

Избирательный квест

Геннадий Зюганов победил на выборах президента, а партия «Яблоко» сформировала парламентское большинство в Государственной Думе. Зато в Законодательном Собрании Иркутской области депутатские мандаты поровну разделили пять политических партий.

Это не сон, а компьютерная игра, и победить в ней может каждый.

Избирательная комиссия Иркутской области объявила конкурс на лучшую компьютерную игру по вопросам избирательного права и избирательного процесса. Для участия в конкурсе необходимо подготовить и представить на компакт-диске (CD или DVD) обучающую или познавательную компьютерную игру, интерактивную викторину или многоступенчатую головоломку. При этом игра не должна требовать инсталляции.

Задача разработчиков – раскрыть понятия института выборов, отразить этапы избирательной кампании, показать процесс формирования выборных органов государственной власти. Не стоит забывать и про историю выборов – интересно было бы поучаствовать в выборах первого состава Иркутской городской ратуши в 1722 году или, допустим, в выборах губернатора 1997 года. Следование исторической действительности приветствуется, но не под запретом и альтернативные варианты развития событий. Главное, чтобы они соответствовали «законам своего времени».

В Иркутской области это первый опыт проведения подобного конкурса. Собственно компьютерные игры, посвящённые выборам, на российских просторах ещё поискать надо. Хотя они, конечно же, есть. Одним из пионеров стала Избирательная комиссия Ростовской области, по инициативе которой несколько лет назад была разработана компьютерная игра «Мир демократии: путешествие во времени». Главный герой игры – танаит, житель древнего города Танаиса, основанного на берегах Дона в III веке до нашей эры. Вместе с героем игрок проходит через этапы истории становления демократии и выборов.

Что касается истории выборов, то создать на её основе познавательную игру куда проще, чем обучающую на базе современного российского избирательного и партийного законодательства, которые принципиально меняются за относительно короткий промежуток времени. Разработчикам, пожалуй, следует предусмотреть не просто разные, а взаимоисключающие правила игры. Например, правила начала 2006 года, когда введено требование об увеличении минимальной численности политических партий, и правила, заложенные в конце 2008 года, о сокращении этой численности. С другой стороны, можно и не вдаваться в такие детали. Хотя американские игры о выборах, тот же «День выборов» 2008 года выпуска, учитывают всё, вплоть до данных переписи населения и опросов общественного мнения.

«Среди жанров под игру более подходят квест (игра на выполнение загадок-головоломок), тактическая стратегия и интерактивная викторина, – говорит ведущий инженер иркутского Центра внедрения свободного программного обеспечения «Артель-ГНУ» Антон Соколов. – Техническая сторона дела не такая сложная. На создание игры тому же студенту-хорошисту понадобится всего пара-тройка месяцев. Всё зависит от задачи, которую перед собой поставят разработчики. Группа студентов вполне может сделать самостоятельную сложную тактическую игру на базе какой-либо упрощённой математической модели. Квест осилит и школьники под руководством грамотного учителя информатики».

Выразительный дизайн, удобство навигации, использование компьютерной графики, музыкальное или звуковое оформление – всё это будет хорошим подспорьем для компьютерной игры в борьбе за победу в конкурсе. Свои работы необходимо направить в областную избирательную комиссию не позднее 1 ноября 2009 года, итоги конкурса подведут в течение месяца. Присланные на конкурс работы будут использоваться при проведении мероприятий по правовому обучению избирателей и могут быть выставлены на сайте Избирательной комиссии Иркутской области. Чтобы каждый его посетитель «на практике» проверил свои силы в организации выборов или своей собственной избирательной кампании.

«Право выбора»

👍 [Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)
- [Джем](#)
- [ВКонтакте](#)
- [Одноклассники](#)

Связаться с редакцией Бабра в Иркутской области:
irkbabr24@gmail.com

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)
Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь
Телеграм: [@bur24_link_bot](#)
эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова
Телеграм: [@irk24_link_bot](#)
эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская
Телеграм: [@kras24_link_bot](#)
эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская
Телеграм: [@nsk24_link_bot](#)
эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин
Телеграм: [@tomsk24_link_bot](#)
эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"
Телеграм: [@babrobot_bot](#)
эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)