

GLOBAL INFLUENCE QUEST



Simulacija iz Javne diplomatije

UVOD:

Studenti su podijeljeni u dva tima. Svaki tim predstavlja određenu zemlju, promovišući njene kulturne *outpute*, upravljajući krizama i odgovarajući na globalne izazove kroz javnu i kulturnu diplomatiju. Zemlje se, balansirajući suparništvo i saradnju i vodeći računa o ograničenim resursima, nadmeću za uticaj sa ciljem da ostvare što više poena (Global Influence Points).

TRAJANJE: 45-60 minuta

GAME SETUP:

1. **Podjela u timove:** Svaki tim izvlačenjem zastavice dobija zemlju koju će predstavljati (npr. Brazil vs Japan) i *country profile kartu* sa osnovnim podacima o mekoj moći.

2. **Cilj:** Osvojiti „globalnu publiku“ (moderator/saradnik) tako što ćete ostvariti što više tzv. *global influence poena*, koristeći se ograničenim resursima u vidu „tokena“

3. Token sistem:

- Tokeni predstavljaju resurse meke moći
- Svaki tim dobija 8 tokena, podijeljenih u nekoliko kategorija (npr. Brazil: 3 muzika, 3 sport, 2 kuhinja).
- Tokeni se „troše“ kako bi finansirali inicijative/projekte, sa fokusom na stratešku alokaciju
- Iskorišćeni tokeni se uklanjaju iz igre i ne mogu se dopunjavati
- Upotreba svakog tokena treba da bude u skladu sa inicijativom koju predlažete (npr. muzički token za organizaciju globalnog muzičkog festivala)
- Ulaganje više tokena (2 *muzička tokena* za organizaciju festivala umjesto jednog) daje dodatnu vrijednost vašem predlogu i donosi više poena, ali nosi sa sobom rizik da ćete ostati bez tokena u nekoj od narednih rundi ili da nećete imati kompatibilne tokene (npr. želite da pokrenete kampanju koja promoviše umjetnost vaše zemlje ali vam je ponestalo „art tokena“ kojim bi poduprli takav potez).

STRUKTURA IGRE:

Igra je podijeljena u 3 runde. Moderator/saradnik rukovodi igrom, distribuira karte i tokene i dodjeljuje poene.

RUNDA 1: CULTURAL POWER DEBATE (15 minuta)

Zadatak: Timovi se nadmeću kako bi dokazali da je meka moć njihove zemlje superiornija od suparničke, predlažući globalnu kulturnu inicijativu i debatujući o njenim karakteristikama sa suparničkim timom. Timovi naglašavaju svoje prednosti i kritikuju slabosti protivnika u namjeri da osvoje naklonost globalne publike.

Kako funkcioniraju?

- Svaki tim priprema kulturnu inicijativu (npr. Brazil predlaže globalni samba festival; Japan predlaže međunarodnu izložbu *anime*-a) kako bi predstavio meku moć svoje zemlje.

- Upotreba tokena: Timovi koriste tokene iz svog sloga od 8 dodijeljenih (npr. 1 *muzički token* za samba, 2 *film tokena* za anime) kako bi finansirali svoju aktivnost. Tokeni načelno moraju biti u skladu s predlogom (npr. *art token* za muzejsku izložbu) ali kreativno opravdana upotreba je dozvoljena.

Tok i format:

1. Pripremna faza: Svaki tim ima 5 minuta da osmisli predlog inicijative

2. Faza predstavljanja: (5-6 minuta)

- Tim 1 predstavlja svoju inicijativu (2-3 minuta), naglašavajući kako ona predstavlja meku moć njihove zemlje (npr. „brazilski samba festival će ujediniti svijet kroz muziku i provod, podižući naš globalni uticaj“)

- Tim 2 predstavlja svoju inicijativu na isti način (2-3 minuta)

- Svaki tim koristi 1-2 tokena, informišući o svom izboru tokom izlaganja (npr. „investiramo 2 muzička tokena kako bi ovaj festival učinili nezaboravnim“)

3. Ukrštanje argumentacije (4 minuta ukupno)

- Kritika (2 minuta po timu): Svaki tim kritikuje suparnički predlog (1 minut) i naglašava prednosti sopstvenog (1 minut).

Kritika se fokusira na slabosti (npr. „japanska *anime* izložba je ograničena na ljubitelje i isključuje one koji nisu fanovi, nasuprot našem samba festivalu koji je inkluzivan“)

Odbrana naglašava efekat meke moći (npr. „*Anime* je globalni fenomen koji se obraća mladima širom svijeta“)

4. Odgovor i zaključak (2 minuta)

Svaki tim dobija po 1 minut da opovrgne kritiku i iznese konačan argument za svoju inicijativu (npr. „brazilski festival je skup, sezonski i haotičan, naša izložba traje tokom cijele godine, pristupačna je i dostupna online“)

5. Odluka (2 minuta)

- Moderator u ulozi „globalne publike“ komentariše debatu i dodjeljuje *global influence poene* na osnovu:

a) kreativnosti i kulturne relevantnosti inicijative (1-3 poena)

b) ubjedljivosti argumentacije i debatovanja (1-3 poena)

c) investiranja tokena (1 bonus poen ukoliko su utrošena 2 tokena, reflektujući posvećenost)

- Svaki tim može dobiti 1-7 poena u ovoj rundi

Edukativni fokus:

- Studenti praktikuju metode javne diplomatije kreirajući i promovišući ubjedljive predloge/inicijative
- Studenti uče o kulturnoj diplomatiji tako što strateški koriste kulturna dobra svoje zemlje, analizirajući prednosti i nedostatke meke moći
- Element debate podstiče kritičko mišljenje jer timovi identifikuju slabosti suparničkih strategija meke moći i naglašavaju prednosti svojih, odražavajući tako *real-world* diplomatski rivalitet (npr. nadmetanje za globalni kulturni uticaj)
- Investiranje tokena simulira diplomatsku stvarnost ograničenih resursa i podstiče strateško planiranje

RUNDA 2: CRISIS RESPONSE (10 minuta)

Zadatak: Svaki tim dobija jedinstvenu „kriznu kartu“ (npr. ekološki incident je narušio turističku reputaciju vaše zemlje). Vaš zadatak je da kreirate diplomatski odgovor na krizu (*public diplomacy campaign*).

Tok i format:

- Timovi imaju po 5 minuta da osmisle odgovor javne diplomatije na dobijeni izazov (npr. kampanja na društvenim mrežama)
- Mogu utrošiti dodatni token da „ojačaju“ svoj odgovor (npr. 1 *art token* za projekat murala koji će simbolički povratiti povjerenje)
- + **TRADING TOKENS:** U ovoj fazi, uz međusobnu saglasnost, timovi mogu razmjenjivati tokene kojima raspolažu, ukoliko to pogoduje adekvatnijem odgovoru na krizu (npr. Japan mijenja 1 *art token* za 1 *sport token* Brazila).
- Oba tima prezentuju svoje odgovore (4 minuta ukupno)
- Moderator dodjeljuje 1-5 *global influence poena* na osnovu kreativnosti, kulturne relevantnosti i izvodljivosti predloga, kao i utroška tokena (1 minut)

Edukativni fokus: Zadatak simulira krizni menadžment, međunarodni PR, korišćenje pregovaračkih vještina (*trading tokens*) i stratešku upotrebu kulturnih resursa

RUNDA 3: GLOBAL ISSUE NEGOTIATION (15 minuta)

Zadatak: Timovi međusobno sarađuju na rješavanju globalnog pitanja (npr. očuvanje kulturnog naslijeđa, uspon rasizma prema određenoj grupi) kako bi predložili zajedničku inicijativu (npr. globalni festival koji slavi različitost) koja (poželjno) kombinuje resurse meke moći dvije zemlje (na osnovu preostalih tokena)

Tok i format:

- Svaki tim doprinosi zajedničkoj inicijativi sa 1-3 tokena (više uložениh tokena - više poena), birajući kategorije tokena koje odgovaraju predlogu (npr. dva *muzička tokena* za festival).
- Timovi pregovaraju kako bi se dogovorili o temi inicijative i raspodjeli/doprinosu tokena (6 – 7 minuta)
- Ukoliko zemlje ne uspiju postići dogovor, svaki tim predstavlja zaseban predlog, ali broj potencijalnih poena je manji (+ 3 minuta)
- Timovi predstavljaju zajednički (ili pojedinačni) predlog (5 minuta ukupno)
- Moderator dodjeljuje 1-8 *global influence poena* po timu, na osnovu kreativnosti i adekvatnosti predloga, međusobne saradnje i upotrebe tokena (1 minut)
- Bonus od 2 poena se dodjeljuje ukoliko zajednički predlog uključuje elemente kulture obje zemlje (npr. brazilsku sambu i japanski taiko).

Primjer:

- Globalno pitanje: Očuvanje kulturnog nasljeđa
- Zemlje: Brazil i Japan
- Inicijativa: „Harmony Heritage Festival“
- Opis: Brazil i Japan su koorganizatori globalnog festivala koji slavi ugrožene kulturne tradicije. Brazil doprinosi autohtonim amazonskim plesnim performansima (1 *muzički token*), dok Japan predstavlja tradicionalni No(Noh) teatar i radionice kaligrafije (2 *art tokena*). Festival uključuje live-streamed događaje, interaktivne radionice i kampanju na društvenim mrežama (#SaveOurHeritage) kako bi privukli mlade širom svijeta.
- Uzajamna korist: Brazil se bori protiv stereotipa o deforestaciji (krčenju šuma) naglašavajući autohtonu kulturu Amazonije, dok Japan nadilazi percepciju izolovanosti kulture dijeleći svoje tradicije na globalnom nivou.
- Ishod: Moderator dodjeljuje 6 poena po timu za kreativnost i saradnju, dok Japan dobija 1 poen više jer je uložio 2 tokena u zajedničku inicijativu. Oba tima dobijaju 2 bonus poena zbog uključivanja elemenata kulture obje zemlje u zajedničku inicijativu (amazonski ples i Noh teatar).

Edukativni fokus: Multilateralna diplomatija, *coalition-building* i interkulturalna saradnja

REZIME I PROGLAŠENJE „ZEMLJE POBJEDNIKA“

- Moderator proglašava zemlju sa većim brojem poena za ***Global Influence lidera***
- Pobjednički tim dobija dodatne poene na predmetu
- Utisci i zaključak (5-10 minuta)

