

ИЗВЪН КУТИЯТА

Ако се налага да разберете сложен проблем, не се фокусирайте единствено върху мястото, където се развива действието



Цитати

Далеч от очите, далеч от ума.
- *английска поговорка*

Имаме система на национално счетоводство, която няма съответствие с националната икономика, тъй като не следи живота ни у дома, а регистрира диаграмата на треската на нашето потребление.
- *Уендел Бери, писател и екоактивист*

Изкачете се на планината, за да видите низината.
- *китайска поговорка*



Връзка с климата

Данните, с които разполагат политиците, са на база информация за икономическите и технологичните системи. В резултат на това е налице тенденция да се търсят решенията на проблемите в сферите на икономическите действия и технологичните промени. Дебатите относно действията за борба с изменението на климата се фокусират върху икономически инициативи (като въглеродни данъци, ценообразуване на електроенергията, налагане на такси, които отразяват външните разходи) или върху технически промени (подобрана енергийна ефективност, по-ефективни начини за намаляване на емисиите на парниковите газове или повишено използване на слънчевата енергия). Има по-малко източници на данни за населението и начина му на живот, така че тези сфери често остават извън политическите дебати.



За тази игра

Тази игра има за цел да покаже на участниците как една установена система на преценка влияе върху вземането на решения, както и да насърчи участниците в дебата за климата да бъдат по-креативни, търсейки още и още данни, които да ръководят техните бъдещи действия.

Това упражнение може да помогне за повишаване на осведомеността на участниците по отношение на неизследваните предположения, свързани с даден казус. Най-необходимото и най-често недоразвито умение е използването на периферно зрение. Колкото по-широка е нашата перспектива, толкова повече данни можем да съберем и толкова повече възможности съществуват за вземане на решения за ефективни действия.

Брой участници	Това е масова игра, в която могат да се включат произволен брой участници. Ако провеждате играта с по-малка група – до осем участници – можете просто да използвате няколко химикалки. За по-големи групи използвайте флипчарт.
Време	5 или 15 минути, в зависимост от размера на групата и продължителността на обобщението и дискусиата.
Място	Достатъчно място, за да може групата да се събере около вас или да наблюдава флипчарта. Седналата публика може лесно да играе тази игра.
Материали	За малки групи: шест или седем химикалки За по-големи групи: флипчарт и маркер
Предварител на подготовка	Не е необходима

Указания как да проведем играта

Обяснете: „Ще използвам таен код, за да ви покажа числа между едно и пет, само цели числа. Вашата цел е да дешифрирате моя код и да разберете всеки номер, който ви показвам. Разбира се, ще правите грешки първите няколко пъти, докато не разберете кода.“

А. Инструкции за по-малки групи



1

Подредете химикалките на маса (или на пода) пред очите на групата. Бъдете малко придирчиви, докато слагате химикалките, сякаш ги подреждате по някаква специална схема.



2

Поставете ръката си с разперени 5 пръста върху масата в непосредствена близост до подредените химикалки. Попитайте групата: „Кое число показвам?“ (Пауза).



3

Участниците в групата ще споделят своите отговори. Мнозина просто ще кажат броя на показаните химикалки. Други ще се опитат да разберат „кода“, интерпретирайки подреждането на химикалките като някакво конкретно число. Други може да предположат верния отговор, в случая пет (*Броят на разтворените пръсти на ръката ви е верния отговор на вашия въпрос*).

Повторете играта още няколко пъти, всеки път променяйки броя на пръстите на празната си ръка. След три-четири кръга преминете към обобщението и дискусиата.



В. Инструкции за по-големи групи



1

Начертайте по-голям правоъгълник в горния десен ъгъл на флипчарта. Начертайте първия набор от символи (три или четири прости черти) в правоъгълника. Докато правите това, действайте така, сякаш се стремите да следвате някаква конкретна схема.



2

Докато рисувате символите, небрежно поставете другата си ръка вътре в правоъгълника с разперени пет пръста. Попитайте групата: „Кое число показвам?“ (Пауза.) „**Числото е пет. Кой позна пет?**“ Обикновено около една пета от хората ще вдигнат ръце.

„**Нека опитаме отново**“. Изтрийте флипчарта, след което нарисуйте нова схема, състояща се от четири или пет символа. Докато чертаете, небрежно отстранете празната си ръка и я облегнете на флипчарта извън правоъгълника – но този път със само три протегнати пръста. Попитайте: „**Кое число показвам?**“ (Пауза). „**Числото е три. Кой позна?**“

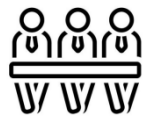


Преминете през този процес още веднъж – този път разпервайки само два пръста. Когато обявите, че отговорът е два, част от участниците ще започнат да изпитват известно разочарование.



3

Спрете да рисувате символите вътре в правоъгълника и продължете с бърза демонстрация. Поставете празната си ръка върху повърхността само с изпънат палец. „**Сега числото е едно.**“ Изпънете четири пръста. „**Сега показвам четири.**“ Направете това още няколко пъти, като всеки път показвате различен брой пръсти, докато всички разберат вашия код. Завършете с: „**Търсихте ли информацията вътре в правоъгълника? Това няма нищо общо с истинското число. Кодът е много прост. Но докато се фокусирахте върху начертаното вътре в правоъгълника, нямате възможност да го откриете.**“



Обобщение и дискусия

Без внимателно обсъждане тази игра може лесно да накара участниците да се чувстват разочаровани и дори манипулирани. Уверете ги, че дори интелигентните хора лесно могат да бъдат подведени, ако вниманието им се съсредоточи към погрешна информация. Отбележете, че тъй като сте избрали да нарисувате правоъгълник, тази игра може да бъде наречена „**Мислете извън кутията**“.

Ето някои предложени въпроси за дискусия:

- Каква рамка (кутия) използваме, когато набираме информация, служеща за основа на дискусия по изменението на климата?
- Кой определя, че трябва да използваме тази рамка?
- Какви важни данни често остават извън рамката (кутията)?

Твърде често държавниците отчитат успехите, постигнати по време на тяхното управление, на база такива показатели като брутния национален продукт (БНП). Изчисленията на БНП обаче обединяват дейности, които са полезни с тези, които са вредни за климата и околната среда. И изчисленията на БНП като правило пренебрегват бъдещите разходи, които ще произтекат от сегашните вредни въздействия. Как би могла да бъде променена рамката на БНП, така че да се избегнат дейности, които ще навредят на климата в бъдеще?

Тази игра е адаптиран вариант на **Hands Down Game (The Climate Change Playbook, Dennis Meadows, Linda Booth Sweeney, and Gullian Martin Mehers)**