



Čas přípravy
20 minut



Čas realizace
45–60 minut



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
20



Věková kategorie
14 let

TRAGÉDIE OBCNÍ PASTVINY

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: občanská, sociální a personální.

Konkrétní cíl: Porozumění pojmu „sdílené zdroje“ a pochopení „problému obecní pastviny“; vést účastníky k zamyšlení nad způsoby, jak lze problém sdílených zdrojů řešit a k uvědomění si složitosti problému, výchova k ekologii a šetrnosti vůči přírodním zdrojům.

Motivace: U této hry je důležité, aby účastníci neznali přesné téma hry, proto je vhodné jim rovnou navrhnout hru, vysvětlit pravidla simulační hry a následně provést rozbor.

Potřeby: 5 misek nebo víček od ešusu (do každé skupinky hráčů jeden kus), kuličky (lze nahradit např. keksy, luštěninami nebo korálky).

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Uvedení do tematiky – modelová situace:

Na společné pastvině pase ovce řada pastýřů. Pokud je překročen limit pastviny (příliš mnoho ovcí), dojde ke kolapsu (pastvina se nestačí obnovovat). Protože však pastvina nikomu nepatří (je obecní), platí pro každého pastýře následující úvaha: „Když budu mít o jednu ovci víc, budu mít víc vlny a víc vydělám (a tato výhoda připadne celá pro mě). Kvůli mé ovci navíc bude sice pastvina víc spasená, ale tato nevýhoda nepadne jen na mě, ale rozloží se na všechny. Kdybych si ovci navíc nepořídil já, určitě by to udělal někdo jiný, a tráva by byla stejně spasená. A navíc, když už je tam sto ovcí, tak jednu další ovci pastvina určitě ještě snese.“ Všichni si tak pořizují další a další ovce, až je pastvina zcela spasená a většina ovcí zemře hladu, což je samozřejmě nežádoucí výsledek pro všechny.

Pro vznik této situace jsou důležité následující faktory:

1. Motivy pořizovat si další ovce – sdílený zdroj a soukromé zisky.
2. Eroze zdroje. V důsledku překročení kapacity zdroje dojde k poklesu jeho vydatnosti, tj. nejen že se neuživí ovce navíc, ale zahynou i ovce, které by se na pastvině uživily bez problémů, kdyby nedošlo ke zvýšené spotřebě.
3. Zpoždění a neznámé faktory. Velikost kapacity zdroje není známa (nebo není vůbec jasné, že má zdroj kapacitu omezenou) a k projevům přečerpání dochází až se zpožděním. Následkem toho je velmi těžké o zamezení kolapsu efektivně vyjednávat.

Pokud jsou v systému přítomny tyto faktory, je velmi pravděpodobné, že dojde k tragédii obecní pastviny, tj. k překročení kapacity a k jejímu kolapsu. To však neznamená, že by byl vývoj předurčen a lidé (pastýři) by ho vůbec nemohli ovlivňovat. Naopak – rozsah kolapsu a jeho následky jsou velmi závislé na rozhodnutích, která děláme.

Modelový scénář s ovci problém dobře ilustruje. Tento problém se však nevztahuje pouze na ovce, ale i na situace, které výrazně ovlivňují náš život: rybolov, znečištění ovzduší, ničení ozónové vrstvy, zásoby podzemní vody, doprava ve městě, rádiové frekvence, odpady na oběžné dráze apod. Ve všech těchto případech máme sdílený zdroj (moře, atmosféra, centrum města, oběžná dráha), u kterého hrozí kolaps či zahlcení, přičemž není zcela jasné, jaká je jeho kapacita. Současně má každý jedinec v systému motiv využívat zdroj co nejvíce. V případě atmosféry je souvislost s modelovou situací trochu složitější – omezeným zdrojem je v tomto případě schopnost atmosféry vstřebávat znečištění či skleníkové plyny, využití tohoto zdroje tak spočívá ve vypouštění látek do atmosféry (nikoliv v „odebírání“ z atmosféry).

Jak lze situaci řešit? V případě situace s pastvinou může být řešením soukromé vlastnictví, tj. rozdělení na oplocené díly, které připadnou jednotlivým pastýřům. Jakmile má každý svůj díl pastviny, nevýhody plynoucí z přidání další ovečky už se nerozkládají mezi všechny, ale každý je nese zcela sám, a tak si dává dobrý pozor. Takové řešení je však možné jen u těch zdrojů, které lze jednoduše rozdělit na samostatné díly. Ryby v moři nebo atmosféru však takto privatizovat nelze. Další možná řešení tak vyžadují určitá centralizovaná opatření, na nichž se shodne celá komunita nebo která jsou vymáhána centrální autoritou (například státem). Příklady:

Regulace čerpání zdroje: Regulace může spočívat třeba v zákazu čerpání zdroje v určitém období, čímž se umožní efektivnější obnova zdroje (typické u rybolovu).

Kvóty: Je stanoveno maximální možné čerpání zdroje (max. počet ovcí na pastvině). Kvótu je třeba rozdělit mezi



jednotlivé aktéry, což lze řešit přidělením pevných dílčích limitů, nebo pomocí tržních mechanismů (např. obchodování s povolenkami na skleníkové plyny).

Daně, poplatky: obojí snižuje motivaci k čerpání zdroje a představují tak nepřímou formu dosažení žádoucí kvóty. Typickým příkladem jsou poplatky za vjezd do centra města.

Možnosti řešení jsou téměř vždy, ale není jednoduché se na konkrétních podmínkách domluvit. I pokud se aktéři (pastýři, rybáři, stáři) shodnou na nutnosti problém řešit, má každý z nich většinou trochu jiné zájmy a bývá obtížné vyjednat konkrétní řešení s přesnými parametry a následně je efektivně vymáhat.

Před začátkem programu by účastníci neměli znát téma programu, protože to může ovlivnit jejich chování při hře a zkreslit tak její průběh.

Účastníci nejprve sehraji simulační hru, která názorně ilustruje obecný problém správy sdílených zdrojů. Hra mívá dramatický průběh a silný emotivní náboj a dobře poslouží pro následné úvahy o situaci. Po hře je velmi důležité soustředit se na detailní rozbor hry, pojmenování mechanismů, které se projevily, a na poučení z jejího průběhu. Kromě toho lze také formou krátké přednášky přidat podrobnější informace o reálných problémech se sdílenými zdroji.

Simulační hra:

Aby hra ilustrovala obecný problém, musí obsahovat základní faktory: motivy k růstu, eroze zdroje, zpoždění a neznámé faktory. Ať už detaily určíme jakkoli, důraz na tyto principy téměř zaručuje, že průběh hry bude tragédií obecní pastviny ilustrovat.

Hráče rozdělíme do skupinek po čtyřech. Každý hráč hraje sám za sebe a v průběhu hry spolu hráči nesmí nijak komunikovat. Během hry těží hráči zdroj (například kuličky), který je společný všem hráčům ve skupině (miska uprostřed stolu). V průběhu hry se pravidelně střídají dvě fáze: těžba a obnova zdroje. Tyto fáze jsou výrazně odděleny, třeba písknutím na píšťalku.

Pro lepší názornost můžeme dětem misku popsat jako rybníček, v němž jsou ryby.

Během fáze těžba si hráči mohou ze zdroje libovolně brát (každý si svůj úlovek schovává do své vlastní zásobárny).

Během fáze obnova je zdroj doplněn o 50–100% (ovšem jen do určitého maximálního limitu). Hráči by měli vědět, že obnova zdroje závisí na tom, kolik zdroje zůstalo, ale přesný údaj znát nemusí. (Příklad: Je nastaven maximální limit 20 kuliček a padesátiprocentní obnova. V prvním kole zůstane v misce po těžbě šest kuliček. Během obnovy tedy doplníme tři kuličky. O několik kol později zůstane v misce 16 kuliček, my však doplníme jen 4, maximální limit zdroje je totiž 20.) Pro čtyřčlennou skupinu je vhodné dát na začátek 25 kuliček a obnovu nastavit na 50% (zaokrouhlit nahoru).

Cílem hráčů je získat během hry ze zdroje co nejvíc. Aby pointa hry dobře vynikla, slíbíme hráčům zcela konkrétní materiální odměnu (například čokoládu), přičemž bude množství odměny úměrné jejich zisku při hře.

Typický průběh při těchto pravidlech je takový, že během první těžby hráči vytěží téměř všechny zdroj a následně dochází jen k minimální obnově.

Po první části, která typicky dopadne tragicky (to je ovšem účel), můžeme s hráči sehrát druhé kolo hry, před kterým se spolu již mohou domluvit. Můžeme jim dát i mírnou volnost pro úpravu pravidel.

Varianty: Při základních pravidlech se může strhnout fyzický boj o zdroje. Abychom boji zabránili, můžeme například dovolit používat pro odběr pouze jednu ruku a zdroj nechat odebírat po jednom. Případně můžeme jako zdroj použít něco křehkého, např. keksy, které se mohou rozlomit. Za rozdrčené potom nepřísluší žádná odměna.

Podle uvážení můžeme povolit či zakázat vracet vytěžené zdroje zpět. Vracení sice nemá u většiny reálných situací reálný podklad, ale tento fenomén může dodat hře dynamiku a také poslouží jako analogie „vyjednávání“ o čerpání zdroje.

Pro zdůraznění problémů souvisejících se sdílenými zdroji můžeme do některých skupinek zařadit instruovaného záškodníka, který bude bez ohledu na ostatní intenzivně čerpat zdroj sám pro sebe, čímž bude zabraňovat jeho obnově. Ostatní s tím podle pravidel nesmějí nic dělat, takže jim záškodník zkazí hru a šanci na odměnu. Vytvoří se tak dostatek podnětů pro následnou analýzu.

Rozbor hry:

Zaměřujeme se na rekapitulaci a vysvětlení průběhu. K čemu došlo? Proč byl průběh právě takový? Jak kdo z účastníků během hry uvažoval? Pomocí otázek (a případně drobných ujasnění) se snažíme účastníky dovést k tomu, aby pochopili, jak fungoval princip obnovy zdrojů, že mohli všichni získat víc, než nakonec získali, a proč hra probíhala právě tak, jak probíhala.

Během hry mohly nastat velmi emotivní situace – část skupiny se snaží zdroj šetřit, ale jeden z členů nespolečně pracuje a začne zdroj těžit ve velkém. Emoce necháme v diskusi projevit, ale nerozebíráme osobní neshody, spíše diskusi obracíme do obecné roviny.

Poté, co dostatečně pohovoříme o tom, jak se hra vyvíjela, můžeme se zamyslet nad tím, co hra představuje. Čemu

v reálném světě průběh hry odpovídá? Jaké situace se odehrávají podobně? Účastníci by měli sami přijít na několik konkrétních příkladů, které následně můžeme doplnit ještě dalšími. U některých příkladů můžeme jen uvést obecné téma a nechat účastníky, aby sami přišli na to, jak souvisí s modelovou situací.

Na závěr se také můžeme zamyslet nad možnostmi řešení. Jaké řešení použili účastníci ve hře? Jaké ještě by se dalo použít? Jaká řešení máme k dispozici v reálném světě?

Pozn.: Delší variantu této hry (společně s podrobně vysvětleným příkladem na ozónové vrstvě) najdete v knize Zážitekové výukové programy (Radek Pelánek, Portál, 2010).

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Příroda, Poznání a Pomoc.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato aktivita není vhodná pro děti s mentálním opožděním. Je pro ně příliš náročná a efekt hry zřejmě nebude takový, jaký bychom očekávali.

Dítěti můžeme pomoci tím, že bude pracovat ve dvojici (třeba s vedoucím, instruktorem). Společně mohou probírat to, co se právě ve hře děje.

Moje poznámky:

Moje poznámky: