

ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ «ЄВРОПА ТА КРИЗА» ПРИ ВИВЧЕННІ БЕЗПЕКОВОЇ ПОЛІТИКИ В ЄВРОПІ І СВІТІ.

Неприцький О.А. кандидат історичних наук, доцент

*Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця*

Інтеграція України у світове співтовариство є одним із ключових завдань від набуття незалежності і до сьогоднішнього дня. Всі ці роки точаться активні дискусії навколо безпечної складової зовнішньої політики нашої держави. Українській громадськості пропонується декілька варіантів формування безпеки. Перший – набуття членства у НАТО. Другий – вхід до ОДКБ. Третій – участь у формуванні окремої європейської системи безпеки. Четвертий – підтримання нейтрального статусу. Кожен із цих шляхів має свої переваги і недоліки. Тому потрібно знайти дієві технології, що дозволяють проаналізувати і наочно показати зміст і головні моменти, притаманні кожному із запропонованих шляхів.

Рольова гра «Європа та криза», на нашу думку, об'єктивно ілюструє можливості та межі застосування Спільної Зовнішньої і Безпечної Політики Європейського Союзу, вказує на перспективи її застосування для забезпечення миру і стабільності у Європі і світі.

Гра проводиться на основі матеріалів і методики розробленої Таміром Сінаї у німецькому Центрі Прикладних Політичних Досліджень (2007). Україномовний варіант гри опублікований Представництвом Фонду Конрада Аденауера в Україні [1]. (Проект «Європа та криза» - це продовження попередньої ініціативи «Формування майбутнього Європи» (2004) [2].

Гра «Європа та криза» відбувається за вигаданим сценарієм, що побудований на основі реальних подій в Алжирі протягом 1990-х – початку 2000-х років. Відповідно до сценарію гри, ситуація в цій африканській країні виходить із-під контролю і учасникам гри, що, за умовами гри, стають представникам європейських держав, засідаючи в Раді Міністрів Європейського Союзу, потрібно прийняти рішення, як зупинити військові безчинства в Алжирі і терористичні акти по всій Європі.

Учасники гри отримують розуміння, наскільки багато компонентів (економічних, соціальних, правових, культурних тощо), окрім воєнних, включає у себе питання безпеки. А також наочно бачать, що СЕБОП не є системою колективної безпеки і не має намірів такою ставати. Безпека країн-членів ЄС продовжує базуватися на участі переважної більшості країн-членів ЄС у Північно-Атлантичному Альянсі та тісній співпраці нейтральних Австрії, Ірландії, Швеції та Фінляндії із НАТО.

Сучасний стан розбудови воєнних сил Європейського Союзу в рамках СЕБОП є занадто слабким для протистояння можливим та уявним воєнним загрозам в регіоні. Прикладами цьому може служити конфлікт у колишній Югославії, з який європейці не змогли врегулювати самостійно, і тому через резолюцію ООН звернулися до НАТО. Або те, що в грудні 1999 року на Європейській Раді у Гельсінкі було конкретно визначено внесок країн до формування Європейських Сил Швидкого Реагування (ЄСШР), які мали в межах 60 днів надавати 60 тисяч військових для здійснення операцій із подолання криз терміном в 1 рік. Але ЄСШР і по сьогодні існують лише на папері.

У той же час учасники гри відзначають, що арсеналі Європейського Союзу залишаються потужні політичні чинники впливу.

Беззаперечною перевагою гри є той факт, що участь у грі можуть брати різні групи – від учнів старших класів до педагогів і державних службовців. Висновок громадськості після завершення рольової гри не відрізняється від думок незаангажованих експертів-міжнародників: Європа не має ні структури, ні процедури для врегулювання міжнародних загроз безпеці. ЄС володіє неабиякими можливостями забезпечення "м'якої" стабільності в регіоні, але у жодному випадку не можна підміняти ним поняття системи колективної безпеки.

Список використаних джерел

1. Сінаї Т. Європа та криза. Алжирський сценарій. – Київ, 2007.
2. Беме М., Фукс А., Раппенглюк Ш, Штох С. Європа майбутнього. Європейський Союз перед майбутнім розширенням. – Мюнхен-Швальбах, 2005.