



CENTRUM
ROZWIĄZAŃ
SYSTEMOWYCH

RAPORT MERYTORYCZNY

2 0 1 5

SPIIS TREŚCI

03 PROJEKTY

04	Zielone Gry
06	Wspólne Zarządzanie Przyrodą
08	Gra o Budżet
10	EDUCEN
12	CNH
13	Games4Sustainability

14 GRY

15	Władcy Doliny
	Gra z Klimatem
16	Evacuation Challenge Game
	Lorca Game
17	Do we have a deal?

18 INNE WYDARZENIA

PROJEKTY



ZIELONE GRY

BIBLIOTEKI I ORGANIZACJE POZARZĄDOWE WŁĄCZAJĄ MŁODYCH DO GRY O PRZYRODĘ



Zielone Gry. Biblioteki i organizacje pozarządowe włączają młodych do gry o przyrodę to projekt edukacyjno-ekologiczny. Ale edukacja odbywa się w nim w bardzo atrakcyjny sposób: za pomocą gier. Celem projektu jest zwiększenie wiedzy młodych ludzi (od gimnazjalistów po studentów) na temat bioróżnorodności, zmian klimatu oraz ekonomicznej wartości ekosystemów. Projekt inspirowany jest ideą serious games, czyli gier, które nie tylko bawią, ale również skłaniają do refleksji, przekazują wiedzę lub pozwalają nabywać umiejętności.

W ramach projektu Centrum Rozwiązań Systemowych oferowało bezpłatne komplety gier wraz ze scenariuszami, materiały promocyjne oraz odpowiednie przeszkolenie dla pracowników bibliotek szkolnych, publicznych i organizacji pozarządowych.

W projekcie przygotowane i wdrożone zostały dwie gry planszowe o tematyce ekologicznej i dwie gry internetowe o zmianach klimatu.

Projekt był realizowany przez Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i Fundacją Ekorozwoju w ramach programu PL02 Ochrona bioróżnorodności i ekosystemów, finansowanego z Funduszy EOG.

TERMIN

01.05.2014 - 31.12.2016

KOORDYNATORZY PROJEKTU

J. Damurski, M. Serweta, W. Hutniczak

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Luty

■ Test gier z projektu *Zielone Gry* w EkoCentrum

We wrocławskim EkoCentrum odbyło się spotkanie partnerów projektu. W spotkaniu uczestniczyli przedstawiciele Centrum Rozwiązań Systemowych, Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i Fundacji EkoRozwoju.

Gry używane w projekcie przeszły pierwszy zewnętrzny test. Rozgrywkę poprowadzili Jakub Damurski i Łukasz Jarząbek.

■ Zaawansowane szkolenie z facylitacji

- prowadzi Jarosław Holwek

Podczas dwudniowego szkolenia zespół CRS wraz z przedstawicielami partnerów doskonalili swoje umiejętności trenerskie.

Marzec - sierpień

■ Zespół CRS intensywnie trenuje umiejętności trenerskie przed serią szkoleń w 7 miastach Polski

Inicjatorem i trenerem jest Krzysztof Grynienko.

W ramach zajęć powstają też scenariusze warsztatów oraz konspekty zajęć z interesariuszami.

Wrzesień

■ Udostępnienie materiałów edukacyjnych do projektu *Zielone Gry*

We wrześniu na youtubowym kanale Centrum Rozwiązań Systemowych pojawiły się nowe materiały edukacyjne projektu *Zielone Gry*. Częściowo animowane, w części ukazujące ekspertów od zmian klimatu i bioróżnorodności, filmy mogą być używane przez nauczycieli i edukatorów również poza projektem *Zielone Gry*. Filmy są ogólnodostępne w tej [liście odtwarzania na YouTube](#).

Wrzesień - Październik

■ Warsztaty dla bibliotek i NGO w ramach projektu *Zielone Gry*

W ramach projektu *Zielone Gry*, Centrum Rozwiązań Systemowych zorganizowało trzydniowe warsztaty w siedmiu polskich miastach (Lublin, Poznań, Kraków, Wrocław, Olsztyn, Warszawa, Gdańsk), w których uczestniczyli przedstawiciele bibliotek publicznych i organizacji pozarządowych. Podczas warsztatów uczestnicy zapoznali się z grami *Ropa z Catanu* (planszowa) i *Gra z Klimatem 2.0* (komputerowa). Uczestnicy zdobyli wiedzę i materiały pozwalające na samodzielne przeprowadzenie podobnych warsztatów dla dzieci i młodzieży w swoich organizacjach.

■ Udostępnianie materiałów po-warsztatowych w ramach projektu *Zielone Gry*

Na kanale Centrum Rozwiązań Systemowych na YouTube pojawiły się materiały filmowe z odbytych już warsztatów dla przedstawicieli bibliotek publicznych i organizacji pozarządowych. Filmy są ogólnie dostępne w tej [liście odtwarzania na YouTube](#).



Październik - Listopad

■ Warsztaty dla bibliotek i NGO w ramach projektu *Zielone Gry*

W ramach projektu *Zielone Gry*, Centrum Rozwiązań Systemowych zorganizowało jednodniowe warsztaty w siedmiu polskich miastach (Lublin, Poznań, Kraków, Wrocław, Olsztyn, Warszawa, Gdańsk), w których uczestniczyli przedstawiciele bibliotek publicznych i organizacji pozarządowych. Podczas warsztatów uczestnicy zapoznali się z grą planszową *Władcy Doliny*. Uczestnicy zdobyli wiedzę i materiały pozwalające na samodzielne przeprowadzenie podobnych warsztatów dla dzieci i młodzieży w swoich organizacjach.



Grudzień

■ Film instruktażowy do gry planszowej *Władcy Doliny*

Centrum Rozwiązań Systemowych udostępniło szczegółową instrukcję filmową do gry planszowej *Władcy Doliny*. Na filmie koordynatorka projektu Wioleta Hutniczak krok po kroku przeprowadza widzów przez zasady gry. Film jest dostępny [tutaj](#).

WSPÓLNE ZARZĄDZANIE PRZYRODĄ

TERMIN

04.2015 - 04.2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Dr inż. Anna Dubel

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Listopad - Grudzień

■ Warsztaty w ramach projektu *Wspólne Zarządzanie Przyrodą*

W ramach projektu *Wspólne Zarządzanie Przyrodą* Centrum Rozwiązań Systemowych oraz Regionalna Dyrekcja Ochrony Środowiska w Krakowie zorganizowały warsztaty, których celem było zebranie opinii przedstawicieli różnych grup społecznych na temat Dolinek Jurajskich. Podczas warsztatów prowadzono rozmowy na temat aktywności podejmowanych w Dolinkach przez mieszkańców i turystów. Podjęty został również temat preferencji mieszkańców i innych użytkowników dotyczących możliwości gospodarowania na obszarze Dolinek i ochrony ich walorów.

Aktywności i preferencje były analizowane pod kątem potrzeb ochrony przyrody, w szczególności w ramach sieci Natura 2000. Wskazano na szczególne zagrożenia dla gatunków i siedlisk chronionych na obszarze Natura 2000 Dolinki Jurajskie PLH120005, takie jak: niezorganizowana wspinaczka, czy turystyka jaskiniowa w okresie zimowym.

Wyniki przeprowadzonej dyskusji z wykorzystaniem techniki mapowania partycypacyjnego umożliwią lepsze opracowanie planów zadań ochronnych dla obszarów Natura 2000 oraz przyczynią się efektywniejszego wykorzystania ich walorów przyrodniczych.

Warsztaty odbyły się kolejno w Krzeszowicach, Jerzmanowicach (Urząd Gminy Jerzmanowice-Przebinia) i w Szyszakach (Urząd Gminy Wielka Wieś).



Celem projektu jest usprawnienie uczestnictwa lokalnych społeczności w zarządzaniu obszarem Natura 2000 Dolinki Jurajskie. Cel ten osiągnięty zostanie poprzez przeprowadzenie modelowego procesu dialogu z wykorzystaniem innowacyjnego narzędzia internetowego opartego o technikę mapowania partycypacyjnego (tzw. PP GIS). Umożliwiło to licznej (800 os.) i różnorodnej grupie interesariuszy (tj. mieszkańcom, sołtysom, przedsiębiorcom, deweloperom, politykom, organizacjom pozarządowym) na wyrażenie swoich preferencji i potrzeb odnośnie wykorzystania przestrzeni. Realizacja projektu wzmocniła pozycję mieszkańców w procesie zarządzania obszarem, co jest ich realną potrzebą, a także pogłębi dialog interesariuszy i zapewni diagnozę społecznego postrzegania obszaru chronionego. Partner projektu - Regionalna Dyrekcja Ochrony Środowiska w Krakowie - zaangażowany w konsultacje i spotkania na każdym etapie projektu zapewni wykorzystanie efektów projektu w partycypacyjnym ustalaniu planów zadań ochronnych.

Projekt finansowany przez Fundację Batorego w ramach programu *Obywatele dla Demokracji* z Funduszy EOG.

■ Szkolenia dla wolontariuszy - uczniów

Centrum Rozwiązań Systemowych zorganizowało szkolenie dla wolontariuszy - uczniów. Głównym celem szkolenia było przekazanie uczestnikom wiedzy na temat form ochrony przyrody na obszarze ich gminy, w tym na temat sieci Natura 2000. Wolontariusze zapoznali się również ze swoimi obowiązkami i możliwymi korzyściami z istnienia tych form ochrony przyrody. Ważnym punktem szkolenia było zapoznanie uczniów z metodą mapowania partycypacyjnego, celami mapowania, oraz ideą udziału społecznego w zarządzaniu na obszarach chronionych. Wszyscy uczestnicy zostali przeszkoleni w zakresie: pracy z mapami, ankietowania, używania narzędzi mapowania, posługiwania się tabletami przy ankietowaniu z użyciem map.

Dzięki szkoleniu uczniowie nabyli nowe kompetencje, poznali ideę i cele tworzenia oraz funkcjonowania obszarów Natura 2000, a także ideę i cele udziału społecznego w zarządzaniu na obszarach chronionych.

Dalsze działania przeszkolonych wolontariuszy będą miały na celu zebranie opinii przedstawicieli społeczności lokalnych na temat walorów Dolinek, aktywności podejmowanych w Dolinkach oraz preferencji mieszkańców dotyczących możliwości gospodarowania na obszarze Dolinek i ochrony ich walorów.

Szkolenia odbyły się kolejno w Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych w Krzeszowicach, Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych im. Wincentego Witosa w Giebułtowie oraz w Zespole Szkół w Jerzmanowicach.



GRA O BUDŻET

AKTYWIZACJA OBYWATELI LUBLINA I ŚWIDNIKA W ZAKRESIE BUDŻETU PARTYCYPACYJNEGO



Projekt *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego* promuje aktywny udział mieszkańców w ustalaniu miejskiego budżetu.

Osią projektu była gra symulacyjna zainspirowana amerykańską *Budget Games* stworzoną przez Innovation Games®. Amerykański pierwowzór od 2011 r. pomaga mieszkańcom i władzom San Jose w dyskusji na temat budżetu miasta. Gra została zaadaptowana do polskich realiów a jej celem jest zwiększenie poczucia współodpowiedzialności mieszkańców za miejskie finanse.

Pierwsze rozgrywki zostały wykorzystane do konsultacji na temat budżetów rad dzielnic Lublina oraz budżetu partycypacyjnego Świdnika.

Projekt *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego* jest realizowany przez Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Gminą Lublin, Gminą Świdnik, Związkiem Miast Polskich i Citizens Foundation. Gra *Budget Games* została opracowana przez Innovation Games®.

Projekt jest realizowany w ramach programu *Obywatele dla Demokracji*, finansowanego z Funduszy EOG.

TERMIN

03.2014 - 02.2016

KOORDYNATORZY PROJEKTU

Jakub Damurski, Dr Anna Koch

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Styczeń

■ Spotkanie zespołu partnerów projektu *Gra o Budżet*

20 stycznia w siedzibie Związku Miast Polskich w Poznaniu odbyło się kolejne spotkanie zespołu partnerów projektu *Gra o Budżet* – CRS, ZMP, UM Lublin. W trakcie spotkania dokonano analizy przeprowadzonych do tej pory działań oraz ustalono plan aktywności na najbliższe miesiące. Szczególne miejsce w dyskusji przypadło publikacji zajmującej się tematyką partycypacji oraz wykorzystaniem gry jako narzędzia wzmacniającego zaangażowanie mieszkańców w zarządzanie swoją okolicą. Dyskusje dotyczyły jej założeń formalnych i merytorycznych publikacji.

Maj

■ *Gra o Budżet* - spotkanie Rady Dzielnic Lublina dotyczące narzędzi partycypacji

W lubelskim Ratuszu nowo-wybrani radni ze wszystkich dzielnic Lublina zapoznali się z projektem *Gra o Budżet*. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego. Na spotkaniu został poruszony temat bezpłatnych szkoleń dla moderatorów *Gry o Budżet* i organizacji kolejnych rozgrywek w Lublinie. Obywatele będą mieli okazję wziąć udział w innowacyjnej formie konsultacji społecznych – w partycypacyjny sposób uczestniczyć w dyskusji o sprawach najważniejszych dla ich najbliższego otoczenia.

Z ramienia CRS w spotkaniu uczestniczyli Jakub Damurski i Anna Koch.

Czerwiec

■ *Gra o Budżet* w Lublinie (Bronowice i Wieniawa)

W ramach projektu *Gra o Budżet*, Centrum Rozwiązań Systemowych zorganizowało trzy rozgrywki w dwóch dzielnicach Lublina. Pierwsza rozgrywka odbyła się 12 czerwca w Szkole Podstawowej nr 31 im. Lotników Polskich, przy ul. Lotniczej 1. Ponad 100 osób zagrało 15 czerwca 2015 r. w *Gry o Budżet* w VII LO im. Zofii Nałkowskiej w Lublinie. Kolejna rozgrywka odbyła się na Wieniawie 16 czerwca w XXIII Liceum Ogólnokształcącym przy ul. J. Poniatowskiego. Większość młodych graczy z zaangażowaniem uczestniczyła w dyskusjach i podejmowaniu wspólnych decyzji. Łącznie na realizację projektów każdy stolik przeznaczył 9 000 000 koziółków (specjalna waluta stworzona na potrzeby gry).

Wrzesień

■ *Gra o Budżet* - Świdnik

22 września zorganizowaliśmy rozgrywkę *Gry o Budżet* w Świdniku.

W trakcie gry mieszkańcy dyskutowali na temat projektów zgłoszonych do Budżetu Obywatelskiego. Była to doskonała okazja, by zapoznać się szczegółowo z ich opisami, poznać argumenty zwolenników i przeciwników poszczególnych pomysłów. Każdy uczestnik spotkania mógł zabrać głos w dyskusji, a przede wszystkim miał wpływ na decyzje podejmowane w trakcie spotkania. Podczas rozgrywki gracze między sobą zdecydowali o finansowaniu prawdziwych projektów, które zostały zgłoszone do Budżetu Obywatelskiego miasta Świdnik.



EDUCEN

EUROPEAN DISASTERS IN URBAN CENTRES: A CULTURE EXPERT NETWORK

TERMIN

05.2015 - 04.2017

KOORDYNATOR PROJEKTU

Piotr Magnuszewski



Czynniki kulturowe i różnorodność kulturowa mogą rodzić wyzwania dla społeczności, które są narażone na katastrofy. Jednak przy odpowiednim podejściu, kultura może być źródłem rozwiązań przydatnych przy zapobieganiu, łagodzeniu, przygotowaniu i radzeniu sobie ze skutkami katastrof. Projekt EDUCEN (*European Disasters in Urban centres: a Culture Expert Network*) skupia się na znaczeniu kultury w zarządzaniu katastrofami i ryzykiem w europejskich miastach. EDUCEN jest interdyscyplinarną platformą łączącą ekspertów z dziesięciu organizacji z siedmiu europejskich krajów.

CRS odpowiada w projekcie za opracowanie otwartych symulacji, wykorzystywanych podczas studiów przypadków realizowanych m.in. w hiszpańskiej Lorce (zagrożenia powodziowe) i we włoskiej L'Aquila (trzęsienia ziemi). Zajmujemy się też innymi zadaniami związanymi z zastosowaniem i tworzeniem poważnych gier na potrzeby projektu.

Projekt jest realizowany ze środków UE w ramach programu Horyzont 2020 (umowa grantowa nr 653874).

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Czerwiec

■ Kick-Off EDUCEN

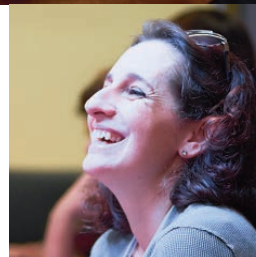
Kick-Off EDUCEN w Wageningen, w Holandii zaprezentował projekt EDUCEN szerszej grupie przy równoczesnym zgromadzeniu wszystkich najważniejszych interesariuszy.

Piotr Magnuszewski reprezentujący Centrum Rozwiązań Systemowych na spotkaniu zaprezentował wystąpienie *What is needed to develop gaming products and what are its possibilities* (Co jest potrzebne do stworzenia gry i jakie są możliwości gier). Kick-Off był też debiutem naszej nowej gry skupiającej się na aspekcie kulturowym podczas ewakuacji - *Evacuation Challenge Game* (znanej też pod tytułem *Rescue Challenge Game*). Film z gry, którą przeprowadziliśmy w Wageningen można znaleźć pod tym linkiem: youtu.be/2ZmG5Qh7MqU

Październik

■ EDUCEN - Lorca

W ramach projektu EDUCEN rozegraliśmy w hiszpańskim mieście Lorca grę symulacyjną, która prezentuje problemy dotyczące komunikacji na liniach mieszkańcy-władze lokalne i mieszkańcy - mieszkańcy, wynikające również z różnic kulturowych i różnorodności etnicznej w regionie. Owe bariery utrudniają zarządzanie kryzysowe, co, ze względu na częste zalania terenów nadrzecznych, stwarza trudną sytuację. Rozgrywkę z udziałem mieszkańców miasta i członków władz lokalnych zajmujących się również gospodarką wodną poprowadził Piotr Magnuszewski. Symulacja spotkała się z bardzo dobrym odbiorem uczestników i lokalnych mediów.



THE EMERGENCE OF ADAPTIVE GOVERNANCE ARRANGEMENTS FOR TROPICAL FOREST ECOSYSTEMS

TERMIN

09.2011 - 12.2016

KOORDYNATOR PROJEKTU

Piotr Magnuszewski

Podstawowym problemem w konwencjonalnych programach ochrony lasu jest poleganie na centralnie narzucanych rozwiązaniach, które ignorują złożoną lokalną dynamikę systemów społeczno-ekologicznych. Proponowany projekt ma na celu opracowanie nowej wiedzy na temat warunków, w których pojawić mogłyby się skuteczne rozwiązania w zakresie zarządzania lokalnymi tropikalnymi ekosystemami leśnymi. Poprzez pryzmat skomplikowanej teorii systemów adaptacyjnych, badania określą trzy dynamiczne relacje, które mają szczególne znaczenie dla zrozumienia różnic w skuteczności lokalnie opracowywanych systemów zarządzania adaptacyjnego. Główną hipotezą projektu jest to, że pojawienie się zarządzania adaptacyjnego związane jest z lokalną rozpowszechnioną wiedzą na tematy ekologiczne, lokalnymi wartościami i przekonaniami kulturowymi oraz nierównościami społeczno-ekonomicznymi.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Wrzesień

- Publikacja artykułu *Resilience and Alternative Stable States of Tropical Forest Landscapes under Shifting Cultivation Regimes*

autorzy: Piotr Magnuszewski, Katarzyna Ostasiewicz, Robin Chazdon, Carl Salk, Michał Pająk, Jan Sendzimir, Krister Andersson.



GAMES4SUSTAINABILITY

TEACHING, LEARNING AND PRACTICING SUSTAINABILITY THROUGH SERIOUS GAMES

TERMIN

08.2015 -

KOORDYNATOR PROJEKTU

Piotr Magnuszewski

Games4Sustainability to źródło inspiracji dla wykładowców, trenerów, nauczycieli, aktywistów i innych edukatorów, którzy chcą wykorzystać w swojej działalności gry na temat zrównoważonego rozwoju.

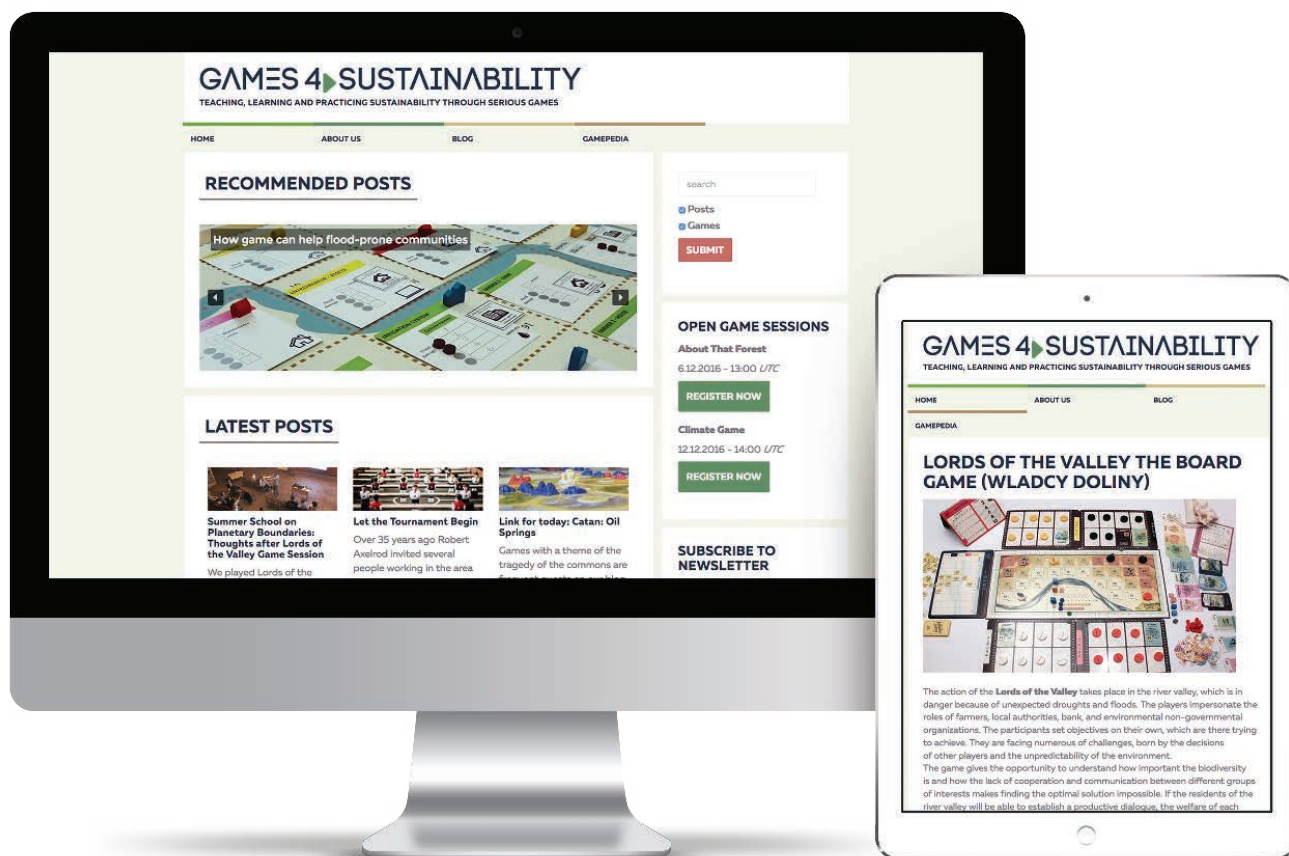
Na stronie można znaleźć encyklopedię gier z ponad 100 wpisami oraz artykuły na temat zastosowań poważnych gier w edukacji.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA

Sierpień

■ Uruchomienie strony internetowej *Games4Sustainability*

28 sierpnia ruszyła strona *Games4Sustainability*. *Games4Sustainability* składa się z trzech podstawowych części - części blogowej, na której umieszczane są posty dotyczące gier i ich zastosowania w edukacji opartej na 17 celach zrównoważonego rozwoju; grompedii (gamepedia), czyli bazy gier, które mogą być użyte w edukacji na temat zrównoważonego rozwoju; oraz *Platformy Gier*, dzięki której można samemu moderować rozgrywki gier stworzonych przez CRS.





G R Y

WŁADCY DOLINY

Akcja *Władców Doliny* rozgrywa się w dolinie rzeki, której zagrażają niespodziewane susze i powodzie. Gracze wcielają się w role rolników, władz lokalnych oraz banku. Uczestnicy sami wyznaczają sobie cele, które próbują później osiągnąć. Stawiają czoła wielu wyzwaniom, zrodzonym przez decyzje innych graczy oraz nieprzewidywalność środowiska.

Gra pozwala uczestnikom przekonać się, jak istotna jest bioróżnorodność oraz w jaki sposób brak współpracy i komunikacji pomiędzy różnymi grupami interesów sprawia, że znalezienie optymalnego rozwiązania problemu staje się niemożliwe. Jeśli mieszkańcy doliny nie będą potrafili nawiązać skutecznego dialogu, dobrobyt pojedynczych graczy ucierpi.

Wyzwania, jakie stawia rozwiązywanie złożonych problemów we *Władcach Doliny* łączą się z fascynującą dynamiką relacji międzyludzkich. Gra angażuje i uczy, a jednocześnie doskonale bawi.

Gra została opracowana w projekcie *Zielone Gry*. Jest grą planszową, przystosowaną do potrzeb dzieci i młodzieży wersją gry używanej w profesjonalnych szkoleniach biznesowych i środowiskowych.



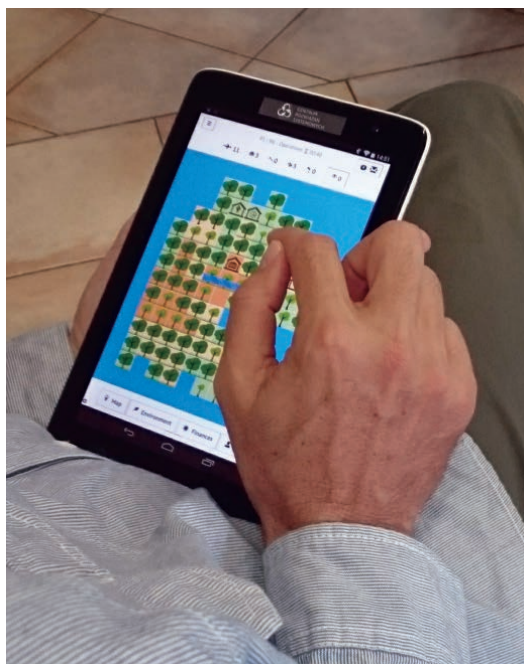
GRA Z KLIMATEM

Gra z Klimatem 2.0 jest interaktywną grą online, w której wyruszysz na podbój pięknej zielonej wyspy. Możesz wycinać, używać i sadzić drzewa, albo rozbudować infrastrukturę na wyspie rozsądnie zarządzając swoimi przychodami.

Ale pamiętaj! Wszystkie działania mają swoje konsekwencje! Bankructwo? Katastrofy naturalne? Zegar tyka. A postęp zawsze ma swoją cenę, więc im dalej w las tym trudniej!

Będziesz starać się pomnożyć swój majątek? Może będziesz działać na użytek ogółu? A może zagrasz w "zielone"? Eksperymentuj z różnymi strategiami, negocjując, współpracując lub rywalizując z innymi graczami, którzy nie zawsze będą zgadzać się z twoim stanowiskiem. Weź los wyspy w swoje ręce!

Gra z Klimatem została stworzona w ramach projektu *Zielone Gry* i wykorzystywana w edukacji na temat zmian klimatu i bioróżnorodności wśród młodzieży szkolnej.



EVACUATION CHALLENGE GAME

Gra *Evacuation Challenge Game* przedstawia wyzwania związane z reagowaniem w przypadku sytuacji kryzysowych i ewakuacją w trakcie katastrof (w tym wypadku – apokalipsa zombie!) w zróżnicowanym kulturowo i językowo środowisku.

Gracze wchodzą w role zwykłych mieszkańców i członków drużyny ewakuacyjnej. Droga do bezpieczeństwa nie będzie jednak łatwa! Na przeszkodzie stoją brak skutecznej komunikacji i różnice kulturowe. Jak z tymi problemami uporają się członkowie drużyny ewakuacyjnej? Ilu ludzi uda się uratować? Podjmijcie wyzwanie ewakuacji!

Gra została zaprojektowana i stworzona w ramach projektu EDUCEN (*European Disasters in Urban Centres: a Culture Expert Network*) w programie Unii Europejskiej *Horizon 2020 Programme*.



LORCA GAME

Lorca Game to symulacja zróżnicowanego kulturowo społeczeństwa. Gracze wcielają się w mieszkańców nawiedzanej powodzią doliny rzecznej. Mimo, że reprezentują różnorodne poglądy i ideały, wszyscy mają ten sam nadrzędny cel – żeby żyło się lepiej. Jak to zrobić, kiedy groźba powodzi wisi nad ich głowami? Każde działanie podjęte przez graczy ma swoje wady i zalety. Dzielenie się informacjami i współpraca może poprawić ich wyniki. Nie będzie to jednak łatwe w tak niejednorodnym społeczeństwie. *Lorca Game* pozwala graczom doświadczyć jak różnice kulturowe mogą stać się źródłem problemów, ale równocześnie prawdziwym darem dla całej społeczności.

Gra została zaprojektowana i stworzona w ramach projektu EDUCEN (*European Disasters in Urban Centres: a Culture Expert Network*) w programie Unii Europejskiej *Horizon 2020 Programme*.



DO WE HAVE A DEAL?

Do We Have a Deal? to gra karciana stworzona w celu badania mechanizmów korupcyjnych. Nie wszyscy gracze są równi. Decyzja, czy działać na rzecz swojej społeczności i ekosystemu, czy dla własnej korzyści, nigdy nie była taka trudna.

Mimo że tematyka *Do We Have a Deal?* jest poważna, sama gra jest bardzo rozrywkowa i wciągająca. Czemu? Bo *Do We Have a Deal?* to podejrzane interesy, dziwne machlojki, blefowanie i negocjacje.

Niezależnie od tego, jaką decyzję podejmiesz, uważaj. Nie wszyscy gracze dadzą się skorumpować. Mogą na Ciebie nałożyć potężne sankcje, albo co gorsza, donieść na ciebie!

Gra została stworzona specjalnie na potrzeby spotkania grupy Balaton.



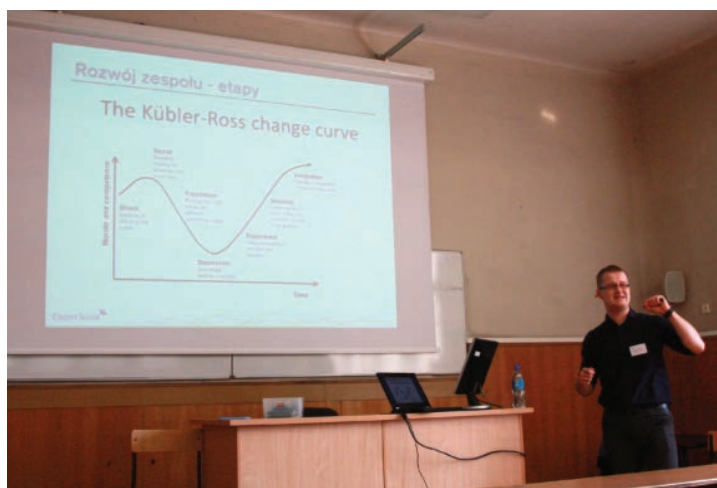
INNE WYDARZENIA



Marzec

■ Warsztat dla Studenckiego Forum Business Centre Club

W ramach współpracy ze Studenckim Forum Business Centre Club, Centrum Rozwiązań Systemowych przygotowało specjalny warsztat skierowany do członków klubu i zainteresowanych studentów Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu. Podczas warsztatu jego uczestnicy mieli okazję spróbować swoich sił w grze *Green&Great*. Gracze zostali postawieni przed wyzwaniem i problemami, z którymi na co dzień spotykają się przedsiębiorstwa i korporacje. Warsztat poprowadzili Piotr Magnuszewski, Magdalena Liszka i Łukasz Jarząbek.



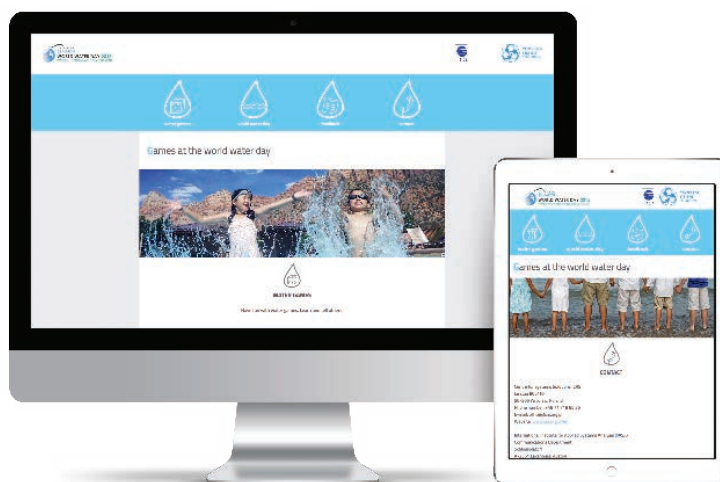
■ Project Management Session

22 marca Piotr Magnuszewski z CRS poprowadził warsztat *Zarządzanie projektami z perspektywy systemowej* podczas kolejnej edycji konferencji Project Management Session.

Celem warsztatu było przedstawienie podstawowych narzędzi systemowych do diagnozy i rozwiązywania złożonych problemów związanych z zarządzaniem projektami.

■ Water Games (Gry Wodne)

W ramach obchodów Międzynarodowego Dnia Wody Centrum Rozwiązań Systemowych razem z International Institute for Applied Systems Analysis (IIASA) stworzyło stronę całkowicie poświęconą poważnym grom powiązanym z zasobami wodnymi i ich zrównoważonym wykorzystaniem. Strona dostępna jest pod adresem watergames.games4sustainability.com.



Marzec - Kwiecień

■ *Władcy Doliny* na warsztatach dla kandydatów do programu *Pioneers into Practice*

Czterdzieści osiem osób zagrało w tabletową wersję gry CRSu *Władcy Doliny* podczas warsztatów, które odbyły się 31 marca i 1 kwietnia dla kandydatów do programu *Pioneers into Practice*. Warsztaty zostały przeprowadzone w wyniku współpracy z Climate-KIC Dolny Śląsk.

Były to pierwsze oficjalne rozgrywki *Władców Doliny* na urządzeniach mobilnych. Podczas każdego z warsztatów dwudziestu czterech graczy podzielonych na 8 zespołów wcieliło się w role rolników, banku, samorządu lokalnego, ekologicznej organizacji pozarządowej i zarządu gospodarki wodnej. W trakcie gry doświadczali sytuacji, w której aby znaleźć optymalne rozwiązania musieli się skutecznie komunikować i współpracować.

Warsztaty poprowadzili Krzysztof Grynienko, Łukasz Jarząbek i Anna Koch.



Kwiecień

■ World Water Forum - Korea

Pomiędzy 12 a 17 kwietnia w Deagu i Gyeongbuk, w Korei Południowej odbyło się World Water Forum, międzynarodowa konferencja organizowana co 3 lata od 1997 roku, w kooperacji z sektorami prywatnym i publicznym oraz we współpracy ze środowiskami akademickimi i wieloma przedsiębiorstwami i korporacjami.

Głównym celem konferencji jest wymiana doświadczeń i dyskusja obejmująca tematy wyzwań związanych z zasobami wody.

W konferencji, z ramienia CRS-u uczestniczył Piotr Magnuszewski.

■ Prezentacja dla IIASA Science Advisory Committee (SAC)

Piotr Magnuszewski razem z Joanne Bayer i Ulfem Dieckmannem (liderzy programów w IIASA) zaprezentowali dla SAC raport z projektu *Equitable Governance of Common Goods*. Centralnym punktem projektu jest gra FPR którą projektuje i implementuje CRS. Prezentacja, a szczególnie gra została bardzo dobrze przyjęta przez SAC.

■ *Gra Forest@Risk (F&C)* na warsztatach w siedzibie EY w Dublinie

Studenci Dublin City University i pracownicy EY zagrali w specjalnie zmodyfikowaną wersję gry *Forest@Risk*. Przygotowany i poprowadzony przez CRS warsztat odbył się 22 kwietnia w siedzibie EY w Dublinie. Wzięło w nim udział 60 osób. Uczestnicy gry podjęli się wyzwaniu funkcji menedżerów firm, które korzystają z lasu w celach zarobkowych. Las jednocześnie chroni majątek firm przed powodzią. Gracze muszą zdecydować, czy chcą chronić las, czy zwiększać wycinkę. Do dyspozycji mają trzy ustroje regulujące sposób korzystania z lasu i podział dochodów. Rozgrywka została zrealizowana na zlecenie Aidana Walsh z EY. Poprowadził ją Piotr Magnuszewski z CRS.



Maj

■ AtKisson Group meeting

W Sztokholmie odbyło się kolejne spotkanie AtKisson Group, międzynarodowej sieci zrzeszającej organizacje oraz ekspertów skupionych wokół idei zrównoważonego rozwoju, do której przynależy też Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych. W spotkaniu uczestniczył Piotr Magnuszewski.

■ Gamedec zagrał we *Władców Doliny*

13 maja ponad 20 studentów specjalizacji Gamedec, Humanistyka drugiej generacji na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy rozegrało 10 tur *Władców Doliny*. Rozgrywka trwała 3 godziny i zakończyła się około półgodzinną dyskusją, w której uczestnicy podsumowali swoje wrażenia i uwagi dotyczące gry tabletovej *Władcy Doliny*.

Czerwiec

■ Warsztat *Forest@Risk* w Summer School on Bounded Rationality (w Letniej Szkole Ograniczonej Racjonalności)

Centrum Rozwiązań Systemowych wziął udział w Summer School on Bounded Rationality (Letnia Szkoła Ograniczonej Racjonalności), której motywem przewodnim był proces podejmowania decyzji. W ramach letniej szkoły, Piotr Magnuszewski przygotował warsztat z grą symulacyjną *Forest@Risk*. Uczestnicy warsztatu mieli okazję wypróbować różne strategie zawierania sojuszy i tworzenia porozumień. Sesja zakończyła się powiązaniem doświadczeń z gry z ideami społecznej i ekologicznej racjonalności.

■ Warsztaty dla firmy Nomax

Centrum Rozwiązań Systemowych przeprowadziło warsztaty myślenia systemowego dla firmy Nomax. W czasie warsztatów pracownicy Nomaxu zagrali w grę symulacyjną *Władcy Doliny*. Celem gry było umożliwienie uczestnikom nauki współpracy w złożonym systemie, w którym wspólny interes i cele nie są oczywiste. Środowisko i role w grze są metaforą złożonej organizacji działającej w nieprzewidywalnym otoczeniu (rynku) wśród wielu interesariuszy. Warsztaty były zaprojektowane i przeprowadzone w sposób interaktywny przy użyciu sprawdzonych technik pracy z grupą. Techniki te mają na celu wykorzystanie wiedzy, doświadczenia i pomysłów wszystkich uczestników w najbardziej efektywny sposób.

Warsztaty poprowadzili Felicjan Rydzak i Krzysztof Grynienko.

Sierpień

■ Spotkanie Grupy Balaton

Między 24 a 28 sierpnia odbyło się spotkanie grupy Balaton. Uczestnicy spotkania przyglądali się różnym aspektom korupcji i sposobom na transformację systemu w taki, który by jej nie sprzyjał. Oprócz prelekcji i dyskusji na spotkaniu poświęcono dużo czasu na podnoszenie umiejętności i poziomu zrozumienia problemu poprzez angażowanie uczestników w warsztaty. Podczas spotkania członkowie CRS-u Piotr Magnuszewski i Jan Sendzimir zaprezentowali wystąpienie pod tytułem *Social systems dynamics: corruption and power abuse in serious gameplay* (Dynamika systemów społecznych: korupcja i nadużycia władzy w poważnych grach). Uczestnicy spotkania grupy Balaton mieli też okazję zagrać w szereg gier stworzonych przez Centrum Rozwiązań Systemowych: *About that Forest* (FPR), *Climate Game* (Gra z Klimatem 2.0) i *Lords of the Valley* (Władcy Doliny). Spotkanie było też miejscem debiutu nowej gry karcianej *Do we have a deal?*

■ Alpbach Gaming Workshop

Co roku ponad 3000 osób z ponad 50 krajów przyjeżdża na zaproszenie do udziału w Europejskim Forum Alpbach. Głównym celem części warsztatowej symposium, czyli Alpbach Gaming Workshop, była prezentacja narzędzi, które mogą być w stanie ulepszyć proces decyzyjny, szczególnie w przypadkach niepewnej sytuacji. W części warsztatowej symposium Piotr Magnuszewski i Łukasz Jarząbek zademonstrowali grę *About that Forest* (FPR), która w ciekawy sposób pokazuje proces podejmowania decyzji i wpływ udziału różnych grup interesu na ostateczne postanowienia ogółu.



Wrzesień

■ Wystąpienie na międzynarodowej konferencji *Razem ku zielonej przyszłości - Fundusze Norweskie i EOG na rzecz edukacji ekologicznej*

16 września CRS wziął udział w międzynarodowej konferencji *Razem ku zielonej przyszłości - Fundusze Norweskie i EOG na rzecz edukacji ekologicznej*, mającej miejsce we Wrocławiu. Konferencja zorganizowana przez Ministerstwo Środowiska Polski, była podzielona na cztery bloki – trzy poświęcone były projektom realizowanym w Polsce, a jeden doświadczeniom zagranicznym – zarówno z Państw Darczyńców, jak i Beneficjentów Funduszy Norweskich. W ramach konferencji Wioleta Hutniczak i Jakub Damurski z Centrum Rozwiązań Systemowych zaprezentowali wystąpienie o realizacji projektu *Zielone Gry. Biblioteki i organizacje pozarządowe włączają młodych do gry o przyrodę*.

■ Lapnet Meeting

Członkowie i sympatycy Centrum Rozwiązań Systemowych tworzą nieformalną sieć grupy ludzi i organizacji (nazwaną LaPNet – z j. angielskiego: Learning and Practice Network), zajmującą się problemami społeczno – ekologicznymi na różnych szczeblach zaawansowania społecznego. Stworzyliśmy platformę wymiany wiedzy, doświadczeń i informacji, które również mogą przyczynić się do zwiększenia jakości projektu i ułatwić jego promocję.

■ Artykuł *Resilience and Alternative Stable States of Tropical Forest Landscapes under Shifting Cultivation Regimes*

Artykuł *Resilience and Alternative Stable States of Tropical Forest Landscapes under Shifting Cultivation Regimes* został opublikowany w czasopiśmie PLOS ONE. Wśród autorów i autorek są osoby związane z CRS: Jan Sendzimir, Michał Paják, Katarzyna Ostasiewicz i Piotr Magnuszewski. Artykuł jest dostępny na [stronie czasopisma](#).

Październik

■ *Gaming Brokerage Event H2020* - Brussels

CRS wziął udział w *Gaming Brokerage Event H2020* w Brukseli. Reprezentujący Centrum Rozwiązań Systemowych Piotr Magnuszewski miał okazję poszerzyć kontakty stowarzyszenia i nawiązać znajomości, które w przyszłości mogą przekształcić się w partnerstwo.

■ *Green&Great* w Lufthansie

Stażyści Lufthansy zagrali w *Green&Great* podczas warsztatu *Competitive Sustainability 2.0*, który poprowadził Piotr Magnuszewski z CRS. Warsztat odbył się 6 października 2015 we Frankfurcie. *Competitive Sustainability 2.0* to interaktywny warsztat, który pomaga uczestnikom radzić sobie ze złożonością problemów związanych z ekonomią, społeczeństwem, ekologią i dobrostanem pracowników.

■ *Amoeba* na warsztacie dla uczestników programu *Pioneers into Practice*

Podczas międzynarodowych warsztatów 13 października uczestnicy programu *Pioneers into Practice* zagrali w naszą grę - *Amoeba*. Warsztaty zostały przeprowadzone w wyniku współpracy z Climate-KIC. Grę poprowadził Michał Paják.



Listopad

■ *Gra z Klimatem 2.0* na warsztacie dla uczestników programu *Pioneers into Practice*

Podczas warsztatów 6 listopada uczestnicy programu *Pioneers into Practice* zagrali w grę - *Grę z Klimatem 2.0*, która stworzona została w ramach projektu *Zielone Gry*. Uczestnicy rozgrywki wcielili się w mieszkańców wyspy, którzy muszą wspólnie zarządzać wyspą. W trakcie gry doświadczali sytuacji, w której aby znaleźć optymalne rozwiązania musieli się skutecznie komunikować i współpracować.

Warsztaty zostały przeprowadzone w wyniku współpracy z Climate-KIC Dolny Śląsk. Grę poprowadził Michał Pająk.

■ *Green&Great* w Collegium Civitas

Centrum Rozwiązań Systemowych przeprowadził rozgrywkę gry symulacyjnej *Green&Great* w Collegium Civitas w Warszawie. Uczestnicy w praktyce mogli wypróbować swoje umiejętności zarządzania przedsiębiorstwem. Warsztat poprowadził Piotr Magnuszewski.

