

УЛОВ

**Хората често постигат повече като си сътрудничат,
отколкото като се конкурират**



Цитати

Ако не можете да уловите риба, не обвинявайте морето.
- гръцка поговорка

Една от причините, поради които е толкова трудно да се намалят въглеродните емисии, е, че изменението на климата е общ световен проблем.

Страните, които произвеждат най-много парникови газове, трябва да предприемат действия за справяне с проблема. Това представлява класическа икономическа дилема, наречена „трагедията на общото”.

- Дейвид Кестенбаум, Национално обществено радио, САЩ

Общият за всички двор няма да бъде пометен от никого.
- китайска поговорка



Връзка с климата

Ресурси като въздух, вода, земя, магистрали, рибни запаси, енергия, полезни изкопаеми... са наши общи – от тях всички ние зависим и за тях всички ние сме отговорни. Но по отношение на нашите общи блага, може да се окаже, че действаме по изненадващо егоистични начини. През 1968 г. Гарет Хардинг измисля фраза за това странно поведение. Той го нарича „трагедията на общото“.

Без някакъв колективен договор относно начина, по който ще управляваме общите ресурси, тези общи блага обикновено се използват прекомерно, което води до срив на ресурса, от който зависи нашето благосъстояние. Например: Земната атмосфера е обща. Когато действията на държавите се определят единствено от собствените им интереси, техните икономики отделят огромни количества парникови газове във въздуха, реализират големи печалби и по-значителен икономически растеж, но към дадения момент те не изпитват последствията от бъдещото глобално затопляне. Ако една единствена държава емитира високи нива на парникови газове, това може да има малки или никакви отрицателни последици. Но когато много страни отделят големи количества подобни емисии, тогава всички страдат.

Играта „Улов” предлага на участниците възможност да управляват устойчиво общи ресурси. Използвайки въображаем риболов, играчите могат да експериментират различни модели на сътрудничество и партньорство, за да избегнат „трагедията на общото“.



За тази игра

Тази игра предоставя възможност на участниците да се запознаят с дългосрочните последици от използването на ограничен възобновяем ресурс, когато той се експлоатира максимално с цел постигане на собствени краткосрочни ползи. Тази игра също така разкрива какво може да се случи, когато няколко играчи (независимо дали са лица, организации, или държави) доминират една система в ущърб на колективното благо.

В хода на играта могат да бъдат проследени два сценария на поведение на играчите:

- **Ползи в краткосрочен план** – Този сценарий разглежда действия, основаващи се на краткосрочни критерии за успех. За сметка на това дългосрочните резултати могат да се окажат трагични. Подобни примери се срещат в много сектори на икономиката, но особено крещящо е прекомерното използване на природни ресурси в риболовните зони. В много райони свръхуловът на риба значително е намалил способността на рибните популации да се възстановяват.
- **По-лошо преди по-добро** е сценарий, при който предприетите действия често влошават ситуацията в началото, но в дългосрочен план ресурсът се запазва и по-нататъшното му използване е безпроблемно.

Прилагането на действия за устойчиво използване на ресурсите изисква разбиране на дългосрочната динамика на системата, даване на предимство на дългосрочното благосъстояние пред краткосрочните ограничения.

Играта „Улов” дава възможност на участниците да практикуват всичко това.

Брой участници	Играта изисква минимум четирима участници. Работи добре и с няколко отбора, състоящи се от общо до около четиридесет души.
Време	30 до 50 минути, играта включва три етапа.
Място	Необходими са два вида помещения. Първият и третият етап изискват зала, която да дава възможност с помощта на флипчарт (учебна дъска) да запознаете играчите с правилата на играта, както и да проведете дискусия след завършването ѝ. Вторият етап се нуждае от помещение, което позволява играчите да се разделят на екипи от двама до шест души, като те са отдалечени достатъчно един от друг за да не чуват разговорите на противниковите отбори.
Материали	<ul style="list-style-type: none">• Един голям контейнер, представящ океана - неголям кашон ще свърши работа.• Триста монети (например от 1 или 2 стотинки) – това са рибите в океана.• Неголяма кутия, служеща за съхраняване на част от монетите (рибите).• По един малък контейнер за всеки играч (отбор) – това представлява риболовния кораб на отбора. Хартиени (пластмасови) чаши за кафе работят добре. Корабите трябва да бъдат с изписани номера (1, 2, 3 и т.н.), съответстващи на номера на всеки отбор.• Десет листчета на отбор – самозалепващи листчета (тип Info Notes)

	<p>с неголеми размери са подходящи.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Лист от флипчарт, показващ възпроизводството на рибите в годините – Фиг. 1. • Празен лист от флипчарт, който ще бъде използван в края на играта за записване на резултатите.
Предварителна подготовка	<p>Поставете 50 монети (риби) в океана. Оставете останалите монети в кутията – тя трябва да е недостъпна за играчите.</p> <p>Разделете играчите на 2 до 6 отбора, всеки отбор с приблизително равен брой играчи (от 2 до 7). Задайте на всеки отбор номер: 1, 2, 3 и т.н. Всеки кораб трябва да бъде с изписани номера, съответстващи на номера на всеки отбор. Можете да насърчите участниците да дадат име на своите кораби.</p> <p>Поставете 10 празни самозалепващи листчета в кораба на всеки отбор. Предварително определете подходящи места за разполагане на отборите по време на провеждането на играта (втория етап), така че да са достатъчно отдалечени един от друг, за да не може никой отбор да чуе стратегията на другите.</p>

Указания как да проведем играта



1

Разделете играчите на отбори и ги запознайте с правилата на играта. Обяснете:

1. „**Всеки от вас току-що е станал член на определена риболовна компания (отбор). Всяка компания разполага със съвременен риболовен кораб.**” Вдигнете един от контейнерите, които сте избрали да представляват корабите. „**Океанът е пълен с риба.**” Посочете големия контейнер и една от намиращите се в него риби.
 2. „**Целта на вашия отбор в хода на играта е да улови максимален брой риби за себе си.**”
 3. „**Океанът може да поддържа живота на максимум петдесет риби наведнъж. Броят им е между 25 и 50. Точният брой не ви е известен.**”
 4. „**Играта се провежда в няколко рунда. Всеки рунд представлява една година. Играта ще продължи от шест до десет години. Точният брой рундове е неизвестен за вас до края на играта.**”
 5. „**Всяка риболовна компания ще извършва по един улов на риба на година, като броят на рибите може да бъде между 0 и 8. Ваш е изборът какво число да изберете.**”
 6. „**В началото на всеки рунд ще напишете на самозалепващото се листче какъв улов от риба желаете за дадената година, ще поставите листчето в кораба си и ще доплавате с кораба до мен.**”
 7. „**Аз ще пренаредя корабите произволно, след което ще разгледам всяка заявка последователно.**”
 8. „**Ако дадена заявка надвишава броя на оставащата риба в океана, този кораб няма да получи риба тази година. Когато заявката на даден екип може да бъде изпълнена, ще поставя заявения брой риби в техния кораб.**”
 9. „**След като бъдат разгледани и изпълнени всички заявки, корабите се връщат на съответните им екипи.**”
- „**В началото на всяка следваща година рибите се възпроизвеждат по следния начин, онагледен на Фиг.1: Колкото риби са останали след поредния годишен улов, толкова риби се добавят (възпроизвеждат) през следващата година. Това означава, че ако няма**

останала риба в океана след общия улов за годината, тогава няма да се добавят нови риби в океана. Но ако например останат 25 риби след изпълнението на вашите заявки, тогава ще бъдат добавени 25 нови риби, за да се достигне капацитетът на океана, който е 50. Ако останат 38 риби, ще бъдат добавени 12 нови риби.”

10. „Всеки следващ рунд започва след завършване на предишния. Едва в края на играта всеки екип ще съобщи общия брой уловени риби.”



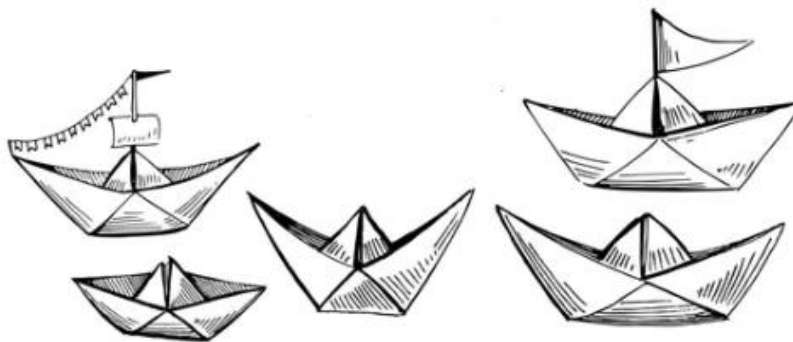
2

Обяснете: „Сега всеки екип трябва да обсъди своята дългосрочна стратегия, след което ще започне първият рунд. Вземете решение за вашата заявка за улов през първата година. Напишете избраното число на листче, сложете го в кораба и ми го изпратете.” Дайте на екипите няколко минути, за да обсъдят своята дългосрочна стратегия и да определят своята първа заявка за риба.



3

След като всички кораби акостират пред вас, поставете ги на масата, затворете очите си и пренаредете корабите произволно. Отворете очи и подредете корабите в права линия, с номерата им, обърнати към всички участници – подобно действие ви дава възможността да изпълнявате заявките на екипите в произволен ред. По този начин кораб 1 не е непременно първия, чиято заявка се разглежда най-напред, нито е гарантирано, че първият отбор, който придвижи своя кораб до вас, ще има предимството да си гарантира желаня улов на риба.





4

Запознайте се със заявката, записана в листчето на най-левия кораб, без да разкривате броя на планираните от екипа риби за улов. Ако в океана има достатъчно монети (риби), за да изпълните заявката, поставете искания брой монети в кораба. След това изпълнете последователно заявките на следващите кораби, спазвайки реда им отляво надясно. Ако някоя заявка е по-голяма от броя на рибите, останали в океана, върнете листчето в кораба без монети и преминете към следващия кораб. След като обработите всички заявки, нека екипите приберат своите кораби.



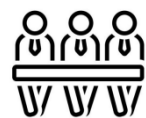
5

Помолете екипите да вземат решение за своите следващи заявки и да ви изпратят своите кораби. Докато те правят това, пребройте колко риби са останали в океана и, консултирайки се с кривата на възпроизводство (Фиг. 1), определете броя на новите риби, които следва да се добавят в океана. *(За рибна популация между 25 и 50, просто добавяте достатъчно монети, за да стане общият брой 50. Ако броят на рибите е под 25, добавяте толкова монети, колкото са останали в океана след поредния рунд. Например, ако в кутията са останали 12 монети, тогава ще добавите още 12 монети.)*



6

Продължете със следващите рундове, придържайки се към описаните по-горе инструкции. Ако екипите бързо уловят цялата налична в океана риба, оставете ги да преминат през още един или два годишни цикъла, изпитвайки последствията от грешката си да останат без улов. След това спрете играта. Ако видите, че екипите са приела стратегия, която ще поддържа рибната популация около точката на максимално възпроизводство, можете също да спрете играта. Но при повечето случаи, екипите ще трябва да преминат през поне 6 до 8 цикъла, преди участниците да изпитат последствията на техните решения.



Обобщение и дискусия

Обикновено някои от отборите ще следват агресивна стратегия и ще правят големи заявки в началото на играта. Това води до изчерпване на рибната популация, намалявайки възможността за добър улов на всички. Понякога ще има сериозно усилие да се координират решенията на екипите, за да се получи общ улов, който може да се поддържа през целия период на играта. Но това усилие обикновено се проваля. Или се пренебрегва от един или два отбора, или се основава на фалшива оценка на максималния брой риби, които могат да бъдат уловени годишно.

Обсъдете кривата на възпроизводство (Фиг. 1) с вашите участници. Тя показва, че максималният брой риби, които могат да бъдат добавени към океана всяка година, е 25. Следователно, това е максималният брой риби, който може да бъде улавян устойчиво всяка година. В продължение на 10 години теоретично могат да бъдат уловени 250 риби, без да се намали капацитетът на океана да възпроизвежда рибната популация. Ако разделим 25 на броя на екипите, участващи в играта, това с отлична точност определя максималния възможен улов за всеки отбор. Ако годишно общият брой уловени риби падне под 25, това е вследствие на прекомерен улов.

Нека всеки отбор докладва за общия постигнат улов, като го запише на флипчарта (учебната дъска).

Проведете с участниците дискусия върху натрупания в хода на играта опит – ето някои въпроси:

- „Какво се случи в тази игра?“
- „Отговорно ли е поведението на екипите за този резултат?“
- „До каква степен правилата на играта са причина за получените резултати?“
- „Какъв би бил максималният възможен улов, достъпен за всички екипи, участващи в играта?“
- „Какъв улов постигнаха всъщност екипите?“
- „Има ли победител в играта?“
- „Какви стратегии трябва да следват отборите, за да могат всички екипи да постигнат максимален улов? Защо тези стратегии може и да не се следват?“
- „Къде виждате примери в реалния живот за поведението, на което станяхме свидетели в тази игра?“
- „Какви политики и действия трябва да се следват в реалния живот, за да се постигне по-устойчиво използване на възобновяемите ресурси?“

Помолете участниците да помислят за политики и действия от реалния живот, свързани със споделените от цял свят климат и атмосфера.

- „Какъв е аналогът на максималния устойчив добив по отношение на климата? (*Способността на атмосферата да асимилира парниковите газове*).“
- „Какви политики могат да се следват в реалния живот, за да се постигне по-устойчиво използване на общите блага – климат и атмосфера?“

Обяснете: „Егоистичният участник в играта (*респективно, държавите, които не се съобразяват с климатичните промени*) се опитва да спечели дългосрочни ползи, без да заплаща краткосрочната цена, необходима за поддържане на устойчивост на системата. Такъв участник може да провали компромисни решения, които останалите се опитват да договорят. В какви случаи се наблюдават подобни егоистични участници в международните преговори за приемане на адекватни политики и действия по отношение на климатичните промени?“

Въз основа на придобития опит от играта (*бърз и неочакван срив в улова на риба, ресурс, който е обща собственост*) обсъдете:

- „Какви прозрения са придобили екипите за това как да подобрят дискусиите помежду си, когато се опитват да дефинират и решат сложни проблеми? По какъв начин е възможно да се осъществи ефективна комуникация между държавите, международните организации и бизнеса, свързана с потенциалните заплахи от промените в климата?“
- „Какви политики и действия за необходими в отговор на необходимостта от грижа за общите ресурси?“

Обобщете: В играта „Улов“ свръхуловът води до незабавна и безспорна печалба в началото, докато впоследствие резултатите са проблематични и се изясняват след няколко рунда. „Как политиките и действията, свързани с климата, могат да преодолеят това забавяне и да имат незабавни положителни резултати?“

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