

# ВЗАИМОСВЪРЗАНОСТ

Ако искате големи промени, намерете опорните точки.



## Цитати

Има стратегии, които могат да помогнат на екипите и индивидите да се справят с всяко предизвикателство поотделно. Но най-голям резултат се получава при обединяването на силите.  
*- Питър Сенге, учен*

Когато избираме нещо заради самото него, откриваме, че то е свързано с всичко останало във Вселената.  
*- Джон Муит, натуралист*

Ние самите сме силно повлияни от онези, на които влияем.  
*- Ерик Хофет, социален философ*



## Връзка с климата

Изменението на климата се причинява главно от нарастващите нива на парникови газове в атмосферата. Но всяко усилие за промяна има много други въздействия. Повечето от политиките, които провеждаме, в крайна сметка имат много малко влияние върху емисиите парникови газове, които се опитваме да намалим. Ако искаме да бъдем ефективни в усилията си, трябва да придобием умения да идентифицираме съответните политики, които действително могат да доведат до устойчива промяна, и които не са толкова много на брой.



## За тази игра

Повечето хора веднага схващат концепцията за така наречените «**точки на въздействие**», но им е трудно да ги забележат в реалната система. Тази игра може добре да илюстрира концепцията за «точките на въздействие» чрез конкретни промени в подредбата на играчите, протичащи в хода на играта, като наред с това унагледява действия (политики), имащи силно или слабо въздействие.

<b>Брой участници</b>	Това е игра за активно участие. Най-добре е групата да е от десет до четиридесет души. Ако вашата група надхвърля петдесет, разделете я на подгрупи.
<b>Време</b>	Двадесет до тридесет минути.
<b>Място</b>	Квадратна или правоъгълна зона без препятствия и с дължина най-малко 9 м на всяка страна, достатъчно голяма, за да могат всички участници да се движат свободно.
<b>Материали</b>	Не са необходими
<b>Предварителна подготовка</b>	Нека участниците да застанат в голям кръг в пространството, което ще използвате за играта. Всеки трябва да може да вижда всички останали. Застанете в средата между участниците.

## Указания как да проведем играта



1

Кажете: „Тази игра ще ви покаже, че едни решения имат голямо въздействие върху поведението на дадена система ( в случая нашата група), докато други нямат никакво влияние. Моля всеки от вас да избере двама души, които ще изпълняват дейности заедно с него по време на тази игра (ще бъдат ваши съотборници). Първият от тях трябва да бъде някой, който носи ..... (Тук трябва да посочите характеристика, която лесно се вижда при само един човек, например сини очила, жълта рокля, риза, която виси извън колана, или червени спортни обувки. Бъдете внимателни при избора си, за да не смутите човека, който притежава тази особеност. Посочването на облеклото като отличителна характеристика е приемливо. Добре е да се избягват физически характеристики.). Не споделяйте с останалите кого сте избрали за свой първи съотборник. Естествено не можете да изберете себе си за така описаната първа позиция.“

Обясненията по-долу предполагат, че сте избрали някого въз основа на характеристика, свързана с облеклото.

Кажете: „Вторият ваш съотборник може да бъде всеки друг, с изключение на хора, които носят ..... (Тук посочвате някои характеристики, които се проявяват при поне двама или повече участници в играта). Не споделяйте с останалите кого сте избрали за свой втори съотборник“

Ако инструкциите ви са били правилни, всички в групата ще са избрали едно и също конкретно лице като свой първи съотборник (по-нататък ще го наричаме «**универсален съотборник**») и няколко играчи като втори съотборник. В стаята ще останат един или повече участници, които никой не е избрал като съотборник. Ще ги наричаме «**нулеви съотборници**».



2

След като всички играчи са избрали своите двама съотборници, кажете: „Всеки път, когато кажа „Тръгвай!“ , целта ви ще бъде да се движите бавно из стаята, стремейки се да се позиционирате на еднакво разстояние от двамата си съотборници. Можете да сте много близо или далеч от всеки един от тях, това няма значение. Но не трябва да спирате да се движите, докато не прецените, че сте на едно и също разстояние от всеки от тях. Когато сте на еднакво разстояние от двамата свои съотборници, трябва да спрете да се движите. Но, разбира се, ако някой от въотборниците ви се премести отново, след като сте спрели, вие също може да се наложи да се преместите, за да сте еднакво отдалечен от двамата.“

Продължете с инструкциите: „Ако кажа «Спрете всички!», тогава всички трябва да спрат веднага и да останат на мястото си. Някакви въпроси?“

За да покажете какво имате предвид, поканете «универсалния съотборник» и втори човек да се присъединят към вас в средата на кръга. Кажете на всеки от тях да застане на определени места, поне на 1,5 м един от друг. След това обявете, че това са вашите съотборници и илюстрирайте как трябва да се движите, за да сте на еднакво разстояние от тях. Когато сте еднакво отдалечени и от двамата, помолете един от съотборниците ви да се премести малко и след това покажете как трябва вие да се придвижите, за да възстановите равното отстояние от двамата, преди да се установите на едно място. Попитайте дали има въпроси.



3

Нека двама играчи, които са ви помогнали за унагледяване на задачата, да се върнат по местата си, а вие излезте извън групата.

Кажете: „След минута ще направим първия опит. Ще помоля всички да се отдалечат на еднакво разстояние от своите избрани съотборници. Какво според вас ще се случи? Ще продължи ли групата да се движи, или ще спре? Колко време ще отнеме на играчите да спрат да се предвиждат, стремейки се да са на равно разстояние от съотборниците си?“

**Забележка:** Задаването на тези въпроси в хода на играта са важни. След всяко питане правете пауза и дайте на участниците време да формулират отговорите си. Не давайте оценки за отговорите, само благодарете за изразените преположения. От съществено значение е да накарате участниците да размишляват и да решат какво според тях ще бъде като цяло поведението на групата. Това ще увеличи максимално ползата от наблюденията.



4

Дайте команда за започване на играта: „Опит номер едно: «Тръгвай!»“ Наблюдавайте какво става. Участниците ще напуснат позицията си в кръга и ще се разхождат из стаята за няколко минути, преди всички бавно да спрат. Бъдете търпеливи. Може да отнеме повече време, за да се постигне целта, след което всички да спрат.

Ако играчите все още се движат след три минути и не изглежда, че групата ще достигне до равновесие в близко бъдеще, кажете: „Спрате. Всички достигнахте задоволително разстояние от вашите съотборници.“



Можете да направите още два-три опита, които илюстрират степента, в която промяна в една част от системата може да има отражение върху друга част, привидно доста отдалечена.



5

Нека всички да се върнат на първоначалните си позиции в рамките на големия кръг. Сега посочете човека, който е бил избран за **универсален съотборник**. Обявете, че ще продължите играта като в даден момент ще използвате ръцете си, за да спрете неговото движение (*образно казано – универсалният съотборник ще бъде вашата «точка на въздействие» върху играта*). Когато направите това, всички останали трябва да продължат да следват първоначалните правила, като се движат, постигайки еднакво разстояние от своите двама съотборници.

Попитайте: „Какво според вас ще се случи?“. Дайте време на участниците да помислят. Не оценявайте отговорите им. Когато хората приключат с коментарите си, можете да кажете: „Нека направим експеримент и да видим. Тръгвайте!“ След това бързо и внимателно спрете движението на **универсалния съотборник**, като поставите ръката си върху рамото му. Останалата част от групата обикновено също спира много бързо. Върнете се в първоначалния кръг и обсъдете случилото се.



6

Посочете играч, принадлежащ към групата на **нулевите съотборници**.

Обяснете, че при следващия рунд на играта опит ще се намесите, като поставите ръцете си на рамото на този човек, като ще го накарате да спре да се движи (*образно казано – избраният от вас играч ще бъде вашата «точка за въздействие» върху играта*). Всички останали ще продължат да следват правилата, движейки се докато се позиционират на еднакво разстояние от съотборниците си.

Попитайте участниците как вашата намеса ще промени поведението на системата. Отново им дайте време да помислят и да отговорят, без да оценявате отговорите им.

След като коментарите приключат, кажете на групата: „**Тръгни!**“ След това бързо и внимателно спрете движението на избраният от вас играч, принадлежащ към групата на **нулевите съотборници**. Спирането на този играч няма да има никакво влияние върху останалата част от групата. Все пак ще отнеме известно време, докато останалата участници спрат да се движат.



7

Върнете се към първоначалната позиция на участниците в кръг. Попитайте какво се е случило и защо:

- По време на Стъпка 5 спирането на **универсалния съотборник** (*прилагане на политика със силно въздействие*) оказва значимо влияние върху играта на всички останали.
- По време на Стъпка 6 спирането на играч, принадлежащ към групата на **нулевите съотборници** (*прилагане на политика със слабо въздействие*) оказва слабо влияние върху играта на всички останали.



### Обобщение и дискусия

Помолете участниците да споделят общите си впечатления, чувства и наблюдения относно играта. Много прозрения вече трябва да са се появили по време на разговорите след всеки от опитите. Сега е време да обобщим. Ето някои възможни въпроси, които да зададете:

- Какви са политиките със слабо въздействие, които хората използват в отговор на изменението на климата? Защо имат толкова малко влияние?
- Какви са политиките със силно въздействие, които хората биха могли да използват в отговор на изменението на климата? Защо смятате, че ще са ефективни?
- Какво можем да направим, за да насочим политическите дейности към резултати с високо въздействие?
- Кой са факторите в обществото, които наподобяват поведението на универсалните съотборници?
- Кой са факторите, които никой от нас не използва, за да определи собственото ни поведение (*на универсален съотборник или, респективно – принадлежащ към групата на нулевите съотборници*)?

---

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