

Zážitkové výukové programy

Radek Pelánek

Radek Pelánek



Dostupné pod licencí „Uveďte původ–Zachovejte licenci“
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Tato knížka vyšla původně tiskem v roce 2010. Tištěná kniha již je rozebraná a dávám k dispozici tuto elektronickou verzi. Tato verze neodpovídá přesně publikované knize: jde o pracovní verzi před provedením jazykové korektury a redakčních úprav.

Text zveřejňuji v podobě, jak vznikl, bez provedených aktualizací. Od původního uvedení her uplynulo přibližně 15 let a mnohé z nich tak vyžadují výraznější aktualizaci, např. téma „Zed“ se stalo během této doby aktuálnějším a vyostřenějším, u ekologických témat panuje ve společnosti větší povědomí, ale i polarizace. Pokud hry upravíte, budu rád, když ji zveřejníte pro ostatní k využití či inspiraci (za dodržení podmínek licence CC-BY-SA).

Obsah

Obsah	3
1 Úvod	6
1.1 O tématu	6
1.2 O knize	8
1.3 Zdroje	10
2 Metodika	11
2.1 Základ programu	11
2.2 Prostředky	13
2.3 Skládání a uvádění celku	18
2.4 Instruktorská etika	19
2.5 Zdroje	20
3 Stav světa	22
3.1 Popis programu	22
3.2 Scénář emotivní pesimistické části	24
3.3 Scénář optimistické prezentace	31
3.4 Diskuze	35
3.5 Poznámky a zdroje	37
4 Dvacet let	38
4.1 Popis programu	38
4.2 Dílčí bloky	39
4.3 Poznámky a zdroje	46
5 Zeď	48
5.1 Popis programu	48
5.2 Scénář	49
5.3 Diskuze	58
5.4 Poznámky a zdroje	60
6 Příběh Rwanda	61
6.1 Popis programu	61

6.2	Podklady	62
6.3	Diskuze	72
6.4	Poznámky a zdroje	74
7	Labyrint světa	76
7.1	Popis programu	76
7.2	Scénář	77
7.3	Diskuze, zamyšlení	84
7.4	Poznámky a zdroje	86
8	Spolupráce	87
8.1	Popis programu	87
8.2	Informace o tématu	88
8.3	Hry a scénky	92
8.4	Poznámky a zdroje	98
9	Tragédie obecní pastviny	99
9.1	Popis programu	99
9.2	Informace k tématu	100
9.3	Krátká simulační hra	103
9.4	Simulační hra Pastvina	105
9.5	Poznámky a zdroje	109
10	Distribuce nápojů	111
10.1	Popis programu	111
10.2	Pravidla hry	112
10.3	Rozbor hry	117
10.4	Poznámky a zdroje	122
11	Další náměty	124
11.1	Projevy	124
11.2	Válka	125
11.3	Voda	126
11.4	Dobré jídlo?	126
11.5	Rusko a my	127

Předmluva

Tato kniha vyrostla „odspodu“ – od dílčích programů, které jsem vytvářel v průběhu let 2005-2009, většinou na několik iterací. Nejde však o pouhé „splácnutí“ nesourodé kupky materiálů. Při souhrnném zpracování jsem jednotlivé programy rozepsal o metodické rady a zkušenosti, podklady jsem doplnil a aktualizoval. Mezi jednotlivými programy je také mnoho souvislostí, které jsem se pokusil v souhrnné knize ukázat. V neposlední řadě mě souhrnné sepisování inspirovalo k vytváření nových programů, a pevně doufám, že takto kniha bude působit nejen na mě, ale i na čtenáře.

Kniha by nemohla vzniknout bez spolupráce s mnoha lidmi, kteří se podíleli především na tvorbě a uvádění dílčích programů.

Pavel Krčál již dlouho spolehlivě funguje jako můj „konstruktivní kritik“. V průběhu let připomínkoval pracovní verze většiny zde uvedených scénářů a podkladů; diskuze s ním vytvořila základní impuls pro vznik programu Dvacet let. Díky tomu, že má Pavel na svět trochu jiný náhled než já, jsou mnohé programy méně černobílé než by byly bez jeho připomínek.

Velký dík patří instruktorským kamarádům, kteří pomáhali při premiérových uvedeních programů, především Honzovi Kořínkovi, Jance Rutrlové, Jorikovi Švandovi, Šimonovi Řeřuchovi a Ondráši Příbylovi. Při premiérovém uvedení programu člověk velmi ocení, když program pomáhají uvádět zkušení instruktoři, kteří jsou schopni samostatně odhadnout, jak se zachovat. Petře Rychecké děkuji za náměty při vymýšlení programu Dvacet let, za umožnění testování tohoto programu v CVČ Lužánky a za spolupráci při uvádění. Poděkování patří i ostatním spoluorganizátorům akcí, na kterých byly programy uváděny, a také všem účastníkům a studentům, na kterých byly programy testovány.

Zde popsané programy samozřejmě nevznikly na zelené louce, ale vycházejí z mnoha podkladů a dříve publikovaných her. Poděkování tedy patří i všem autorům, od nichž pochází inspirace, především pak J. Činčerovi, J. D. Stermanovi, G. Pikovi a D. Selbymu.

Hlavní dík patří mé ženě Barče: za připomínkování vznikajících scénářů, pomoc při uvádění programů, diskuze nad dílčími náměty, za připomínky jak k celkové koncepci knihy, tak k jednotlivým větám, a především za všechnu podporu a povzbuzení, které mi dává.

Radek Pelánek

1 Úvod

- *Hřeší tedy ti preceptoři, kteříž žákům jen čísti, říkati a z paměti se učití káží, bez vysvětlování jim věcí. ... Protož 1. Vždycky napřed rozum a soud formovati sluší a teprv zatím paměť, jazyk, ruku. 2. Vyšetřovati má preceptor všechny fortele, jak a čím se mysl žákově snadně odmyká, a užívati jich.* (J. A. Komenský)
- *Vzdělání je to, co zůstane, když to, co bylo naučeno, je zapomenuto.* (B. F. Skinner)
- *Opakovat, co řekli ostatní, vyžaduje vzdělání; zpochybnit to, vyžaduje mozek.* (M. P. Poole)
- *Mysl není nádoba k naplnění, ale oheň k zapálení.* (Plutarchos)
- *Slyším a zapomínám, vidím a pamatuji, dělám a rozumím.* (čínské přísloví)
- *Hra je radost. Učení při hře jest radostné učení.* (J. Á. Komenský)
- *Kdo má jednou jako muž něco vykonat, ten se v tom musí cvičit již od dětství, ve hře.* (Platón)
- *Co dostaneš při hře, ani čert nevydře.* (slezské přísloví)

Uvedené citáty společně vystihují základní rysy této knihy: plynulý přechod mezi výukou a hrou, nabídka pestrá škály pohledů a zdrojů, i přes značnou rozmanitost jisté sdílené základní principy.

1.1 O tématu

Základní přesvědčení, na kterém je postavena tato kniha, lze vyjádřit sloganem „Dobrá výuka má v sobě kus hry a dobrá hra má v sobě kus výuky.“

Zážitková výuka

Mezi hrou a výukou je plynulý přechod. Jsou hry, které slouží téměř čistě k zabavení a odreagování, a je tomu tak dobře. Honička a Člověče nezlob se mají ve světě své pevné místo. Na druhé straně spektra je čistá výuka – některá témata se prostě musíme naučit nazpaměť nebo úmorně procvičit. Výuku anatomie či řešení diferenciálních rovnic lze těžko pojmut jako akční zábavnou bojovku. Škála mezi hrou a výukou je však plynulá a když opravdu chceme, téměř vše se dá posunout kousek směrem do středu. Jednoduchou zábavnou honičkou můžeme dětem ukázat základní principy populační dynamiky, a to bez toho, abychom používali cizí slova a odborné termíny. Výuku diferenciálních rovnic lze zase

zpestřit vhodnou volbou příkladů a zapojením soutěžních prvků („kdo první určí velikost populace králíků po deseti letech, dostane čokoládového králíka“).

Účelem této knihy však není poučovat, jak kombinovat hry a výuku. Ostatně, jak je vidět z uvedených ústředních sloganů, tento základní přístup není nijak převratně nový, a o metodické rady také není příliš nouze. My se zde budeme držet inspiračního přístupu. Místo abstraktních rad ukážeme konkrétní příklady a zkušenosti. „Tohle jsme zkusili, takto to fungovalo.“ Je na vás, jak poskytnuté materiály využijete. Můžete podklady přímo převzít a použít, nebo se jen volně inspirovat.

Zaměříme se zde pouze na jednorázové samostatné programy. Nezabýváme se dlouhodobým vzděláváním a pedagogickými směry a cíli, i přesto, že je obojí samozřejmě velmi důležité. Obsah a pojetí knihy úzce souvisí s oblastmi jako je například zážitková pedagogika, globální výchova, environmentální výchova, klíčové kompetence, či rámcové vzdělávací programy. Uvedené programy splní nejlépe svůj účel, pokud budou součástí dlouhodobého snažení, nicméně tyto dlouhodobé cíle jdou nad rámec této knihy. Metaforicky řečeno, tato kniha se zabývá tím, jak z dílčích stavebních materiálů postavit domek a nabízí příklady konkrétních zajímavých domků. Jak z domků postavit město už je další důležitá otázka, kterou musíme studovat zvlášť. Bez domků nicméně město nepostavíme.

Zážitkové výukové programy

Jak bylo řečeno, ne vždy je potřeba hrát si i učit se zároveň. V této knize se však cíleně zaměřujeme na témata a způsoby provedení, které míří právě do středu škály mezi hrou a výukou. Tuto oblast nazýváme „zážitkové výukové programy“. Dílčí programy, které zde představíme, nespádají do jednotné pevné formy, mají však společné základní charakteristiky.

Rozsah programů je většinou 1-4 hodiny, počet účastníků je řádově kolem 20 lidí. Programy lze tedy použít například v rámci vícedenních akcí jako jsou například soustředění, školy v přírodě, tábory, či prázdninové kurzy, ale i jako zpestření školní výuky nebo jako samostatný večerní program v klubovně.

Program má jasné téma, které je pro účastníky nejen zajímavé či zábavné, ale i přínosné. Přínos nemusí být výukový v tradičním smyslu získávání nových informací. Může jít také například o ujasňování názoru, nabourání stereotypů nebo zamyšlení se nad jinými pohledy.

Na hranu mezi hrou a výukou se dostáváme především pomocí využití vhodných prostředků. Prostředky by nám měly umožnit předávat účastníkům informace a impulzy, ale také jim ponechat dostatek prostoru pro vlastní aktivitu. Toho dosáhneme například pomocí různých herních prvků a strukturovaných diskuzí. V zážitkových výukových programech se dostáváme nejen na hranu mezi výukou a hrou, ale také trochu do oblasti umění, protože k vtažení účastníků do programu využíváme také pocity – například čtením dramatických úryvků z literatury, promítáním emotivních obrázků nebo pouštěním burcující hudby.

Jedním z klíčových prostředků, které využíváme, jsou tedy multimédia. Díky technickému vývoji je dnes využití multimédií velmi snadné a výrazně nám rozšiřuje možnosti. Cíle, kterých se snažíme dosáhnout, jsou v podstatě staré několik století. Nyní však máme k dispozici prostředky, které tu nebyly ani před deseti lety. Dnes není problém vzít data-

projektor, notebook a reproduktory a vytvořit tak na chalupě uprostřed hor během chvilky promítací sál s kvalitou, které byla ještě nedávno dosažitelná jen profesionálům. Díky Internetu máme při ruce neuvěřitelné množství podkladů – nejen informací, ale i obrázků, nahrávek a videí.

Možností je tedy mnoho. Je na nás je dobře využít. K tomu potřebujeme především dobré, silné a důležité téma.

Složitý svět

Aby vznikl dobrý zážitkový výukový program, nestačí splácet pár zajímavých informací, zábavných her, k tomu pustit hudbu a promítat obrázky na velké plátno. Potřebujeme téma, které celý program spojí. Ne každé téma se hodí pro zpracování formou zážitkového výukového programu. Témata zde uvedených programů jsou značně rozmanitá, ale i tak sdílí společné prvky, které můžeme shrnout jako „složitý svět“.

Svět je složitý a většinou v něm nejsou jednoduché, černobílé pravdy. Jak se postavit ke změnám klimatu? Kdo má nárok na Jeruzalém? Jaký postoj zaujmout k přistěhovalcům z chudých zemí? Na co se zaměřit ve svém životě? Jak vést rodinu, firmu či stát, aby za 10 let byly v lepším stavu než dnes? Kdy je oprávněné zasahovat do vnitřních konfliktů jiných zemí?

Tyto oblasti jsou těžko uchopitelné, složité. Jaké máme možnosti při rozhodování? Můžeme se pokusit získat objektivní a kompletní podklady k problému a na základě racionální domluvy všech zúčastněných probrat všechny možnosti a rozhodnout se pro optimální řešení. To je samozřejmě ideál, který je naprosto nedosažitelný. Srovnávat se s tímto ideálem je spíše na škodu, protože to často vede k rezignaci na angažování se v řešení problémů. Problémy pak označíme jako moc složité, usoudíme, že není reálné jim zcela porozumět, a tak se ani nepokoušíme je řešit. Takový přístup však zavání alibismem. I zdánlivá absence rozhodnutí a distancování se od problému, je vlastně rozhodnutím – většinou spočívá v tom nechat věcem volný průběh a dělat dál to, co dřív. A to je málokdy dobrá volba.

Ve složitém světě nám nezbývá nic jiného než snažit se udělat to nejlepší, co je v našich silách. Musíme se smířit se s tím, že naše vnímání světa bude vždy subjektivní, naše informace neúplné a naše rozhodnutí nedokonalá. To nás však nesmí odradit od pokusů řešit problémy. Abychom naše snažení bylo úspěšné, měli bychom neustále rozmýšlet, zpochybňovat vlastní stereotypy a hledat nové impulsy, což je bezpochyby náročné.

Svět je složitý. Cílem zde uvedených programů není dávat lidem předžvýkané odpovědi, ale nadhazovat otázky k zamyšlení, dodávat nové podněty a také snažit se předávat přesvědčení, že má smysl nad složitými problémy přemýšlet.

1.2 O knize

Nastínili jsme obecný přístup a téma, ještě tedy stručně shrňme, co může čtenář od knihy očekávat.

Komu je kniha určena?

Cílovou skupinou knihy jsou především ti, kdo pracují s mládeží od 14 do 30 let, konkrétně pak:

- instruktoři volnočasových organizací, kteří chtějí, aby jejich akce byly nejen zábavné, ale aby vedli také k rozvoji účastníků,
- učitelé, kteří chtějí obohatit svoji výuku o netradiční prvky.

Knihy nabízí konkrétní hotové programy včetně detailního rozpisu uvádění a podpůrných materiálů, takže programy lze rovnou použít. Kniha se však také snaží inspirovat k vlastní tvorbě programů podobného typu.

V čem je kniha nová?

O hrách i výuce toho bylo napsáno již hodně, nicméně dostupné materiály spadají převážně do dvou oddělených tříd: obecné metodické principy (jak by se mělo co dělat) a pak konkrétní drobné hry, aktivity, náměty. Neexistuje mnoho materiálů, které by názorně ukazovaly, jak tyto dvě větve propojit – jak spojit konkrétní aktivity, abychom dosáhli oněch obecných cílů. Tento chybějící prvek se snaží poskytnout právě tato kniha.

Mnohé i jednoduché hry ilustrují zajímavé složité principy. Pokud je však hra popsána jen stručně a bez vysvětlení těchto principů, pak ti, kdo ji převezmou, ji většinou uvádí jen jako zábavné zpestření a nevyužijí její výukový potenciál. Pokud jsou v literatuře popsány rozsáhlejší hry, bývají popsány pouze stručně a vynechávají detaily. U složitých programů zase bývají zásadní i zdánlivé detaily, např. v jakém pořadí aktivity řadíme, jaké přesné pokyny účastníkům říkáme nebo kdy pouštíme hudbu. Tato kniha obsahuje detailní popis programů včetně vysvětlení principů a popisu drobností.

Rozpis detailů neznamená, že při uvádění musíte dělat vše přesně tak, jak je zde uvedeno. Dokonce to ani není vhodné, protože program vždy musíme přizpůsobit okolnostem. Detaily jsou uvedeny proto, aby bylo jasné, jakým způsobem program lze uvést (protože takto byl odzkoušen a fungoval), a také aby bylo jasné, do jakých detailů bychom měli mít průběh programu rozmyšlený, aby běžel hladce. Cílem také je, aby se z popisu programů mohl poučit i čtenář, který sice nebude uvádět přímo konkrétní program, ale bude vytvářet něco podobného.

Organizace knihy

Druhá kapitola knihy popisuje základní metodiku tvorby programů, další kapitoly pak rozebírají jednotlivé programy a poslední kapitola nabízí náměty na vlastní tvorbu. Při prvním čtení doporučujeme kapitolu o metodice jen zběžně prolétnout a pak se k ní vrátit poté, co si čtenář udělá pomocí konkrétních programů lepší představu, o co vlastně jde.

Programy byly vybrány tak, aby ilustrovaly využití různých prostředků a aby ukázaly různé způsoby použití programů na škále od zážitkových po výukové. Kvůli této různorodosti mají i dílčí kapitoly každá trochu jiný charakter, nicméně sdílí některé základní body. Na začátku je vždy uveden stručný popis programu (charakteristika, cíle, cílová skupina).

Většina programů je modulární a v rámci popisu jsou pak popsány části, ze kterých lze program poskládat. Uvádíme vždy také konkrétní rozpis, jak lze celý program poskládat. Literaturu a zdroje uvedíme pro lepší orientaci na konci jednotlivých kapitol, protože jsou většinou specifické pro dílčí téma. Kapitoly jsou uspořádány tak, aby programy s podobným tématem byly u sebe. Jednotlivé programy jsou však zcela samostatné a kapitoly tak lze číst v libovolném pořadí.

Pro jednotnost používáme v knize pojmy instruktor (což může být třeba učitel či vedoucí) a účastník (což může být třeba student, žák, hráč). V textu jsou typograficky odlišeny „scénáře“, tj. části textu, které jsou určeny k čtení směrem k účastníkovi programu – při uvádění je vhodné tyto části textu okopírovat pro všechny instruktory.

Ke knize jsou navíc na webu <http://radekpelanek.cz> k dispozici doprovodné materiály, které se hodí při uvádění programů (např. tabulky pro tisk, obrázky pro promítání). Cílem těchto příloh je co co nejvíce ulehčit možnost program vzít, upravit pro svoje specifické podmínky a uvést. Prostřednictvím tohoto webu budou také zveřejňovány doplnění, aktualizované podklady a případně i nové programy. Pokud budete některý z programů uvádět a vytvoříte novou variantu či podkladové materiály, o které byste byli ochotni se podělit s ostatními, zašlete je prosím autorovi (aktuální kontakt viz web).

1.3 Zdroje

Protože spektrum od výuky po hry je velmi široké a zasahuje mnoho oblastí, jakýkoliv výběr zdrojů je pouze ilustrativní. Následující knihy poskytují průřez od výukových témat po zážitkové, všechny přitom sdílí základní myšlenky z úvodních citátů:

- Bain., K. *What the best college teachers do*. Harvard university press, 2004.
- Hora, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. Mladá fronta, Praha 1984.
- Komenský, J. Á. *Didaktika česká*. 1630.
- Martin, A., Franc, D., Zounková, D. *Učení zážitkem a hrou. Praktická příručka instruktora*. Computer Press, Brno 2007.
- Pelánek, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Portál, Praha 2008.
- Petty, G. *Moderní vyučování*. Portál, Praha 1993.
- Pike, G., Selby, D. *Globální výchova*. Grada, Praha 1994.

Nejrelevantnější zdroje jsou podrobněji rozebrány na konci další kapitoly.

2 Metodika

Tato kapitola je určena především těm, kdo chtějí vytvářet vlastní programy nebo výrazně upravovat cizí programy. Kromě metodiky tvorby programů však kapitola obsahuje i obecné rady ohledně uvádění, a proto by si jim alespoň zběžně projít každý, kdo se chystá uvádět některý z dále popsanych programů. Další kapitoly pak obsahují pouze poznámky specifické pro konkrétní program.

2.1 Základ programu

Než začneme rozmýšlet detaily provedení a chystat pomůcky na uvedení, musíme si především dobře rozmyslet vlastní základ programu – jeho téma a cíle. Poté potřebujeme sehnat dostatek informací a podkladů, na kterých program postavíme. Teprve až si ujasníme tento základ, začneme vybírat konkrétní prostředky, formulovat pravidla a shánět ty pomůcky.

Téma

Jako první potřebujeme téma. V principu samozřejmě můžeme vytvořit program o téměř čemkoli, nicméně šance na úspěch se zvýší, pokud téma splňuje alespoň rámcově následující požadavky.

Téma by mělo být vhodné pro zážitkové zpracování. To může znamenat, že dokážeme vytáhnout základní abstraktní principy a ty převést do hry. Příkladem takového tématu, které jde pěkně ztvárnit pomocí jednoduché abstraktní hry, je tragédie obecní pastviny (viz kapitola 9). Jiná možnost zážitkového zpracování se nabízí tehdy, kdy téma obsahuje silný emotivní podtext, který dokážeme vyvolat pomocí obrázků a hudby. Takovými tématy jsou například ekologický stav Země (kapitola 3) nebo genocida (kapitola 6).

Programu většinou pomůže, když je téma mírně kontroverzní. Jedním z klíčových bodů programů bývá diskuze, při které mají účastníci možnost porovnat svoje názory s ostatními. Tato konfrontace je samozřejmě daleko zajímavější a přínosnější, pokud ve skupině existují různé názory. Jak prohlásil Albert Einstein: „Večírek, na němž jsou všichni zajedno, je ztracený večer.“ Důležité mohou být i zdánlivé detaily v pojetí tématu. Například „ochrana přírody“ sama o sobě příliš kontroverzní téma není, ale již „ochrana přírody versus ekonomické zájmy“ téměř jistě vyvolá diskuzi – tedy pokud všichni účastníci nejsou ekologičtí aktivisté.

Vhodnost tématu je relativní a záleží na účastnické skupině. Aby program účastníky zaujal, měli by téma vnímat jako aktuální a důležité a navíc by o něm měli mít alespoň základní povědomí. Dvouhodinový program není dostatečný na to, abychom účastníky vtáhli do něčeho zcela nového. Například spory o Rukopisy královedvorský a zelenohorský by byly možná dobře zpracovatelné a i vhodně kontroverzní, ale přece jen to pro většinu lidí není aktuální téma a málokdo dnes přesně ví, o co vlastně tenkrát šlo.

A konečně, co je možná nejdůležitější, téma musí připadat zajímavé nám, instruktorům. Kdo chce zapalovat, musí sám hořet.

Cíle

Kromě tématu si musíme ujasnit také cíle. Čeho chceme dosáhnout? Typickou chybou, a to nejen při tvorbě programů, je zmatek v cílech, o které nám jde. Cílů bývá příliš mnoho nebo nejsou vůbec ujasněné, následkem čehož program vyzní do ztracena. Jak praví přísloví: „Kdo honí dva zajíce, nechytí žádného.“

Konkrétní cíle samozřejmě závisí na zvoleném tématu, nicméně podobně jako jsou určitá témata vhodná pro zážitkově-výukové zpracování, tak jsou i jisté obecné cíle, na které je vhodné tímto typem zpracování mířit. Klasická výuka se zaměřuje především na předávání znalostí. Hry se hodí především na trénink dovedností (např. obratnost, týmová práce). Zážitkové výukové programy jsou vhodné především na ujasňování po-
stojů. Přičemž opravdu jde především o ujasňování – nesnažíme se účastníky zformovat podle našich představ, ale poskytujeme jim impulsy pro zamyšlení nad vlastními postoji.

Typické cíle zážitkových výukových programů můžeme vyjádřit třeba následovně:

- motivovat k přemýšlení, formulování postojů, vyjadřování názorů, k naslouchání ostatním,
- ukazovat netradiční pohledy na známé problémy, nabourávat stereotypy,
- zaujmout a inspirovat k dalšímu studiu tématu.

Podklady

Pokud chceme vytvořit zajímavý a originální program, nevystačíme s tím, co máme v hlavě. Potřebujeme vyhledat další informace, podklady, náměty. Hledáme nejen faktické informace, ale třeba i vhodné hry, ze kterých využijeme dílčí principy. Při tvorbě programu není naším cílem vymýšlet kolo, ale z již vymyšlených kol a dalších součástí postavit alespoň koloběžku.

Primárním zdrojem, na který se dnes většinou obracíme, je internet. Pár rad:

- Jako první krok je důležité zvolit správná klíčová slova, pod kterými vyhledávat. Dříve než se zaboříme do detailního pročítání dílčích webových stránek, zkusme různá klíčová slova.
- V angličtině toho lze najít téměř vždy daleko více než v češtině.
- Při přebírání informací z internetu dáваме pozor, odkud informace čerpáme. Data z náhodně nalezeného blogu raději ověříme z nezávislého zdroje. U kontroverzních témat je vhodné čerpat ze stránek obou stran (např. zastánci a odpůrci potratů).

- Internet můžeme využít i jako zdroj obrázků, které se hodí pro zpestření programů. Volně stažitelné obrázky jsou sice spíše v nízké kvalitě, ale v mnoha případech to nevadí – obrázky často promítáme jen na 3 vteřiny.

I přes snadnou dostupnost internetu nezanevřeme na tradiční zdroje informací – knihovny. Zdroje dostupné z internetu jsou často povrchní a nespolehlivé, v knihách bývají informace důkladnější a lépe zpracované. Knihovny také nabízejí zajímavé služby jako například archívy starých výtisků novin a časopisů. Velmi dobrým zdrojem jsou vlastní průběžně vytvářené materiály, například úryvky z knih, citáty, vystřižené obrázky.

2.2 Prostředky

Dejme tomu, že máme vybrané téma a cíle programu a shromáždili jsme dostatek podkladových informací. Jaké máme prostředky pro ztvárnění programu? V této části projdeme hlavní kategorie dostupných prostředků a popíšeme jejich účel a základní rady pro použití. Jde jen o stručné poznámky s konkrétními radami a příklady. Pro zájemce jsou dostupné detailnější metodické materiály (viz zdroje na konci kapitoly). Popis prostředků je uspořádán zhruba podle škály od zážitkových (zábavných, aktivních) po výukové (informační, pasivní). Jako příklady jsou použity programy, které jsou popsány dále v knize.

Hry, scénky

Hry používáme v rámci zážitkově výukových programů především pro lepší vžití do situace, o které program pojednává, nebo pro ilustraci důležitého principu. Pomocí her můžeme u hráčů vyvolat emoce a tím je lépe zatahnout do tématu. Hry jsou samozřejmě také zpestřením, neměl by to však být jejich jediný smysl. Zařazujeme především hry nesoutěžní, případně soutěživost používáme jako motivaci, ale nezdůrazňujeme při vyhodnocování. Základní typy her, které se hodí jako součást zážitkových výukových programů:

- Scénky a dramatické hry. Jde většinou o krátké bloky, při kterých účastníci dramaticky ztvární dílčí zadání. Rozdělíme hráče do skupin, které se domluví a sehrají určené situace, nebo každý hráč dostane svoji (tajnou) roli a pak společně improvizují. Příklady: Zed' (Alfa-Beta kultury), Dvacet let.
- Drobné soutěžní hry. Jde o jednoduché hry ilustrující principy, který dále v programu rozvádíme. Příklady: Spolupráce a soutěž (kooperativní piškvorky, dilema vězně), Tragédie obecní pastviny (krátká varianta hry).
- Simulační hry. Většinou jde o rozsáhlé strategické hry s jasnými pravidly a cíli, mohou však v sobě obsahovat i hraní rolí. Pokud využijeme simulační hru, tvoří pak hlavní jádro programu. Příklady: Tragédie obecní pastviny (rozsáhlá varianta hry), Distribuce nápojů.

Aby hra plynule zapadla do programu, musíme být schopni ji hladce uvést. To znamená nejen mít nachystaný materiál a pravidla, ale také mít dobře rozmyšlené rychlé rozdělení do skupin, být schopen pravidla vysvětlit stručně a jasně, reagovat citlivě na průběh hry, podle potřeby účastníky popohánět a na konci rychle a elegantně vyhodnotit výsledky.

Protože v rámci programů zařazujeme hry do většího bloku, do kterého by měly svým vyzněním přesně zapadnout, chceme, aby hra měla dobře předvídatelný průběh. Snažíme se samozřejmě o předvídatelnost pouze z pohledu instruktora, z pohledu účastníka by hra měla poskytovat dostatek svobody a možností. Takto předvídatelného průběhu dosahujeme například pomocí dobře nastavených pravidel, zkušeností s uváděním hry, nebo instruováním vybraného účastníka. Konkrétní tipy nabízí popis jednotlivých programů.

Diskuze, samostatná práce

Účelem diskuze a samostatné práce je poskytnout účastníkům prostor přemýšlet, formulovat vlastní názory a zjistit, co si myslí ostatní. Jde často o vrchol programu, ke kterému ostatní body tvoří předejdu.

Ze všech prostředků je diskuze z pohledu instruktora zdánlivě nejjednodušší na přípravu. Rozhodně bychom však přípravu diskuze neměli podcenit. Vyznění programu často určuje právě diskuze a průběh diskuze závisí na otázkách, které účastníkům položíme. Otázky si musíme dobře rozmyslet dopředu, protože během samotné diskuze nemáme čas ani intelektuální síly na vymýšlení dobrých otázek. Obvykle totiž musíme řešit spoustu jiných věcí: moderovat diskuzi, hlídat čas, usměrňovat účastníky. Vybrat a formulovat dobrou otázku navíc není vůbec jednoduché. Jako základní test „kvality“ otázky, lze použít následující kritéria:

- Umím já sám jasně formulovat svoji odpověď?
- Dokáži si představit jiné konkrétní odpovědi, které jsou alespoň částečně v rozporu s mojí a u kterých je pravděpodobné, že je bude někdo z účastníků zastávat?
- Je pravděpodobné, že účastníci budou schopni formulovat zajímavé odpovědi během krátkého času?

Pro ilustraci uveďme příklad z programu Dvacet let. Při prvním uvedení byla jedna z použitých otázek „Které události minulých dvaceti let byly nejdůležitější?“ Tato otázka se ukázala jako špatně formulovaná, protože není jasné, co přesně znamená „nejdůležitější“. Druhou nevýhodou otázky je její složitost. Ani nadprůměrně vzdělaní a inteligentní lidé nejsou schopni během krátké doby na ni dát dobrou odpověď (zkuste si to). Během dalších uvedení programu jsme tedy diskuzi upravili. Otázka byla přeformulována tak, aby bylo jasnější kritérium důležitosti (skrže hypotetickou osobu v kómatu, viz popis programu). Účastníci navíc nevymýšlí odpovědi zcela „na zelené louce“, ale dostanou připravený seznam událostí, ze kterého se inspiroují a vybírají.

Tento příklad také ilustruje rozdíl mezi otázkou otevřenou a uzavřenou. U uzavřené otázky je několik možných odpovědí a účastníci z nich pouze vybírají. U otevřené otázky musí účastníci sami formulovat odpověď. Otevřené otázky nutí účastníky více hledat a formulovat svoje vlastní názory, vyžadují však více času a jsou náročnější na zodpovězení.

Kromě otázek si musíme také dopředu ujasnit, jak přesně bude diskuze probíhat. Typické možnosti jsou následující.

- Kruh. Základní forma provedení diskuze. Účastníci jsou rozesazeni do kruhu, aby na sebe všichni viděli. Hlídáme, aby vždy mluvil jen jeden člověk a aby diskuze neodbočila od tématu, ale jinak ji příliš neřídíme.

- Podkova. Využíváme při diskuzi o otázkách, které mají dvě protichůdné odpovědi. Účastníci se rozesadí do půlkruhu (podkova) podle názorů – každý konec představuje jeden extrémní názor a mezi nimi je plynulý přechod. V diskuzi necháme vyjádřit účastníky z různých částí spektra.
- Řeka. Používáme především tehdy, když účastníci mají pomocí diskuze dospět k závěru (např. seznam nejdůležitějších problémů). Nejdříve si odpověď rozmyslí každý sám za sebe. Potom se spojí do dvojic a musí dospět ke shodě. Dvojice se spojí do čtveřic, osmic a tak dále, až diskutují všichni dohromady.

Specifickou formou diskuze je samostatná práce po skupinkách. Účastníky rozdělíme do skupin a zadáme jim úkol na zamyšlení, např. vymyslet možná řešení zadaného problému, sepsat problémy, které považují za nejdůležitější nebo shodnout se na výběru klíčových událostí. Přesně určíme čas na plnění úkolu, dodržení času kontrolujeme a skupinky popoháníme. I tak si však ve scénáři programu vyhradíme alespoň o 20% víc času, než kolik účastníkům oznámíme. Po uplynutí času každá skupinka stručně prezentuje svoje závěry. Většinou zadáme každé skupince jinou otázku, protože pak jsou výsledné prezentace pestřejší. Výsledné prezentace však nebývají hlavním smyslem tohoto úkolu. Hlavní smysl spočívá v diskuzi, kterou účastníci vedou při vymýšlení. Při práci po malých skupinkách se totiž zapojí i méně výrazní jedinci, kteří jsou při hromadných diskuzích potichu.

Kromě diskuzního probírání témat může zapojit i alternativní, rychlejší formy průzkumu názorů. Může jít například o postavení těla (stoupnutí, zvednutí ruky) pomocí kterého vyjadřujeme názor na bipolární otázku (případně stanovisko na škále mezi dvěma možnostmi), nebo o postavení v prostoru (jeden ze čtyř rohů) pomocí kterého můžeme vyjadřovat i volbu mezi více možnostmi. Při tomto provedení všichni hned přehledně vidí, jaké názory převládají ve skupině, a navíc rozpočítáme účastníky, které tím probereme.

Multimédia, smysly

Multimédia (především hudbu a obrázky) a smyslové úkoly používáme především pro vytvoření atmosféry a zvýraznění emotivního náboje. Hudba a obrázky také umožňují rozvolnit tempo programu aniž by došlo k jeho rozbřednutí, a tím poskytují prostor pro zamyšlení a zpracování dosavadních vjemů. Multimédia slouží také jako prosté zpestření programu.

Hudba je velmi silný prostředek pro práci s pocity – zkuste si pustit hororový film, ztlumit zvuk a pustit si polku. Protože hudba má velký vliv na atmosféru, jejímu výběru věnujeme velkou pozornost a pečlivě si vyzkoušíme, jak hudba ladí se zbytkem programu. Třeba ke Komenského češtině je hledání vhodné hudby docela oříšek.

Podobně jako hudba mohou posloužit obrázky, které můžeme také použít pro práci s pocity. V tom případě používáme především různé emotivní obrázky vztahující se k tématu. Krom toho můžeme použít třeba vysvětlující diagramy, které slouží jako přehledný zdroj informací podle klasického moudra, že občas obrázek vydá za tisíc slov. Dále můžeme použít krátké filmy, animace, případně počítačové modely. Na rozdíl od obrázků a hudby, v těchto případech bývá náročnější sehnat ten pravý kus do naší skládačky a většinou není v našich možnostech vytvářet si vlastní podklady tohoto typu.

Při práci s multimédií samozřejmě potřebujeme využívat techniku. Nezapomínejme, že naším cílem není oslnit účastníky skvělou multimediální show, ale nadhodit téma do diskuze. Techniku používáme jen do té míry, do jaké slouží vytyčenému cíli. Několik dílčích rad:

- Necitlivé použití techniky je spíše na závalu než ku prospěchu. Dobře zvažujeme, kdy techniku potřebujeme, jakmile není potřeba, vypneme ji. Například dataprojektor by neměl zbytečně hučet a oslňovat účastníky.
- Účastníci by si použití techniky neměli uvědomovat. Nemělo by docházet k trapným prodlevám, přetahování kabelů tam a zpět, hledání správných zásuvek, přehrabování v hromadě CD nebo zdlouhavému otevírání správných souborů, které se promítá dataprojektorem před zraky účastníků.
- Využíváme nejjednodušší technologii, která splňuje účel. Pokud například střídavě zapínáme a vypínáme promítání z dataprojektoru, nemusíme využívat dálkové ovládání, které občas špatně reaguje a u kterého si ve tmě snadno spleteme tlačítka a omylem zapneme úplně jinou funkci. Daleko spolehlivější řešení může být prostě zastínit promítání kusem papíru.
- Při pouštění hudby používáme pozvolný náběh a ztlumení (pokud není ostrý střih přímo záměrem). Hudbu bychom měli dobře znát, aby nás nepřekvapil například potlesk na konci nahrávky nebo předčasný konec nahrávky následovaný skladbou zcela jiného žánru.

Kromě zraku a sluchu můžeme použít i další smysly. Z těch využíváme hlavně hmat, a to především formou práce s předměty poslepu nebo tělesného kontaktu mezi účastníky. Výjimečně využijeme též chuť či čich. U smyslových úkolů hrozí rozjaření účastníků a odpoutání pozornosti od vlastního tématu programu. Proto tyto prvky používáme jen pokud se do programu opravdu hodí, a pak věnujeme dostatečnou pozornost hladkému uvedení úkolu.

Příklady využití multimédií jsou v nějaké podobě ve většině uvedených programů, namátkou zmiňme: hudba a promítání obrázků pro podkreslení atmosféry (Stav světa, Zeď, Příběh Rwanda, Labyrint světa), hudba a obrázky jako zadání úkolů (Dvacet let), úkoly s dalšími smysly (Stav světa), počítačové modely (Spolupráce a soutěž).

Testy, kvízy

Prímočarým účelem testů je zjistit, co už účastníci ví, případně co si účastníci zapamatovali. Protože však lidé mají různé testy a kvízy rádi, můžeme využít tyto prostředky i pro vtažení do programu a naladění na téma. Vhodné formy provedení jsou například:

- klasický kvíz – otázky s výčtem možností,
- přiřazovací test – párování pojmů (údajů), které k sobě patří,
- doplňovací test – doplňování chybějících údajů,
- poznávací test – hádání, o co jde (např. z obrázků, hudebních ukázek).

Testy uvádíme jako drobnou soutěžní aktivitu, abychom účastníky více namotivovali ke snaze. Soutěžní aspekt nemusíme příliš zdůrazňovat – většina lidí je soutěživá sama o sobě a soutěž mezi účastníky není cílem našich programů. Testy si mohou opravit účastníci

sami. Provedeme vyhodnocení výsledků (účastníci jsou zvědaví, jak si vedli v porovnání s ostatními), ale neklademe na výsledky velký důraz. Dobrá forma rychlého vyhodnocení je následující. Všichni účastníci si stoupnou a pak postupně vyvoláváme: „Sednou si všichni kdo mají méně než 10 bodů, méně než 15 bodů,...“ a tak dále, až nakonec zůstanou stát jen ti nejúspěšnější. Těm pogratulujeme a hbitě pokračujeme dál. Příklady využití testů: Dvacet let, Příběh Rwanda.

Čtený text

Čtený text používáme, pokud nám záleží na tom, abychom předali konkrétní přesné informace, a dále ve spojení s dalšími prostředky pro vytvoření „synergetického efektu“. Pokud například čteme účastníkům nacvičeným strohým hlasem statistiky o světových problémech a do toho hraje pomalu se zesilující dramatická hudba, výsledný efekt je podstatně jiný, než když budeme jen tak spatra o těch stejných problémech vyprávět. Čtený text může mít silné vyznění také díky dobrým, vyladěným formulacím. Jedna dobře formulovaná věta může vydat za pět minut vykládání. Na druhou stranu samotné čtení (bez hudby, obrazu či střídání s úkoly) využíváme jen pro velmi krátké texty, protože čtený text sám o sobě spíše uspává.

Při využití čteného textu si sestavíme scénář, ve kterém máme všechny texty na jednom místě, uspořádané tak, jak půjdou za sebou a případně doplněné o technické poznámky. Při sestavování scénáře pamatujeme, že mluvené slovo působí jinak než psané (např. pro čtení raději používáme kratší věty). Již během sestavování scénáře si zkusíme číst texty nahlas, abychom zjistili, jak zní a také abychom dobře odhadli čas. Úseky nepřerušovaného čtení by neměly být příliš dlouhé.

Pro zintenzivnění zážitku můžeme účastníkům během poslechu zavázat oči, protože při omezení vizuálních vjemů lidé pečlivěji poslouchají. V místnosti zhasneme, protože jinak světlo prosvítá a působí rušivě. Každá postava by měla číst stále ze stejného místa, aby účastníci nebyli zmatení.

Při čtení jsme otočení směrem k posluchačům, čteme srozumitelně a zřetelně. Čteme plynule, ale ne monotónně, správně intonujeme. Text si dopředu alespoň jednou přečteme nahlas. Pokud ve scénáři vystupuje více postav, nakopírujeme scénář pro každou postavu a barevně zvýrazníme její roli.

Tři z uváděných programů využívají čtení ve větší míře a obsahují detailně vypracované scénáře: Stav světa, Zed', Labyrint světa.

Přednáška

Konečně se dostáváme do čisté výukové části spektra našich prostředků. V případě zážitkových výukových programů nepoužíváme přednášku jako hlavní způsob předání informací, ale pro doplnění, pro vysvětlující komentář k ostatním aktivitám nebo pro nadhození podkladů pro následnou diskuzi. Někdy můžeme přechod mezi přednáškou a ostatními bloky udělat tak plynule, že si účastníci ani pořádně neuvědomí, že jde o „přednášku“. Nicméně my bychom měli mít v rozdělení programu jasno a hlavně si neplést diskuzi a přednášku.

Výklad a čtený text jsou zdánlivě podobné, nicméně působí výrazně jinak a používáme je za jiným účelem. Čteným textem působíme spíše na emoce, kdežto přednáškou oslovujeme racionální část vnímání.

Protože přednáška má v programech doplňující roli, uděláme ji raději krátkou a údernou. Dobře si připravíme podklady a přednášku doprovázíme vizuálně – buď s využitím data-projektoru a elektronických slidů nebo alespoň pomocí tabule či flipchartu. Připravené vizuální materiály pomáhají účastníkům sledovat výklad a i pro instruktora tvoří vhodnou berličku, zvláště když není zkušeným přednášejícím.

2.3 Skládání a uvádění celku

Rozebrali jsme dílčí prvky programů, nyní se pojďme podívat, jak to všechno poskládat dohromady. Zážitkový výukový program můžeme připodobnit ke koláži. Koláž skládáme z dílčích obrázků, které sami o sobě nemusí být nijak extra originální či zajímavé. Důležitá je především celková kompozice – jak dílčí obrázky poskládáme, jak k sobě zapadnou a co celkově koláž zobrazuje. Podobně je to s našimi programy – skládáme je z dílčích prvků, které nemusí být nijak zvláštní, důležitá je především celková koncepce a provázanost. Prostředky kombinujeme, avšak nepřepřelácáváme – nemá cenu snažit se dostat vše do jednoho programu.

Podřízenost prostředků cílům

Hlavní metodická myšlenka, kterou by každý autor programu měl mít na paměti, je podřízenost prostředků cílům. Aby vznikl dobrý program, nestačí smíchat dobré prostředky, které máme ozkoušené. Klíčové je mít silné téma a adekvátní cíle, potom se můžeme pustit i do experimentování s novými prostředky.

Podřízenost prostředků cílům však rozhodně neznamena, že vymýšlení programu musí postupovat podle strohé šablony: vymyslet téma, vymyslet cíle, posbírat podklady, vybrat dílčí prostředky, uvést program. Vznik programu může začít klidně „od spodu“, například od drobných dílčích prvků, které nás inspirují k hledání obecnějšího tématu, případně se může ujasňování cílů a prostředků překrývat. Jakmile však program dokončujeme, případně když jej vyhodnocujeme a upravujeme, musíme mít princip podřízenosti prostředků cílům na paměti.

Zde uvedené programy vznikly mnoha různými způsoby. Pro inspiraci uvádíme stručný příběh jejich vzniku na konci každé kapitoly.

Příprava

Při vymýšlení programu se vyplatí ujasnit si priority a podle nich postupovat. Kolik času jsem ochoten tvorbě programu věnovat? Jak komplikovaný a propracovaný program je reálné v tomto čase vytvořit? Než abychom se snažili o megalomanskou multimediální show, která nakonec bude nedotažená a vyzní rozpačitě, dáme si raději skromnější cíle a ty

pořádně dopilujeme. Vždy máme jen omezené množství času, které jsme ochotni přípravě věnovat, a je dobré tento čas rozložit uvážlivě. Většinou je důležitější dobře si rozmyslet formulaci otázek do diskuze než hledat extra super ilustrační obrázky.

Nakonec nás čeká ještě příprava přímo na místě uvedení. I na tu si vyhradíme dostatek času. Při vlastním uvádění věnujeme pozornost všem detailům, zvláště u pocitových částí by měl být průběh naprosto plynulý. Uvádějící instruktoři si například mohou domluvit signály, kterými se během programu mlčky domlouvají. Náročnější části programů si raději vyzkoušíme na nečisto.

2.4 Instruktorská etika

Pokud se do přípravy programů pustíme pořádně a pokud si vybereme složité a kontroverzní téma, postavíme sami sebe před řadu komplikovaných otázek. Jaké prostředky je korektní použít? Je správné působit na emoce lidí a trochu s nimi manipulovat, aby to lépe vyznělo? Jak moc mohu informace zjednodušit a upravit? Jsem oprávněn uvádět program o tématu, ve kterém nejsem expert?

Na otázky tohoto typu pochopitelně neexistuje jednoduchá odpověď. Je velmi důležité nad nimi přemýšlet, nesmíme je jen tak ignorovat, ale ani bychom se jimi neměli nechat odradit.

Emoce a manipulace

Mnohé z popsaných prostředků vedou cíleně k využití emocí, iracionality a působení na podvědomí. Občas se dostáváme až k manipulativním prvkům. Je to v pořádku? Záleží na tom, jak tyto prvky využijeme. Měli bychom si je uvědomovat, vědět, proč je používáme a neměli bychom je zneužívat. Můžeme třeba manipulativní prvky použít a pak účastníkům zpětně říct, že jsme je záměrně chtěli někam dotlačit a vysvětlit důvody našeho provedení (viz program Stav světa). Tato zkušenost může být pro některé účastníky i silnější než vlastní téma programu.

Lze namítnout, že užití emotivních prvků není vhodné pro složitá témata – složité problémy bychom se přece měli snažit řešit racionálně a s chladnou hlavou. Tady si musíme uvědomit, že naším cílem je problémy nadhodit a vést účastníky k zamyšlení nad nimi, a nikoliv problémy vyřešit. I diskuze, ve které účastníci s různými názory hledají kompromis, je především prostředek k tomu, aby účastníci nad problémem přemýšleli, nikoliv pokus o vyřešení problému.

Na setkání klimatologů a politiků, na kterém se snaží najít závazné postupy pro celý svět, pravděpodobně není konstruktivní promítat emotivní obrázky topících se ledních medvědů. Pro nás však cokoli, co pomůže vyvolat diskuzi, při které budou účastníci myslet, stojí minimálně za zvážení.

Nebýt zlý a nebát se

U složitých témat, můžeme snadno dostat strach z vlastní neinformovanosti a zaujatosti. Vyznám se v tom dostatečně? Nevidím sám téma černobíle? Měli bychom pochopitelně zjistit co nejvíce informací a pohledů na věc a dobře si rozmyslet použití všech potenciálně kontroverzních prvků. Ale zase bychom neměli mít zbytečný strach. Ve světě kolem nás se zjednodušené informace a emotivní manipulativní techniky používají ve velkém (reklama, útržkovité zprávy), a to často k prosazení čistě sobeckých zájmů.

Před všemi „zachránci světa“, včetně sebe samotného, bychom se měli mít na pozoru. Zachraňování světa už se nejednou pořádně zvirtlo. Přesvědčení, že pracujeme pro všeobecné dobro nás neopravňuje k tomu, abychom používali libovolné prostředky. Ale pokud všichni, kdo mají na mysli obecné zájmy, budou příliš korektní, jejich hlas zanikne mezi manipulativními projevy jedinců, kterým jde hlavně o vlastní zájmy a na korektnost kašlou.

2.5 Zdroje

V této kapitole jsme se pokusili shrnout základní metodické rady tak, aby byly obecně použitelné, ale současně konkrétní a stručné. Vážnějším zájemcům o problematiku se určitě vyplatí prostudovat si zdroje, které probírají dílčí témata podrobněji.

Metodické texty

Tyto knihy se zabývají obecnou metodikou, občas uvádí stručně rozebrané náměty, neobsahují však konkrétní rozpracované hry či programy.

Hora, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. Mladá fronta, Praha 1984.

Instruktorská „klasika“, která obsahuje mimo jiné i rozsáhlou a inspirativní kapitolu „Schůzky s múzami“ pokrývající téměř stejnou oblast jako naše zážitkové výukové programy. Kniha už je bohužel po 25 letech trochu zastaralá — hlavní metodické principy se sice nemění, ale mění se technika, dostupnost zdrojů a především témata. Kontroverzní témata, na něž klademe důraz zde, v 80. letech ještě nebylo možné rozebírat.

Činčera, J. *Environmentální výchova: od cílů k prostředkům*. Paido, Brno 2007.

Kniha se zaměřuje se na jednu specifickou oblast (environmentální výchova) a detailně rozebírá pedagogické směry v této oblasti. Kromě toho také dobře rozvádí důležité principy uplatnitelné pro tvorbu programů (postup od cílů k prostředkům) a popisuje detailně dílčí využitelné prostředky. Vzhledem k této knize je užitečný především hlubší rozbor simulačních her, diskuzí a drobných aktivit.

Pelánek, R. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. Portál, Praha 2008.

Průručka především pro instruktory vícedenních zážitkových akcí. Z pohledu zážitkově výukových programů je relevantní zejména pro kontext (o co obecně jde při zážitkové pedagogice, jak zasadit program do dramaturgie delší akce). Obsahuje též rady pro uvádění her a pro vedení diskuze.

Reitmayerová, E., Broumová, V. *Cílená zpětná vazba*. Portál, Praha 2007.

Kniha se zabývá vedením a uváděním zpětné vazby. Vzhledem k zážitkově výukovým programům je relevantní především rozbor vedení diskuze, kniha však obsahuje také rozsáhlou sbírku námětů na alternativní způsoby vedení zpětné vazby, které lze využít například pro zpracování různých drobných dílčích her.

Petty, G. *Moderní vyučování*. Portál, Praha 1993.

Kniha je určená především pro učitele a rozebírá tedy detailně metodiku přednášení. Kromě toho však popisuje i mnohé další prostředky (diskuze, práce po skupinách, hry).

Konkrétní hry

Tyto knihy obsahují stručný metodický úvod, především však uvádí konkrétní hry a programy.

Činčera, J., Caha, M. *Výchova a budoucnost*. Paido, Brno 2005.

Činčera, J., Caha, M., Kulich, J. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Brontosaurus Praha 7, Praha 1996.

Tyto dvě knihy obsahují mnoho konkrétních her, které jsou zaměřeny především na environmentální výchovu. Obsahují širokou škálu různých aktivit, od drobných her, přes diskuze a hry s hraním rolí, až po rozsáhlé simulační hry.

Pike, G., Selby, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu 1, 2*. Portál, Praha 2000.

Sbírka spíše drobných aktivit a cvičení rozdělených do tématicky laděných kapitol (např. životní prostředí, zdraví, budoucnost, technologie). Může posloužit jako inspirace na zajímavá témata a jako zdroj dobrých dílčích aktivit.

Instruktoři Brno. *Fond her. 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Computer Press. Brno 2007.

Sbírka her pro mládež a dospělé. Jde především o samostatné rozsáhlé hry. Do kategorie zážitkových výukových programů spadají dvě z uvedených her (Helena Kelerová, Země).

3 Stav světa

Program Stav světa se zabývá složitostí světa jako celku, a to především s důrazem na ekologické problémy. Žijeme na úkor budoucích generací? Čeká nás brzy kolaps? Nebo si žijeme lépe než kdykoliv dříve a čeká nás jen další zlepšení? Jak bychom se měli k ekologickým problémům postavit? Jsou potřeba radikální preventivní opatření nebo podpora ekonomického růstu?

Ekologický stav světa je téma, se kterým se dnes již každý setkal. Nejde tedy ani tak o to informovat, jako spíš nabourávat stereotypy. Většina lidí má svůj názor utvořený z krátkých sloganů a zjednodušujících zpráv. Program se snaží tedy především vyprovokovat účastníky, aby o tématu opravdu přemýšleli.

3.1 Popis programu

Program se zabývá současným stavem Země a ekologickými problémy. V první půlce programu jsou prezentovány dva vyhraněné protichůdné postoje, v druhé půlce programu pak účastníci diskutují nad nadhozenými tématy.

Úvodní část je provedena pocitovou a zážitkovou formou. Nejdříve je účastníkům předložen emotivní formou pesimistický postoj. Účastníci mají zavázané oči a je jim čten dramatický text o současných ekologických problémech. Text je prokládán hudbou a drobnými úkoly. Na tuto část po prudkém střihu navazuje odborně laděná prezentace s využitím slidů, při které je prezentován optimistický pohled na stav světa. Na základě dojmů z těchto dvou protichůdných prezentací pak účastníci diskutují o hlavních problémech současného světa a o svých vlastních názorech.

Důležité upozornění: části tohoto programu jsou záměrně zjednodušující a zkreslující a nejsou smysluplné bez celkového kontextu. Nedílnou součástí programu jsou vysvětlující komentáře uvedené v části „diskuze“.

Cíle a cílová skupina

Program můžeme zacílit několika směry. Cílem může být například:

- vzbudit zájem o stav Země, upozornit na ekologické problémy,
- poukázat, že problémy jsou komplikovanější, než by se mohlo zdát, že neexistují černobílá řešení,

- vést ke zdravě kritickému přístupu k informacím, ukázat, jak snadno jde manipulovat s daty i lidmi, a vést k zamyšlení nad tím, jak se této manipulaci bránit,
- zamyslet se nad vlastním přístupem a nad tím, co může jednotlivec udělat pro zlepšení životního prostředí.

Při uvádění programu se musíme zaměřit jen na některé z těchto cílů — poslechová část programu může zůstat stejná nezávisle na cílech, podle volby cílů však uzpůsobíme závěrečnou diskuzi. Volbu cílů uzpůsobujeme také cílové skupině:

- středoškoláci nebo starší účastníci, kteří se však tématem příliš nezabývají — zaměřujeme se spíše na vzbuzení zájmu, diskuzi o osobních názorech a o přispění jednotlivce,
- vysokoškoláci nebo skupina dobře informovaná o ekologických problémech — dá se předpokládat, že lidé o problémech ví a mají na ně ujasněné názory (často dosti černobílé), soustředíme se spíše na zdůraznění komplikovanosti problému a na otázky týkající se manipulace s daty.

Program je přínosnější, když je účastnická skupina pestrá. Pokud máme mezi účastníky samé ekologické aktivisty nebo samé studenty ekonomie, bude diskuze méně zajímavá, než když se sejde mix těchto dvou skupin.

Uvádění programu

Základní scénář programu je následující (mezi 2. a 3. bodem je vhodné zařadit krátkou přestávku):

1. Pocitový program o tom, jak je stav světa špatný – promítání obrázků a poté čtený text doprovázený hudbou a úkoly (40 minut).
2. „Vědecká“, technokratická prezentace o tom, jak je stav světa dobrý – promítání slidů a komentář přednášejícího (15 minut).
3. Diskuze (60-120 minut).

Jednotlivé části jsou rozebrány detailně níže. Scénář obsahuje přesné texty, nicméně není doporučeno uvádět program pouze na základě těchto podkladů. Uvádějící instruktor by měl mít alespoň základní přehled v problematice, např. alespoň základní znalost knihy Skeptický ekolog a reakcí na tuto knihu.

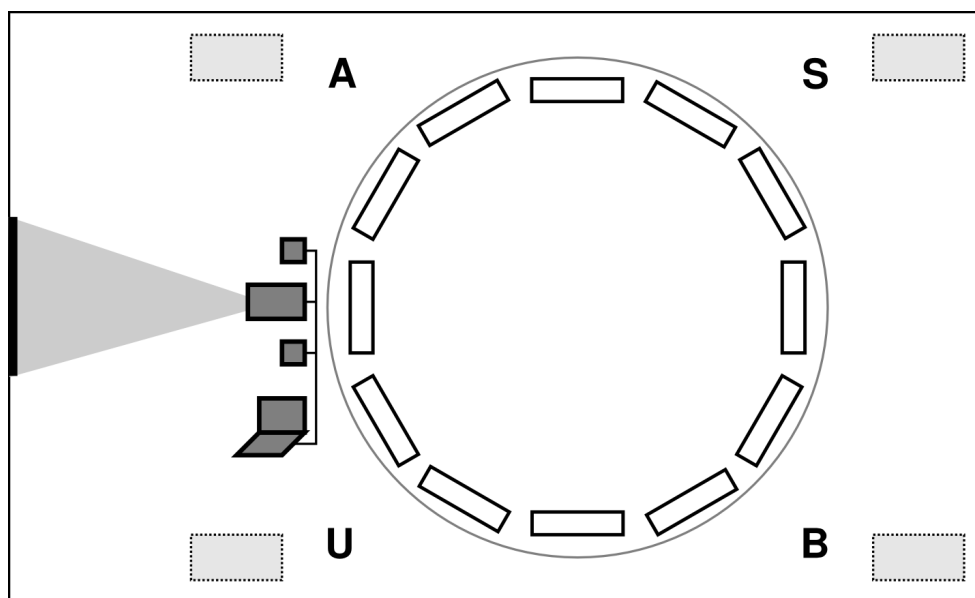
Kromě specifických instrukcí ve scénáři se řídíme metodickými radami uvedenými v kapitole 2 (především přednes čteného textu). Scénář, tak jak je napsán, počítá s 5 uvádějícími instruktory: potřebujeme 4 hlasy pro první část a dále přednášejícího pro 2. část (přednášející navíc může v první části ovládat hudbu). Pokud máme k dispozici více instruktorů, využijeme je při rozmísťování a sbírání předmětů při úkolech v první části. Ve 4 instruktorech může přednášející číst jeden z hlasů S nebo U, případně můžeme spojit role S a U (je lepší, když přednášející v první části nevystupuje).

Příprava

Na program potřebujeme následující materiál:

- dataprojektor, reproduktory, notebook s nahranými daty (fotky, hudba, prezentace),

- 5x vytištěný scénář, čelovky na čtení,
- rozličné drobné předměty na ohmatávání (cca 20 kusů),
- plastelína (1 kus pro každého účastníka),
- kosa, brousek, lano,
- hrnky s vodou, čaj,
- odpad (např. PET láhve, kartony),
- oblek nebo jiné slušné oblečení pro přednášejícího,
- tužky, papíry,
- několik šátků do rezervy.



Obrázek 3.1: Uspořádání místnosti: prázdné obdélníky představují lavice (židličky) pro účastníky, písmena pozice instruktorů, plné vyplněné obdélníky označují techniku (notebook, dataprojektor, reproduktory), tečkované obdélníky připravený materiál (odpadky, plastelína, apd.), kružnice představuje lano.

Před příchodem účastníků místnost připravíme podle obrázku 3.1. Rozestavíme dataprojektor, plátno, reproduktory, počítač a místa na sezení. Veškeré předměty na úkoly připravíme, aby byly snadno dostupné, a domluvíme se, kdo bude který z nich roznášet (měl by ho mít blízko u sebe). V místnosti zhasneme a necháme zhasnuto celou dobu, na čtení svítíme čelovkami. Účastníkům před zahájením programu dáme pokyn, aby si donesli šátky.

3.2 Scénář emotivní pesimistické části

Účastníci jsou během této části rozesazeni v kolečku, kromě úvodního promítání mají celou dobu zavázané oči. Ve scénáři vystupují čtyři postavy:

- A, B – čtou příběhy a dramatické informace, pokud možno ženský (A) a mužský (B) hlas, oba čtou emotivně, angažovaně,
- S – čte statistické informace a fakta, čte výrazně, ale suše, monotónně, nezaujatě,
- U – zadává úkoly, promlouvá neutrálně.

Úvodní promítání

Účastníky shromáždíme před místností, ve které se program koná. Zkontrolujeme, zda mají všichni šátky a dáme jim jasnou instrukci, že od chvíle, kdy vstoupí do místnosti nesmí mluvit ani jinak rušit, dokud nebude jasně řečeno jinak. Účastníci přichází do místnosti a sedají si na připravená místa. Zní ponurá, mírně dramatická hudba (například soundtrack Koaniquatsi, skladba číslo 8). Promítáme emotivní fotografie a obrázky, například fotky Země z vesmíru, grafy nárůstu počtu obyvatel, ilustrace související s ozónovou dírou či globálním oteplováním, fotografie ekologických katastrof, střídající se fotografie bohatství a chudoby. Hlavní účel promítání je zklidnění, naladění na atmosféru.

Vývoj Země

Vypnout hudbu, zakrýt dataprojektor, notebook připravit na prezentaci.

U: Nyní si prosím zavažte oči šátkem. Od této chvíle až do té doby, než bude ohlášena přestávka, prosím nemluvte. *[dle potřeby zopakovat]*

A: Zkus se oprostít od všeho, co by ti připomínalo náš známý svět. Nemysli na toto místo a na to co je okolo. Pojem prostrou ztrácí význam. Představ si prázdnotu, tmou. Nikde vůbec nic není. Prázdnost, ticho, tma. Pojem času ztrácí smysl. Čas neexistuje.

Hudba: klidná, tajemná (např. Vangelis).

B: Právě vznikl vesmír. Malá, hustá, horká tečka uprostřed ničeho. Rychle se rozpíná. Částice se srážejí a vytváří první nestálé struktury. Čas plyne, ale zatím není podle čeho jej měřit. A teď již vznikají první hvězdy. Pomalu plynou miliardy let. *[pauza]* A hle, tamhle, v jednom rameni galaxie Mléčné dráhy, u planety jménem Slunce vzniká planeta Země. Zatím je velmi horká. Ubíhají miliardy let a tvář Země se mění velmi pomalu.

Hudba: zvuk vody, případně klidná hudba s motivem vody (např. CD Sounds of Nature).

A: A teď se na Zemi objevila voda, tvoří se moře, oceány. Ubíhají milióny let. Kontinenty, zatím holé a nehostinné, pomalu plují po povrchu Země. V mořích se objevují první zárodky života: nepatrné bakterie, jednobuněčné organismy.

Hudba: klidná hudba s motivem lesa (např. CD The Mighty Rainforest). Během čtení rozdat plastelínu (S).

B: Zázrak života si pomalu razí cestu. Zatím velmi pomalu, podmínky na Zemi jsou stále nepříznivé. *[pauza]* A teď některé z těch nepatrných organismů vynalezly fotosyntézu — zachycují sluneční záření, čerpají z něj energii, produkují kyslík. Atmosféra, do této doby nepřátelská, začíná být příznivá pro život. Na souši se objevují první rostliny.

U: Představ si, že jsi malé semínko zaryté v zemi. *[pauza]* Pomalu rosteš, zapouštíš kořeny, vystrkuješ stonek. *[pauza]* První větve, listy. *[pauza]* Jaro. Léto. Podzim. Zima. *[pauza]* Již si velkým stromem, houpeš se ve větru.

Hudba: dynamická, radostná, domorodá africká hudba (např. CD Ida Kellarová a hosté, skladba Kusiavana).

B: Na pevnině se objevují také první zvířata, svět se pomalu zaplňuje životem. Nastává éra dinosaurů. Míjejí milióny let, dinosauri vymírají a místo nich svět ovládají savci. Hle, tamhle v Africe několik opic slezlo ze stromů. Chodí jen po zadních nohách, ovládli oheň, vyrábějí první nástroje. Nadešel čas člověka.

U: Šátráním před sebou najdi kus modelovací hlíny. Představ si, že právě skončilo úrodné období. Nebo že ses právě vrátil z boje, na kterém jsi ulovil velké zvíře. Nebo že se ti právě narodil zdravý syn či krásná dcera. Jsi vděčný přírodě za její dary. Vymodeluj do hlíny svoje pocity.

Po zadání úkolu pustit hudbu nahlas. Jakmile má většina účastníků vymodelováno, oznámí U, že mají končit a položit svůj výtvar před sebe. Instruktoři rychle plastelínové výtvary posbírají. Poté vypnout hudbu. Během toho, co A a B čtou, umístí S a U doprostřed kruhu účastníků připravené předměty.

A: Povrch země tenkrát zaujímaly širé lesní pustiny bez lidského obyvatele, zněly však hlasně bzukotem rojů včel a zpěvem rozličného ptactva. Zvěře bylo ve hvozdech bez počtu jako písku v moři nebo jako hvězd na nebi a nikým neplašena těkala cestou necestou, houfům dobytka sotva stačila země. Se stády soumarů sotva se mohla měřit i množství kobylek, co jich v létě na polích skáče. Vody tam byly čistoučké a k lidskému užívání zdravé, rovněž i ryby chutné a výživné.

B: Jsi člověk. Stáváš se zemědělcem a pastevcem, začínáš se stěhovat, stavíš si první obydlí, vynalézáš nové nástroje, obchoduješ. Začínáš si přizpůsobovat svět kolem sebe. Již se nemusíš bát šelem, teď se bojí šelmy tebe. Zdokonaluješ svůj život, vynalézáš spoustu nových věcí, které ti usnadní život.

Hudba: pokud možno skladba I want it all od skupiny Queen, pustit potichu, během toho co čte S, postupně zesilovat, aby nakonec hudba přehlušila čtení. S čte nejdřív pomalu a postupně zrychluje.

S: Luk a šíp, keramika, písmo, železo, kolo, loď, větrný mlýn, parní stroj, balón, telegraf, elektřina, automobil, trysková letadla, televize, laser, počítač, raketoplán, mobilní telefon, Internet, genetické manipulace, ...

Ztišit hudbu.

U: Před vámi leží hromada různých předmětů. Přesuňte se k ní a zkuste si několik předmětů ohmatat a poznat o co jde. [pauza] Vraťte se na svá místa.

Během ohmatávání hudbu pustit nahlas. Po ukončení ohmatávání rychle posbírat předměty. Vypnout hudbu.

A: Kdyby měla Země průměr jen několika metrů a vznášela se někde několik decimetrů nad polem, přicházeli by odevšad lidé, aby se nad tím podívovali. Lidé by obcházeli kolem a divili by se jejím velkým vodním plochám i malinkým jezerům a vodě která plyne mezi nimi. Podívovali by se vypuklinám na ní i jejím prohlubním. Také by se podívovali tenounké vrstvě plynu, která Zemi obklopuje, a vodě zavěšené v tom plynu. Obdivovali by všechny tvory, kteří se pohybují na povrchu toho balonu, i ty tvory, kteří jsou ještě ve vodě. Lidé by Zemi prohlásili za posvátnou, protože je jedinečnou a jedinou, a chránili by ji, aby se jí nic nestalo. Tento balon by byl považován za největší známý zázrak a lidé by se k němu přicházeli modlit o uzdravení, aby získali vědomosti, aby poznali krásu a aby se mohli divit, jak se to mohlo stát. Lidé by Zemi

milovali a ochraňovali svými životy, protože by nějakým způsobem věděli, že bez ní by nebyly jejich životy ničím. Kdyby Země měla jen několik metrů v průměru.

Limity

Hudba: dramatická, mírně depresivní, ale klidná (např. soundtrack filmu Koayaanisquatsi).

S: Známe případy dřívějších kultur, které se samy zlikvidovaly tím, že zničily své životní prostředí. Vzpomeňme na opuštěná města na území Sumerské říše, v údolí řeky Indu, historii Mayů a Aztéků.

Hudbu na chvíli zesílit a pak opět ztlumit.

B: Krutým mementem je zdánlivě vzdálený příklad Velikonočních ostrovů. Evropští cestovatelé v 18. století našli několik ubohých lidí přežívajících bídým a barbarským životem v neplodné krajině zbavené stromů. Tito lidé ani nedovedli vysvětlit smysl stovek mohutných soch vytesaných z vulkanického tufu a dalších stop po něčem, co bylo kdysi jistě vyspělou společností. Polynésané, kteří jako první osídlili tento izolovaný, zalesněný ostrov, vykáceli všechny stromy na palivo, na výstavbu chatrčí a kánoí a především na přepravu obrovských 18 tun těžkých soch na obřadní místa různých kmenů. Když pak byla půda zbavena lesů, celá vyspělá společnost, jejíž kultura trvala tisíceletí, se náhle během několika desetiletí zhroutila. [pauza] Zdá se být neuvěřitelné, že lidé mohli s takovým úsilím vybudovat civilizaci a přesto nedovedli dostatečně změnit své chování, aby předešli její zkáze. Člověk, který pokácel poslední kus lesa věděl, že pokácel poslední kus lesa a přece to udělal. Co mu běželo hlavou, když se rozhlédl po ostrově a uvědomoval si, že kácí to, na čem záviselo jeho přežití? [pauza] Jak se od něj lišíme my?

Lidé a znečištění

Hudba: v celé této části použít dramatickou, depresivní, dynamickou hudbu (např. Apocalyptic), nejlépe 4 různé skladby podobného typu, pro každý „živel“ použít jinou skladbu (např. skladby Hope, Struggle, From out of nowhere, Pray).

A: Země.

B: Rozprostírá se, kam oko dohlédne. Tolik místa. A přesto nám již pomalu začíná být těsno. Počet lidí stále roste. A ti lidé chtějí někde bydlet, něco jíst. A na to je potřeba prostor. Ten už nám dochází. Kdyby si každý člověk na Zemi žil stejně jako průměrný Evropan, jako já či ty, tak bychom potřebovali alespoň tři Země.

A: Jedna Země.

S: Počet lidí na Zemi dosáhl jedné miliardy v roce 1800. Druhá miliarda přibyla za 125 let. Počet lidí dosáhl tří miliard již za dalších 30 let, v době kdy se narodili naši rodiče. Čtvrtá miliarda: 20 let. Pátá miliarda: 15 let. Šestá miliarda: 10 let. Teď je nás 6 a půl miliardy. A stále přibývá. 10 miliard dosáhneme roku 2060.

U: Postav se a snaž si udržet svůj životní prostor i při zmenšujících se zdrojích.

Pustit hudbu nahlas (případně možno postupně zesilovat). Instruktoři zvednou připravené lano a pomocí lana pomalu stahují skupinu dohromady, dokud nejsou účastníci namačkáni na sobě. Prudkým stříhem vypnout hudbu a pustit lano.

U: Najdi si trochu volného místa a posad' se.

Hudba: pustit další skladbu.

A: Vzduch.

B: Podíváme-li se na oblohu nad sebou, zdá se nám, že je nekonečná. Ve skutečnosti, ve vesmírném měřítku je to však jen velmi tenoučká vrstva kolem naší planety.

Pokud je to snadno proveditelné, tak v místnosti prudce na chvíli vyvětrat.

A: Vzduch.

B: Většinou jej ani nevnímáme. A přesto je to jeden z klíčových prvků, který odlišuje naši planetu od ostatních. Prvek, který umožňuje život.

A: Vzduch?

S: Kyselé deště jsou tvořené škodlivými látkami vypouštěnými do vzduchu z elektráren, továren a automobilů. Kyselé deště způsobují odumírání lesů. [pauza] Ozónová vrstva, která chrání Zemi před ultrafialovým zářením je narušována látkami, které se používají například v chladničkách a sprejích. Narušení ozónové vrstvy způsobuje mimo jiné rakovinu kůže a oční onemocnění. [pauza] Látky vypouštěné do vzduchu při spalování fosilních paliv zvyrazňují skleníkový efekt. Díky tomu se zvyšuje průměrná teplota na Zemi, což může mít velice drastické následky jako například zvednutí hladiny moří, extrémní sucha či záplavy.

Hudba: další skladba.

A: Voda.

B: Základní prvek života. Pokrývá 70% povrchu Země, ale jen nepatrná část z toho je voda sladká. A jen nepatrná část z toho je voda čistá.

A: Voda.

B: Ani si neuvědomujeme její důležitost, stačí přece otočit kohoutkem a teče. Avšak jedna třetina lidí se nachází v oblastech, kde je jí nedostatek. Mnohé africké ženy stráví tři hodiny denně sháněním vody. Ročně umírá pět miliónů lidí na nemoci způsobené špatnou vodou.

A: Čistá, pitná voda.

S: Vody je v celosvětovém měřítku hojnost, ale na lokální úrovni se vyskytují značné nedostatky. Přibližně 25 rozvojových zemí (téměř čtvrt miliardy lidí) čeká do roku 2020 velká nouze o vodu. V některých regionech hrozí ozbrojené konflikty zapříčiněné nedostatkem vody. [pauza] Kvalita vody je výrazně ohrožena znečištěním: úniky chemických látek z továren a tankerů, ale i běžným komunálním odpadem. Zásoby kvalitní podzemní vody jsou do značné míry vyčerpány nebo kontaminovány znečištěním. Dochází též ke ztrátám povrchové vody vlivem odlesňování, eroze a špatné správy krajiny.

A: Vzácná voda.

U: Bude ti podána nádoba s pitnou vodou. Napij se.

Pustit hudbu nahlas. Roznášet nádoby s vodou a opět je sbírat, případně lehce postříkovat účastníky vodou z rozprašovačů. Jakmile jsou nádoby posbírány, pustit další skladbu. Během následujícího čtení připravit odpad na házení.

A: Oheň.

B: A co již nepotřebujeme, to spálíme. Oheň vše pohltí. Nebo snad ne? [pauza] Vytvořili jsme svět, kde čas a snadnost použití přináší zisk. Moderní život je výroba odpadů: každoročně 1,6 miliardy kuličkových per, 2 miliardy holicích čepelek, 247 miliónů starých pneumatik, miliardy nevratných plastových lahví, obalových materiálů, poštovních reklam, ...

A: Oheň?

A: Nepřispíváš i ty svým dílem ke zkáze naší krásné planety? Zkus si vzpomenout, co všechno můžeš udělat lépe, co využít vícekrát, co nepoužívat vůbec?

U: Pozor, padá odpad.

Pustit hudbu nahlas. Instruktoři házejí na účastníky odpad (opatrně, aby je nezranili), odpad „recyklují“, tj. sbírají ze země a házejí znova na hlavy. Po ukončení házení nechat odpad ležet na místě.

A: Pomalu si začínáme uvědomovat, že země, vzduch, moře a hory nejsou tak nekonečné a nenarušitelné, jak jsem si mysleli. Začínáme si uvědomovat, že škody, které pácháme, se samy od sebe neodstraní. Začínáme si to uvědomovat. Ale chováme se podle toho?

Během čtení pomalu zesilovat hudbu, aby nakonec přehlušila čtení.

S: kácení pralesů, kyselé deště, smog, vysoušení mokřadů, přehnaný rybolov, degradace orné půdy, ozónová díra, jaderný odpad, vysušené Aralské jezero, vytěžené zásoby podzemní vody, ropné skvrny, pesticidy v jídle, globální oteplování, znečištěné řeky, . . .

Vymírání druhů

Hudba: prudkým stříhem vypnout.

B:

Tuleni umírají a kdo sejme zítra
posmrtnou masku velrybě té ze všech poslední
kdo podá bezrukému ruku
navěky omluví se v moři běluhám

A třeba tolik bojíme se samoty
o kolik větší nás
je náhlé osamění slonů v savanách
kde déšť se zapomněl a země puká žízní

Ublížíjeme stromům na těle i duši
utratili jsme zlato podzimu
slavící hladem oněmí
až zhasnou svatojánské mušky

Neboť jsme lidé
a boha chceme sami pro sebe

V průběhu čtení postavy S brousit kosu.

A: „Milujte se a množte se!“, řekl bůh a na Zemi se objevilo nespočetné množství druhů ptáků, savců, ryb, hmyzu, a bylo to tak dobré.

S: jeřáb americký, jelen korsický, vrána havajská, levhart sněžný, kobra středoasijská, gazela písková, pes hyenový

B: Mezinárodní seznam ohrožených druhů uložený v Ženevě, neustále doplňovaný novými volnými listy, se stal příliš těžký, než aby ho uzvedl jeden člověk. Kam nyní zapíšeme mizející život? Jaký pohřeb, jaké rozloučení mu máme připravit?

S: jeseter velký, ibis japonský, lvíček zlatý, nártoun filipínský, jak divoký, plejtvák obrovský, velryba černá

A: Ponoř se se mnou hluboko, sestro velrybo, dokud ještě zbývá čas. Do hlubin našeho mateřského oceánu, kde jsem kdysi plaval s žábry a ploutvemi. Sůl z těchto pradávných moří ještě teče v mých slzách. Ale i těch slz je už dnes nějak málo. Zazpívej mi píseň. Píseň na smutek, který je příliš těžký pro mé srdce, píseň na vztek, který je příliš prudký, než aby se prodral mým hrdlem.

S: panda velká, mravencojed žíhaný, amazoňan portorický, želva malajská, chápan pavoučí, krokodýl kubánský, aligátor čínský

A: Potop mě, aligátore, do močálu, ve kterém jsem se kdysi zrodil. Odplaz se se mnou do tohoto bohatého prvotního roztoku, do kolébky našich molekul. Nechej mě v ní znovu přebývat, než vysušíme všechny močály, než přes ně postavíme silnice a spálíme je na popel.

S: lemur vari, kondor kalifornský, lev indický, páchník hnědý, potápník široký, klokan uzdičkový, králík lávový

A: Rychle, vznes se se mnou do vzduchu, racku. Vyleť se mnou vysoko nad pobřeží a pryč, daleko pryč. Nezůstávejme tady. Ropa pokrývá pláže, skály, moře. Nemohu ani roztáhnout křídla slepená dehtem. Odleť se mnou pryč, pryč od toho, co jsme udělali, odleť se mnou daleko.

S: žábronožka slovenská, rys pardálový, orel opičí, nyala horská, papoušek zemní, tesařík obrovský, tesařík alpský

A: Ukryj mě v houští, jezevče. Nemůžeš žádné najít? Vykopej mi tunel pod tímto plesnivějícím listím a kořeny, pod stromy, které kdysi ohraničovaly naše území. Mé srdce rozdrtil a zaoral buldozer. Vyhrabej mi v zemi síť chodeb, jež budou sahat hlouběji než touha.

S: orangutan, gorila horská, gorila východní, pelikán kadeřavý, daněk mezopotamský, tchoř černonohý, slon indický

A: Kolébej se se mnou pomalu džunglí. Někde tady ještě nějaká musí být. Mé srdce přetéká zelenou nadějí. Postříkej mě vodou z tohoto jezírka. Mám kůži plnou broků. Vyprávěj mi staré příběhy, dokud si je ještě pamatuješ.

S: gazela atlaská, delfínovec čínský, makak lví, holub růžový, barasinga, kozorožec walia, kareta pravá

B: V době, kdy jeho svět končil podobně jako náš, měl Noe také seznam zvířat. Představujeme si ho, jak stojí u lodní lávky, vyvolává jména zvířat a odškrtává si je na své listině. My je nyní také vyškrtáváme . . .

S: dronte mauricijský, papoušek karolínský, antilopa modravá, holub stěhovavý, zebra kvaga, alka velká

B: Dnes opět prožíváme dávné Noemovo drama, ale obráceně; jako by film běžel pozpátku, zvířata odcházejí.

S: nosorožec, puma, tygr, vlk, člověk?

A: Tvé stopy slábnou. Počkej, počkej. Přišla těžká doba. Nenechávej nás samotné ve světě, který jsme zničili . . .

Závěr

Hudba: dramatická, dynamická hudba, která postupně přechází do pozitivní fanfáry, konkrétně např. soundtrack filmu Pán prstenů II, skladba 3.

S: Pokud současné trendy růstu světové populace, průmyslu, znečištění, produkce jídla a čerpání zdrojů budou pokračovat, limity růstu na této planetě budou dosaženy někdy během následujících sta let. Nejpravděpodobnějším důsledkem dosažení těchto limitů bude náhlý a nekontrolovatelný pokles velikosti populace a životní úrovně a nevratné změny ve většině zemských biotopů.

B: Je však možné změnit současné trendy růstu a ustavit podmínky ekonomické a ekologické stability, které jsou udržitelné dlouho do budoucna. Takový stav celosvětové rovnováhy může být navržen tak, aby základní životní potřeby všech lidí byly uspokojeny a přitom, aby nedocházelo k degradaci životního prostředí a ničení ostatního života na planetě Zemi.

U: Pokud se lidé rozhodnout směřovat radši k druhému než k prvnímu výsledku, tak čím dříve začnou pracovat na jeho naplnění, tím větší budou jejich šance na úspěch.

Závěr nacvičit tak, aby všichni čtyři zvolali „Musíme zachránit svět“ současně a aby závěrečné zvolání zaznělo do fanfáry.

A:

Teď je naším úkolem zachránit svět.

Něčí děti jej mohou potřebovat.

Jak jsme dosud mohli vidět,
velký obchod jej nechává krvácet.

Teď je naším úkolem zachránit svět.

B:

Zůstali jsme na milost těch několika,
kteří mají zlá srdce a jsou rozhodnutí
přeměnit tuto planetu na peklo.

Pak najít kupce a rychle ji prodat.

U:

Teď je naším úkolem zachránit svět.

Někdo jiný se jej chce zmocnit.

Je už na čase, aby pochopil, jak blízko už jsme u konce.

Abychom ztratili Zem.

A+B+S+U: Musíme zachránit svět.

Zapnout promítání dataprojektoru a postupně zeslabovat hudbu. Instruktor U dává pokyn, aby si účastníci sundali šátky a aby se usadili tak, aby viděli na plátno, na kterém by v tu chvíli již měl být úvodní snímek přednášky. V případě potřeby instruktor U připomene, že nemají mluvit. Jakmile jsou všichni usazeni, přichází rázným krokem přednášející a začíná přednášku.

3.3 Scénář optimistické prezentace

Přednáška by měla být doprovázena promítanou prezentací (vhodné je použít zejména grafy, případně tabulky se statistickými hodnotami). Níže uvedený text přednášky předpokládá

použití prezentace z přílohy. Přednášející by měl přednášet z paměti, rozhodně by neměl doslova číst níže uvedené (to je pouze inspirace). Není důležité přesné znění, pouze obecné vyznění přednášky. Je žádoucí suverénní vystupování, používání cizích slov a vědecky znějících formulací.

Úvod přednášky

Přednášející uvádí svoji přednášku, přitom dělá jemné ironické narážky na předcházející emotivní část programu.

Dobrý den, byl jsem požádán, abych zde přednesl přednášku o současném stavu světa, o reálném stavu světa.

Ohledně stavu světa jsme totiž zvyklí slyšet žalozpěv, který nám přednáší různé environmentální organizace a s oblibou se tohoto žalozpěvu chytají také novináři. Žalozpěv vyjmenovává spoustu problémů současného světa a věští brzkou katastrofu. Slýcháme, že brzy nebude co jíst, že nám dojdou neobnovitelné zdroje, prudce se zdraží energie. Kvalita života se prý brzo nevyhnutelně sníží. A také prý ničíme přírodu, žijeme na úkor ostatních živých tvorů a budoucích generací. Určitě jste to již mnohokrát slyšeli.

Jsme již tak zvyklí na tento žalozpěv, že už o něm ani neuvažujeme a bereme ho za samozřejmý. Časté opakování tohoto žalozpěvu je však způsobeno povahou našich médií a lidské psychiky, nikoli reálným stavem světa. Média potřebují zprávy, které jsou zajímavé a je dobře známo, že pro lidi jsou daleko zajímavější špatné zprávy než dobré zprávy, média tak selektivně preferují zprávy špatné. Autoři různých katastrofických zpráv zneužívají statistiku a vybírají selektivně data tak, aby se jim hodila do jejich špatných zpráv, která pak výhodně prodají médiím. Zprávy nikdo pořádně nekontroluje, autoři nekriticky přebírají cizí závěry a postupně tak vznikají různá naprosto nepravdivá klišé. Autoři těchto katastrofických zpráv také hrají na lidské city a zneužívají emoce.

V této přednášce vám ukáži, že skutečnost je úplně jiná, než nám ukazují tyto známé katastrofické scénáře. Ve skutečnosti je současný stav světa velice dobrý. Lidstvo se má tak dobře jako nikdy předtím, a co víc, tento blahobyt není na úkor budoucích generací, ale růst může dále pokračovat. Data ze kterých vycházím jsou z oficiálních statistik OSN a z aktuálních vědeckých prací. Jsou to vesměs ta stejná data, ze kterých vychází environmentalisté a ekologické skupiny, oni však používají data značně selektivně.

Současný stav

Přednášející předkládá argumenty ukazující, že v současnosti se má lidstvo lépe než kdykoliv předtím.

Nejdříve se podívejme na několik ukazatelů demonstrujících současný blahobyt. Průměrná délka života během posledních desetiletí výrazně stoupla a teď je nejvyšší v historii. Příjem kalorií také výrazně roste a to nejen ve vyspělém světě, ale, a to zejména, v rozvojových zemích. Všimněte si, že roste průměrný příjem kalorií na osobu a to i přesto, že velikost populace stále roste. Naše schopnost produkovat potraviny totiž roste výrazně rychleji než je tempo růstu

populace. Ačkoliv občas máme jiný dojem, také množství volného času stále roste a je nejvyšší v historii.

Vývojové trendy

Přednášející předkládá argumenty ukazující, že růst blahobytu může dále pokračovat.

Často slychaným argumentem je „ano, teď se máme dobře, ale je to neudržitelné, žijeme na úkor zvířátek a našich dětí, protože ničíme planetu“. Podívejme se tedy, jak je to s naším ničením planety. Uvedu jen několik ilustrativních příkladů.

Začněme údajným odlesňováním. Tady máme graf, který zobrazuje pokrytí planety lesy. Jak můžeme vidět, pokrytí je v podstatě konstantní a tedy k onomu tragickému kácení lesů, o kterém často slyšíme, vůbec nedochází. Ve zpravodajství opakovaně slyšíme jen o těch negativních případech, kde dochází k úbytku lesů, ale například v Evropě již několik desetiletí pokrytí lesy roste. Podobně se dá očekávat, že s rostoucím ekonomickým růstem se zastaví kácení lesů i v rozvojových zemích — značná část dřeva se totiž používá jako velmi nevýhodné palivo nebo dokonce jen jako zdroj světla.

Nyní se podívejme na znečištění vzduchu. Tento graf ukazuje znečištění v Londýně, je však typický i pro mnoho jiných situací — znečištění životního prostředí se nejdříve s rostoucí industrializací zvyšovalo, pak však přišel zlom, nastoupily kvalitní úsporné technologie a znečištění kleslo. Jak vidíme, situace je nyní výrazně lepší než na začátku industriální éry. Značná část současného znečištění pochází z rozvojových zemí a s rostoucím ekonomickým růstem se dá očekávat podobný pokles znečištění. Nesmíme tedy ekonomický růst brzdit pomocí pochybných preventivních opatření, ale naopak ho urychlovat!

Tato tabulka ukazuje některé statistiky ohledně vymírání druhů. Jak je vidět, jde o zanedbatelné procento druhů a tedy o nějakém kolapsu ekosystémů se vůbec nedá mluvit.

Jak jsme na tom s energií? Ano, naše civilizace je postavená na poměrně velké spotřebě energie a současné dominantní zdroje energie jsou neobnovitelné. Ovšem nedostatek energie nám rozhodně nehrozí. Tento graf ukazuje známé zásoby ropy. Všimněme si, že přestože je ropa neobnovitelný zdroj, množství známých zásob stále stoupá a nikoliv klesá! Je to způsobeno tím, že jsou nacházena stále nová naleziště. Samozřejmě, neobnovitelné zdroje energie někdy začnou docházet, ale nebude se jednat o žádný šok. Postupný nárůst cen způsobí větší investice do technologického pokroku a budou vyvinuty alternativní zdroje energie. Již dnes, kdy je stále neobnovitelných zdrojů dostatek, je využití větrné a sluneční energie na velmi dobré úrovni.

Dalším uváděným problémem je voda. Ano v současnosti existují na Zemi místa, kde se projevuje nedostatek vody. Je však nutné si uvědomit, že to jsou čistě lokální problémy, z celosvětového hlediska máme vody dostatek, dokonce i čisté a pitné vody je naprostý dostatek. Problémy s nedostatkem vody jsou většinou způsobeny špatným managementem a nikoliv principiálním nedostatkem. Musíme přistupovat k těmto problémům vědecky, s využitím současných technologií a dále s adekvátními ekonomickými podněty. Mnoho problémů je způsobeno tím, že voda je všech, nikomu nepatří a nikdo tedy za ni nemá zodpovědnost. V mnoha případech by vhodně použité soukromé vlastnictví problémy vyřešilo.

Podívejme se stručně na další často uváděné problémy. Problém s odpady je čistě politický, protože nikdo nechce mít skládku odpadů na svém dvorku. Z environmentálního hlediska odpady problémem vůbec nejsou. Pokud uvažíme množství celosvětově vyprodukovaného odpadu vzhledem k povrchu Země, zjistíme, že povrch potřebný na skládky je naprosto zanedbatelný i pokud počítáme odpad na několik století dopředu. Kyselé deště — přes obecné povědomí nebyla spojitost s vymíráním lesů nikdy přesně prokázána, kyselé deště jsou typickým příkladem mediální demagogie. Co se týče nemocí a jejich nárůstu vlivem chemikálií a znečištění, tak to je zase typický příklad dezinterpretace dat. Většina nárůstu nemocí je způsobena prostě lepším zdravotnictvím. Díky lepšímu zdravotnictví je více nemocí zjištěno — alergie měli lidé i dříve, jenom nevěděli o tom, že mají alergii. Především však se díky úspěšnému zdravotnictví lidé dožívají vyššího věku a tím pádem i zákeřnějších nemocí. Nechceme snad situaci, kdy člověk umře v 80 na rakovinu místo toho, aby umřel ve 20 na chřipku, označovat za selhání civilizace?

Globální oteplování

Přednášející rozebírá problém globálního oteplování a na něm ilustruje obecný postoj k environmentálním problémům.

Trumfem pesimistických environmentalistů bývá globální oteplování. I kdyby všechno ostatní bylo docela dobré, tak je tu globální oteplování, které výrazně změní klima a způsobí řadu nových problémů. Jestli okamžitě něco neuděláme, tak za pár let se všichni utopíme nebo usmažíme a bude konec světa.

Globální oteplování nesporně existuje, stejně tak jako lidský podíl na něm. Otázka, před kterou stojíme však je: jaká je míra lidského podílu na globálním oteplování? Globální oteplování je způsobeno kombinací přírodních vlivů a lidských zásahů, v současnosti vůbec nevíme, jaký je vlastně lidský podíl. Je dost dobře možné, že lidský podíl je velmi malý a i velmi nákladné změny naší ekonomiky s oteplováním nic neudělají. Také bychom si měli uvědomit, že globální oteplování přinese nejen negativa, ale i pozitiva, jako například prodlouženou sklizeň či možnost obdělávat nová území.

Jak moc bychom se měli problémem globálního oteplování zabývat? Podívejme se, jaký efekt má například známý Kjótský protokol. Tento graf zobrazuje očekávaný nárůst teploty při přijetí protokolu a bez přijetí protokolu. Jak vidíte, rozdíl je naprosto zanedbatelný — oteplení, které by bez protokolu přišlo v roce 2095 prostě přijde o pět let později. A to i přesto, že náklady na implementaci jsou značné. Je daleko účelnější investovat peníze do jiných problémů, např. do redukce chudoby a ekonomického růstu rozvojových zemí, takto budou ty peníze daleko lépe využity a to i z pohledu životního prostředí.

Závěr

Přednášející shrnuje argumenty, uzavírá přednášku a odchází, na dotazy se neptá.

Svou přednášku bych uzavřel následovně: současný stav světa je dobrý. Samozřejmě je co zlepšovat, ale je zbytečné strašit katastrofickými vizemi. Musíme uvažovat racionálně, neunášet

se sentimentálními argumenty a rozhodovat se na základě exaktních dat. Máme k dispozici určité omezené prostředky, jak už finanční, personální či časové, a ty musíme co nejefektivněji využít. Je třeba si ujasnit priority jednotlivých problémů a investovat prostředky tam, kde nejvíce pomohou a nikoli se nechat unášet nedomyšlenými argumenty, emotivními obrázky a snažit se zachraňovat svět nahodilým plýtváním prostředky.

Děkuji za pozornost.

3.4 Diskuze

Zde uvádíme několik námětů na závěrečnou diskuzi. První z těchto námětů, ohlédnutí za průběhem a komentář, zařazujeme v nějaké formě pokaždé. Zbytek diskuze volíme podle cílové skupiny a konkrétních cílů (viz úvodní poznámky k programu). Témata a formy jejich zpracování jsou samozřejmě pouze pro inspiraci a můžeme je upravit nebo doplnit.

Ohlédnutí za průběhem a komentář

Nejdříve dáme účastníkům prostor vyjádřit svoje bezprostřední pocity a dojmy. Vyzveme je k tomu, aby stručně popsali, co na ně zapůsobilo, co jim běželo hlavou v průběhu programu, s čím souhlasili a co se jim naopak nelíbilo. Vyžadujeme, aby účastníci mluvili po jednom a stručně, ale jinak diskuzi nestrukturujeme. Případně můžeme udělat třeba krátký průzkum, koho víc oslovila první část, koho druhá část.

Po ukončení této úvodní diskuzní části okomentujeme účastníkům, co vlastně slyšeli, a zdůrazníme, že obě části byly záměrně přehnány, aby lépe vynikl kontrast. Můžeme použít například následující formulaci: „První část programu vychází z různých ekologicky orientovaných textů, druhá část vychází z knihy Skeptický ekolog od B. Lomborga. Obě části byly záměrně upraveny více do extrému a zjednodušeny a neprezentují tedy spolehlivě informace z původních zdrojů ani názory původních autorů. Texty také nepředstavují názory těch, kdo je zde četli a přednášeli.“

Pesimismus versus optimismus

Program přirozeně nastoluje otázku, ke které z prezentovaných dvou možností, mají účastníci blíže. Pro diskusi o tomto tématu se hodí styl „podkova“ (viz kapitola 2). Úvodní otázku, podle které se mají účastníci do podkovy rozesadit, můžeme formulovat například: „Jste pesimisté či optimisté ohledně vývoje lidstva? Bude se (materiální) blahobyť lidstva dále zvyšovat nebo dojde v dohledné době ke zlomu?“

Kudy dál?

Na tom, že stav světa není úplně optimální a že je co zlepšovat se shodne asi většina lidí. Rozdíly panují spíše v otázce míry (jak moc je stav špatný) a v otázce priorit (co zlepšovat). Můžeme se tedy zaměřit na následující otázky:

- Co jsou dnes nejpálčivější světové problémy?
- Do čeho bychom měli primárně investovat prostředky (finanční, časové)?
- Jsou potřeba radikální preventivní opatření nebo podpora ekonomického růstu?
- Co nám spíš pomůže k trvalé udržitelnosti: změna lidských postojů nebo vývoj lepších technologií?

Diskuzi na tato témata můžeme realizovat například formou práce po skupinkách. Účastníky rozdělíme do skupinek, přičemž se můžeme schválně snažit sestavit skupinky reprezentující rozdílné postoje (například na základě rychlého průzkumu nebo na základě rozesazení v podkove u předchozího tématu). Vybereme konkrétní otázku a co nejlépe ji formulujeme. Každá skupina má za úkol sepsat stručně svoji odpověď (seznam problémů, priorit, argumentů). Výsledky práce pak zástupce skupiny přečte a stručně okomentuje, ostatní skupiny mohou stručně reagovat.

Přístup jednotlivce

Pro účastníky, u kterých chceme povzbudit jejich individuální angažovanost, můžeme zakončit program zamyšlením nad osobním přispěním jedince, tj. nad otázkou „Co můžeme udělat my osobně pro zlepšení životního prostředí?“

Konkrétně účastníkům dáme za úkol vymyslet sadu pravidel („desatero“), které by bylo vhodné dodržovat, aby přispěli ke zlepšení životního prostředí. Pravidla by se měla týkat jednotlivce v našem prostředí (tj. „nebudeme kácat pralesy“ se nepočítá) a všichni členové skupiny by měli být ochotni je dodržovat nebo se o to alespoň snažit. Vhodnou formou pro realizaci úkolu je systém „řeka“ (viz kapitola 2). Skupina může na závěr svoje pravidla sepsat a slavnostně podepsat (pokud se na nich shodne).

Manipulace s daty

Pokud máme naopak účastníky vyspělé a o tématu informované, můžeme se zaměřit na zamyšlení nad manipulací s daty. To je téma, kterého se program bezprostředně týká, a které je obecně pro diskuzi o stavu světa velmi relevantní. Diskuzi realizujeme formou klasického kruhu nebo práce po skupinkách. Možné otázky:

- Znáte konkrétní příklady, kdy jsou stejná data interpretována různými způsoby? Čím to je způsobeno?
- Jak bránit manipulaci s daty? Co mohu dělat jako jednatel, abych se co nejvíce ujistil o spolehlivosti informací, na základě kterých si vytvářím svoje názory?
- Je za určitých okolností obhajitelné vědomé použití selektivních dat či manipulačních postupů?

Pokud tuto diskuzi nezařadíme, přidáme alespoň k úvodnímu komentáři poznámku v následujícím duchu: „Cílem programu mimo jiné bylo, aby vynikl kontrast mezi možnými postoji ke stavu Země a také jev typický pro environmentální debaty: v podstatě stejná data lze prezentovat a interpretovat naprosto odlišnými způsoby. Tady se totiž nedá jednoduše říct, co jsou ta správná data a správné interpretace. I do výběru zdánlivě objektivních dat

se totiž promítají subjektivní postoje (egocentrismus, antropocentrismus, biocentrismus). Typickým příkladem je množství lesů. Podle toho, zda za les považujeme pouze přírodní nedotčený les, člověkem spravovaný les s původním složením druhů nebo i jakoukoliv monokulturu a podle toho, jaké vybereme do statistiky území, můžeme snadno prokázat, že lesy katastroficky rychle mizí, ale také že lesů přibývá.“

3.5 Poznámky a zdroje

První část vychází ze hry Země z knihy Fond her, texty v původní verzi hry pochází především z knihy Zachraňme Zemi, hra byla dále doplněna např. báseň od Jana Skácela a úryvek z knihy Meze růstu. Druhá část je inspirována především knihou Skeptický ekolog od B. Lomborga.

Základní myšlenka tohoto programu vznikla, když jsem četl knihu Skeptický ekolog nedlouho poté, co jsem uváděl program Země. Při čtení knihy mě napadl základní princip kontrastního střihu mezi emotivní pesimistickou částí a odbornou optimistickou prezentací. Myšlenka mě natolik zaujala, že mi nezbylo, než vyzkoušet, jak to bude fungovat.

Zkušenosti ukazují, že tento střih funguje dobře a je klíčovým bodem programu. Většina lidí má na ekologické problémy již vytvořený názor (což je rozdíl proti třeba programu Zeď) a hlavní přínos programu tak je spíše zpochybnění toho, co si lidé do teď mysleli, než budování nových vědomostí.

Mě osobně práce na tomto programu připomněla nutnost vědomě se dívat na problémy různými pohledy a zkoumat nevyslovené předpoklady, ze kterých vychází moje názory. Knihu Skeptický ekolog považuji v tomto za velmi podnětnou, a to i přesto, že s celkovým vyzněním knihy se neztotožňuji. Za přínosný považuji především důraz na přemýšlení o prioritách a o nutnosti rozdělovat omezené zdroje dostupné k řešení problémů. U nás je asi známější kniha Modrá nikoliv zelená planeta od Václava Klause, která má rámcově podobné argumenty a podněty. Lomborgova kniha je však výrazně zajímavější, propracovanější, rozsáhlejší a pracuje s daty korektněji (i když i Lomborg byl výrazně kritizován za zkreslující statistiky).

Použité zdroje a další doporučená literatura k tématu:

- Diamond, J. *Kolaps. Proč společnosti zanikají a přežívají*. Academia, Praha 2008.
- Instruktoři Brno. *Fond her. 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Computer Press. Brno 2007.
- Klaus, V. *Modrá, nikoli zelená planeta. Co je ohroženo: klima, nebo svoboda?* Dokořán, Praha 2007.
- Kohák, E. *Zelená svatozář. Kapitoly z ekologické etiky*. SLON, 1998.
- Lomborg, B. *Skeptický ekolog. Jaký je skutečný stav světa?* Dokořán, Praha 2006.
- Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. *Limits to growth: The 30-year update*. Chelsea Green Publishing Company, 2004. *Beyond the limits*. Chelsea Green Publishing Company, 1993. (česky *Překročení mezí*, Argo 1995)
- Porritt, J. *Zachraňme Zemi*. Zemědělské nakladatelství Brázda, Praha 1992.

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>: obrázky k promítání na začátek programu, prezentace (slidy ve formátu PDF) k optimistické části programu.

4 Dvacet let

Jedním z důvodů, proč je svět složitý, je změna. Svět se mění a to čím dál rychleji. Uvědomovat si změny a počítat s nimi však není jednoduché. Média nám sice přináší spoustu zpráv, ale tyto zprávy jsou ty nejaktuálnější, nejzajímavější a nejvíce šokující, nikoliv ty nejzásadnější. Důležité trendy a významné změny sice probíhají proti dřívějším dobám velmi rychle, ale i tak bychom se měli občas na chvíli zastavit a rozhlédnout se kus dopředu a dozadu. Takové pozastavení může mít význam nejen pro všeobecné diskuze o směřování světa, ale i pro rozhodování o vlastním životě.

4.1 Popis programu

Program se zabývá tím, co se stalo za posledních dvacet let, a tím, co se stane během následujících dvaceti let. Zaměřuje se na obecně důležité události ze světa, pokrok ve vědě a technice, změny životního prostředí a lidského přístupu k němu a také na změny v kultuře a trávení volného času.

Program je značně modulární a lze jej přizpůsobit podle potřeby. Typický průběh je rozdělen na dvě části. První část se zabývá minulostí: účastníci nejdříve projdou multi-mediálním testem o minulých dvaceti letech a potom vybírají a prezentují nejdůležitější události z této doby. Druhá část se zabývá budoucností: účastníci například předpovídají, co se stane, odhadují, kdy nastanou zadané události, a porovnávají své odhady s ostatními.

Cíle a cílová skupina

Program můžeme zacílit více směry. Možné cíle jsou například: uvědomit si rychlost změn v současném světě, zamyslet se nad nejdůležitějšími změnami ve světě a nad problémy, které nás v blízké budoucnosti čekají, vyzkoušet si uvažování o světě ve dlouhodobé perspektivě, zamyslet se nad vztahem mezi změnami ve světě a osobním životem, podněcovat fantazii a tvořivost.

Z těchto možných cílů se musíme zaměřit jen na některé a podle toho program poskládat. Jsou tři základní způsoby, jak program zacílit: světové změny, osobní rovina, trénink hereckých dovedností (téma využíváme jen jako zajímavý námět, avšak zaměřujeme se především na dramatické zpracování formou scének).

U tohoto programu je velmi důležitý věk účastníků, protože určuje, kolik toho toho pamatují a z čeho mohou čerpat. Při skladbě a uvedení programu také zohledňujeme

věkové rozložení účastníků. U věkově různorodé účastnické skupiny můžeme například při vytváření dílčích skupinek záměrně udělat různé „staré“ skupinky a pak konfrontovat jejich názory.

Uvádění programu

Na uvedení programu stačí jeden instruktor. Doporučená délka programu je 1,5 až 3 hodiny. Program se skládá z relativně samostatných částí, které jsou detailně rozepsány níže. Konkrétní části vybereme podle toho, jakých cílů chceme dosáhnout a kolik máme na uvádění času. Každopádně uvádíme nejdříve bloky se vztahem k minulosti a až potom bloky se vztahem k budoucnosti. Příklad typického uvedení programu:

1. vzpomínky (5 minut),
2. test o minulosti (25 minut),
3. nejdůležitější události minulých 20 let (40 minut),
4. přestávka (5 minut),
5. scénka z budoucnosti (40 minut),
6. test o budoucnosti (15 minut),
7. individuální zamyšlení (10 minut).

Následující materiál budeme potřebovat při každém uvedení programu: papíry, tužky, fixy, lepidlo, nůžky, balicí papíry, cedulky s roky, velký balicí papír s časovou osou, vytištěné, nakopírované a nastříhané pracovní materiály. Dalšími pomůckami můžeme program zatraktivnit: notebook či CD přehrávač, pro promítání (přehrávání) multimediálních ukázek do kvízu, staré noviny a časopisy (resp. jejich kopie) do kvízu, kostýmy a doplňky pro scénky.

4.2 Dílčí bloky

Mnoho bloků je po skupinkách, podle okolností zvolíme, zda budeme zachovávat stejné skupinky nebo budeme seskupení měnit.

Vzpomínky

Vzpomínkový blok zařazujeme úplně na začátek programu. Účastníci se rozdělí do dvojic a dostanou následující zadání: „Jaké jsou nejranější zážitky, na které si pamatujete? Které okamžiky byly ve vašem životě nejvýznamnější? Popovídejte si o tom se svým partnerem, pokuste se k těmto událostem přiřadit rok a zakreslit je na časovou osu. Diskutujte se svým partnerem potichu, ať nerušíte ostatní.“

Zatímco účastníci diskutují, pustíme tichou, klidnou hudbu. Účelem této části je zklidnění účastníků, naladění na program a první získání nadhledu.

Test o minulosti

Test využíváme k vtáhnutí do tématu a k připomenutí vybraných událostí. Účastníci si prostřednictvím testu také dobře uvědomí, jak nedávno proběhly některé velké změny, jejichž důsledky dnes považujeme za samozřejmé. Při testu je úkolem přiřadit ke každé události rok, ve kterém událost nastala. Účastníky necháme pracovat ve dvojicích nebo malých skupinkách – skupinky začnou samovolně při řešení testu o otázkách diskutovat a tím pádem účastníci více přemýšlí.

Test uděláme pestrý a využíváme různých forem zadání (konkrétní příklady zadání jsou v příloze):

- noviny: účastníkům předložíme staré noviny, ve kterých jsou „zcenzurovány“ veškeré konkrétní časové údaje,
- čtené informace o událostech: čteme krátké úryvky o významných událostech, zahrnujeme události z různých oblastí (politika, kultura, technologie, sport),
- zvukové či filmové ukázky: například soundtrack známého filmu, komentář významné sportovní události, politický proslov, část televizního zpravodajství.

Na závěr testu zveřejníme správné odpovědi (včetně komentáře, o jakou událost jde). Účastníci si svůj test opraví a spočítají si body: za každou otázku mají tolik trestných bodů o kolik let se minuli. Výsledky následně rychle vyhodnotíme.

Nejdůležitější události minulých dvaceti let

Účastníky rozdělíme na skupinky. Každá skupinka se následně bude zabývat jednou tématickou skupinou událostí:

- události světové, domácí, politické,
- technologie, věda,
- životní prostředí, ekologie, zdroje,
- kultura, volný čas, vzdělání, sport.

Se čtvrtým tématem lidé mívají problémy, protože v této oblasti jsou změny pozvolnější a méně známé, a to i přesto, že jsou také velmi výrazné a důležité. Může být užitečné přiblížit téma pomocí konkrétních příkladů.

Úkolem skupinek je vybrat nejdůležitější události z dané oblasti. Je důležité dobře formulovat kritérium, podle kterého mají posuzovat důležitost událostí. Osvědčila se následující formulace: „Vaším úkolem je zamyslet se nad nejdůležitějšími událostmi posledních dvaceti let z přidělené oblasti. Jako kritérium důležitosti použijte následující hypotetickou situaci. Představte si, že by váš vrstevník upadl před dvaceti lety do kómatu, teď se probral a zeptal se „Tak co se, zatímco jsem byl v kómatu, stalo důležitého?“ Co by byly první věci, které byste mu řekli? Co by ho asi nejvíce zaujalo?“

Následně necháme skupinky asi 10 minut diskutovat a vymýšlet. Poté jim předložíme připravený seznam událostí (náměty jsou uvedeny v tabulce 4.1 a 4.2), který pro přehlednost nakopírujeme pro každou tématickou skupinu na různě barevné papíry. Doprostřed místnosti položíme velký balicí papír s načrtnutou časovou osou. Zadání v tuto chvíli upřesníme následujícím způsobem: „Nyní dostanete seznam návrhů na důležité události. Vaším úkolem je vybrat 6 nejdůležitějších. Můžete používat jak události, které jste sami vymysleli, tak

události z návrhu, který dostanete. Ve vašem výběru však musí být minimálně jedna událost, kterou jste sami vymysleli. Až budete mít výběr hotový, přilepte lístečky s vybranými událostmi na příslušné místo na časovou osu.“

Jakmile mají všichni hotový výběr a lístečky jsou nalepené na časové ose, skupiny prezentují svůj výběr. Vhodná forma prezentace odpovídá úvodnímu zadání. Instruktor představuje člověka, který se právě probíral z kómatu a účastníci mu formou rozhovoru přibližují svůj výběr nejdůležitějších událostí. Instruktor musí roli dobře zahrát a vžít se do pozice běžného člověka před dvaceti lety – takový člověk například netuší, co znamená slovo Internet, a je pro něj těžko představitelné, jak velký vliv na běžný život může mít přenosný telefon. Instruktor však nesmí roli ani přehrávat a dělat ze sebe hlupáka.

Scénka z minulosti

V tomto bloku se zamýšlíme nad tím, jak se změnil za posledních dvacet let běžný život, což je zajímavé především v případě, kdy časový horizont zasahuje až do období komunismu (v době, kdy autor uváděl tento program tam ještě interval dvaceti let sahal, pro čtenáře to však již bude znamenat nutnost intervalu prodloužit).

Účastníky rozdělíme do skupin po 4-5 lidech. Každá skupina dostane přidělenou situaci z běžného života v minulosti a mají za úkol ji znázornit formou scénky. Každé skupině můžeme přidělit rámcovou situaci, např. trávení volného času mládeží (dospělými), dovolená, nakupování, práce, škola, večer v rodině. Scénku též můžeme pojmut jako „cestování v čase“ – jeden z účastníků se ocitne v minulosti v kolektivu svých vrstevníků.

Po přehrání scének můžeme stručně probrat, jak moc byly scénky realistické (při tomto bloku se většinou ukáže, že mladší účastníci často nemají realistickou představu o životě v 80. letech). Můžeme se též nad tématem změn v běžném životě stručně zamyslet formou diskuze.

Stručné vize do budoucnosti

Účel tohoto krátkého bloku je naladit se na přemýšlení o budoucnosti. Účastníky usadíme do kolečka a postupně každý z nich řekne větu, která začíná „Za dvacet let ...“

Události budoucích dvaceti let

Účastníci pracují ve skupinách a dostanou následující zadání: „Zkuste vymyslet zajímavé události, které by mohli nastat během příštích dvaceti let. Pokuste se vymyslet co nejzajímavější nápady, ale tak, aby byla podle vašeho názoru realistická šance, že opravdu nastanou. Každá skupinka by měla vymyslet zhruba pět událostí.“

Můžeme dát účastníkům několik námětů, aby se měli od čeho odpíchnout. Jakmile skupinky dokončí vymýšlení, představí svoje nápady ostatním. O každé vymyšlené události se provede rychlé hlasování – každý sám za sebe vyjádří názor, zda si myslí, že daná událost opravdu nastane.

Tabulka 4.1: Náměty na nejdůležitější události (část první).

Události světové, domácí, politické:

- pád komunistických režimů ve východní Evropě, rozpad SSSR
- invaze Iráku do Kuvajtu a válka v zálivu
- konec apartheidu v Jihoafrické republice
- teroristické útoky (New York, Londýn, Beslan, Madrid, Bali, ...)
- invaze USA do Iráku
- integrace Evropy (postupné rozšíření EU až na 27 členů, zavedení eura)
- pandemie AIDS (zejména v Africe)
- prudký růst ekonomik Číny a Indie
- rozpad Československa
- zvětšující se rozdíly mezi Severem a Jihem, rostoucí migrace do bohatých států
- rostoucí význam nadnárodních společností a mezinárodních organizací (MMF, WTO), anti-globalizační hnutí a protesty
- Amerika se stává dominantní světovou velmocí (vojensky, politicky, kulturně)
- náznaky hrozících virových pandemií (SARS, ptačí chřipka)
- rozšíření NATO
- rozpad Jugoslávie a války na Balkáně
- války a genocidy v Africe (Rwanda, Sudán, ...)
- tsunami v JV Asii a následná světová pomoc
- demokratizace ve státech bývalého SSSR (Gruzie, Ukrajina, Kyrgyzstán)
- finanční krize v JV Asii (90. léta)
- celosvětová finanční krize (od 2008)
- rostoucí vliv Islámu

Technologie, věda:

- rozvoj osobních počítačů
- nové přehrávače hudby (discman, ipod)
- Internet
- bezdrátové počítačové sítě
- přenosné počítače, PDA
- digitální foťáky
- klonování
- mobilní telefony
- GPS (navigační systém) a doprovodné aplikace (např. navádění v autech)
- genetické modifikace běžně používány ve velkém (v některých státech)
- udělena X-prize (cena pro první soukromou společnost, která doletí do vesmíru)
- auta na „alternativní“ pohon, hybridní auta
- sekvenování lidského genomu (DNA)
- rozvoj alternativních zdrojů energie (vítr, slunce)
- „domácí kino“
- výpravy na Mars (roboti)
- „domácí kancelář“ – dostupnost tiskáren a kopírek
- rozvoj umělé inteligence (šachy, humanoidní roboti)
- nalezení planet mimo sluneční soustavu
- Hubblův teleskop a jeho snímky

Tabulka 4.2: Náměty na nejdůležitější události (část druhá).

Životní prostředí, ekologie, zdroje:

- problém s ozónovou dírou a jeho řešení (dohoda Montreal a následující)
- celosvětové konference o životním prostředí a udržitelném rozvoji (Rio de Janeiro 1992, Johannesburg 2002), Agenda 21
- všeobecné uznání lidského vlivu na globální oteplování a jeho postupné projevy vyjednávání ohledně emisí skleníkových plynů (Kjótský protokol, odmítavý přístup USA, Číny, Indie)
- nárůst cen ropy
- rozšiřování povědomí o ekologických problémech a některých „ekologických činnostech“ (např. třídění odpadu) v běžném životě
- eko-příznivost jako reklamní prvek
- strany zelených v mnoha evropských parlamentech
- rozvoj státní podpory ekologické výchovy
- odsíření elektráren
- stagnace rozvoje jaderných elektráren
- nárůst ekologických nevládních organizací (Greenpeace, Earth first, Duha, Děti Země, ...)
- voda se stává kritickým zdrojem v některých částech světa

Kultura, volný čas, vzdělání, sport:

- reality show v TV
- elektronické informační systémy, internetové obchody
- nárůst množství reklamy (televize, billboardy, tisk)
- změny v kinematografii: multiplexy, domácí kina, digitálně vytvářené filmy, 3D filmy
- rozšiřování vegetariánství v západním světě
- zdravá výživa, bio-výrobky
- nárůst počtu studentů na vysokých školách
- svatby homosexuálů
- komercializace olympijských her, šampionátů ve fotbale
- Wikipedia – veřejně vytvářená encyklopedie
- nárůst internetového zpravodajství, blogů, pokles klasických novin
- sociální sítě na Internetu
- změny ve způsobu komunikace (mobilní telefony, e-mail)
- nárůst sedavého způsobu života (jak práce, tak volný čas)
- prudký rozvoj turistiky do všech koutů světa, „alternativních“ forem turistiky (např. ekoturistika), první vesmírní turisté
- rozvoj adrenalinových a extrémních sportů
- prudký nárůst super/hyper-marketů
- počítačové hry, videohry
- nárůst zobrazení sexu a násilí v médiích
- animované filmy a seriály pro dospělé

Tabulka 4.3: Náměty na test o budoucnosti.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Turecko člen EU• demokracie v Číně• invaze USA do Iránu• formální hlava („prezident“) světa• KSČM ve vládě ČR• zpoplatnění vjezdu aut do centra Brna• zrušení telefonních budek• míra připojení k Internetu na stejné úrovni jako připojení k elektřině (v Evropě)• čipy pod kůží | <ul style="list-style-type: none">• auta na něco jiného než ropu > 10% (celosvětově)• lidé na Marsu• vesmírná turistika ve větším měřítku (více jak 100 turistů za rok)• protokol výrazně omezující emise skleníkových plynů podepsaný všemi důležitými velmocemi• cena benzínu 60Kč/litr• konec klasické televize• vegetariánství > 10% (v ČR)• zrušení papírových peněz |
|---|--|

Test o budoucnosti

Test o budoucnosti má podobný charakter jako test o minulosti – k vybraným událostem přiřazujeme roky, kdy nastanou. V tomto případě ovšem nemáme k dispozici správné odpovědi a tak pouze porovnáváme odhady účastníků. Každý účastník dostane seznam událostí, do kterého zařadíme zhruba 15 událostí z různých oblastí (příklady událostí jsou uvedeny v tabulce 4.3). Zadání úkolu: „Vaším úkolem je odhadnout, v kterém roce nastanou události v dotazníku. Pokud si myslíte, že událost nenastane během následujících dvaceti let, políčko proškrknete.“

Vyhodnocení provádíme následujícím způsobem: na podlaze místnosti vytyčíme časovou osu (použijeme dvacet papírů formátu A4, na každý napíšeme jeden rok). Když mají všichni otipováno, postupně předčítáme jednotlivé události a každý účastník si stoupne k roku, který otipoval. Účastníci tak dostávají rychlou a přehlednou zpětnou vazbu o názorech ostatních. Můžeme také zaznamenat medián (prostřední člen) z odhadů a zanést jej na časovou osu. Na závěr pak můžeme projít očekávané pořadí událostí podle „kolektivního odhadu“ (mediánů).

Scénka z budoucnosti

Scénku z budoucnosti můžeme zaměřit buď na běžný život nebo na celospolečenské události. V případě zaměření na běžný život postupujeme podobně jako u scénky z minulosti a zadáme jednotlivým skupinkám konkrétní situace, např. ve škole, na nákupu, volný čas, dovolená.

Při zaměření na celospolečenské události dobře funguje forma televizního zpravodajství. Úkolem účastníků je připravit zpravodajství, které bude vysíláno přesně za dvacet let. Z každé skupinky uděláme jednu redakci a přidělíme jí jednu oblast. Oblasti mohou být rozdělené stejně jako u diskuze o nejdůležitějších událostech minulosti (tj. události světové, domácí, politické; technologie, věda; životní prostředí, ekologie, zdroje; kultura, volný čas, vzdělání, sport).

Tabulka 4.4: Náměty na otázky o budoucnosti.

- Mělo by se Turecko stát členem EU?
- Měl by se zpoplatnit vjezd do centra Brna?
- Měla by být celosvětová vláda?
- Měli by lidé letět na Mars? Přesněji řečeno, měl by se program letu na Mars platit ze státních peněz?
- Měla by být přijata výrazná preventivní opatření (i za cenu určitých ekonomických ztrát) proti změnám klimatu?
- Měly by bohaté státy Severu poskytovat výraznou hospodářskou pomoc (řádově třeba 2 procenta HDP) chudým státům Jihu?
- Měl by Západ šířit demokracii „silou“?
- Měla by se státní regulace vědy a výzkumu zpřísnit nebo uvolnit?
- Měla by se státní regulace médií zpřísnit nebo uvolnit?
- Měla by se státní regulace finančních institucí zpřísnit nebo uvolnit?

Tento blok účastníky velmi baví. Většinou se nechají unést zběsilými nápady a výsledek tak mívá spíše recesní charakter. Pokud k tomu účastníky vyloženě nepovedeme, nemůžeme očekávat, že vytvoří seriózní předpověď budoucnosti (resp. autor pevně doufá, že budoucnost bude jiná, než co doposud v těchto scénkách shlédli).

Diskuze o preferované budoucnosti

V ostatních blocích o budoucnosti se vyjadřujeme k tomu, jak si myslíme, že se události budou vyvíjet. V tomto bloku se zamýšlíme nad tím, jak bychom chtěli, aby vývoj dopadl, a co si myslíme, že by se mělo dělat. Pokládáme účastníkům otázky, které mají dvě vyhraněné odpovědi (příklady otázek jsou uvedeny v tabulce 4.4). Účastníci si stoupnou do podkovy podle toho, jaký názor zastávají a poté necháme stručně vyjádřit zástupce obou stran. U nejvíce rozporuplných otázek můžeme diskuzi dále rozvést.

Individuální zamyšlení

Tento blok zařazujeme až úplně na konec programu. Pustíme klidnou, tichou hudbu, případně ztlumíme osvětlení v místnosti. Každému účastníkovi dáme tužku a papír a vysvětlíme závěrečný úkol: „V této závěrečné části máte možnost zamyslet se každý za sebe nad svým životem a nad tím, jak se bude vyvíjet dalších dvacet let. Buďte prosím potichu, nerušte ostatní. Představte si sami sebe za dvacet let. Jací byste chtěli být? Jací byste nechtěli být? Co byste chtěli za těch dvacet let zažít a udělat?“

Způsob uvedení tohoto bloku velmi závisí na okolnostech. Pokud program uvádíme ve „školním“ prostředí, tak tento blok uděláme spíše kratší a dále jej nerozebíráme. Pokud uvádíme program na delší zážitkové akci, může být vhodné tento blok více rozvést (např. vytvoření klidné, meditativní atmosféry pomocí svíček), případně na něj navázat dalším programem (např. psaní dopisu sobě v budoucnosti nebo stvrzení svých odhodlání a předsevzetí formou rituálu).

4.3 Poznámky a zdroje

Tento program se vyvíjel dlouho a postupně. Na začátku byla inspirace drobným cvičením o pravděpodobné a preferované budoucnosti (z knihy Cvičení a hry pro globální výchovu). O pár měsíců později jsem o cvičení mluvil s Pavlem Krčálem, což je můj oblíbený partner pro diskuze o budoucnosti světa, a skončilo to několikahodinovým vymýšlením možných budoucích událostí a tipovacím testem. Diskuze mě natolik zaujala, že jsem se rozhodl zkusit z drobného cvičení udělat větší program.

V prvních uvedeních programu jsem neměl dopředu připravené události – chtěl jsem dát důraz na to, aby lidé vymýšleli vlastní (z minulosti i budoucnosti). Ukázalo se však, že v krátkém časovém bloku to není reálné – lidé vymýšleli spíš hlouposti. Vzpomenout si, co důležité se vlastně stalo za posledních 20 let a co zajímavého je reálné, aby se stalo během dalších 20 let je totiž těžší úkol, než se na první pohled zdá. Proto jsem v dalších uvedeních přidal připravené události. Průběh programu také hodně závisí na stáří lidí, přičemž i věkový rozdíl několika let je důležitý. Čím mladší účastníci, tím důležitější je mít připravený seznam událostí.

Práce na tomto programu měla pro mě docela velký význam. Kromě toho, že téma považuji za důležité, pomohl program i mě samotnému pořádně si uvědomit, jak moc a rychle se svět mění. Na programu jsem pracoval v době, kdy jsem se rozmýšlel o svém zaměstnání a budoucím směřování. Díky programu jsem si uvědomil, že není až tak zásadní konkrétní téma mé práce, protože to se během pár let každopádně výrazně změní (zvláště když má člověk něco společného s počítači), a že daleko důležitější je obecná náplň práce a vůbec styl života.

Od našeho prvního odhadování budoucnosti uplynuly již více než 4 roky. Od té doby se snažím monitorovat důležité události a trendy a porovnávat je s našimi předpověďmi. Tato srovnání mě utvrzují, že předpovídání budoucnosti je ještě těžší, než si myslíme.

Časový horizont samozřejmě nemusí být právě dvacet let. Interval dvaceti let je dobrý v tom, že je dostatečně krátký, aby ho (alespoň z větší části) účastníci zažili na vlastní kůži a přijali ho tak „za svůj“, a přitom je už dostatečně dlouhý, aby se během něho změnilo dost věcí. Protože čtenáři se kniha dostane do rukou až po listopadu 2009, může stát za zvážení prodloužit interval tak, aby sahal až před rok 1989, protože události roku 1989 jsou zlomové a důležité.

Žádný vyloženě vhodný zdroj k tomuto tématu se mi bohužel nepodařilo najít. Program vznikl na mnoho iterací a jednotlivé náměty jsem průběžně sbíral z různých zdrojů, konkrétně třeba z následujících:

- internetová encyklopedie Wikipedia: především stránky k jednotlivým rokům v anglické verzi,
- archív BBC dostupný přes internet,
- stará vydání českých novin (dostupné ve větších knihovnách),
- internetové stránky vyhledané srkze klíčový výraz „last 20 years“ (případně 10, 15 či 25).

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>: náměty k testu o minulosti, náměty k nejdůležitějším událostem (tabulka 4.1 a tabulka 4.2) v podobě vhodné

pro tisk a v editovatelném formátu, náměty k testu o budoucnosti.

5 Zed'

Soužití mezi národy je trvalým složitým aspektem lidského světa. Tento program přistupuje k tématu soužití mezi národy skrze symbol „zdi“. Zdí mezi národy bylo a je na světě spousta a váže se k nim mnoho zajímavých silných příběhů. Tyto příběhy o konkrétních fyzických překážkách ilustrují abstraktní symbol zdi jako překážek, které existují především v našich hlavách. Zdi symbolizují mnoho problémů dneška a otevírají obecné otázky o vztazích mezi národy.

5.1 Popis programu

Úvod programu tvoří multimediální prezentace o historických i současných zdech mezi národy. Prezentaci tvoří je čtený, informacemi nabitý text, který je doprovázený emotivní hudbou a obrázky. Do prezentace jsou vloženy drobné aktivity, při kterých účastníci hrají přidělené role a lépe se tak vžijí do života „vedle zdi“. Na prezentaci navazuje diskuze nad otázkami souvisejícími s tématem zdi mezi národy.

Cíle a cílová skupina

Tento program je účastnický náročný, je určen pro především pro vysokoškoláky, případně pro vyspělou skupinu středoškoláků. Cíle programu:

- Předat účastníkům zajímavé informace o zdech mezi národy. Informace by měly být alespoň částečně pro účastníky nové. Informace, které již znají by měli být předány originálním způsobem (a tedy nově zapůsobit).
- Ukázat souvislosti mezi zdánlivě rozdílnými situacemi a poukázat, že svět je složitější, než by se mohlo zdát.
- Vést k zamyšlení nad problematikou soužití mezi národy a nad konkrétními problémy, které se vztahují k symbolu zdi.

Příprava

Potřebný materiál: dataprojektor, reproduktory, notebook s připravenými daty (hudba, promítání), připravené nakopírované materiály (scénáře, cedulky, lístečky s rolemi), lano, miský, balicí papíry, šmíráky, fixy, tužky, oplatky, ovoce, nakrájený chleba, luštěniny (nevařené).

Základní rozmístění v místnosti je podobně jako u programu Stavů světa (obrázek 3.1). V tomto případě však účastníci nesedí v kolečku, ale jsou volně rozprostřeni po místnosti. Ideální je místnost s kobercem, takže účastníci mohou sedět na zemi a volně se přemísťovat.

Před začátkem, může být vhodné dopředu instruovat někoho z hráčů pro scénku bourání Zdi – stačí když jeden nebo dva lidé budou vědět, co mají dělat, ostatní je už budou následovat a nemusíme nic vysvětlovat. Také roli teroristy v mezihře Alfa-beta je dobré svěřit vybranému hráči a dopředu jej instruovat.

5.2 Scénář

Ve scénáři figurují tři postavy: vypravěč (V), zastánce zdi (A), odpůrce zdi (B). Vypravěč čte klidně, sděluje fakta. Postavy A, B přizpůsobují čtení kontextu, např. zvedají hlas, zrychlují, jsou našťvaní, hádají se, vedou míjející se monology.

Ovládání hudby a promítání by měl mít na starosti čtvrtý instruktor. Pokud není řečeno ve scénáři jinak, hudba se vždy zesílí na chvíli při střídání hlasů a potom se nechá běžet jen potichu na pozadí čtení. Obrázky se promítají, pokud není řečeno jinak, průběžně při čtení. Do promítání kromě obrázků se vztahem k dílčím zdem dáváme i mapku světa, na kterou průběžně doplňujeme tečky znázorňující polohu jednotlivých zdí (viz materiály v příloze).

Úvod

Tato pasáž je úzce svázaná s konkrétní písní. Pokud nemáme tuto píseň k dispozici, lze tuto pasáž vynechat.

Hudba: pustit píseň Svět je malý pomeranč od Jaroslava Nohavici (CD Pražská pálená), nechat přehrát celou píseň (slouží i pro zklidnění na začátku programu), možno promítat obrázky Země, pomeranče, mapku leteckých spojů a podobně (promítání není nezbytné).

V: Svět se globalizuje, zmenšuje. Svět je malý pomeranč, na kterém tam už je i tady.

B: Ať už jsi kdokoli, jsi bratr můj.

A: Jsou mezi námi jen pomyslné čáry.

V: Opravdu? Možná je to trochu komplikovanější. Pomyslných čar je mezi námi spousta. Některé z nich nejsou jen pomyslné.

B: Zdi.

A: Zdi.

V: Zdi.

B: Zdi mají zjevnou funkci: představují fyzickou překážku v pohybu lidí. Především však představují zosobnění oněch pomyslných čar, čar mezi lidmi, které nelze jen tak zanedbat. Tam není tady.

A: Málokdo na světě si opravdu myslí, že ať už jsi kdokoli, jsi bratr můj.

Historické zdi

Hudba: dynamická, historická, bojová hudba (např. soundtrack z filmu Statečné srdce).

Promítání: obrázky historických zdí (Velká čínská zeď, Hadrianova zeď), mapky.

V: Zdi doprovází lidstvo od pradávna. V minulosti se stavěly zdi především s cílem zadržet nájezdníky. Často šlo o jedny z největších projektů starověkých říší.

A: Hadrianova zeď byla vybudována v druhém století před naším letopočtem na obranu Římského impéria před nájezdy piktských kmenů, které tou dobou obývaly oblast dnešního Skotska. Hadrianova zeď vedla napříč Británií, měřila 117 kilometrů, byla 3 až 5 metrů široká a 4 až 6 metrů vysoká. Stavba zdi zabrala 8 let a podílely se na ní 3 římské legie. Nejednalo se zdaleka o jedinou zeď postavenou Římany, jen v okolí Hadrianovy zdi se nacházely dvě další.

V: Velká čínská zeď je série opevnění budovaná, udržovaná a přestavovaná čínskými vládci v období od 5. století před naším letopočtem až do 16. století. Současná zeď pochází z 15. století a stejně jako dřívější verze čínské zdi sloužila k obraně před mongolskými kmeny. Zeď měří 6400 kilometrů a je největším lidmi vytvořeným dílem na Zemi. Odhaduje se, že v průběhu tohoto staletí dlouhého projektu zemřelo při stavbě zdi asi 2 až 3 milióny Číňanů. Na hlídání zdi se podílelo v jednu chvíli až milión vojáků.

B: Velká zeď Gorganu se nachází na severovýchodě Iránu. Byla postavena v 1. století před naším letopočtem a sloužila k obraně parthské říše proti tureckým kmenům na severu. Zeď byla dlouhá 155 kilometrů a široká 6 až 10 metrů.

Berlín

Hudba i promítání: vypnout.

V: Svět se modernizoval a nájezdné kmeny přestaly být zásadním problémem. To však neznamená, že by se přestaly stavět zdi. Novodobé zdi dokonce stále vypadají velmi podobně jako ty starověké, jejich účel se ovšem občas trochu změnil.

Hudba: dramatická (např. Gustav Mahler, Symphony No. 5, skladba 2)

Promítání: mapky rozděleného Německa a Berlína, cedule „You are leaving the american sector“, fotky stavění zdi, fotky postavené zdi.

A: Po konci druhé světové války bylo Německo rozděleno na čtyři zóny. Každá z těchto zón byla kontrolována jednou ze čtyř spojeneckých mocností: Anglie, USA, Francie a Sovětský svaz. Původní hlavní město, Berlín, který ležel uprostřed Sovětské zóny, byl také rozdělen na čtyři zóny.

B: V roce 1949 vznikly dva německé státy: Spolková republika Německo a Německá demokratická republika. Západní Berlín, i přes velkou snahu Sovětského svazu a východního Německa, zůstal v rukou spojenců. Na dalších 40 let se tak ocitl uprostřed v podstatě nepřátelského území.

V: Západní Německo, včetně Západního Berlína, v 50. letech nastartovalo rychlý ekonomický růst a obnovu — především díky Maršalovu plánu. Východní Německo se obnovovalo jen pomalu a komunistická diktatura se utahovala. To mělo za následek vysokou migraci z východu na západ. Mnoho lidí proudilo skrz Západní Berlín.

A: 13. srpna 1961 začala konstrukce Zdi. Oficiálním důvodem pro konstrukci Zdi bylo zabránit volnému pohybu západních špiónů po Východním Berlíně.

V: 1961: zbudovány zábrany proti pohybu vozidel a postaven drátěný plot hlídáný vojáky. 1962 až 1965: vylepšení drátěného plotu. 1965 až 1975: první podoba betonové zdi. Konečná podoba Zdi byla dokončena v roce 1980. Celková délka zdi byla 155 km. Zeď sestávala z 45 000 betonových bloků, každý z nich vysoký 3,6 metrů a široký 1,2 metru. Podél zdi bylo rozmístěno 116 hlídacích věží a 20 bunkrů.

Promítání: berlínská zeď, mrtví na přechodu, pokusy o únik (Peter Fechter).

A: Díky Zdi se téměř zastavil exodus obyvatel Východního Německa. Zeď zabránila pašování, černému trhu a špiónáži. Ekonomika Východního Německa pomalu rostla.

V: Z pohledu propagandy však byla Zeď pohromou. Západ používal Zeď jako symbol komunistické tyranie. Na Východě byla Zeď prezentována jako obrana proti kapitalistům. I zde však bylo všem jasné, že Zeď je tu hlavně proto, aby zabránila odchodu obyvatel na Západ.

B: Během existence zdi se podařilo utéct asi 5000 lidí. Počet lidí, kteří při pokusu o překonání Zdi zahynuli, není přesně znám, odhaduje se asi na 100 až 200 lidí. Pokusy o překonání Zdi měly mnoho podob: přeskočení ostnatého drátu, skoky z třetího patra budov na hranici, vykopání tunelu, průjezd autem při vysoké rychlosti, přelet horkovzdušným balónem.

Rozdělit místnost na dvě poloviny lanem. Do každé půlky položit balící papír a fixy.

Promítání: fotky grafiti na berlínské zdi.

Hudba: skladba 11 z CD The Wall (Pink Floyd), pustit potichu.

V: Představte si, že jste obyvatelé Berlína, Východního Berlína (*ukazuje na jednu půlku*) a Západního Berlína (*ukazuje na druhou půlku*). Tyto papíry (*ukazuje na balící papíry*) představují Zeď. Piště na ni, kreslete. Vyjádřete pocity a myšlenky obyvatel Berlína. Obyvatelé Západního Berlína mohou tvořit volně, obyvatelé Východního Berlína musí dávat pozor na stráž. Pokud se vás stráž dotkne zatímco držíte fix, půjdete do vězení (*ukazuje do rohu místnosti*).

Postavy A, B si berou cedulku stráž a během aktivity pomalou chůzí hlídají na polovině představující Východní Berlín.

Hudba: The Wall, pouštět opakovaně, nahlas.

Nechat asi 3-5 minut na kreslení (přizpůsobit vývoji). V dá pokyn k ukončení kreslení a pak instruktoři rychle přidělají pomocí kolíčků balící papíry na lano a zdvihnou lano uprostřed místnosti a nějak jej připevní (případně vyberou dva účastníky a nechají je lano držet).

Hudba: Beethoveen, Óda na radost (verze bez zpěvu), potřeba nastříhat tak, aby správně vycházely vhodné pasáže, nejdříve potichu od začátku (dramatický úsek).

Promítání zakrýt.

V: Rok 1989. Atmosféra v socialistických státech střední Evropy je napjatá, v mnoha zemích probíhají stávky a demonstrace. V Německu začínají první demonstrace v září.

A: Výrazně se zvětšuje počet uprchlíků do Západního Německa – většina z nich prochází přes Československo, což nová německá vláda ve spolupráci s československou stranou toleruje.

V: Počet účastníků demonstrací se postupně stupňuje – 4. listopadu se ve Východním Berlíně shromažďuje jeden milión lidí.

B: Německé politbyro chce usnadnit komplikace s přechodem přes Československo. Dne 9. listopadu přijímá rozhodnutí umožnit uprchlíkům přechod rovnou do Západního Berlína. Nařízení má vejít v platnost 10. listopadu. Strážé mají být informováni během noci.

V: Gunter Schabowski, německý ministr informací, se 9. listopadu vrací z dovolené. Bez toho, aby byl podrobněji informován, dostává stručný vzkaz o rozhodnutí politbyra a vyrazí na tiskovou konferenci.

A: *(změněný hlas, Schabowski)* Obyvatelům Východního Berlína bude povoleno, s příslušným povolením, navštívit Západní Berlín.

B: *(změněný hlas, novinář)* Kdy vejde toto vyhlášení v platnost?

H: *(změněný hlas, Schabowski)* Pokud je mi známo, tak okamžitě.

Hudba: Beethoveen, Óda na radost, přeskočit na cca 4 min. skladby (náběh na radostný úsek)
A, B si berou cedulku „stráž“ a stoupnou si ke zdi, V při čtení vyzve gestem lidi na východní půlce, aby si stoupli a začali se domáhat vstupu na druhou stranu (případně dopředu domluvit jednoho z hráčů, aby scénku inicioval).

V: Tisíce Berlíňanů, kteří slyší prohlášení v televizi, okamžitě vyrazí k hraničním přechodům a domáhají se přístupu do Západního Berlína.

A, B naznačují, že lidi nepustí, telefonují.

V: Strážé v tuto chvíli nemají žádné informace, snaží se dovolat nadřízeným a zjistit, co mají s obrovským davem dělat. Nikdo z vrcholných představitelů Východního Berlína si však v tuto chvíli netroufá nařídít zásah ozbrojených sil.

Strážé vytvoří průchod zdi, naznačují, že lidi mohou projít.

V: Strážím nezbývá než hraniční přechody otevřít a umožnit davům přejít do Západního Berlína. Tam je vítají, v oslavné atmosféře, obyvatelé Západního Berlína.

Hudba: Óda na radost, přeskočit na cca 5:20 (radostný úsek), pustit pořádně nahlas.

Nechat účastníky chvíli oslavovat, pak usadit. Stáhnout zvuk, nechat jen potichu na pozadí.

Promítání: fotky z „pádu Zdi“, oslavy na Zdi, boření Zdi.

V: 23. prosince 1989 byl umožněn volný pohyb obyvatelům Západního Berlína. [pauza] 25. prosince se uskutečnil v Berlíně koncert, na kterém se podíleli umělci z Východního i Západního Německa, Velké Británie, Francie, USA i Sovětského svazu; vrcholem koncertu byla Beethove-nova devátá symfonie — Óda na radost — ve zpívaném textu bylo slovo „radost“ nahrazeno slovem „svoboda“. [pauza] 13. června 1990 byla zahájena oficiální demontáž Zdi. 3. října 1990 bylo Německo sjednoceno.

Mezihra: Alfa, Beta

Hudbu i promítání vypnout (zakrýt). Zatímco V čte, ostatní průběžně provádí popsané úkoly.

V: Nyní máme 21. století, zdi postavené státy bývalého východního bloku, které měly za cíl udržet lidi uvnitř, již padly. Nicméně zdi jsou tu stále s námi. Stejně jako historické zdi i ty současné mají za cíl udržet lidi venku. Tentokrát ovšem nikoli nájezdné kmeny, ale ... [pauza] Koho? Než se podíváme na několik současných zdí, pojďme na chvíli navštívit dva imaginární národy — Alfu a Betu.

Rozdělit místnost lanem na dvě poloviny (Alfa a Beta), tak aby trochu víc lidí bylo na straně Beta. Na zem položit cedule Alfa, Beta. Lidi na polovině Beta označit (tečka na čele nebo krepový papír kolem krku), na polovině Alfa označit také označit pár lidí (jsou z Bety).

V: Představte si ostrov, který je rozdělený na dvě poloviny. Na jedné polovině žije národ Alfa, na druhé národ Beta. Historický vývoj na ostrově dospěl k situaci, kdy mezi národy panuje nevráživost. Národ Alfa je výrazně bohatší, obyvatelé národa Beta žijí na pokraji bída — částečně vinou historických událostí, částečně vinou vlastní neschopnosti.

Mezi oběma národy je postavena zeď, kterou dali vybudovat a kterou hlídají příslušníci národa Alfa. Volný pohyb mezi oběma polovinami ostrova není možný.

Na Alfa polovinu umístit misku s dobrým jídlem (oplatky, ovoce), na Beta polovinu umístit misku se suchým chlebem. Nedovolit nikomu si brát.

V: Vaším úkolem nyní bude žít ve své zemi a prací si vydělávat na živobytí. Národ Alfa si vydělává tvořivou činností — budete kreslit, psát básně, či navrhovat nové přístroje. Národ Beta si vydělává manuální prací — budete třídit luštěniny. Pokud budete pracovat, máte nárok na odměnu (*ukázat na jídlo*).

Rozdat pomůcky: do Alfa poloviny papíry, tužky, pastelky, do Beta poloviny misky se smíchanými luštěninami. Rozdat lístečky s rolemi (viz tabulka 5.1).

V: Dostanete lístečky, na kterých je popsána vaše role. Lísteček nikomu neukazujte. Vaším úkolem je vžít se do dané role a chovat se podle ní. Nejsou žádná přesná pravidla, zkuste se vžít do situace a chovat se vhodně podle toho, jak se budou okolnosti vyvíjet.

Bez dalších komentářů se pak instruktoři označí cedulkami „stráž“ a „převaděč“, strážé chodí pomalou chůzí tam a zpět kolem zdi. Převaděč stojí v rohu na Beta polovině. Pokud za ním někdo přijde, tak se s ním chvíli handrkuje o peníze (jestli dost pracovali) a pak jim vydá instrukce pro přechod na druhou půlku — musí dělat malé kroky, nesmí se dotknout lana, nesmí se jich dotknout stráž (pokud ano, musí se vrátit).

Pustit hudbu: lehce dramatická, znepokojující (např. soundtrack filmu Koyaanisqatsi), jenom potichu.

V průběhu aktivity reagovat na nastalou situaci, při teroristickém útoku nechat několik lidí z Alfy umřít (ať si jdou sednou na kraj), aktivitu ukončit v nejlepším (až se trochu rozjede, ale než se začnou situace opakovat).

Po ukončení usadit účastníky zpět na místa, nenechat je začít se bavit. Vypnout hudbu.

Informační blok

A, B čtou agitačně, výrazně. Dialogy se záměrně trochu mívají – tj. nereagují jeden na druhého, není to ani tak dialog jako spíš dva monology.

Izrael-Palestina

Promítání: snímky zdi, mapka.

Hudba: dramatická, smutná, nejlépe židovská.

V: V roce 1947 byl vyhlášen samostatný stát Izrael. Okolní Arabské státy jeho existenci neuznaly a okamžitě zahájily válku, kterou však Izrael vyhrál. Došlo k velkým přesunům obyvatelstva – do Izraele se stěhovala velká část Židů, kteří přežili holocaust, z Izraele bylo vystěhováno několik

Tabulka 5.1: Role do mezhry.

Alfa: Tvým úkolem je hlídat braní jídla. V rámci sociálního systému má každý nárok si občas něco vzít (i přistěhovalci), ti co pracují, si mohou brát víc.	Alfa: Jsi důchodce, uvažuješ v zaběhaných kolejích bez přílišného rozmyšlení. Betu používáš jako oblíbené klíše (oni za všechno můžou, kdyby nebylo jich, ...).
Alfa: Jsi idealista, tolerantní, věříš, že všichni lidi jsou si rovní. Propaguješ integraci s Betou, zbourání zdi.	Alfa: Zajímá tě hlavně tvůj života a tvoje blaho, zeď tě moc nezajímá, nechceš se zaplést do žádných problémů.
Alfa: Jsi netolerantní, přivandrovalce z Bety nemáš rád, hlavně tě však zajímá tvoje blaho.	Alfa: Jsi militantně netolerantní, Betu považuješ za ohrožení Alfa kultury, prosazuješ výrazné hlídání zdi, agituješ.
Alfa: Tvůj rodinný příslušník zemřel při loupežném přepadení (pravděpodobně přivandrovalci z Bety).	Alfa: Zeď považuješ ze neudržitelnou, z pragmatických důvodů prosazuješ postupnou integraci s Betou.
Beta: Tvým úkolem je hlídat braní jídla. Jídlo přiděluješ přísně podle toho, kolik kdo odpracoval (roztřídil luštěnin).	Beta: Jsi důchodce, uvažuješ v zaběhaných kolejích bez přílišného rozmyšlení. Alfou používáš jako oblíbené klíše (oni za všechno můžou, kdyby nebylo jich, ...).
Beta: Jsi nacionalista, opovrhujeteš Alfou.	Beta: Půlka tvé rodiny žije v Alfě, chceš za nimi, ale jsi zbabělec.
Beta: Jsi mladý, snadno se necháš ovlivnit okolím, tíhneš k jednoduchým a jasným postojům.	Beta: Tvoje žena umřela při porodu vlivem špatného zdravotnictví, viníš zaostalost Beta kultury, nic tě tu nedrží, jsi sám, chceš utéct do Alfy.
Beta: Půlka tvé rodiny žije v Alfě, ty však nechceš utéct, jsi hrdý na Beta kulturu, prosazuješ zbourání zdi, demonstruješ.	Beta: Chtěl by ses mít co nejlíp, suchý chleba tě fakt štve, chceš do Alfy.
Beta (v Alfě): Nedávno se ti podařilo proniknout přes zeď, chtěl by ses co nejvíce zapojit do společnosti Alfa, na Betu bys nejraději zapomněl.	Beta (v Alfě): Nedávno se ti podařilo proniknout přes zeď, v Betě zůstal zbytek tvé rodiny, cítíš se zde osaměle.
Beta: Máš nevyřízené účty s Alfou (zapříčinili smrt části tvé rodiny), jsi členem extremistické skupiny, která používá terorismus pro prosazování svých zájmů vůči Alfě. Chceš spáchat sebevražedný útok. Realizace: můžeš přeskočit zeď a tam vyhodit do vzduchu sebe a asi tak 2-3 další lidi. Útok proved' tak, aby jsi na sebe upoutal pozornost a aby dotyčným bylo jasné, že jsou mrtví. Útok proved' nejdříve po 4 minutách) .	

set tisíc Palestinců. Následovalo několik dalších válek, v šestidenní válce z roku 1967 Izrael obsadil další území, především Západní břeh Jordánu a pásma Gázy.

Již mnoho let probíhají mírová jednání mezi Izraelem a Palestinci. Existuje rámcová shoda na potřebě vzniku samostatného Palestinského státu. Veškeré snahy o dosažení trvalého míru jsou však nabourávány extremisty z obou stran, především pak palestinskými teroristy a jejich sebevražednými útoky, které Izrael oplácí odvetnými útoky.

Jako obranu před teroristickými útoky staví Izrael bezpečnostní bariéru, která se skládá ze zdí vysokých až 8 metrů a z 60 metrů širokých pásů se zakázaným vstupem. Plánovaná délka bariéry je 703 kilometrů, z čehož asi 60 procent již bylo postaveno.

B: To není žádná bezpečnostní bariéra, ale obyčejná zeď apartheidu. Izrael takto terorizuje obyčejné Palestince — rozdělují rodiny, znemožňují jim pracovat, vždyť mnoho lidí má práci či příbuzné na druhé straně zdi, než na které bydlí. Toto je jedna stará zem a oni ji chtějí uměle rozdělit.

A: Zeď je nezbytná ochrana před terorismem. Je lehké ji odsuzovat, ale představte si, že půlka vaší rodiny zemřela při teroristickém útoku. Byli byste proti?

B: Jak se asi cítí šedesátiletá Palestinka, jejíž rodina obdělává tuto půdu po mnoho generací, když se musí nechat kontrolovat od osmnáctiletého etiopského imigranta v izraelské uniformě, který je v této zemi teprve osm měsíců? Izrael beztak akorát porušuje mezinárodní dohody a s pomocí zdi zabírá půdu, která má podle dohody připadnou Palestincům. Zeď je zlo.

A: Zeď opravdu funguje – od té doby, kdy byla postavena, se počet útoků zmenšil o 75 procent. Až přestanou Palestinci podnikat teroristické útoky proti civilistům, zeď nebude potřeba. Nyní je zeď nezbytná.

V: Většina států světa stavbu bezpečnostní bariéry tvrdě odsoudila. Nicméně Izrael zdaleka není sám, kdo staví zdi...

USA-Mexiko

Promítání: fotky bariéry, mapky.

*Hudba: dramatická, westernová (např. soundtrack filmu *Once upon a time in the west*).*

V: Spojené státy mají s Mexikem společnou hranici dlouhou 3141 kilometrů. Od 90. let 20. století jsou podél této hranice budovány ploty, zdi a zátarasy, které mají zpomalit mohutnou vlnu ilegálního přistěhovalectví. V San Diegu byl vztyčen 15 kilometrů dlouhý dvojitý plot. V Arizoně bylo již postaveno 105 kilometrů bariér. Na zdi volně navazují přírodní překážky — hory a pouště.

A: Musíme chránit naše hranice. Nelegální přistěhovalectví dosáhlo takových rozměrů, že tvoří jeden z našich hlavních problémů. Pracovní trh je zaplaven přistěhovalci, američtí občané nemají kde pracovat. Přistěhovalci nejsou pojištěni a způsobují problémy ve zdravotnictví.

B: Nezapomínejme, že Spojené státy jsou národem přistěhovalců. Zeď na hranicích jde naprosto proti základním americkým hodnotám. Navíc je nesmysl, že Mexičané jsou zátěží pro americkou ekonomiku, je tomu přesně naopak. Amerika vydělává na levné mexické pracovní síle.

A: Přes hranici nyní bez problémů proudí pašeráci drog a teroristé. K čemu jsou nám důkladné kontroly na letištích, které akorát otravují spořádané občany, když tady máme nekrytou hranici? Musíme chránit naše hranice.

B: Když vezmeme v potaz délku hranice, je zřejmé, že stavěním zdí se nic nevyřeší. Celou hranici zazdít a hlídat prostě nejde. Když postavíme zeď pouze na části, není problém ji obejít. Případně se převaděči s přistěhovalci přesunou jinam, což nebude mít za následek snížení počtu přistěhovalců, možná akorát zvýšení počtu zemřelých při přechodu. Už teď na hraničních pouštích umírají desítky lidí.

Češi-Romové

Promítání: fotky z Matiční ulice, mapka, fotky Romů.

Hudba: romská, dynamická hudba (např. skladba Acalari Bomba z CD Ida Kellarová a hosté).

V: Matiční ulice se nalézá v Ústí nad Labem. Mediálně známá se stala v roce 1998 kvůli sporu o stavbu plotu v jedné polovině ulice — nacházejí se zde tři rodinné domky, dva činžáky obydlené a jeden nevyužívaný a zdevastovaný. Činžovní domy radnice vyhradila pro sociálně slabší obyvatele a neplatiče nájemného, tedy především pro Romy. Mezi činžovními domy a rodinnými domky měl být postaven nový protihlukový plot místo starého stávajícího.

Hudba: hodně nahlas 5s, pak ztlumit na pozadí, postupně mírně zvyšovat hlasitost, A, B také zvyšují hlas.

A: Především si musíme uvědomit, že nejde o rasový problém, jak se to prezentuje, ale o sociální problém, že nejde o žádnou zeď mezi národy, ale o obyčejný protihlukový plot, který je mediálně nafouknutý. Jde o obyvatele, kteří jsou nepořádní, hluční, nepřizpůsobiví.

B: Řeči o sociálních problémech jsou jen kecy, které maskují skutečné problémy. Komu opravdu vadí hluk a komu Romové?

A: Představte si, že byste zde žili vy. Nechtěli byste, aby pořádek, který uděláte před svým vlastním domem, vydržel alespoň pár dní? Chtěli byste o půlnoci poslouchat kravál od sousedů?

B: Jinde snad nejsou problémy se sousedy? Kdepak, ta zeď je jen konkrétní ukázkou rasového problému, který zde dlouhodobě existuje.

Hudba: opět nahlas na 5s a pak ztlumit a nechat na pozadí.

V: Plot byl postaven a po šesti týdnech opět demontován. Radnice rodinné domky odkoupila a jejich majitelé se odstěhovali. Nejde však o ojedinělý případ, stavba podobných plotů se v dalších letech projednávala i v jiných městech, např. v Havlíčkově Brodě a ve Vsetíně.

Maroko-Španělsko

Projekce: snímky bariéry, uprchlíci, mapka.

Hudba: akční, dramatická hudba (např. Carmina Burana ofortuna), nástup nahlas a pak ztlumit potichu na pozadí

V: V 16. století Španělé obsadili města Ceuta a Melilla na africké straně Gibraltarského průlivu a nadvládu nad nimi si udrželi až do dnes. Tato města, ačkoli leží na africkém kontinentě, dnes patří k Evropské unii. To z nich činí lákavý cíl pro uprchlíky, především ze subsaharské Afriky.

Jako obranu proti ilegálním přistěhovalcům postavilo Španělsko, z peněz Evropské unie, okolo obou měst bariéry. Bariéra sestává ze dvou souběžných drátěných plotů, každý z nich je 3 metry vysoký, nahoře vybavený ostnatým drátem. Bariéra je vybavena kamerami, sensory

hluku a pohybu. Mezi dráty vede silnice pro rychlý přesun policie. Pro nedostatečnou účinnost stávající bariéry bylo rozhodnuto vybudovat třetí plot o výšce 6 metrů.

Evropská unie dále provozuje moderně vybavený systém Frontex sestávající z více než stovky hlídkujících lodí, letadel a radarů. Frontex má zabránit ilegálním přistěhovalcům, aby se dostali do Evropy po moři.

A: Tyto bariéry jsou nezbytné. Musíme dát afričanům jasný signál, že si nemohou jen tak sbalit svých pár švestek, přijet do Evropy a nechat se krmit.

B: Nemůžeme se snažit udělat z Evropy pevnost, to prostě není udržitelné řešení. Místo opevňování hranic bychom se měli snažit pomoci Africe, aby se ekonomicky vzchopila a aby tak zmizely důvody k přistěhovalectví.

A: Evropa si vybudovala důmyslný sociální systém, který je ovšem postaven na tom, že se na něm aktivně podílí většina obyvatelstva. Stupňující imigrace tento sociální systém ohrožuje a je proto potřeba se jí včas a rázně postavit.

B: Bariéry stejně nefungují, přistěhovalci se přes ně dostávají – musí akorát riskovat a část z nich zemře. Jak to, že se o tomto nemluví? Jak to, že neustále slyšíme o mrtvých po teroristických útocích, ale o tom, že umírají lidé při pokusu dostat se do Evropy, se nemluví? Nechceme to slyšet?

Další zdi

Promítání: mapa světa s objevujícími se tečkami, případně proložit fotkami z popsané oblasti. Hudba: smutná, melanchonická (např. skladba The West od Carlose Nakai).

V: Severní Irsko, Belfast. Britská vláda nechala v Belfastu postavit bariéry mezi katolickými a protestantskými částmi města — takzvaná „peace line“. Bariér je asi 40, dohromady měří více než 20 kilometrů a na výšku mají až 8 metrů. Účelem bariér je obrana proti teroristickým útokům Irské republikánské armády.

A: Indie a Pákistán. Od získání samostatnosti a rozdělení na dva státy, v roce 1947, panují mezi Indií a Pákistánem napjaté vztahy, především pak v oblasti Kašmíru. V oblasti došlo k několika válkám a docházelo k pravidelným teroristickým útokům. Jako obranu proti těmto útokům postavila Indie v roce 1989 zeď na hranici států Punjab a Rajasthan.

B: Bagdád. Od svržení diktatury Sadáma Husajna v Iráku narůstá násilí mezi sunity a šíity. Za účelem zklidnění situace se Američané rozhodli postavit zeď okolo sunitské čtvrti Adhamiya, která se nalézá v převážně šíitské části města. Stavba 3,6 metru vysoké zdi, s plánovanou délkou 5 kilometrů, započala v dubnu 2007.

A: Korejská demilitarizovaná zóna oddělující Severní a Jižní Koreu — 248 kilometrů dlouhá, 4 kilometry široká, v současnosti pravděpodobně nejvíce střežená hranice na světě.

V: A další. Saudská Arábie a Jemen. Turecko a Sýrie. Kypr. Maroko a Západní Afrika. Indie a Bangladéš. Zdi jsou tu s námi.

Shrnutí argumentů

Vypnout promítání i hudbu.

A: Dobré zdi dělají dobré sousedy.

B: Zeď nikdy není řešením, pouze odkládá problém. Musíme problémy řešit a ne je odkládat.

A: Nejdřív je potřeba uklidnit situaci, vyřešit rozpory a pak teprve můžeme zbourat zdi. Zdi nám pomáhají držet situaci v klidu a řešit vztahy.

B: Zdi situaci jenom zhoršují, rozdělují lidi, vytváří problémy, činí situaci jenom těžší.

A: Zdi fungují, zvyšují bezpečnost, snižují množství teroristických útoků, přispívají k řešení problémů.

B: Jak se jednou zeď postaví, tak se strašně špatně bourá.

Všichni instruktoři (A, B, V i případní další pomocníci) začínají opakovat zmíněné argumenty a překřikovat se. Případně mohou navést účastníky, aby se také přidali.

Po chvíli překřikování utneme a ohlásíme krátkou přestávku.

Závěr

Tato část se čte až po diskuzi úplně na závěr programu.

Hudba: klidná, melancholická (např. skladba How the West Was Lost od Carlose Nakai).

V: Fyzických zdí, bariér a plotů, které oddělují lidi, je po světě celá řada. Mnohem více je však psychických zdí. Fyzické zdi jsou jen jedním, i když nejvíce viditelným, důsledkem zdí psychických.

A: Psychické zdi pramení z rozdílů. Oni jsou jiní. Jiné náboženství, jiná národnost, jiná ekonomická situace, jiné zvyky.

B: Psychické zdi pramení z nedorozumění a věčných odplat. Oni nám ublížili a my jsme jim to oplatili. Oni si to nenechali líbit a vrátili nám to i s úroky a tak pořád dokola.

V: Psychické zdi nejsou jen mezi národy či skupinami obyvatel. Psychické zdi si stavíme každý z nás kolem sebe. Naše soukromé zdi mají podobné důvody jako zdi mezi národy — pramení z rozdílnosti, z nedorozumění, z věčných odplat. Stavíme je často, většinou nechtěně. Rozdělují přátelství i manželství.

A: Je jednoduché kritizovat cizí zdi, poukazovat na jejich nesmyslnost a neužitečnost. Zbourat svoji vlastní zeď bývá daleko těžší, než se z venku zdá.

B: Jsou chvíle, kdy se zeď stane nevyhnutelnou. Zeď může situaci stabilizovat, zeď může být přechodným pomocníkem. Zeď však nikdy není řešením.

V: Zbourat zeď bývá daleko náročnější, než zeď postavit. Když se to podaří, následují zasloužené oslavy.

A: Daleko cennější, než schopnost bourat zdi, je ovšem schopnost zdi nestavět. Zeď, kterou nepostavíme, je zeď, kterou nemusíme bourat.

5.3 Diskuze

Opět nabízíme více námětů na diskuzi, než je reálné při jednom uvedení programu zvládnout. Z uvedených otázek se zaměříme jen na některé – podle účastnické skupiny a podle průběhu programu.

Společné sdílení dojmů

Jako první zařadíme zpětnou vazbu na celý dosavadní průběh programu. Realizujeme nejspíše základní formou diskuze v kruhu, v případě potřeby (příliš ukecaní nebo naopak příliš málomluvní účastníci) procházíme postupně scénář a ptáme se vždy na konkrétní věci k jednotlivým bodům. Návrhy otázek:

- Jaký máte celkový dojem z toho, co jste slyšeli, viděli, zažili?
- Co vás nejvíce zaujalo, překvapilo? Co pro vás bylo nové? O kterých z těchto zdí si myslíte, že ještě hodně uslyšíme v budoucnosti?
- Stručně popište svoji roli v mezihře (Alfa, Beta) a řekněte, jak jste se v roli cítili.
- Nesouhlasíte s něčím z toho, co jste slyšeli (informace, způsob podání)? Bylo v něčem podání zavádějící? Máte na některé situace jiný názor než jaký byl prezentován?

Skupinky: rozbor dílčích zdí

Rozdělíme účastníky na čtyři skupiny a každé z nich přidělíme jednu „současnou zeď“: Izrael-Palestina, USA-Mexiko, Češi-Romové, Evropa-Afrika. Každá skupina diskutuje o přidělené zdi a pak její zástupce ostatním stručně prezentuje závěry – měli by stručně odprezentovat na čem se shodli, ale i na čem se neshodli. Aby se měli skupiny od čeho odrazit, dáme jim konkrétní otázky, například:

- Jakými přívlastky byste tuto zeď označili? Potřebná, užitečná, nezbytná, dobrá, špatná, ponižující, zbytečná, ...
- Měla by podle vás tato zeď v tuto chvíli zůstat stát, dále se rozšiřovat nebo se zbourat?
- Kdy si myslíte, že bude tato zeď zbourána?
- Jaké jsou alternativy k této zdi? Jaká preventivní opatření by zabránila vzniku zdi?

Může se stát, že při diskusi skupiny od těchto otázek odbočí a začnou diskutovat o souvisejících problémech – to nemusí být nutně na závalu (a nemusíme účastníky nutně hlídat, aby se otázkou drželi). Díky těmto odbočkám si účastníci mohou uvědomit, že zdi jsou viditelnou „špičkou ledovce“, kde ledovec tvoří velká spousta provázaných problémů.

Podkova: imigrace

Zdi reprezentují mnoho problémů a nesouladů. V historii to byly především problémy náboženské a národnostní, v současnosti nabývá na významu vztah bohatých a chudých, konkrétně vztah obyvatel bohatých států k imigrantům z chudých zemí. U nás to sice ještě není aktuální společenské téma, ale například v USA nebo v jihoevropských státech již ano. Dá se očekávat, že i u nás poroste téma imigrace na významu.

Konkrétní otázku do diskuze můžeme formulovat například: „Jak by se měly bohaté státy (Evropa, USA) stavět k imigraci?“ Můžeme též na úvod zmínit příklady různých postojů:

- tvrdá kontrola hranic a systematické vyhošťování všech ilegálních přistěhovalců,
- uzavřené hranice, ale benevolentní přístup k těm, co už se za hranice dostali,

- pouštět jen ty, které potřebujeme (vzdělané, kvalifikované),
- pouštět jen ty, kteří jsou ochotni přizpůsobit se naší kultuře,
- úplné uvolnění hranic, pouštět v podstatě každého, kdo má zájem.

I když tyto postoje netvoří zcela plynulé spektrum, pro realizaci se hodí forma podkovy (od zcela otevřených hranic po zcela uzavřené hranice) – každý vyjádří svůj rámcový názor tím, kam se posadí a pak dostane prostor názor dále slovně upřesnit.

5.4 Poznámky a zdroje

Námět na program vznikl přímo „u zdroje“ – když jsem byl v Berlíně, procházel se kolem Zdi a prohlížel související památníky a muzea. Příběh Berlínské zdi na mě velmi silně působil a jakožto správně deformovaný instruktor jsem si začal hned dělat poznámky, jak by se dal přetavit do zážitkového programu. Po příjezdu domů jsem začal dohledávat informace o dalších zdech ve světě. Už shánění podkladů bylo zajímavé – našel jsem mnoho informací, které mě překvapili (např. systém Frontex, zdi ve městech Ceuta a Melilla), a také zajímavé podání známých informací (seriál od anglické verze stanice AlJazeera).

Hlavní zkušeností z uvádění je, že lidé o tomto tématu mají jen obecné povědomí, mnoho konkrétních informací je pro ně nových a především nemají téměř vůbec rozmyšlený názor na zdi mezi národy. To je výrazný rozdíl například proti programu Stav světa – na ekologické problémy většinou lidé názor mají a při diskuzi ho pouze vyjadřují a obhajují. V případě zdí lidé v diskuzi především přemýšlí nahlas a ujasňují si základní argumenty.

Použité zdroje:

- *A special report on migration*. The Economist, 5. ledna 2008.
- *Is Izrael's security barrier unique?* The Middle East Quarterly, podzim 2004.
- *Walls of shame* (4-dílný seriál). English AlJazeera.
- *Zed'*. National Geographic Česko, červen 2007.
- Bailey, D. *EU outposts turn into fortresses*. BBC News.
- Chomsky, N. *A Wall as a Weapon*. 23. února 2004.
- Manji, I. *How I Learned to Love the Wall*. The New York Times, 18. října 2006.
- Internetová encyklopedie Wikipedia: Matiční ulice, Berlin Wall, Israeli West Bank barrier, Great Wall of Gorgan, Great Wall of China, Hadrian's Wall, Belfast peace line, Korean Demilitarized Zone, Baghdad Wall, Mellila border fence, Ceuta border fence.

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>: obrázky k promítání během čtení. podklady pro tisk (role na mezihru Alfa-beta).

6 Příběh Rwanda

Mnoho problémů našeho složitého světa se odehrává v Africe. Afrika je kolébkou lidstva a přece nejméně rozvinutou částí světa. V Africe se bojuje nejvíce z celého světa a přece o ní v našich médiích skoro neslyšíme. Je to kvůli nepřehlednosti, koloniální minulosti Západu, našemu nezájmu o země, které pro nás nejsou ekonomicky významné, nebo si jen prostě nechceme kazit večeri posloucháním o utrpení? Mnoho z těchto otázek v sobě skrývá příběh Rwandy – příběh jedné z největších a nejrychlejších genocid, kterou celý „vyspělý“ svět ignoroval.

6.1 Popis programu

Účastníci se dovídají informace o genocidě ve Rwandě a to formou různých ztvárnění tohoto „příběhu“. Jednotlivé ztvárnění se liší obsahem (každý pohled zdůrazňuje jiný aspekt problému) i provedením (od emotivního až po faktografické). Dílčí ztvárnění mohou hrát buď instruktoři nebo i přímo účastníci (podle připravených podkladů). Na tento informační blok navazuje diskuze, ve které se účastníci zamýšlí nad tím, co slyšeli, a nad souvisejícími obecnými otázkami, jako například „Proč naše média ignorují Afriku?“ nebo „Co můžeme my osobně dělat s utrpením ve světě?“

Cíle a cílová skupina

Cíle programu: informovat o genocidě ve Rwandě; ukázat různé pohledy na jednu událost, ilustrovat, že problémy jsou často komplikovanější, než jak se prezentují; poukázat na naši ignoraci problémů v Africe; vést k zamýšlení nad tím, co můžeme dělat my.

Protože o tomto tématu toho lidé mnoho neví, je zde oproti jiným programům kladen větší důraz na informace. Nicméně i když je program informačně vydatný, vedeme ho co nejvíce zážitkově – díky zážitkům si účastníci informace spíše uvědomí a zapamatují.

Program je vhodný pro starší středoškoláky a vysokoškoláky. Podle vyspělosti skupiny zvolíme jednu z níže popsanych variant uvedení.

Uvedení programu

Základní průběh programu je následující:

- kvíz a základní představení tématu (10 min),

- představení různých „příběhů“ – buď předvádí instruktoři (cca 30 minut) nebo si představení připravují skupinky účastníků (cca 80 min),
- diskuze (30 až 90 minut).

Ztvárnění dílčích příběhů můžeme pojmut dvěma způsoby. V základní variantě si instruktoři dopředu připraví scénky a přehrají je účastníkům, kteří jsou pasivní a pouze sledují. Účastníci se pak aktivně zapojují až do následné diskuze, kterou uděláme o to rozsáhlejší a aktivnější, například pomocí výtvarného ztvárnění dojmů nebo střídáním různých způsobů vedení diskuze.

V druhé variantě předvádí příběhy přímo skupinky účastníků. Každá skupinka dostane návrh na zpracování a informační podklady, podle kterých si připraví svoje vystoupení. Tato varianta je vhodná pouze pro hodně schopné účastníky – klade vysoké nároky jak na orientaci v podkladových materiálech, tak na herecké schopnosti. Výhodou tohoto ztvárnění je, že se účastníci do situace více vžijí, protože musí sami rozmýšlet, jak informace nejlépe ztvárnit, a potom předstoupit před ostatní a informace přednést.

Předvádění příběhů můžeme prokládat promítáním ukázek z filmu Hotel Rwanda a fotografií z průběhu genocidy. Osvědčilo se například následující pořadí:

1. Filmová ukázka (cca 65 minuta filmu Hotel Rwanda): hromady mrtvol u silnice.
2. Hutu-Tutsi.
3. Osobní příběhy.
4. Promítání fotografií.
5. Média.
6. Světová politika.
7. Filmová ukázka (cca 55 minuta filmu Hotel Rwanda): evakuace cizinců, rwandské děti musí zůstat v ohrožené oblasti.
8. Populační růst a hlad.
9. Filmová ukázka (cca 42 minuta filmu Hotel Rwanda): skepse novinového reportéra – jak si lidé ve světě řeknou „To je strašné.“ a pak budou pokračovat ve své večeri.

Potřebný materiál: dataprojektor, notebook s obrázky a filmem Hotel Rwanda, vytištěné podklady, kopie novin z roku 1994, papíry, fixy, případně barvy a balicí papír, svíčky.

6.2 Podklady

Zde uvádíme informační podklady a náměty k provedení jednotlivých bloků. Obecně platí, že při zpracování rozhodně není nezbytné využít všechny podkladové informace.

Kvíz

Kvíz můžeme využít na začátku programu pro základní získání kontextu. Kvíz může posloužit také k tomu, aby si účastníci uvědomili, jak moc toho neví, což může být dobrá motivace k tomu, něco se dozvědět. První část kvízu se týká informací o Rwandě, např.:

- počet obyvatel: zhruba 10 miliónů (asi jako ČR),
- rozloha (relativně vůči ČR): jedna třetina,

- poloha, sousední státy: kousek pod rovníkem, východně od nás (poledník jako Kyjev), sousedi Uganda, Tanzanie, Burundi, Demokratická republika Kongo (bývalý Zair),
- náboženství: převážně křesťanství (katolíci i protestanti).

Druhá část kvízu spočívá v odhadu počtu mrtvých při různých tragických událostech. Pro lepší uvědomění si čísel, můžeme počty mrtvých fyzicky vizualizovat, např. pomocí papíru (pokud 1 člověk je představován jedním milimetrem čtverečním, pak papír A4 představuje asi 60 tisíc lidí) nebo pomocí rýže (1 člověk = 1 zrnko). Příklady událostí:

- Holocaust (genocida Židů během druhé světové války): 5,9 miliónu,
- teroristický útok na World Trade Center (11. září 2001): 3 tisíce,
- počet mrtvých v Izraelsko-Palestinském konfliktu: 5-10 tisíc,
- genocidy v Bosně 1992-95: 60 tisíc civilistů, 40 tisíc vojáků,
- genocida ve Rwandě v roce 1994: 800 tisíc,
- boje v Kongu (od 1998 do dneška): 5,4 miliónu mrtvých (až 3000 mrtvých denně), většina úmrtí zapříčiněna boji nepřímo (nemoci, hladovění).

Za zdůraznění stojí, že genocida ve Rwandě trvala jen 100 dní, což znamená, že rychlost vraždění byla větší než například u Holocaustu a zemřelo více lidí, než kdyby probíhal 100 dní po sobě každý den teroristický útok o rozsahu útoku z 11. září 2001. Za pozornost stojí také boje v Kongu, které mají úzkou souvislost s genocidou ve Rwandě. Tyto boje tvoří největší konflikt poslední doby a přitom o nich u nás skoro nikdo neví.

Základní informace

Před tím, než začneme zpracovávat různé pohledy na události ve Rwandě, je důležité shrnout základní informace o genocidě. U dále uvedených podkladů se předpokládá, že účastníci tyto informace znají:

- základní informace o poloze Rwandy a jejím obyvatelstvu (viz kvíz),
- na území Rwandy žijí dlouhodobě dvě etnika: Hutuové a Tutsiové,
- v roce 1994 proběhla 100 denní genocida, při které Hutuové vyvraždili asi 800 tisíc Tutsiů (tři čtvrtiny všech Tutsiů), tj. bylo zabito 11 procent obyvatel země,
- souběžně s genocidou probíhala občanská válka, kterou vyhrála „rebelská“ armáda RPF (Rwandan Patriotic Front), tato armáda byla převážně tutsijská, genocida byla ukončena vítězstvím RPF.

Hutu a Tutsi

Návrh zpracování (2-4 lidé): Vyprávění historie ze dvou různých pohledů. Možno ztvárnit například jako dva hlasy (Hutu, Tutsi), které se střídají a každý zdůrazňuje jiná fakta, nebo jako dva vypravěče, kteří každý odvykládají svoji verzi příběhu. Podkladové informace je možno přímo číst. Níže uvedené informace jsou (v rámci možností) co nejobjektivnější. Pro účel předvedení je však možné informace mírně zjednodušit či rozvést (pro účel vyznění „té správné verze“). Případné rozdíly mezi příběhy by však měly být především díky selektivnímu výběru informací, rozhodně není žádoucí vymýšlet si zcela nepravdivé informace.

- Hutuové a Tutsiové jsou dvě etnika, vzájemně hodně podobná, sdílí stejný jazyk, kulturu, a dlouhou dobu i stejné území. Existují názory, že Tutsiové přišli na území Rwandy později odněkud z Etiopie. Tyto teorie jsou sporné.
- Tutsiové jsou trochu vyšší, hubenější a světlejší, nicméně podle vzhledu nelze obě etnika jednoznačně rozlišit.
- Hutuové vždy tvořili většinu populace (v současnosti je poměr cca 85% Hutuové a 15% Tutsiové).
- Do příchodu Evropanů v 19. století byli Hutuové zemědělci a Tutsiové pastevci. Vztah mezi etniky se nazýval *ubuhake* – šlo o systém podobný evropskému feudalismu (ale v malém). Tutsiové měli majetek (především dobytek), Hutuové pro ně pracovali.
- Po příchodu Evropanů začala nerovnost mezi etniky stoupat. Evropané považovali Tutsie za nadřazené díky jejich evropštějšímu vzhledu. Tutsiové patřili k vládnoucí vrstvě, byli vzdělanější, bohatší, Hutuové byli chudí.
- V 19. století a v první polovině 20. století byla země královstvím pod vedením tutsijského krále, podléhala však správě Německa, resp. Belgie.
- V roce 1959 nespokojenost mezi Hutuy vyvrcholila do ozbrojených nepokojů, cca 20 tisíc Tutsiů bylo zabito, mnoho jich uprchlo do okolních zemí. V roce 1962 země získala samostatnost pod vládou Hutuů.
- V sousedním Burundi naopak u vlády zůstali Tutsiové a bylo vyvražděno několik set tisíc Hutuů. V 60. letech se boje v obou zemích opakovaly a vzájemně přelévaly.
- Mezi lety 1973 a 1989 vládl ve Rwandě pod vládou hutuského prezidenta relativní klid a rostoucí prosperita.
- Koncem 90. let se podmínky začali zhoršovat. Kolem roku 1990 se v okolních zemích zformovala ozbrojená organizace RPF (Rwandan Patriotic Front), složená převážně z Tutsiů.
- Od roku 1990 probíhala vleklá občanská válka mezi armádou RPF (převážně tutsijská) a rwandskou armádou (převážně hutuská). Jedním z následků války bylo mimo jiné asi milión uprchlíků v utečeneckých táborech.
- Mírová jednání selhávala a krize se postupně stupňovala. Krizová byla situace především v sousedním Burundi. V roce 1993 tam tutsijští důstojníci zavraždili hutuského prezidenta, což vyprovokovalo odvety a následné odvety odvet. Vraždění se intenzivně promítalo do nálady ve Rwandě.
- Dne 6. dubna 1994 bylo sestřeleno letadlo, na jehož palubě byl prezident Rwandy a sousedního Burundi (oba Hutuové). Nebylo jasně prokázáno, kdo letadlo sestřelil. Předpokládá se, že za atentátem pravděpodobně stála buď RPF nebo radikální hutuská frakce, které incident posloužil jako záminka k zahájení vraždění.
- Ihned po atentátu bylo zabito mnoho umírněných hutuských vůdců a vypuklo systematické vraždění Tutsiů. Současně také byla zahájena nová ofenziva armády RPF.
- Masakry tutsijských civilistů byly zjevně plánovány a dobře organizovány. Co se týče systematickosti, tak si nezadali s jinými genocidami (např. holocaust), oproti jiným případům se však na nich kromě ozbrojených složek podíleli velkou měrou i civilisti a vraždění často probíhalo primitivními prostředky (především mačety).
- Vraždili ovšem nejen Hutuové Tutsie, ale i naopak, především na územích, kam pronikla armáda RPF.

- Po 100 dnech armáda RPF dobila hlavní město Rwandy, nastolila mír a ustanovila vládu národní jednoty (se zastoupením jak Tutsiů, tak Hutuů).
- Po vítězství RPF asi 2 milióny Hutuů uprchly do okolních zemí, protože měli strach z odvety. To vyvolalo rozsáhlou humanitární krizi, při které zemřelo mnoho dalších lidí.
- Do Rwandy se naopak vrátilo asi 150 tisíc tutsijských uprchlíků.
- Přes hranice uprchli i hutuské vojenské jednotky. Tyto jednotky hráli v následujících letech důležitou roli v občanských válkách na východě Demokratické republiky Kongo. Tyto boje přímo či nepřímo zapříčinili smrt asi 5 miliónů lidí a stále přetrvávají.
- Situace ve Rwandě je momentálně stabilní a ekonomická situace se zlepšuje. Vláda se snaží co nejvíce eliminovat rozdělení mezi Tutsii a Hutuy. Vládnoucí RPF je ovšem prakticky jedinou politickou stranou a ve významných funkcích dominují Tutsiové.

Osobní příběhy

Návrh na zpracování (1-3 lidé): Cílem je podat osobní pohled na genocidu, nejlépe co nejvíce emotivně, dramaticky. K dispozici jsou konkrétní reálné příběhy (první dva příběhy se váží ke stejné události). Není nutné použít všechny podklady. Je možné text přímo číst, ale také může být mírně upraven či převyprávěn. Při předvedení je možné zhasnout, použít svíčky, nebo zapojit posluchače pomocí imaginace („představte si, že...“).

Gitera Rwamuhuzi (Hutu)

Když zabili prezidenta, mysleli jsme si, že to udělala RPF a že začali od vysoce postavených úředníků a postupně, že zabijí všechny, i nás, obyčejný lidi.

V noci na 15. dubna 1994 jsme udělali plán a ráno vyrazili směrem ke kostelu. Kostel jsme obklíčili. Ti, kdo měli granáty, tam hodili granáty. Vojáci začali střílet. Tutsiové volali o pomoc, ale vojáci stříleli dál.

Pak jsme šli dovnitř. Narazil jsem na muže, praštil jsem ho palicí a on umřel. Nemohl jsem jich zabít víc, protože nás bylo víc než obětí. Bylo to, jako bychom soupeřili o zabíjení. Někteří z nás ani nenašli nikoho, koho by mohli zabít.

Ještě dýchali, ale už v nich nebyl život. Nikdo nic neříkal. Už v nich nebylo srdce. Viděl jsem lidi bez rukou, lidi bez nohou, a další bez hlavy. Viděl jsem všechno.

Bylo to, jako by mě posedl Satan. Všechny nás posedl Satan. Když vás posedne Satan, ztratíte kontrolu. Nebyli jsme sami sebou. Nebyl jsem normální.

Ti lidé byli moji sousedi. Obrázek jejich smrti mě nikdy neopustí. Všechno ostatní mohu vypustit z hlavy, ale tento obrázek ne.

Flora Mukampore (Tutsi)

Mysleli jsme si, že nikdo se neodváží zaútočit na nás v kostele, protože kostel je svaté místo. Chodívali jsme všichni společně do kostela, kde nás učili, že vražda je hřích a že Bůh potrestá ty, kdo vraždí. Ale oni – naši sousedi – přišli a vraždili. Představte si, že jdete vraždit a znáte jména svých obětí a jména jejich dětí.

Byla jsem blízko dveří. Spadla jsem a mrtvá těla padala na mě. Tekla po mě krev mrtvých a zaschla na mě, takže si mysleli, že jsem mrtvá. Pak jeden z nich všiml, že dýchám a řekl: „Není tahle věc ještě náhodou na živu?“ Potom mě kopl do hlavy. Všechno se zastavilo.

Probudil mě studený vítr. Neuvědomovala jsem si, co se stalo. Byla jsem unavená. Myslela jsem si, že ostatní jsou normální lidé a spí a tak jsem zase usnula.

Úplně jsem se probrala, až když mě našli. Nejdřív si mysleli, že jsem také mrtvá. Ležela jsem tam dlouho. Těla okolo mě se již rozkládala. Mezi mrtvými bylo 17 členů mé rodiny. Myslím, že Bůh mi pomohl a uvrhl mě do bezvědomí, protože jinak nevím, jestli bych to zvládla a nespáchala bych sebevraždu.

Immaculee (Tutsi)

Viděla jsem, jak na kopci rozsekávají někoho mačetou. Otec mi řekl, abych běžela za knězem. Kněz byl Hutu, ale byl to přítel. Schoval mě do malinkaté koupelny vzadu v jejich domě, ani jeho rodina o tom nevěděla.

Kromě mě tam bylo schovaných dalších 6 žen. Ta místnostka měla rozměr asi metr krát metr. Strávili jsme tam 91 dní. Neměli jsme skoro nic na jídlo.

Někdo nás viděl, jak jdeme do toho domu, ale neviděli nás vycházet. A tak nás tam důkladně hledali. Jednou už někdo stál těsně za našimi dveřmi. Byla jsem neustále vyděšená. Slyšela jsem, jak někdo říká „Už jsem zabil 399 švábů.“ A pak řekl moje jméno – že já budu čtyřstá. Strašně jsem se bála.

Kdyby nás našli, donutili by kněze, aby nás zabil a pak by zabili jeho. Tak to dělali s těmi, kdo pomáhali Tutsiům.

Po 90 dnech jsme se dozvěděli, že nedaleko zbudovali Francouzi tábor pro Tutsie. Uprostřed noci jsme tam došli. Všichni ostatní z mé rodiny byli zabiti. Všichni z mé vesnice byli zabiti.

My, co jsme přežili, na to nikdy nedokážeme zapomenout. Ale musíme se snažit zapomenout. Musíme odpustit. Odplata nemá smysl. Odplata nic nezmění. Odplata nevrátí mrtvé zpět.

Grace Mukasekuru (Tutsi)

Na začátku genocidy mi bylo 13 let. Do té doby jsem měla šťastné dětství, spolu s 11 sourozenci. Jakmile zavraždili prezidenta, vypukl chaos. Zůstala jsem sama se svojí sestrou a bratrem. Museli jsme se pořád schovávat, protože když viděli Tutsie, tak je zabili.

V tom zmatku jsem se ztratila i sourozencům. Byla jsem sama. Pak jsem našla jednu známou, Hutu. Vzala mě k sobě a putovala jsem s její skupinou. Při jedné kontrole si mě všiml jeden voják, jak se schovávám. Zachránila mě jen ta známá, která tvrdila, že jsem její vlastní dítě, tedy Hutu.

Pak se mi podařilo najít moji rodinu. Schovávali jsme se v malé místnosti, namačkaní na sebe. Ale to mi nevadilo, byla jsem ráda, že jsem s nimi. Pak nás našli. Donutili moji matku, tetu, sourozence i bratrance nastoupit do řady na dvůr. Viděla jsem, jak je zabili.

Tabulka 6.1: Zastoupení komentářů v rádiu RTML (výběr některých kategorií).

Kategorie	Výskyt
Obvinění RPF ze zvěrstev	16%
Povzbuzení zabíjet	14%
Bez rozněcujícího obsahu	13%
Přímá výzva k vyvraždění	9%
Smířlivé komentáře (ne všichni Tutsiové jsou nepřátelé)	1%

Mě uhodili do hlavy a mysleli si, že jsem mrtvá. Šlapali po mě, zabíjeli další lidi. Měla jsem na sobě svoje oblíbené bílé šaty. Už nebyly bílé. Byly červené.

Média

Návrh zpracování (3-4 lidé): Scénka znázorňující televizní debatu, ve které figuruje moderátor a mediální experti. Při debatě je kladen důraz především na roli médií při genocidě. Podkladové materiály je možno použít při přípravě, případně i do nich nahlížet v průběhu, ale debatující by neměli z materiálů přímo číst. Je možné do debaty přidat i vlastní názory a interpretace (ale jen v rozumném rozsahu).

Média ve Rwandě

Média ve Rwandě sloužila jako prostředek šíření nenávisti a jako prostředek k rozpoutání vraždění a k jeho koordinaci. Šíření nenávisti v médiích se stalo tak běžným, že bylo prakticky normou. Například časopis Kungara, vydávaný mezi 1990 a 1993, systematicky šířil pohrdání a nenávist vůči Tutsi. Vyšlo v něm mimo jiné i „Deset příkázání Hutu“ vyzývajících k šíření ideologie Hutu a obsahujících například příkázání „Přestat mít milost s Tutsii.“ Jedno z čísel časopisu mělo na obal obrázek mačety a otázku „Jaké zbraně použijeme, abychom se na dobro zbavili švábů?“ (označení „šváb“ bylo během kampaně systematicky používáno pro Tutsie).

Rádio hrálo kvůli poměrně vysokému stupni analfabetismu ještě důležitější roli. Rádio přebíralo rétoriku tisku, demagogicky upravovalo aktuální dění – především vyvolávalo dojem akutní hrozby ze strany Tutsiů a tudíž nutnost bránit se. Po propuknutí genocidy pak pomáhalo koordinaci vraždění (např. věta „pokácejte vysoké stromy“ jako signál k zahájení vraždění). Tabulka 6.1 názorně ukazuje obsah komentářů na jednom z klíčových rádií.

Mezinárodní média

Mezinárodní média informovala o událostech málo, se zpožděním a špatně. K tomu došlo mimo proto, že po atentátu na prezidenta a vypuknutí bojů byli staženi téměř všichni zahraniční reportéři a většina reportérů specializujících se na Afriku byla stejně tou dobou v Jižní Africe sledovat volbu prvního černošského prezidenta. Navíc současně s rozsáhlou

genocidou civilistů probíhala „klasická“ občanská válka, ve které proti sobě bojovali dvě ozbrojené armády – rwandská armáda (Hutu) proti armádě RPF (Tutsi). Zahraniční média nedokázala jasně rozlišit paralelní válku a genocidu.

Avšak i ve chvíli, kdy už bylo jasné, že se odehrává rozsáhlá genocida a v tisku se objevovali celkové statistiky, a kdy na místě byli reportéři, reportáže byly spíše okrajového charakteru. Zprávy od reportérů byly edičně kráceny, např. BBC odmítla některé záběry vysílat, protože „pro jejich diváky byly příliš drastické“.

Trochu výraznější bylo zpravodajství po ukončení bojů (a tedy i genocidy), protože tisíce hutuských uprchlíků vyvolali v sousedních zemích humanitární krizi – humanitární krize je pro zpravodajské stanice na zpracování daleko bezpečnější a jednodušší, obrazové zpravodajství je pro diváky tak akorát emotivní (dramatické, ale nikoliv ještě drastické). Nicméně i po doznění genocidy bylo povědomí ve světě na velmi nízké úrovni. K rozšíření povědomí o genocidě přispěli až později napsané knihy a především celovečerní film „Hotel Rwanda“ (2004).

České noviny

K inspiraci či případnému rozboru lze použít ukázky z českých novin (viz příloha). Za pozornost stojí např. Lidové noviny z 2. května (po měsíci vraždění, 200 tisících mrtvých), které přináší krátkou zprávu o tom, že Rada bezpečnosti odmítla ve své výzvě použít slovo genocida a že džibutský zástupce řekl, že není nutno „z problému dělat senzaci“. Na stejné stránce je podobně dlouhý článek o tom, jak nedaleko Vídně auto srazilo medvěda a medvěd má poraněné zadní tlapy. Jiný článek v nadpisu zmiňuje drastickou smrt 60 mladíků a teprve na konci článku je stručná zmínka o tom, že mimo jiné již zemřelo několik set tisíc lidí. Co nám tyto příklady říkají o našich médiích?

Světová politika

Návrh na zpracování (2-4 lidi): Diskuze v kavárně dvou (případně více) studentů politologie nebo něčeho podobného. Jeden z diskutujících by měl mít hodně kritický pohled na vyspělé státy. Druhý diskutující může naopak oponovat argumenty v duchu „s Afričany je to těžké“ (a uvést například vyhoštění zahraničních humanitárních organizací ze Súdánu). Uvedené podklady by měly sloužit především jako zdroj informací, nikoliv jako materiál k čtení.

Německo

Až do 19. století bylo území v okolí Rwandy prozkoumáno Evropany naprosto minimálně. Na konferenci v Berlíně v roce 1885 bylo území Rwandy přiděleno Německu. Němci tam nicméně dorazili poprvé až o 9 let později. Území obsadili a pomohli centralizovat moc pod vedením tutsijského krále. Donutili místní obyvatelstvo pěstovat ve velkém kávu na export.

Belgie

Během první světové války získala kontrolu nad územím Rwandy Belgie. Belgičani považovali Tutsi za nadřazené, protože byli svým vzhledem podobnější Evropanům. Tutsiové vládli, dostávali lepší práci a vzdělání. Belgičani zavedli povinné průkazy, na kterých byla uvedena etnická příslušnost (Hutu, Tutsi), čímž přispěli k striktnímu rozdělení obou etnik (do té doby občas probíhala i změna etnika během života). Po nepokojích na konci 50. let Belgičani Rwandu opustili. Rwanda získala samostatnost v roce 1962.

Brzy po vypuknutí konfliktu v roce 1994 bylo zabito 10 belgických vojáků, kteří působili v misi OSN. Belgie poté stáhla všechny své vojáky a nepřímo přispěla k výrazné celkové redukci mise – přesvědčili mnohé ostatní členy OSN, aby se také stáhli, aby to nevypadalo trapně.

Francie a Anglie

(Informace v této pasáži jsou kontroverzní. Je vhodné, aby to buď bylo patrné z provedení nebo aby na to bylo upozorněno zpětně.)

Rwandou vede hranice mezi frankofonními zeměmi (směrem na západ, včetně Rwandy) a anglofonními zeměmi (směrem na východ). Existují dohady, které připisují podíl na konfliktu blízkosti této hranice, konkrétně přetahování o vliv v oblasti mezi Francií a Anglií s USA.

V 90. letech Francie podporovala hutuskou vládu, protože se bála, že s vítězstvím tutsijské organizace RPF by se země mohla dostat do anglofonní sféry vlivu. Čelní francouzští politici včetně prezidenta Mitteranda údajně věděli o přípravách bojů a vraždění. Francie byla první zemí, která vyslala v průběhu krize do oblasti jednotky a humanitární misi. Tato humanitární mise však údajně umožnila mnoha hutuským viníkům genocidy uprchnout do sousedních zemí. Mezi současnou rwandskou vládou (dominovanou Tutsii) a Francií stále panuje napětí a vzájemné obviňování.

Narčení jsou přičítána i USA a Anglii. Například velitel armády RPF údajně prošel výcvikem v USA a někteří lidé dokonce přikládají podíl na atentátu, který odstartoval genocidu, USA a Anglii, protože se tak prý snažili podkopat francouzský vliv v oblasti a získat přístup k přírodním zdrojům v Kongu.

USA

Po čtyřech týdnech probíhajícího vraždění tisková mluvčí americké vlády na otázku, zda probíhá genocida odpověděla: „Musíme provést důkladnou studii předtím, než uděláme rozhodnutí.“ Interní zpráva Ministerstva obrany USA obsahovala výzvu: „Buďte opatrní. Právníci se obávají, že použití slova „genocida“ by mohlo znamenat, že USA budou muset něco podniknout.“

Po téměř dvou měsících probíhající genocidy, prohlásil americký prezident Bill Clinton: „Ve světě je mnoho podobných krvavých konfliktů. Rozhodnutí angažovat se v etnických konfliktech musí záviset na kumulativní váze amerických zájmů v oblasti.“ Ve stejné době

jako konflikt ve Rwandě probíhali etnické boje například i na Balkáně – zde se boje těšili daleko větší pozornosti USA, i přesto, že v něm umíralo daleko méně lidí.

Zpětně americký prezident Bill Clinton vyjádřil politování nad absencí americké reakce na situaci ve Rwandě a označil to za jednu se svých největších chyb. Zpětně zveřejněné interní materiály nicméně celkem jasně ukazují, že Američané měli detailní informace o situaci a absence zásahu tedy nebyla způsobena neinformovaností.

OSN

V době konfliktu operovala ve Rwandě jednotka OSN o zhruba 3000 mužích. Ještě před vypuknutím konfliktu požadoval velitel mise rozšíření své jednotky, protože měl důvěryhodné informace o připravovaném konfliktu a vraždění. Žádost byla zamítnuta. Po vypuknutí konfliktu došlo k výrazné redukci mise a ke stažení většiny vojáků vyspělých zemí – po třech týdnech krize zůstávalo ve Rwandě pouze 450 špatně vybavených vojáků, vesměs z Afriky. Velitel mise tvrdí, že kdyby v této době místo redukce mise přišlo navýšení o 5000 dobře vyzbrojených vojáků, mohli genocidu zastavit a zachránit tak zhruba půl miliónu lidí.

Během krize se obsírně diskutovalo o tom, zda je vhodné použít slovo „genocida“. Po třech týdnech krize Rada bezpečnosti OSN vyzvala k zastavení bojů, ale slovo „genocida“ ve své zprávě nepoužila (neúspěšný návrh rezoluce, který užíval slovo „genocida“, podal český a argentinský zástupce v Radě).

Po šesti týdnech konfliktu bylo rozhodnuto navýšit misi OSN na cca 5000 vojáků, Akce se ovšem výrazně protahovala kvůli byrokratickým dohadům ohledně toho, kdo vyšle ozbrojená vozidla a kdo je bude platit. Ani po ukončení konfliktu nebyla pomoc OSN v oblasti výrazná.

Kofi Annan, který byl v době genocidy generálním tajemníkem OSN, později prohlásil, že „mezinárodní komunita je vina hříchem zanedbání“, že on osobně mohl udělat víc, aby zabránil genocidě, a že tato bolestivá zkušenost se promítla do jeho dalších rozhodnutí. Mezi mnohými však panují pochybnosti o tom, že reakce mezinárodní komunity by byla výrazně jiná, pokud by podobná situace nastala dnes.

Demokratická republika Kongo

Po vítězství armády RPF uprchlo mnoho hutuských ozbrojených jednotek do sousedního Konga. Tyto ozbrojené jednotky se stali jedním z katalyzátorů konfliktu, který se vleče až do dneška. Do konfliktu se zapojilo celkem 9 afrických zemí. Kromě etnických sporů v něm jde i o nerostné bohatství, které se nachází ve východním Kongu. Tento konflikt si vyžádal již více než 5 miliónů mrtvých, převážně civilistů, kteří zemřeli hladem nebo na epidemie nemocí šířících se v humanitárních táborech.

Populační růst a hlad

Návrh zpracování (1-3 lidi): Představení ve stylu „odborné prezentace“, při které se prezentují argumenty na vědeckém fóru nebo před skupinou politiků. Vyznění by mělo být „naléhavé“, konkrétně jako snaha předat poselství, že podobný problém může nastat le-daskde jinde a že je potřeba snažit se problémům předcházet, i když to může být ne-populární. Podkladové informace by měly být spíše převyprávěny, nikoliv čteny (kromě citátů). Výklad může být doprovázen připravenou prezentací (viz příloha).

Nejen etnický problém

Konflikt ve Rwandě rozhodně není tak čistě etnickou záležitostí, jak se občas prezentuje. Rozdíl mezi Hutuy a Tutsii není zas až tak výrazný. V průběhu historie běžně existovala smíšená manželství, mnoho žijících Rwand'anů má mezi prarodiči jak Hutu, tak Tutsi. V armádě RPF byli i Hutuové, v rámci Rwandy probíhali boje a vyvražďování i mezi jednotlivými hutuskými frakcemi.

Klíčovou součástí konfliktu je hlad, chudoba a životní podmínky. Rwanda má dobré přírodní podmínky (dostatečná vlhkost, dostatečná nadmořská výška, aby se nevyskytovali moskyti přenášející malárii). Díky dobrým podmínkám během 20. století probíhal vysoký populační růst. I přes boje a vraždění, které průběžně probíhali, měla v roce 1990 Rwanda jednu z nejvyšších populačních hustot na světě (294 osob/km²). Při nízké úrovni zemědělství a průmyslu je taková hustota kritická. Během 80. let se životní podmínky se začali zhoršovat – většina půdy byla využita, vlivem intenzivního využívání půdy došlo k odlesnění, ztrátám půdy erozí a tudíž dalšímu poklesu výnosů. Začali se objevovat hladomory.

V roce 1989 zkrachovala světová jednání organizace International Coffee Agreement a byla zrušena mezinárodní regulace obchodu s kávou. Výkupní ceny kávy prudce klesly na nejmenší úroveň od 30. let. Na ekonomiku Rwandy, ve které hrálo od koloniálních dob pěstování kávy důležitou roli, měl tento kolaps výrazný dopad.

Příčiny konfliktu

Popsané zhoršení životních podmínek bylo jedním z hlavních impulsů pro vypuknutí občanské války mezi armádou RPF a hutuskou vládou Rwandy v roce 1990. Důvod proč se nedařilo uzavřít příměří během občanské války, byl i strach z toho, že v případě míru by se do země vrátili stovky tisíc tutsijských uprchlíků ze sousedních zemí a návrat těchto uprchlíků by způsobil ještě větší tlak na již tak omezené zdroje.

Souvislosti mezi životními podmínkami a násilím byla zdokumentována pomocí statistik z doby před vypuknutím genocidy. Například pro jednotlivé regiony Rwandy existovala korelace mezi zločinností a násilím na jedné straně a populační hustotou a průměrným příjmem kalorií na osobu na druhé straně. Další ilustrací vlivu špatných životních podmínek na propuknutí genocidy je citát jednoho z civilistů, kteří se nechali strhnout k vraždění: „... slíbili nám, že dostaneme banánové plantáže a pole těch, kteří zemřou ...“.

Vesnice Kanama

Při genocidě se také nevraždili pouze jednotlivá etnika navzájem. Například ve vesnici Kanama před vypuknutím genocidy žila pouze jedna Tutsi (stará vdova), jinak samí Hutuové. I přesto zde při vraždění zahynulo 6% lidí (což je méně než celkový průměr 11%, ale stále velmi mnoho). Životní podmínky v této vesnici totiž byly náročné – v roce 1988 připadalo průměrně jen 0,36 hektaru na farmu, během následujících let tento podíl stále klesal a současně se zvětšovala nerovnoměrnost rozdělení.

Citát ze studie o vesnici Kanama: „Události v roce 1994 poskytly jedinečnou příležitost, aby si lidé vyrovnali účty, případně si mezi sebou přerozdělili pozemky, a to i v případě hutuských vesničanů. Není dnes nijak výjimečné, když vám Rwandané tvrdí, že válka je nevyhnutelný prostředek k vyvraždění přebytečného obyvatelstva a vyrovnání jeho počtu s dostupnými zdroji půdy.“ Citát jednoho z místních obyvatel: „Lidé, jejichž děti musely chodit do školy bosy, zabili lidi, kteří si mohli dovolit koupit svým dětem boty.“

Kontrola porodnosti

Graf uvedený v příloze ukazuje vývoj populace ve Rwandě během posledních 50 let. Populace nejprve prudce rostla, až přesáhla 8 miliónů. V letech 1990-94, kdy probíhala občanská válka a genocida, populace prudce klesala – jednak kvůli úmrtím, jednak kvůli uprchlíkům, kteří odešli do okolních zemí. Po roce 1994 se uprchlíci začali postupně vracet a začalo se rodit obzvláště hodně dětí – mnohdy jako „kompenzace“ za ty, které zemřely při genocidě.

V současné době je velikost populace odhadována okolo 10 miliónů, tedy nad úroveň roku 1990. V době po genocidě si nikdo z politiků netroufl mluvit o kontrole porodnosti. V současnosti má Rwanda nejvyšší populační hustotu v Africe (350 osob/km², třikrát větší než u nás). Pokud nedojde ke kontrole porodnosti, očekávaná velikost populace v roce 2025 je téměř 15 miliónů.

Teprve poslední dobou se rozjíždí kampaň za kontrolu porodnosti, v tomto případě i za mírné podpory vlády USA, která takové kampaně jinak odmítá podporovat. Čínská politika jednoho dítěte je většinou lidí na západě odsuzována jako diktátorský zásah proti lidským právům. Příklad Rwandy ovšem ukazuje, kam až může vést nekontrolovaný populační růst.

6.3 Diskuze

Zde uvádíme náměty do diskuze. O většině z těchto témat se dá mluvit dlouho, zejména pokud začneme rozebírat problémy, které s uvedenými otázkami souvisí a které se při diskuzi začnou vynořovat. Musíme si tedy z uvedených otázek vybrat jen některé a na ty se zaměřit.

Hlavní dojmy

Diskuzi je vhodné zahájit reflexí průběhu, krátkým probráním hlavních dojmů. Co z toho, co zaznělo, na vás zapůsobilo nejvíce? Jaký je váš hlavní dojem? Co pro vás bylo

nejpřekvapivější? Co si nejvíce zapamatujete? Proč?

Kromě klasického slovního rozboru můžeme tuto část ztvárnit malováním, a to buď individuálním nebo společným na velké balicí papíry. Účastníkům dáme jen volné zadání: ztvárnit na papír svoje dojmy. Necháme na nich, jak malování pojmu – jestli na papír namalují nápisy, konkrétní výjevy nebo abstraktní obrazce. Toto ztvárnění je vhodné především pro variantu, kdy účastníci pouze pasivně sledují představení od instruktorů. Během malování mají účastníci možnost v klidu se zamyslet nad vším, co slyšeli, a trochu si dojmy zpracovat.

V každém případě zařadíme i slovní komentář k výše uvedeným otázkám. Snažíme se, aby účastníci mluvili jen stručně a aby se jich vyjádřilo co nejvíce, tj. aby zazněly pokud možno různé názory, postřehy.

Mezinárodní politika

Kdy je zásah mezinárodních sil do interního sporu jednoho státu oprávněný? Měly v tomto případě mezinárodní síly zasáhnout? Jak? Nese Evropa (západní civilizace) odpovědnost za koloniální minulost? Má Evropa morální povinnost řešit současné problémy bývalých kolonií? Pokud ano, co z toho plyne? Nebo máme nechat řešení problémů na Afričanech, ať si svoje problémy vyřeší sami a nevrátit do nich?

Může se stát, že účastníci u těchto otázek skončí u zjednodušené povrchní shody typu „Západ je vinen, musíme Africe pomáhat.“ V takovém případě můžeme využít jednoho z instruktorů jako „dávlova advokáta“, který hraje výrazně opačný postoj a tím donutí účastníky jasně formulovat jejich myšlenky a pomůže odhalit rozdíly v názorech.

Média a náš zájem o lidská práva

Proč svět věnuje tak málo pozornosti Africe? Proč jiné problémy, které jsou z našeho pohledu stejně významné (např. Palestina, Tibet), dostávají v médiích daleko více pozornosti? Není náš „zájem o lidská práva ve světě“ poněkud vybíravý nebo i trochu neupřímný?

Jako podklad k této diskuzi může být užitečné dát kolovat okopírované české noviny z roku 1994. K tématu se také hodí dvě ukázky z filmu Hotel Rwanda. V první ukázce televizní reportér, který natočil záběry masakru, vyjadřuje svoji skepsi nad tím, co tyto záběry mohou změnit: „Televize to odvysílá, lidé se na to podívají, řeknou ‘To je strašné’ a budou pokračovat ve své večeři.“ V druhé ukázce velitel jednotek OSN oznamuje černošskému řediteli hotelu, že mezinárodní jednotky se budou stahovat a pak ironickým hlasem dodává: „My si o vás myslíme, že jste špína. Jste černí. Vy nejste dokonce ani negři, vy jste jenom Afričani.“

Další otázky

Otázek, které téma otevírá, je spousta:

- Jedním z důvodů genocidy, i když těžko přesně říci, jak důležitým, byl populační růst. Je to dostatečný argument pro vynucenou kontrolu porodnosti? Jaký je vhodný

přístup ke kontrole porodnosti? Co jsou dobré metody? Co je morální? Co si myslíte o čínské politice jednoho dítěte?

- Který typ zprávy vás nejvíce oslovil, který si nejvíce zapamatujete? Proč? Jaký způsob podání zprávy je nejlepší použít, když chceme předat důležité poselství?
- Mohla by se taková genocida stát u nás? Jak by to tady dopadlo, kdyby byl hlad? Byli bychom tak „civilizovaní“, jak si myslíme, že jsme?
- Co z toho, co jsme slyšeli, plyne pro nás? Jaký to má vliv na náš život? Co bychom měli dělat? Můžeme něco dělat? A nebo je lepší na to spíš zapomenout, snažit se žít dobrý život a řešit problémy ve svém bezprostředním okolí?

6.4 Poznámky a zdroje

Program vznikl následovně. Nejprve jsem viděl film *Hotel Rwanda*, který mě velmi zaujal především obecným vyzněním, o události ve Rwandě jsem se však podrobněji nezajímal. Asi půl roku poté jsem četl knihu *Kolaps*, ve které je kromě „standardního pohledu“ na genocidu i popsán i pohled skrze populační růst a nedostatek zdrojů. Protože mě princip různých pohledů na jednu událost zajímá, zkusil jsem na internetu vyhledat další informace a zjistil jsem, že skutečnost je ještě mnohem komplikovanější a mnohovrstevnatější.

Také jsem zjistil, že sehnat další informace je v tomto případě až překvapivě lehké – zdá se, že západní instituce a média se snaží alespoň se zpožděním dohnat svoje selhání z doby genocidy. Dokonce lze najít i takové podklady jako interní tajné poznámky z amerických ministerstev z roku 1994 (byly s časovým zpožděním zveřejněny). Na druhou stranu, dostupné informace nejsou zcela spolehlivé. Není zcela zřejmé, jak moc jsou jednotlivé informace podložené, a v některých případech lze nalézt i protichůdné informace, a to i na seriózních webových stránkách („BBC portal“ versus „CIA factbook“). Při sestavování zde uvedených materiálů jsem vycházel především z volně dostupných internetových zdrojů, avšak snažil jsem se zahrnout pouze informace, na kterých se shoduje více různých zdrojů.

- Knihy:
 - Diamond, J. *Kolaps. Proč společnosti zanikají a přežívají*. Academia, Praha 2008.
 - Gourevitch, P. *We Wish to Inform You That Tomorrow We Will be Killed With Our Families: Stories from Rwanda*. Picador, 1999.
 - Thompson, A. (ed.). *The media and the Rwanda genocide*. Pluto Press, 2007.
- Odborné články:
 - Mueller, J., *The Banality of „Ethnic War“*. International Security, Vol. 25, No. 1, pp. 42-70, 2000.
 - Kamola, I., *The Political Economy of Violence: The International Coffee Market and the Genocide in Rwanda*. Annual Convention of the Midwest Political Science Association, 2005.
 - Kuperman, A. J., *How the media missed Rwandan genocide*. International Press Institute Report, 6(1), 2000.

- Novinové články: například Lidové noviny (duben, květen 1994) a Mladou frontu dnes (duben, květen 1994).
- Internetové stránky:
 - Encyklopedie Wikipedia: *Rwanda, Rwandan genocide*.
 - BBC: *Taken over by satan, Rwanda: How the genocide happened, Living among dead, Rwandans still divided 10 years on, Rwanda genocide failure berated*.
 - CBS News: *Rwandan Genocide Survivor Recalls Horror*.
 - The National Security Archiv: *The U.S. and the Genocide in Rwanda 1994. Information, Intelligence and the U.S. Response*.
 - Stealth Conflicts: *New world maps*.
- Film: *Hotel Rwanda*. 2004.

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>: Obrázky k promítání, slidy, nascanované vybrané novinové články.

7 Labyrint světa

Většina ostatních programů má k tématu složitého světa vztah na globální úrovni – zabýváme se především složitostí světových problémů. Svět je však složitý i na osobní úrovni. Každý za sebe se musíme rozhodovat, jak budeme trávit čas, s kým se budeme stýkat, jakou zvolíme životní cestu. Tato rozhodnutí bývají právě tak komplikovaná, jako rozhodování na úrovni celosvětových problémů. Většinou neexistují jednoduché odpovědi, každá volba má své výhody a nevýhody.

V každodenním shonu se však často ani nedostaneme k tomu, abychom přemýšleli, kam náš život směřuje, a necháme se strhnout proudem událostí někam, kam vlastně ani nechceme. Tento program by měl účastníkům připomenout možnosti, které před sebou mají, dát jim pocit, že rozhodování je opravdu složité, ale že v podobné situaci nejsou sami, a nakopnout je k tomu, aby se na chvíli zastavili, zamysleli nad svými možnostmi a nenechali se jen unášet proudem.

7.1 Popis programu

Program se zaměřuje na účastníky jako jednotlivce a vede je k zamyšlení nad vlastním životem, životními prioritami, nad způsobem trávení času. První část programu tvoří poslechový pořad, při kterém účastníci poslouchají texty, které jsou moderní parafrází Komenského díla Labyrint světa a ráj srdce. První část probíhá podle přesně rozepsaného scénáře a spočívá v čtení textu, které je proloženo promítáním a úkoly. Úkoly jsou postavené především na představivosti a fantazii. V druhé části navazuje strukturovaná diskuze, při které se účastníci vyjadřují k tématům nadhozeným v poslechové části. Délka poslechové části je asi 60 minut, doporučená délka diskuze asi 60-90 minut.

Cíle a cílová skupina

Vyznění programu by mělo být v duchu „Svět je úžasný, mám spoustu možností, akorát nesmím promarnit příležitost a měl bych si ujasnit, co vlastně chci.“ Konkrétní cíle programu:

- vést účastníky k zamyšlení nad vlastním životem a způsobem jeho trávení,
- umožnit účastníkům zjistit, co si myslí ostatní a jaké mají plány, a dodat jim přesvědčení, že ostatní lidé řeší podobné problémy jako oni,
- povzbudit účastníky ke změnám a k realizaci důležitých životních rozhodnutí.

Cílovou skupinou tohoto programu jsou především vysokoškoláci v druhé půlce studia a mladí pracující, tedy lidé, pro které je obzvláště aktuální otázka „Co s načatým životem?“

Zařazení programu

Tento program je náročný jak pro instruktory, tak pro účastníky. Účastníci by měli být rozehraní a naladěni na zážitkové programy — měli by být schopni se vžít do vážné atmosféry programu a sami rozehrávat příslušné herní situace. Program je tedy vhodné zařazovat v rámci dlouhodobějších akcí (nejlépe delších než víkendové) a to pokud možno až v druhé části akce. Konkrétní doporučený způsob uvádění je zařadit hru jako večerní program a další den hned ráno začít malostrukturnou hrou Labyrint světa a ráj srdce (Zlatý fond her II). Toto spojení může dobře posloužit jako závěrečný vrchol akce. Program je možno uvést také samostatně, ale pak je vhodný pro skupinu, která je herně zkušená a vzájemně se zná.

Příprava

I přesto, že program je doporučeno uvádět v rámci vícedenní akce a neděláme tedy propagaci na program ve smyslu přilákání účastníků, může být užitečné udělat drobnou „propagaci“ za účelem navnadění. Může jít například o letáčky, které vyvěsíme několik hodin před začátkem programu v objektu akce, například s následujícími slogany: „Labyrint světa“, „Nejnovější trhák ve vašem městě“, „Komenský reloaded“, „Neváhejte, multimediální show, jaká se jinde nevidí“, „Premiéra dnes večer“. Můžeme též vyvěsit (případně například přecházt u jídla či na dobrou noc den předem) první větu ze scénáře („Když jsem v tom věku byl...“).

Na vlastní hru potřebujeme velkou místnost, kterou náležitě připravíme. Základní rozmístění může být podobné jako u programu Stav světa (viz obrázek 3.1). Konkrétně připravíme:

- dataprojektor, reproduktory, počítač se všemi datovými soubory (hudba, obrázky na promítání),
- místa na sezení (nejlépe volný prostor s kobercem),
- vytištěný scénář (alespoň 5x),
- papíry, barvy, štětce,
- vytištěné projevy a otázky pro úkol „meditace“ (viz příloha),
- drobné občerstvení pro úkol „kariéra“.

7.2 Scénář

V scénáři figurují následující postavy:

- Uvaděč (U) – uvádí situaci, zadává úkoly,
- Poutník (P) – ptá se, komentuje,
- Všudybud (V) – představuje možnosti,

- Mámení (M) – líčí výhody,
- Boží hlas (B) – jen jedna věta, může přečíst klidně i jedna z ostatních postav pozměněným hlasem.

Kromě postav, které čtou texty ze scénáře, se hodí minimálně jeden pomocník na obsluhu hudby a promítání. Případné další pomocníky využijeme na roznášení předmětů a hraní rolí v dílčích úkolech. Role v dílčích úkolech hrají i samotné postavy.

Účastníky přivedeme poslepu (oči zavázané šátkem) do připravené místnosti, ve které hraje potichu hudba (ústřední melodie). Účastníky rozesadíme se zavázanýma očima po místnosti, nejlépe tak, aby všichni po otevření očí viděli na promítací plátno.

Úvod

Účastníci mají zavázané oči šátkem.

Hudba: ústřední melodie (používá se opakovaně) – klidná renesanční instrumentální hudba.

P: Když jsem v tom věku byl, v kterémž se lidskému rozumu rozdíl mezi dobrým a zlým ukazovati začíná, vida já rozdílné mezi lidmi stavy, řády, povolání, práce a předsevzetí, jimiž se zanášejí, zdála mi se toho nemalá býti potřeba, abych se dobře, k kterému bych se houfu lidí připojiti a v jakých věcech život trávit měl, rozmyslil.

V: Jméno mé jest Všežvěd, příjmím Všudybud, kterýž všecken svět procházím, do všech koutů nahlédám, na každého člověka řeči a činy se vyptávám; co zjevného jest, vše spatřuji, co tajného, vše slídím a stíhám: sumou beze mne nic se dítí nemá, ke všemu dohlédati má jest povinnost; a ty půjdeš-li za mnou, uvedu tě do mnohých tajných míst, kamž by ty sic nikdá netrefil.

M: Já jsem tlumočník královny světa Moudrosti, kterýž sobě to poručeno mám, abych, jak se čemu v světě rozuměti má, vyučoval. Protož já všechněm, co jich v světě uhlédáš, starým i mladým, urozeným i neurozeným, hloupým i učeným všecko, co k pravé světské moudrosti přináleží, v mysl vkládám a je k veselosti a dobromyslnosti přivodím. Jméno mé jest Mámení.

U: Vážení diváci, vítejte na našem představení obnoveného Labyrintu světa. Jak by asi vypadalo toto dílo, kdyby Komenský žil v naší době? Těžko říct. Nechceme se pokoušet konkurovat alegorickým obrazům velkého mistra, avšak dovolili bychom si pozvat vás alespoň na skromnou procházku Labyrintem současného světa, Labyrintem světa roku 2009.

Hudba: na chvíli (10 s) pustit ústřední melodii nahlas, pak opět ztlumit na pozadí.

P: I sejdeme po jakéms tmavém šneku dolů, a aj, v té bráně veliká síň, plná mladého lidu, a po pravé straně sedící zuřivý stařec a držící v veliký ruce měděný hrnec. I viděl jsem, an k němu všickni od brány života přicházející přistupovali, a každý do toho hrnce sáhna a cedulku s nějakým písmem vytáhna, hned do některé ulice města jeden s radostí a výskáním běžel, jiný s zármutkem a stýskáním, kroutě se a ohlédaje šel.

U: Nabízíme vám možnost vyzkoušet si spolu s naším Poutníkem různé možnosti, které ponouká tento nepředstavitelný Labyrint. Procházka to bude nejen pro vaše oči a uši, ale, pokud přijmete pozvání, i pro vaše pocity. Zkuste se odprostit od svých vlastních představ, od svých předsudků a zkusit se, spolu z Poutníkem, vžít do různých stavů, řádů a povolání.

P: Já k Osudu přistoupě pokorně žádost svou přednáším: já že jsem tímto oumyslem přišel, abych sám všecko prohlédl, a teprv co by mi se líbilo, sobě vybral. On odpověděl: „Synu, vidíš,

že toho jiní nečiní, ale, co se jim podá neb naskytne, toho se drží. Však poněvadž toho tak žádostiv, dobře.“ A napsav cedulku: Speculare (to jest „dívej se“ nebo „zpytuj“), dal mi a pustil mne.

Hudba: na chvíli (20 s) pustit ústřední melodii nahlas, pak pozvolně vypnout.

U: Sundej si šátek, otevři oči.

Cestování

V: Vítej Poutníku v Labyrintu světa. Jak jsem slyšel, chtěl by sis vše dobře prohlédnout. Proto soudím, že máš objevitelskou povahu. První možnost, kterou ti ve světě ukáží, proto bude cestování.

Jsi mladý, Poutníku, a celý svět ti leží u nohou. Nikdy nebylo snadnější cestovat a poznávat svět. Za pár šupů, které si jistě snadno někde vyděláš nebo půjčíš, se můžeš dostat téměř kamkoliv na Zemi. Máš možnosti, o kterých si tvoji rodiče mohli nechat leda zdát. A možná za pár let už to taky nebude tak snadné. Cestuj tedy.

Hudba: dynamická, radostná, „cizokrajná“ hudba (např. soundtrack filmu Baraka, skladba African Journey).

M: Můžeš poznávat jiné kraje, jiné kultury, jiné pohledy na svět. [pauza] Krásné kraje, nevídané památky, přírodní krásy. [pauza] Svoboda, volnost, inspirace. [pauza] Kam spěchat se svým životem? Jsi mladý. Radši se pořádně porozhlédni, ať zjistíš, kde by se ti mohlo líbit.

Promítání: cestovatelské fotky (cca 15 pěkných fotek z různých koutů světa, známé i neznámé místa). Během promítání pustit hudbu nahlas.

P: Zní to pěkně. To, co jste my ukázali, také vypadá pěkně. Určitě je dobré se někam podívat a něco vidět, chtěl bych někam jet. Ale už si nejsem tak jist, na jak dlouho, kolikrát. Přijde mi, že časté a dlouhodobé cestování by bylo spíše útekem, schováváním se před rozhodnutím, které stejně jednou musí přijít. Jednou se přece jen musím usadit, nechci cestovat celý život. Budu pak opravdu moudřejší? Nebude ten čas strávený na cestách trochu ztracený? Za tu dobu bych toho mohl spoustu dokázat, mohlo by po mě něco zůstat.

Umění

V: Pokud chceš, aby po Tobě něco zůstalo, pak se staň umělcem. Tvoř!

Hudba: známá klasická hudba (např. Vivaldi, Čtvero ročních období), pustit nahlas a pak ztlumit, nechat hrát potichu.

V: Možností je spousta: můžeš skládat básně, malovat, skládat hudbu či zpívat, psát či hrát divadlo, ...

Promítání: obrázky známých uměleckých děl (cca 8 fotek), během promítání pokračovat se čtením.

U:

básníci básně neskládají
báseň je bez nás někde za

a je tu dávno je tu od pradávna
a básník báseň nalézá

V: Dnes, v době, kdy zveřejnit své dílo může snadno každý, to jde líp než kdy jindy. Stačí nějaký ten dobrý nápad a je to. Nikdy není pozdě začít.

M: Že to neumíš? Není to jen představa, kterou ti vsugerovala učitelka v první třídě? Možností, jak tvořit, je nepřeberně! Určitě je něco, co by ti šlo dobře. Ať už toužíš po slávě a aplaudujících davech či po uznání a vážnosti u přátel, touto cestou se ti jich může dostat. A navíc, takto po tobě může opravdu něco zůstat.

Roznést papíry, barvy, tužky, ...

U: Zkus se vžít do role umělce. Jaké to asi je? Ted' běž. Něco namaluj, slož, zazpívej. Uspořádej výstavu. Bud' umělec.

P a případně i další instruktoři vyrazí, berou papír a barvy, kreslí, dělají „výstavy“, obdivují díla ostatních. Pokud se účastníci nepřidají sami od sebe, snaží se je strhnout.

P: Zní to lákavě, opravdu bych rád, aby po mě něco zůstalo. Akorát si nejsem jistý, jestli to opravdu zvládnou. Obávám se, že tvořit není jen tak. Opravdu zvládnou přijít s něčím novým? Trochu se bojím, že sklouznu akorát k převlékání starých věcí do nových hábitů, do stereotypů a prázdných póz.

Život na plno

V: Bojíš se, že tvůj život bude jen prázdná póza, přetvářka? Tak tedy užívej života naplno, ničím se nevaž, dělej to, co tě zrovna napadne. Říd' se intuicí, momentálními nápady. Vyzkoušej všechno, jen tak poznáš, co se ti líbí. Nenech se svazovat a deformovat systémem, konvencemi a společenskou přetvářkou. Neboj se ničeho, neměj předsudky. Máš jen jeden život.

M: Užívej si každého dne, každé minuty, každé sekundy. Stejně nevíš, co bude zítra, stejně nevíš, co k něčemu je. [pauza] Kamarádi, koncerty, festáky. [pauza] Pořádná hudba, drogy, nevázaný sex. [pauza] Adrenalinové sporty. [pauza] Týden se toulat po lesích. [pauza] Anonymní týdenní pomoc při povodních. [pauza] Intuice, akce. Odvaha zkoušet, učit se chybami, hledat.

Hudba: dynamická taneční hudba (např. Green Day, American Idiot), pustit nahlas.

U: (pořádně nahlas) Nevaž se. Odvaž se. Užívej života.

Hudbu pustit naplno, zhasnout. Postavy V, M, U jdou za P, táhnou jej do středu skupiny a snaží se je roztančit, podobně pak vtahují i účastníky (pokud se již sami neroztančili). Nechat běžet alespoň 1 minutu, pak postupně ztlumit hudbu, usadit.

P: No, paráda, to by mohlo být úžasné... [pauza] Ale jak dlouho? Jak dlouho by mi to stačilo? Jak dlouho bych to vydržel, žít ze dne na den. Myslím, že takhle se nedá žít celý život. Myslím, že to chce umět se uvolnit, ale současně taky trochu myslet na budoucnost, mít nějaké dlouhodobé cíle.

Práce, kariéra

V: Chceš dlouhodobé cíle? Někam se v životě posunovat? Pak si vyber práci, která by se ti líbila a běž za ní, vytrvej. Když budeš poctivě pracovat, dostaneš se daleko. Můžeš jít do firmy

a postupně se dopracovat až na vedoucí pozice. Nebo chceš radši dělat výzkum a stát se uznávaným vědcem? Dostat profesorský titul?

Promítání: obrázky známých významných osobností (cca 5-10 fotek), promítat během čtení.

M: Budeš mít dostatek finančních prostředků pro zajištění svého života, svých přání, ale i pro život a přání svých blízkých. Lidé si tě budou vážit. Budeš v pozici, kdy budeš moc rozhodovat o druhých. Taková moc je sice zodpovědností, ale můžeš s ní udělat mnoho dobrého, mnohým lidem pomoci.

U: Představ si, že jsi v luxusní restauraci na důležité pracovní schůzce. Právě jednáš o důležité obchodní smlouvě či o nejnovějších vědeckých objevech, na kterých pracuješ. Jsi důležitý, lidé okolo si tě váží.

Hudba: klidná, jazzová hudba (např. Armstrong).

Instruktoři rychle roznášejí ubrusy a skleničky s nápoji a vytvářejí improvizované stolky v restauraci. Dále navádí účastníky k tomu, aby vytvořili skupinky a začali diskutovat „na úrovni“. Instruktoři se mohou připojit k diskutujícím nebo mohou dělat personál, případně uctivé kolemjdoucí (chtějí autogramy, apd.).

P: To by mohlo být fajn. Být zajištěn a přitom mít možnost rozumně a uváženež vést a ovlivňovat ostatní. Ale funguje tak svět? Existují takoví lidé? Bojím se, že prostředí mě strhne, že skončím u hromadění co nejvíce peněz, počítání publikací, sbírání ocenění a titulů. A navíc, práce pak jistě pohltí veškerý můj čas. A co osobní život? Zbude mi čas na rodinu? Bojím se, že ne.

Rodinný život

V: Je pro tebe důležitá rodina? Pak z ní udělej střed svého života. Najdi si nenáročnou, ale jistou práci, partnera s podobným smýšlením, vybudujte si pěkný a příjemný domov, ve kterém budete vychovávat děti.

Promítání: fotky malých roztomilých dětí (cca 5-10 fotek)

Hudba: veselá dětská písnička (např. z večerníčků).

M: Budeš mít domov, kam se budeš vždy rád vracet. Budeš mít někoho, kdo tě má rád, na kom ti záleží, na koho se můžeš spolehnout, s kým ti je dobře. Užiješ si radost z dětí: první úsměvy, první kroky, první slova. Dítě, které dobře vychováš, je ta nejlepší stopa, která za tebou může zůstat.

U: Představ si, že jsi rodič, který má malé dítě. Starej se o něj, vychovávej jej, pozoruj jej při spánku, uč jej nové věci.

Instruktoři jdou příkladem a rozehrávají situaci: starají se o imaginární dítě, učí jej chodit, chlubit se ostatním tím, co už umí, berou ho do ZOO a ukazují mu zvířata, apd.

P: To zní moc pěkně, ale co ty odvrácené stránky? Hádám, že děti nejsou pořád roztomilé? Co řev ve čtyři ráno? A co jak děti budou odrůstat? Nesklouzneme pomalu k pořizování většího a většího auta, velkonákupům v Ikea, víkendovým výletům do Olympie, sledování rádoby-zábavných televizních pořadů?

Návrat k přírodě

V: Copak, přičí se ti konzumní styl života? Dobrá, dobrá, pak se tedy odstěhuj na vesnici a žij ekologicky příznivě. Jez biologicky nezávadnou stravu, kterou si sám vypěstuješ. Vrať se zpět k přírodě a k přirozeným životním cyklům.

Hudba: zvuky přírody, zvířat, případně lidové písně.

M: Budeš mít klid, pár sousedů se kterými se budeš dobře znát a se kterými si dobře povykládáš. Budeš žít v příjemném prostředí zdravým životním stylem, vyhneš se civilizačním chorobám. A navíc budeš mít čisté svědomí, že nejedeš ve zlech způsobovaných současnou konzumní civilizací.

U: Představ jsi, že toto je tvoje farma. Pěstuješ tu zeleninu, ovoce, nějaká zvířata. Máš práci na půl úvazku ve vesnici. Zkus si teď zrychleně prožít jeden takový den.

Instruktoři naznačují pantomimicky dojení krav a okopávání, povídají si se sousedy, zpívají lidové písně.

P: To by určitě bylo výborný, vypadnout z toho shonu pěkně do klidu. Ale bojím se, že mi bude město chybět, že už jsem na něj moc zvyklý. Moc zvyklý na přátele, na kontakt s mnoha lidmi, na možnosti. Vydržel bych dennodenní rutinu venkova? [pauza] A navíc, není to marné? Co to pomůže když já, jeden člověk se bude někde drbat v horách, když zbylých 6 miliard na to kašle? Co to změní? Přijde mi, že toto není způsob, jak zachránit svět, na to se asi musí jinak.

Aktivismus, poslání

Hudba: klidná, ale lehce dramatická a zneklidňující (např. soundtrack filmu Koyaanisqatsi, první skladba), nechat potichu hrát po celou tuto část.

V: Aha, trápí tě osud světa, chceš jej změnit? I jednotlivec dokáže hodně, když se snaží. Staň se tedy aktivistou, misionářem, politikem. Ať už tě zajímají environmentální problémy, prosazování svobody, ženská práva, boj za odzbrojení, práva zvířat nebo šíření víry, ve světě je spousta nepravostí, které je potřeba řešit.

Promítání: ekologické katastrofy, války, chudoba (cca 10-15 fotek), během promítání pustit hudbu nahlas.

M: Tvůj život bude naplněn smyslem, který tě požene dál. Občas přijdou problémy, ty přijdou vždy, ale pokud budeš mít v sobě tento hlubší smysl, to že děláš něco pro ostatní, pro svět, to tě požene dál a pomůže ti problémy překonat. Možná se staneš slavným, možná o tobě nebude skoro nikdo vědět, ale to není důležité. Pokud se budeš poctivě a pilně snažit, jistě za sebou necháš mnoho dobrého a až budeš stár, budeš na sebe moct být hrdý.

U: Představ si, že jsi význačnou osobností. Tamhle najdeš několik citátů, projevů. Jeden si vyber. Představ si, že jsi tou osobou, že čteš proslov před mnoha lidmi. Najdi si vhodné místo a zkus si jej přečíst nahlas.

Instruktoři rozhodí mezi účastníky vytištěné proslovy. P a někteří ostatní si vezmou jeden z citátů, poodejdou bokem a tam jej výrazně (ale nepřilíš nahlas) čtou. Počkat až všichni účastníci přečtou alespoň jeden projev. Potom účastníky usadit a rychle posbírat proslovy.

P: No, něco takového bych dělal rád. Jak mám ale vědět, co je vlastně to správné, co by mělo být tím smyslem, za kterým bych se měl hnát? Svět je komplikovaný, tady jistě neexistují

jednoduché zaručené recepty a pravdy, všechno má své pozitiva i negativa. Mám si vybrat jednu věc a tu pak slepě sledovat? Trochu se bojím, že jakýkoliv aktivismus sklouzne do fanatismu.

Meditace, víra

Vypnout hudbu.

V: Pokud pochybuješ o tom, co je v životě správné a co špatné, pak nespěchej a vše si dobře rozmysli. Věnuj svůj život studiu, rozvahám, meditacím. Zkus hledat svoje vlastní pevné přesvědčení, svoji víru.

M: Hledání možná chvíli nebude jednoduché, ale až najdeš svoji cestu, čeká tě vnitřní mír, klid. Pokud budeš hledat poctivě, jistě budeš schopen podělit se o své zkušenosti s ostatními a pomoci jim na jejich hledačské cestě.

U: Zkus chvíli meditovat nebo se zamyslet nad některou ze zásadních otázek.

Instruktoři rozmístí po prostoru otázky (o víře, o smyslu života). Nechat chvíli klid.

P: Ale je tohle život? Jak se můžu o životě něco dozvědět, když většinu času budu sedět někde zavřený? Nesklouznu opět jen k póze, k přetvářce? Budu opravdu schopen najít v sobě něco „vyššího“? Nevím, možná to někdo dokáže, ale já si moc nevěřím.

Závěr

Hudba: ústřední melodie, 30 vteřin nahlas, pak ztlumit a začít číst.

P: I lekl jsem se, že tak nikdež nic v světě, čehož by se mysl bezpečně, směle a cele chopiti mohla.

Ach mé hoře! Nic-liž pak na tom bídném světě potěšeného nenajdu? Však pak při všem všudy kvaltování a tesknosti plno.

M: A kdo tím než ty sám, nechutné kyselo, vinen, když sobě všecko ošklivíš, coť se líbiti má? Hleď na jiné, jak každý v svém stavu vesel a myslí dobré, dosti sladkosti ve věcech svých maje.

P: A neboť blázní všickni napořád, aneb lhou, nebo aby potěšení pravého požívali, možného není.

V: Blázni i ty, aby své tesknosti polehčil.

P: Ani v to trefiti neumím, však víš, že jsem kolikrát ohledoval, a vždycky mne ze všeho vyrazilo spatřování prudkých s každou věcí proměn a bídného cíle.

B: („boží hlas“, výrazný, hlasitý) Navrať se, odkud jsi vyšel, do domu srdce svého, a zavři po sobě dvěře!

P: Sebera tedy, jak jsem mohl, myšlení svá a uzavíraje oči, uši, ústa, chřípě a všecky zevnitřní průchody, vstoupil jsem vnitř do srdce svého; a aj, bylo tam tma. Ale když se očima mhouraje trochu poohlédnu, spatřím skrovníčké skupinami se vpouštějící světlo, a uhledám na vrchu v klenutí svého toho pokojíčka okno jakési veliké, okrouhlé, sklené, ale zašpiněné a zmazané čímsi tak hrubě, že žádného skrze ně světla nešlo.

Takž při tmavém tom skrovném světle sem tam se ohlédaje uzřím po stěnách obrázky jakési, pěkného někdy díla, jakž se zdálo, než barev zašlých a s utínanými neb ulamovanými

některými oudy. K nimž blíže přistoupě znamenám nápisy: Opatrnost, Pokora, Spravedlnost, Čistota, Středmost, atd.

To čehož jsem tu začátek viděl, líbiti se mi začalo, jakož proto, že pokojík ten ne tak jako prvé místa, po nichž jsem v světě chodil, smrděl, tak i proto, že jsem tu žádného šustu a chřestu, vřesku a třesku, nepokoje a kolotání, tahání a násilí (čehož v světě všudy plno) nespatriil, ale vše ticho.

Hudba: ústřední melodie, 10 vteřin nahlas, pak zase potichu a pokračovat.

U: Komenského Poutník byl ještě daleko uremcanější a nespokojenější než ten náš. Není divu, však také život v 17. století byl v mnohém daleko těžší. Hlavním problémem našeho Poutníka je, zdá se, že má možností příliš mnoho, než že by se mu nic nelíbilo. [pauza]

Komenského Poutník našel východisko z Labyrintu světa v Ráji svého srdce, ve víře v Boha. Kde je východisko Poutníka roku 2009? Kde je Tvoje východisko? Kam vede tvůj směr, tvá volba? [pauza]

Svět jistě není černobílý a neexistuje jednoduchá, jasná odpověď. Ale nějaký směr přece jen člověk potřebuje. Které cesty upřednostňuješ a které zamítáš?

V: Jsi mladý, celý svět ti leží u nohou, cestuj.

M: Možností, jak tvořit, je nepřeberně.

U: Nevaž se. Odvaž se. Užívej života.

V: Vyber si práci, která by se ti líbila a běž za ní, vytrvej.

M: Dítě, které vychováš, je ta nejlepší stopa, která za tebou může zůstat.

U: Pěstuješ tu zeleninu, ovoce, nějaká zvířata. Máš práci na půl úvazku ve vesnici.

V: Ve světě je spousta nepravostí, které je potřeba řešit.

M: Jistě budeš schopen podělit se o své zkušenosti s ostatními a pomoci jim na jejich hledačské cestě.

Jakmile zazní poslední věta seznamu, začít znova opakovat a to i více postav současně (nepřekřikovat se, pouze se překrývat). Postupně začít zesilovat hudbu a zeslabovat hlasy, takže nakonec se přejde do čisté hudby (ústřední melodie), tu nechat znít asi 30 vteřin, pak postupně ztlumit.

7.3 Diskuze, zamyšlení

Představení jednotlivých životních cest během pár minut musí být vždy zjednodušující a někdy až stereotypizující. Hlavním cílem představení však není účastníkům „vysvětlit, jaké máte možnosti“, ale pouze nastavit alespoň nějaké základní kategorie pro společnou diskuzi a hlavně navést k zamyšlení nad vlastními postoji. Z tohoto pohledu může být zjednodušující podání výhodou – spíš vyprovokuje účastníky k reakci. Tato reakce, ať už formou diskuze nebo individuálního zamyšlení, je tím stěžejním bodem programu.

Zde nabízíme několik námětů na otázky a způsoby provedení, nicméně v tomto případě obzvláště záleží na citu uvádějícího instruktora, aby zpracování vhodně uzpůsobil konkrétní účastnické skupině a kontextu uvedení. Základní průběh diskuze si rozmyslíme dopředu, nicméně musíme být připraveni dynamicky reagovat na vývoj a zaměřit se na témata, která jsou pro účastnickou skupinu nejzajímavější.

Reflexe průběhu

Můžeme začít rozborem prvních dojmů. Co vám běželo hlavou v průběhu? Jaký máte dojem teď? Ztotožnili jste se s poutníkem? Řešíte podobné otázky nebo máte ve směřování života jasno? Necháme vyjádřit účastníky pokud možno stručně a snažíme se cíleně najít ve skupině různé dojmy.

Dále můžeme přistoupit k rozboru jednotlivých životních cest. Která z prezentovaných životních cest je vám nejbližší? Pro rychlý průzkum je dobrá metoda „teploměr“ – lidé ukazují míru svého souhlasu (sympatie) pomocí zdvižení ruky na škále od podlahy (úplný nesouhlas) až nad hlavu (úplný souhlas). Zajímavé je udělat dva průzkumy: preferovaná životní cesta (jak by se mi líbilo žít) a pravděpodobná životní cesta (jak si myslím, že dopadnu). Výsledky průzkumu následně rozebereme, např. necháme vyjádřit zástupce různých životních cest či rozebereme nesoulad mezi preferovaným a pravděpodobným životem.

V průběhu těchto diskuzí nejspíše narazíme na nejasnosti ohledně významu jednotlivých „cest“. Můžeme se nad těmito nejasnostmi zastavit a zkusit je vyjasnit. Jak chápete vy jednotlivé naznačené cesty? Přišli vám některé charakteristiky zavádějící? Napadá vás životní cesta, která vám tam zcela chyběla?

Plány do budoucna

V této části se již odpoutáme od poslechové části a od naznačených schématických životních cest a zkusíme se účastníky navést k zamyšlení nad jejich osobní budoucností a nad rozhodnutími, které je čekají.

Máte představu, co chcete v životě dělat? Čekají vás v blízké budoucnosti nějaká významná životní rozhodnutí? Pokud máte pocit, že máte budoucnost před sebou „nalajnovanou“, jste s tím spokojeni nebo vás to spíš trápí? Pokud možno každý by měl stručně vyjádřit, jak na tom je. Tato část by neměla být příliš diskuzí, ale spíš sérií individuálních vyjádření. Nenecháme účastníky rozebírat jednotlivé výpovědi a radit ostatním.

Můžeme se též zamyslet nad dlouhodobější budoucností. Představte si sebe za 10 let. Kde byste chtěli být? Tuto otázku můžeme zpracovat formou malování obrázku. Rozdáme papíry a pastelky a dáme účastníkům 15 minut na namalování obrázku, který vyjádří, kde by chtěli být za 10 let. Zadání necháme velmi volné – mohou kreslit zcela konkrétní výjevy, na kterých bude patrný počet dětí a barva auta, nebo i abstraktní výjevy vyjadřující spíše dojmy. Obrázky nakonec vystavíme a necháme účastníky stručně okomentovat.

Individuální zamyšlení

Diskuze je dobrá v tom, že nutí účastníky formulovat jasně a před ostatními svoje mlhavé myšlenky, a že díky ní účastníci zjistí, že ostatní řeší velmi podobné problémy jako oni. Při diskuzi však nemůžeme jít úplně do hloubky témat, které jsou zrovna důležité pro jednotlivé účastníky. Některé věci je také lepší nechat na individuální zamyšlení.

Nejjednodušším způsobem provedení takového zamyšlení je vyslat účastníky na procházku, při které mají přemýšlet nad nadhozenými tématy. Raději je však zkusme přimět, aby svoje myšlenky jasně formulovali – tedy aby je vyjádřili písemně. Písemné vyjádření můžeme mít například formu přání, které zůstane tajné, nicméně i tak jej můžeme následně využít v navazujícím programu (například rituál či hra, při které hraje zapsané přání důležitou roli). Jiným osvědčeným způsobem je „dopis sobě“. Účastníci napíší dopis sami sobě, s tím, že dopis jim přijde za určitý čas. Dopisy opravdu vybereme a účastníkům po daném čase rozešleme (rozumný časový interval je 1 rok, jinak hrozí, že se dopisy ztratí).

7.4 Poznámky a zdroje

Tento program vznikl při přípravě kurzu Odysea Země, což byl kurz, který se obecně zabýval životním tempem a směřováním našeho života. Scénář nepředstavuje přímo moje úvahy, ale vychází z toho, že v době, kdy program vznikal, jsem do značné míry stál na životní křižovatce. Zkušenosti z uvádění ale ukazují, že program je zajímavý nejen pro lidi, které zrovna čeká výrazné rozhodnutí o dalším směřování jejich života. Otázky, které program nastoluje, má pořádně rozmyšlené málokdo, a přitom v běžném každodenním shonu se o nich bavíme jen výjimečně. Pro hodně lidí je důležitým přínosem programu už jen zjištění, že i ostatní, včetně těch, co vypadají tak sebevědomě a cílevědomě, nemají ve svém životě úplně jasno a řeší podobné problémy.

Zdroje:

- Hrkal, J., Hanuš, R., ed. *Zlatý fond her II*. Portál, Praha 1998. (hra Labyrint světa a ráj srdce)
- Komenský, J. Á. *Labyrint světa a ráj srdce*. 1631.

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>: obrázky k promítání během čtení, podklady pro tisk (projevy, apd.).

8 Spolupráce

K řešení problémů složitého světa musíme vzájemně spolupracovat. Ovšem porozumět tomu, jak se spolupráce šíří a udržuje, je obtížnější, než by se mohlo zdát. Proč lidé spolupracují? Kdy je spolupráce výhodná? Můžeme přimět k spolupráci i někoho, komu jde jen o jeho sobecké zájmy? Pokud chceme vytvářet spolupracující prostředí, měli bychom pořádně rozumět, jak vlastně spolupráce funguje.

Program má ještě druhý aspekt, kterým se váže ke složitému světu. Názorně ukazuje, že složité chování se může schovávat i v jednoduchých principech. I jednoduché otázky mohou mít komplikované odpovědi. I jednoduché hry mohou ilustrovat složité jevy. I jednoduchá pravidla mohou vést k pozoruhodnému a složitému chování. Uvedené modelové situace ukazují, že i v případě jednoduchých přesně definovaných situací může být rozhodování složité a neintuitivní.

8.1 Popis programu

Ze zde uvedených programů je tento nejvíce výukový. Hlavním cílem programu je vysvětlit účastníkům některé principy týkající se spolupráce a soutěže. Kromě přednáškového vysvětlení, jsou tyto principy ilustrovány také scénkou, drobnými hrami a počítačovými modely.

Cíle a cílová skupina

Cílem programu je vyprovokovat účastníky k zamyšlení nad tím, co vlastně znamenají pojmy jako spolupráce, soutěž, egoismus, altruismus. Konkrétně chceme vyvolat zamyšlení nad otázkami: Co může být důvodem spolupráce? Může být spolupráce výhodná i v pro soutěživé egoistické jedince? Jak se může spolupráce vyvinout? Jak se může udržet? Účastníci by si měli z programu odnést znalost hlavních pojmů a principů, které se váží k uvedeným otázkám, především pak pojem hry s nenulovým součtem a modelovou situaci dilema vězně.

Cílovou skupinou programu jsou středoškoláci a vysokoškoláci, přičemž program přizpůsobujeme v tomto případě nejen podle věku a znalostí účastníků, ale také podle znalostí uvádějícího instruktora – základní verzi programu postavenou na hrách lze uvést pouze s informacemi obsaženými zde, pro detailnější rozbor tématu je potřeba si nastudovat další podklady.

Uvádění programu

Tento program je opět modulární a je více možností, jak jej uspořádat. Příklad konkrétního řazení a časového rozpisu pro délku program 1,5 hodiny, s rozložením zhruba půl na půl mezi hry a povídání:

- kooperativní piškvorky (10 min),
- otázky, zamyšlení (5 min),
- komentář k principu hra s nenulovým součtem (5 min),
- motivační scénky dilema vězně (5 min),
- hra dilema vězně (10 min),
- přednáška dilema vězně (30 min),
- altruismus – hra a ukázky modelů (20 min).

8.2 Informace o tématu

V tomto programu hraje důležitou roli předání nových informací. Protože čtenář nemusí být s tématem seznámen, začneme popis programu stručným vysvětlením základních principů a pak teprve popíšeme možný způsob uvedení programu.

Úvodem musíme zdůraznit, že program se zabývá tématem spolupráce primárně z pohledu sobeckých, racionálních jedinců. Zkoumáme, kdy a proč může být spolupráce výhodná i pro takoveto jedince. Neřešíme morální a psychologické aspekty (např. jestli je „správné“ spolupracovat). To rozhodně neznamená, že by morální aspekty nebyly důležité a že bychom z účastníků chtěli vychovávat racionální sobce. Pochopení, jak může spolupráce fungovat v zjednodušeném případě racionálních sobců, je prostě dobrý základ, který nám dává prostor snažit se šířit spolupráci i v jiných případech. A jak uvidíme, už tento zjednodušený případ je dosti složitý.

Hra s nenulovým součtem

Pojem hry s nulovým a nenulovým součtem pochází z teorie her, což je oblast aplikované matematiky. Zde tyto pojmy představíme pouze intuitivně. Hra s nulovým součtem je taková, kdy součet zisků jednotlivých hráčů je nulový, tj. aby jeden hráč vyhrál, druhý musí prohrát. Příklady her s nulovým součtem jsou piškvorky, klasické deskové hry nebo většina sportů a soutěží. Hra s nenulovým součtem je taková, kdy součet zisků jednotlivých hráčů není nulový, tj. oba hráči mohou současně vyhrát nebo i prohrát. Typickým příkladem hry s nenulovým součtem je hra dilema vězně, kterou dále podrobně rozebíráme. Do kategorie her s nenulovým součtem patří většina reálných životních situací. Podobné principy označují pojmy „přístup výhra-prohra“ a „přístup výhra-výhra“, které se používají v manažerské a psychologické literatuře.

Na těchto pojmech není nic složitého, nicméně i tak je velmi důležité na ně lidi upozorňovat a učit je explicitně si tyto pojmy uvědomovat. Máme v sobě totiž do značné míry zakořeněný přístup k životu jako ke hře s nulovým součtem, tj. přístup výhra-prohra. Typickou ilustrací tohoto zakořeněného přístupu je hra kooperativní piškvorky, která je uvedena níže.

Dilema vězně

Dilema vězně je jednoduchá modelová situace, ve které vystupují dva hráči. Příklady konkrétních situací, které hra modeluje, jsou uvedeny níže formou dialogu. Zde se podíváme na vlastní pravidla hry a její analýzu. Každý hráč volí mezi dvěma akcemi: spoluprací a zradou. Hráči volí svoji akci nezávisle na sobě a na základě svých rozhodnutí jsou obodováni podle následující tabulky:

hráč A \ hráč B	spolupráce	zrada
spolupráce	3; 3	0; 5
zrada	5; 0	1; 1

Tedy například pokud hráč A spolupracuje a hráč B zradí, hráč A získá 0 bodů a hráč B získá 5 bodů. Rozeberme důkladně možnosti, které se naskýtají hráči A. Pokud hráč B spolupracuje, je pro hráče A výhodnější zradit (zisk 5 bodů) než spolupracovat (zisk 3 body). Pokud hráč B zradí, je pro hráče A opět výhodnější zradit (zisk 1 bod) než spolupracovat (zisk 0 bodů). Ať tedy hráč B udělá cokoliv, je pro hráče A výhodnější zradit. Stejná analýza platí pro hráče B. Z pohledu egoistických hráčů tedy nejde o žádné dilema, protože existuje stabilní, optimální strategie, a tou je zrada.

Jak se v této situaci rozhodují lidé? Už v těchto základních situacích se lidé rozhodují složitěji než naznačuje uvedená analýza. I když po analytické stránce hra dilema neobsahuje, po sociální stránce tam rozhodně je: přece když oba zradíme, tak na tom budeme hůř (1 bod), než kdybychom oba spolupracovali (3 body). Takže i základní varianta hry poskytuje dostatek prostoru pro zkoumání, především po psychologické stránce. Pro jednoduchost zůstaneme u plně egoistických, racionálních hráčů, jen jim situaci trochu zkomplikujeme.

I nadále budeme používat stejné bodové ohodnocení, pouze necháme hráče hrát více kol hry se stejným partnerem a také necháme hráče hrát s více různými partnery. Všechny výsledky nakonec sečteme. V tomto případě už neplatí, že je jednoznačně nejvýhodnější zradit. Když já budu ve svých zápasech hrát neustále samé zrady, partneři mi to nejspíš budou oplácet a můj průměrný bodový zisk bude přibližně 1 bod. Pokud však jiní hráči ve svých zápasech zvládnou dospět k vzájemné spolupráci, jejich průměrný bodový zisk se může pohybovat okolo 3 bodů a budou tedy lepší než já.

Jak se zachovat v této situaci? Jaká je nejlepší strategie pro sobeckého hráče? Pro zodpovězení těchto otázek byly uspořádány turnaje počítačových strategií. Strategie je počítačový program, který na vstup dostane dosavadní historii zápasu a podle ní se rozhodne, jaký má být další tah. Příklady jednoduchých strategií jsou:

- hraj náhodně,
- vždy zrad',
- vždy spolupracuj,
- začni spoluprací a spolupracuj tak dlouho, dokud partner nezradí, jakmile partner jednou zradí, tak až do konce hry zrazuj,
- začni spoluprací a pak hraj vždy to, co hrál partner v posledním tahu.

Poslední zmiňovanou strategií, která je i přes svou jednoduchost velmi významná, dále označujeme OZO („oko za oko“).

V turnajích se utkaly strategie stylem každý s každým. Uskutečnilo se několik turnajů a zúčastnili se jich rozličné sofistikované strategie sestavené vědci z celého světa. Výsledky těchto turnajů byly překvapivé. Nejvíce bodů získala ta nejjednodušší, která se zúčastnila – strategie OZO. Celkově se lépe umístily „hodné“ strategie, což jsou strategie, které nikdy nezradí jako první. Strategie pochopitelně zase nesmí být hodná přespříliš – například strategie „vždy spolupracuj“ nebo „oko za dvě oči“ (zradí až když druhý hráč dvakrát po sobě zradil) už jsou příliš naivní a „zlé“ strategie je dokáží zneužít. Strategie OZO se zdá být i přes svou jednoduchost velmi dobře vyváženou.

Z výsledků je zjevné, že OZO je úspěšná strategie. Úspěch však vždy záleží na prostředí. Pro tuto hru (a obecněji pro situace, které tato hra modeluje) neexistuje žádná nejlepší strategie. Například v situaci, kdy všichni ostatní pouze zrazují, nelze dělat nic lepšího než také zrazovat. Výjimečnost strategie OZO spočívá v její robustnosti – funguje dobře v mnoha prostředích.

Z úspěchu strategie OZO se můžeme poučit a odvodit z průběhu počítačových turnajů rady pro hráče ve skutečných situacích:

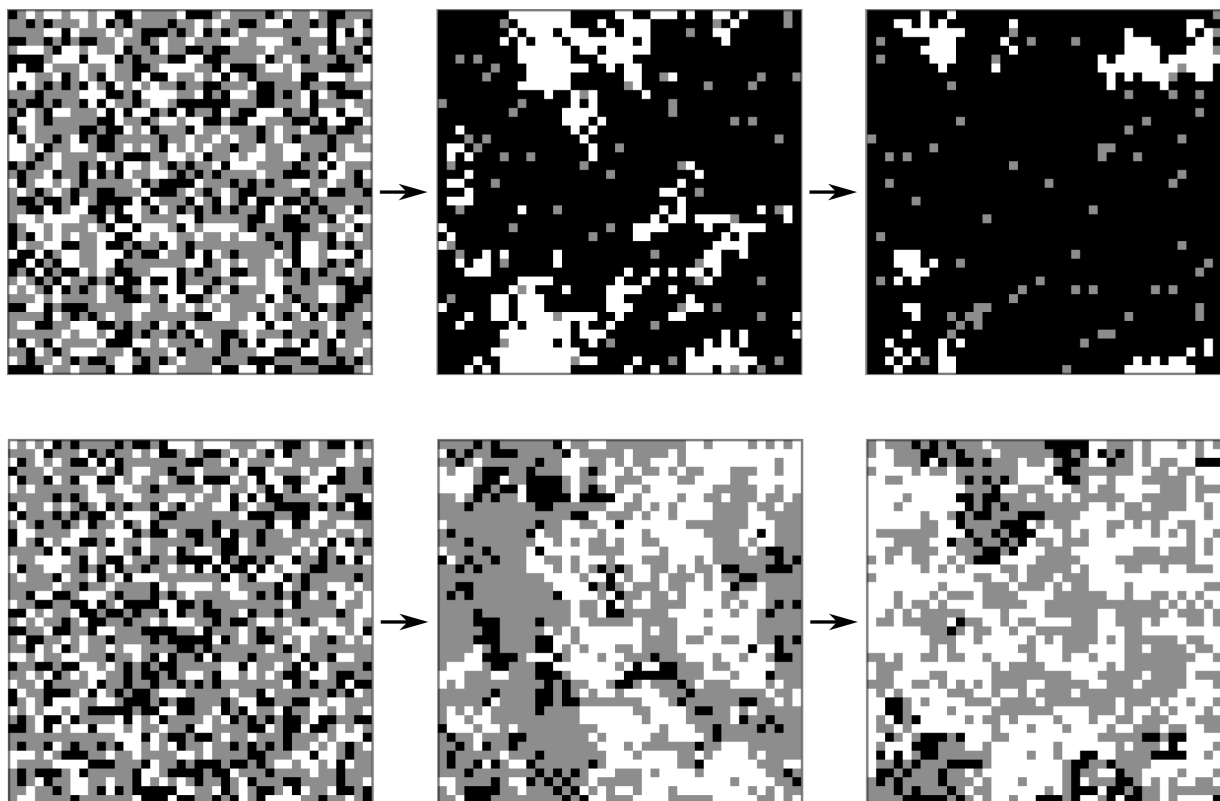
- Nebuď závistivý. Uvědom si, že dilema vězně není hra s nulovým součtem. Co je dobré pro partnera může být dobré i pro tebe.
- Buď hodný. Nemá smysl být ten první, kdo zradí, protože zrada má odezvy a v konečném důsledku na to doplatíš sám.
- Oplácej. Je potřeba oplácet jak zradu, tak spolupráci. Nesmíme se nechat druhým hráčem využívat, ale současně je potřeba umět odpouštět.
- Nesnaž se být příliš chytrý (lstivý, neprůhledný). Na rozdíl od her s nulovým součtem, v případě hry dilema vězně může být výhodné, když druhý hráč ví, co od tebe může čekat. Pokud se držíš strategie OZO, může být výhodné, když o tom ostatní ví.

Za pozornost stojí, že tato poučení, která jsme odvodili z dlouhodobých zájmů sobeckých jedinců, se docela dobře shodují s klasickými morálními pravidly odvozovanými z „vyšších principů“ (bůh, etika, filosofie).

Altruismus

Altruistické chování je takové, které přináší zisk nikoli pro konajícího jedince, ale pro ostatní. Pro konajícího je takové jednání nevýhodné (například skrze ztrátu času a energie). Existence altruistického chování se intuitivně zdá být v protikladu s evoluční teorií. Zdá se, že nositelé genů zapříčiňujících altruistické chování by měli být méně úspěšní než sobci, kteří z altruistů mohou těžit, a altruisté by tak měli vymřít.

Vysvětlení evolučního vývoje altruistického chování není jednoduché a figuruje v něm mnoho dílčích principů. Dva z těchto principů – vliv podmínek prostředí a populační viskozita – lze názorně ilustrovat jednoduchou hrou či grafickým modelem. Viskozita je původně fyzikální pojem označující vnitřní tření v kapalinách (např. med má vysokou viskozitu). Pojem populační viskozita se používá analogicky – vysoká populační viskozita znamená



Obrázek 8.1: Model šíření altruismu. Význam barev: šedá = volné pole, černá = sobecká buňka, bílá = altruistická buňka. Horní řádek zachycuje vývoj za příznivých podmínek, dolní řádek zachycuje vývoj za náročných podmínek.

omezené šíření populace v prostoru, což má za důsledek zvýšenou genetickou podobnost jedinců na jednom místě.

Tyto principy můžeme ilustrovat na jednoduchých vizuálních modelech, které jsou rozšířením hry dilema vězně. Modely jsou realizovány ve veřejně dostupném počítačovém nástroji NetLogo (viz zdroje na konci kapitoly) a jsou snadno použitelné. Níže uvedená pasáž je závislá na použití těchto modelů, bez nich nemá příliš smysl.

První model (Altruism) se skládá z pravidelné mřížky, na které žijí sobecké a egoistické buňky (viz obrázek 8.1). Altruistické buňky se o část své energie dělí s buňkami ve svém bezprostředním okolí, sobecké buňky se starají jen o sebe. Podle množství energie se určuje šance, že se buňka rozšíří do okolí. Model má dále parametr, který určuje podmínky prostředí – jak moc buňky umírají na nemoc a jak moc je náročné kolonizovat neobsazené území. Při příznivých podmínkách vítězí sobecké buňky, protože získávají energii od altruistických buněk a nic jim nebrání v růstu. V náročných podmínkách prostředí se však sobeckým buňkám nedaří, protože bez vzájemné pomoci jsou slabé (často umírají, pomalu se šíří). Altruistické buňky jsou schopny díky vzájemné pomoci přežít a šířit se i v náročných podmínkách.

Druhý model (Cooperation) zobrazuje krávy pasoucí se na louce (krávy jsou zde použity pouze pro názornost, model nemá přímou biologickou motivaci). Krávy se pohybují po louce (čtverečková síť), čímž spotřebovávají energii, a spásají trávu, čímž energii získávají. Pokud energie krávy překročí zadanou mez, kráva se rozmnoží, pokud energie klesne na nulu, kráva umře. Rychlost dorůstání trávy závisí na aktuálním množství trávy: pokud je trávy hodně, dorůstá rychle, pokud je však trávy málo, regenerace trvá dlouho. V modelu uvažujeme dva druhy krav. Sobecké krávy spásají všechnu trávu, kdežto spolupracující krávy vždy spásají jen trochu, aby mohla tráva rychle dorůstat.

Výsledky jsou podobné jako v předchozím případě. Klíčový parametr je tentokrát rychlost přesunu krav. Pokud se krávy mohou přesouvat rychle (populační viskozita je nízká), v populaci nakonec převáží sobecké krávy. Pokud se však krávy přesouvají jen pomalu (populační viskozita je vysoká), bude nakonec víc spolupracujících krav.

Otázky k zamyšlení

Na začátku programu můžeme položit účastníkům několik otázek, aby se nejprve zkusili sami nad problémy zamyslet. Při té příležitosti můžeme ujasnit pojmy (například altruismus) a názorně rozebrat několik jednoduchých, ale chybných odpovědí. Příklady otázek:

- Jak se může spolupráce vyvinout v soutěživém prostředí? Za jakých podmínek?
- Může být altruismus evolučně výhodný? Jak to, že altruisté nevymřou?

Při rozboru těchto otázek je vhodné zmínit, že ukážeme pouze některé mechanismy, které mohou vést k šíření spolupráce (altruismu). Ujasníme, že rozhodně nejde o vyčerpávající vysvětlení, ani že netvrdíme, že skutečnost funguje přesně tak, jako naše jednoduché hry a modely. Prostě ukazujeme pouze některé základní principy, jak může šíření spolupráce a altruismu fungovat.

8.3 Hry a scénky

Nyní popíšeme několik příkladů drobných aktivit, pomocí kterých lze ilustrovat výše popsané principy.

Kooperativní piškvorky

Kooperativní piškvorky jsou jednoduchá hra, na kterou můžeme účastníkům názorně ukázat koncept hry s nenulovým součtem. Hra se hraje podobně jako klasické piškvorky: hrají dva hráči na čtverečkovém plánu, jeden z nich dělá kolečka, druhý křížky a snaží se vytvořit nepřerušenou řadu svých značek. Na rozdíl od klasických piškvorek se však hraje na omezeném herním plánu a hraje se tak dlouho, dokud není zaplněn celý plán – doporučujeme velikost plánu je 4x4 políčka, přičemž cílem je vytvořit řadu 4 znaků. Důležitý rozdíl je v hodnocení – neurčujeme vítěze, nýbrž každý hráč spočítá počet svých dokončených řad a za každou z nich dostane odměnu (např. čtvereček čokolády). Na rozdíl od klasických

piškvorek tedy vůbec nemá cenu soupeře blokovat – vyplatí se hrát stylem výhra-výhra. Na to by ovšem měli hráči přijít sami.

I když má samotná hra jednoduchá pravidla, není jednoduché ji uvést tak, aby pointa hry dobře vyzněla. Závisí na každém detailu. Žádoucí průběh hry je následující. Část hráčů pojme hru stejně jako piškvorky, bude se snažit druhého hráče blokovat a tím pádem ani jeden z nich nevytvoří řadu a nedostane žádnou čokoládu, část dvojic přijde na to, že nejlepší je spolupracovat a vytvoří si každý dvě řady (tj. dostanou každý 2 čtverečky čokolády) a část her bude smíšená, kdy jeden hráč na pointu přijde a druhý ne.

Tento průběh je ideální, protože vzbudí emoce a jakmile hra skončí, začnou hráči hru rozebírat, nadávat si, chlubit se a vlastně si sami vzájemně vysvětlí princip hry s nenulovým součtem. Pokud hra seběhne podle popsání scénáře, stačí hru završit jen stručným vysvětlením pojmů a není třeba je už příliš rozebírat. Jak dospět k tomuto „žádoucímu průběhu“?

Hru uvádíme úplně na začátek programu o spolupráci a účastníci nesmí vědět, o čem program bude. Konkrétně by před touto hrou vůbec nemělo zaznít slovo „spolupráce“ (abychom hráčům nenapovídali). Hru také nijak nepojmenováváme (rozhodně nesmíme použít název „kooperativní piškvorky“) a při vysvětlování ani nezmiňujeme slovo „piškvorky“ (abychom naopak hráče zase neodváděli od nápadu).

Aby vyzněl princip hry s nenulovým součtem, odměníme hráče nejen abstraktně (počtem bodů), ale konkrétně hmotně (např. zmíněné čtverečky čokolády). Aby bylo více příležitostí pro různý průběh partií a aby si hráči více zahráli, necháme každého hráče sehrát alespoň dvě partie.

Průběh hry musíme dobře zorganizovat. Aby nevznikal zmatek při vlastní hře, necháme hráče domluvit herní dvojice ještě před vysvětlováním pravidel. Každý hráč by měl přesně vědět s kým bude hrát první a druhou partii a také kdo bude ve které partii začínat. Necháme hráče si připravit herní plán (mřížku 4x4 políčka) a nachystat si tužku. Jakmile jsou hráči připraveni (mají domluvené dvojice a připravené herní plány), zakážeme jim mluvit a jakkoliv spolu komunikovat (i neverbálně). Následně vysvětlíme pravidla a necháme hráče sehrát partie, při hraní kontrolujeme, že se nedomlouvají. Hráče mírně popoháníme. Po sehrání první partie by hráči měli herní plán schovat, aby při druhé hře nebylo patrné, jak dopadla první hra.

Vysvětlování pravidel si dobře rozmyslíme a pečlivě volíme formulace. Lze použít například následující formulace (při vysvětlování kreslíme na tabuli, mluvíme pomalu a zřetelně, ale neopakujeme):

Hrajete na čtverečkovaném plánu, který jste si připravili. Střídavě umísťujete na herní plán křížky a kolečka. Hráč, který začíná, má křížky. Hraje se tak dlouho, dokud není zaplněný celý plán. Jakmile máte zaplněný celý plán, spočítáte si, kolik se vám podařilo vytvořit celých řad tvořených vaším symbolem. Počítá se i uhlopříčná řada. Za každou vytvořenou řadu dostanete jeden čtvereček čokolády.

Dilema vězně – motivační scénky

Motivaci ke hře dilema vězně můžeme pěkně ztvárnit pomocí scének. Zde nabízíme dva rozepsané příklady a několik dalších námětů. Klasická motivace, od které se ostatně odvíjí i název hry, je z vězeňského prostředí. Na scéně máme dvě samostatné cely – může jít třeba o židle označené cedulkami „cela A“ a „cela B“. V každé cele sedí jeden vězeň – Albert (vězeň A) a Bedřich (vězeň B). Přichází vyšetřovatel V a jde k cele A.

V: Takže Alberte, tentokrát jsme vás dostali. Z vyloupení té banky se nevyvlečete...

A: Ale kdepak. Máte snad nějaké důkazy? Nemáte. Budete nás muset pustit.

V: To si nějak věříš. Samozřejmě, že máme. Tak především při té honičce, jak jste se nám pokusili ujet, jste porušili minimálně deset zákonů. Nebo si myslíš, že je povoleno jen tak kácet veřejné osvětlení? A to nemluvím o vulgárních gestech směrem k příslušníkům státní policie!

A: Nesnažte se mlžit. To jsou všechno jen drobné přestupky. Na tu banku žádný důkazy nemáte. Za tady ty přestupky nás můžete odsoudit maximálně na pár měsíců.

V: No nemysli si, alespoň rok pro každého z toho poskládáme. A ty důkazy na tu banku určitě ještě najdem a odsedíte si to pořádně. Ale podívej, mám pro tebe nabídku.

A: Ale, ale, to zní rovnou nějak podezřele.

V: Poslouchej – ušetřilo by mi práci, kdybychom nemuseli ty důkazy dohledávat a mohli rychle někoho odsoudit. Potřebuju na vedení vykazovat nějakou úspěšnou činnost. Takže mám pro tebe nabídku. Ty udáš Bedřicha, my ho budem moct odsoudit a já to zařídím, že ty půjdeš volnej domů. Je to na tobě: buď můžeš jít hnedka zítra domů, nebo tady budeš trčet minimálně rok a bůhví jestli ne dýl...

Vyšetřovatel odchází, vydechne si, a po chvíli jde do cely B, kde vede analogický dialog s Bedřichem, ale jen potichu na pozadí, mezitím pokračuje Albert nahlas v monologu.

A: No to je lišák. Vsadím se, že teď jde do cely za Bedřichem a dává mu úplně stejnou nabídku. A taky se vsadím, že si moc dobře pohlídají, abychom se s Bedřichem ani na chvilku nepotkali. Takže jak jsem vlastně na tom. Buď budu zatloukat a zůstanu tady trčet tak na rok. Nebo Bedřicha prásknu, půjdu dom a on si to odsedí — no však dobře mu tak, taky je to pěkný lump. No jo, jenže co když mě Bedřich práskne. Pokud budu zatloukat, tak se na mě vyžijou za oba a budu tady trčet aspoň 20 let a on si bude užívat. No a když se prásknem oba vzájemně, tak si to tady pěkně společně odsedíme, to bych tipl tak na 5 let pro každého. No a co teď? To je teda pěkný dilema...

Pro názornost je možno buď v průběhu monologu nebo následně vyvěsit následující tabulku:

já\on	zapírat	udat
zapírat	1 rok	20 let
udat	volný	5 let

Možnosti podle této tabulky odpovídají bodovým možnostem, které jsme uvedli výše při představení hry dilema vězně. Nejde samozřejmě o absolutní korespondenci – těžko převádět roky ve vězení na body – důležité je uspořádání hodnot v tabulce, které je v obou případech stejné.

Druhou motivační scénkou je zbrojení dvou velmocí. V tomto případě máme na scéně prezidenta (P), který sedí ve své kanceláři a k němu přichází generál (G). Pro zvýraznění efektu můžeme mít též druhého prezidenta a generála na pozadí, kteří šeptem vedou téměř identický dialog. V průběhu dialogu postavy dávají důraz na slova označující druhou stranu („oni“, „jim“), mohou též ukazovat směrem k druhé dvojici.

G: Dobrý den, pane prezidente.

P: Dobrý den, pane generále. Potřebuji se s vámi poradit ohledně rozpočtu na další rok. Říkal jsem si, že tentokrát bychom mohli dát na zbrojení trochu míň peněz. Víte, lidé už trochu remcají, furt se zbrojí, nic z toho, chtěli by školky pro děti, nemocnice pro staré, ...

G: Pane prezidente, to je ovšem velmi riskantní, oni určitě budou zbrojit hodně a kdybychom mi zbrojili málo, získali by velkou výhodu ... to by nám nové školky moc nepomohli.

P: Ale takhle je to přece úplně k ničemu. My zbrojíme hodně, oni zbrojí hodně a nikdo z toho nic nemá. Kdybychom my i oni zbrojili málo, vyjde to úplně nastejno a mohli bychom postavit ty školky.

G: To máte pravdu, ale s tím nemůže nic moc dělat. Mohli bychom se s nimi zkusit domluvit, ale jim se naprosto nedá důvěřovat. Nicméně mohli bychom se tvářit, že budeme zbrojit málo a přitom zbrojit hodně a kdybychom je přesvědčili, aby oni zbrojili málo, tak bychom získali strategickou výhodu my.

P: To jsme myslím zkoušeli loni a nefungovalo to... No děkuji za váš názor, pane generále. Na shledanou, já to ještě musím zvážit.

V tomto případě spolupráce znamená zbrojit málo, zrada znamená zbrojit hodně. Když si sestavíme tabulku možností, opět dostáváme analogickou situaci jako ve hře dilema vězně. Další možnosti motivace (můžeme popsat slovně nebo vymyslet vlastní ztvárnění scénkou): dvojice cyklistů v úniku (spolupráce odpovídá střídání na špici, zrada znamená vézt se v zákrytu), náklady dvou soupeřících firem na reklamu (spolupráce odpovídá nízkým nákladům, zrada odpovídá vysokým nákladům).

Dilema vězně – turnaj

Hra dilema vězně se hodí nejen pro teoretické analýzy a počítačové simulace, ale i pro hraní. Aby účastníci nejlépe ocenili všechny aspekty hry, pořádáme turnaj. Můžeme zvolit následující varianty turnaje:

- rychlá (cca 5 minut): každý hraje se třemi náhodně vybranými partnery,
- individuální důkladná: hraje každý s každým, pokud je hráčů hodně, pak ustanovíme skupiny (např. po 6 lidech), v rámci kterých hraje každý s každým,
- týmová: účastníky rozdělíme do týmů a zápasy zorganizujeme tak, aby hrál každý tým s každým právě jednou, tým reprezentuje vždy jeden hráč, mezi zápasy se však mohou radit.

Každý zápas probíhá na pevně stanovený počet tahů (cca 5 až 10). Pro bodování můžeme použít standardní tabulku:

hráč A \ hráč B	spolupráce	zrada
spolupráce	3; 3	0; 5
zrada	5; 0	1; 1

Bodování probíhá průběžně, tj. hráči vždy napíší současně svoje tahy, ukáží si je, oboďují a pak teprve pokračují dalším tahem. V rychlé variantě hráčům zakážeme jakoukoliv komunikaci, v pozvolnějších variantách můžeme povolení komunikace zvážit (nicméně i zde se přikláníme spíše k zakázání komunikace).

Hra, i když má jednoduchá pravidla, v sobě skrývá opravdu hodně zajímavých principů – ne nadarmo se používá v několika vědeckých oborech (např. matematika, psychologie, politologie) a jsou o ní napsány desítky vědeckých prací. Ve hře se mísí psychologické aspekty (solidarita, smysl pro poctivost) a strategické prvky (co je pro mě dlouhodobě výhodné). Tento program, jak je zde uveden, se zaměřuje na strategické prvky a na ilustraci toho, jak může být spolupráce výhodná i pro sobce. Z tohoto důvodu při uvádění hry zdůrazníme, že cílem hráčů je vymyslet co nejúspěšnější strategii, tj. že zadáním je hrát v podstatě sobecky a získat co nejvíce bodů. Abychom omezili „psychologické“ aspekty hry, můžeme místo názvů tahů „spolupráce“ a „zrada“ použít pouze zkratky S a Z, případně zcela neutrální symboly jako kolečko a křížek.

Po ukončení her necháme hráče sečíst body a provedeme rychlý průzkum počtu získaných bodů. Získané počty bodů dáme do souvislosti, např. nabídneme srovnání (následující příklady odpovídají celkem 15 zápasům) s maximálním ziskem (75 bodů), se ziskem při samé oboustranné spolupráci (45 bodů), se ziskem při samé oboustranné zradě (15 bodů) a s minimálním ziskem (0 bodů).

Hru je možno samozřejmě také uvést se zaměřením na psychologické aspekty, což by znamenalo například nezdůrazňovat soutěživou motivaci, používat emotivní názvy tahů a při rozboru hry se zaměřit na to, jak kdo hru pojal a jak se kdo cítil. Tento způsob uvedení také skýtá velký potenciál, nicméně pamatujme, že kdo honí dva zajíce, nechytí žádného.

Altruismus

Tato hra je analogií grafických modelů popsanych v předchozí části. Hra je vhodná k použití především v případě, kdy na ni navážeme ukázkou těchto modelů a jejich rozбором. Hra se hraje ve skupinách po 5 hráčích. V každém kole se hráči rozhodují mezi altruistickým tahem A, který znamená 3 body pro hráče a 1 bod pro ostatní ve skupině, a sobeckým tahem S, který znamená 5 bodů pro hráče a nic pro ostatní. Pro ilustraci tedy:

- Pokud všech 5 hráčů ve skupině hraje S, dostanou všichni 5 bodů.
- Pokud všech 5 hráčů ve skupině hraje A, dostanou všichni 7 bodů (3 body za svůj tah a 4 body od ostatních).
- Pokud 3 hráči hrají A a 2 hráči hrají S, dostanou ti co hráli A po 5 bodech a ti co hráli S po 8 bodech.

Celkový zisk skupiny se maximalizuje, pokud všichni hrají tah A, nicméně každý hráč má dobrý motiv hrát S.

Skupiny střídáme a necháme je spolu hrát různě dlouhou dobu. Konkrétně například následovně:

1. Vytvoříme skupiny a necháme je společně sehrát 5 kol po sobě.
2. Vytvoříme nové skupiny a necháme je společně sehrát 3 kola po sobě.
3. Vytvoříme opět nové skupiny a necháme je společně sehrát 1 kolo.

Body se vyhodnocují po každém kole. Na konci necháme hráče sečíst celkové body a provedeme rychlé zhodnocení. Při rozboru se ani tak nesoustředíme na nejúspěšnější strategie, ale spíše na průběh hry a především na to, jak se lišil průběh hry v jednotlivých skupinách, a to především podle toho, kolik her spolu skupina hrála. Většinou (i když zdaleka ne absolutně) platí trend, že ve skupinách, které spolu hráli 5 kol se vyskytlo více altruistických tahů než ve skupině, která spolu hrála jen 1 kolo. To názorně ilustruje princip vztahu altruismu a populační viskozity, který můžeme následně rozebrat pomocí počítačových modelů.

Další náměty

Další příklady her, které ilustrují podobné principy.

Deep Blue Hra z knihy *Zlatý fond her III* (Zouňková D., ed., Portál, 2007). Velká hra, která probíhá jako turnaj v deskových hrách. Cílem je dostat se „ven“ z turnaje, toto právo má vždy vítěz hry. Pointa spočívá v tom, že hráči sami definují pravidla her, včetně toho, kdo je vítěz. Nic jim nebrání definovat jako vítěze oba hráče. Aby se z místnosti dostali „ven“ všichni, musí na tento princip přijít, jinak tam zůstane jeden člověk, který již nemá s kým hrát. Hra tak vlastně ukazuje princip hry s nenulovým součtem.

Nepřetahování lanem Jde o další možnou ilustraci konceptu hry s nenulovým součtem. Účastníky rozdělíme na dvě skupiny, každou postavíme na jednu polovinu hřiště a mezi ně položíme lano. Zadáme jednoduchá pravidla: „Vaším cílem je, aby všichni hráči z druhé poloviny hřiště byly na vaší polovině. Komu se to podaří, dostane čokoládu.“ Hráči si většinou situaci vyloží jako soutěž v přetahování lanem, a to i přesto, že jim nic nebrání spolupracovat, tj. domluvit se, že obě skupiny prostě přejdou na druhou stranu hřiště a tím pádem dostanou čokoládu obě strany.

Hra ultimatum Tato hra už je trochu odbočkou od tématu, nicméně má podobný základní charakter jako třeba hra dilema vězně a souvisí se spoluprací – ilustruje „vrožený“ smysl lidí pro spravedlnost. Hru hrají vždy dva hráči. První z nich rozdělí 100 bodů na dvě „hromádky“: pro sebe a pro toho druhého. Druhý hráč rozhoduje o přijetí: buď nabídku přijme a oba dostanou, jak bylo nabídnuto, nebo nabídku odmítne a pak dostanou oba 0 bodů. Takto sehraje několik her s různými protihráči, přičemž hráči by se měli střídát v roli prvního a druhého hráče. Body z jednotlivých her sečteme a celkového vítěze odměníme. Teoretická analýza hry vede k jednoznačnému výsledku. Racionální strategií prvního hráče je rozdělit body v poměru 99 pro sebe, 1 pro druhého; racionální strategií druhého hráče je tuto nabídku přijmout (protože 1 bod je pořád lepší než 0 bodů). Ovšem lidé takto nehrají – obvykle dávají rovnoměrnější nabídky a občas raději nabídku odmítnou, než by přijali nerovnoměrnou nabídku. Proč? To může být zajímavá otázka k diskuzi.

8.4 Poznámky a zdroje

Tento program vznikl naopak, než většina ostatních. V tomto případě jsem nejdříve měl shromážděné podkladové informace – téma jsem měl připravené jako přednášku v rámci standardní vysokoškolské výuky. Už původní přednášku jsem se snažil zpestřit alespoň jednoduchou hrou. Později jsem se rozhodl přednášku předělat pro účely soustředění středoškoláků a při tom jsem ji rozšířil o další drobné aktivity – nakonec tak z čisté přednášky vznikl program, ve kterém je povídání a aktivita účastníků namícháno tak půl na půl.

Podle mých zkušeností jde o oblíbené téma, které se vždy setkává se zájmem posluchačů. Drobné hry, které zde lze použít, jsou zábavné a přitom velmi dobře ilustrují potřebné principy. Vlastní principy a obsah „přednášky“ nevyžadují žádné předběžné znalosti a není těžké je pochopit, přitom je však málokdo zná a jsou zajímavé.

Základní zdroje:

- Axelrod, R. *Evolution of Cooperation*. Basic Books, 1985.
Kniha popisuje turnaje ve hře dilema vězně a z nich vyplývající pozorování a úvahy.
- Axelrod, R. *The Complexity of Cooperation*. Princeton University Press, 1997.
Kniha volně navazuje na *Evolution of Cooperation*, popisuje rozšíření hry dilema vězně a další podobné hry.
- Wilensky, U. *NetLogo*. Center for Connected Learning and Computer-Based Modeling, Northwestern University, 1998.
Volně dostupný počítačový nástroj a sbírka modelů, pro naše téma jsou relevantní především modely: PD Basic Evolutionary, Altruism, Cooperation. Dostupné na adrese <http://ccl.northwestern.edu/netlogo/>.
- Mnoho dalších informací lze vyhledat na internetu pod klíčovým heslem „prisoner’s dilemma“.

9 Tragédie obecní pastviny

Mnoho důležitých problémů našeho složitého světa souvisí se sdílenými zdroji jako jsou například vzduch nebo moře. Tyto zdroje využívají všichni, ale nepatří nikomu. Všichni mají tendenci zvyšovat zátěž na sdílené zdroje, protože jim to přináší užitek, ale nikdo se o ně nestará, protože nikomu nepatří. Taková situace vede k přílišnému využití zdroje, k jeho vyčerpání a ke kolapsu, což je samozřejmě výsledek nevýhodný pro všechny. Tento problém můžeme názorně ilustrovat na případě pastýřů chovajících ovce na společné pastvině. Obecní pastvina je jednoduchá modelová situace ztvárnitelná pomocí hry, která současně věrně odpovídá mnoha reálným problémům. To je ideální kombinace pro zážitkové výukové zpracování.

9.1 Popis programu

Účastníci nejprve sehraji simulační hru, která na konkrétním případě (ovce na sdílené pastvině, příp. rybolov) názorně ilustruje obecný problém správy sdílených zdrojů. Hra má typicky dramatický průběh a silný emotivní náboj a dobře poslouží pro následné úvahy o modelované situaci. Po hře se soustředíme především na detailní rozbor průběhu hry, na pojmenování mechanismů, které se v ní projeví a na poučení z jejího průběhu. Kromě toho můžeme také přidat formou krátké přednášky podrobnější informace o reálných problémech se sdílenými zdroji.

Cíle a cílová skupina

Cíle programu mohou být:

- vysvětlit názorně účastníkům pojem „problém obecní pastviny“,
- ukázat, že občas nemusí být problém v hloupých lidech, ale ve struktuře systému,
- vést účastníky k zamyšlení nad způsoby, jak lze problém sdílených zdrojů řešit a jak je to komplikované.

Program lze hodně přizpůsobit, takže jej lze použít již pro mladší středoškoláky. Podle cílové skupiny a konkrétních cílů volíme přesnou kompozici programu (zda použít krátkou či rozsáhlou simulační hru, jak dlouhou a formální použít přednášku).

Uvádění programu

Program lze uvádět více způsoby, ve všech variantách se však držíme následující základní struktury:

1. simulační hra (buď krátká nebo rozsáhlá, obě varianty jsou uvedeny níže),
2. rozbor hry,
3. diskuze o obecných problémech, která hra ilustruje,
4. případně doplnění diskuze stručným výkladem o tématu.

Konkrétní příklady možného uvedení:

- rychlá varianta (cca 30-45 minut): krátká simulační hra, diskuze o průběhu, stručné a neformální uvedení souvislostí,
- s důrazem na hru (cca 2-3 hodiny): rozsáhlá simulační hra s detailním rozбором průběhu a následným spíše stručným a neformálním uvedením reálných problémů a jejich stručným rozбором,
- přednášková varianta (cca 1-2 hodiny): krátká simulační hra (v několika variantách) následovaná přednáškou s rozбором konkrétních případů, přednáška může být prokládána otázkami a diskuzí.

Před začátkem programu by účastníci neměli znát téma programu, protože znalost tématu může ovlivnit jejich chování při hře, což zkresluje průběh hry. Považuji za nevhodné uvádět pouze simulační hru (ať už krátkou, rozsáhlou nebo nějakou variaci) bez adekvátního rozboru hry a bez zmínění reálných souvislostí. Simulační hra sama o sobě sice může být zábavná, nicméně bez následného rozboru se zdaleka nevyužije její potenciál. Využití hry „jen tak napůl“ je obzvláště škoda proto, že hra je založena na překvapení a je zajímavá především při „prvním hraní“.

9.2 Informace k tématu

Podobně jako u předchozího tématu (Spolupráce a soutěž) i zde začneme informacemi k tématu, aby si čtenář mohl ujasnit kontext dále popsanych aktivit.

Modelová situace

Tragédie obecní pastviny je standardně používaná modelová situace pro ilustraci problému sdílených zdrojů. Na společné pastvině pase ovce řada pastýřů. Pokud dojde k překročení limitu pastviny (příliš mnoho ovcí), dojde ke kolapsu (pastvina se nestíhá obnovovat). Protože však pastvina nikomu nepatří (je obecní), pro každého z pastýřů platí následující úvaha: „Když budu mít o jednu ovci víc, budu mít víc vlny a více vydělám (a tato výhoda půjde celá pro mě). Kvůli mé ovci navíc sice možná pastvina bude více vyžraná, ale tato nevýhoda nepadne jen na mě, ale rozloží se na všechny. Taky kdybych si nepořídil ovci navíc já, určitě by si ji pořídil někdo jiný a stejně by byla tráva vyžraná. A navíc když už je tam sto ovcí, tak jednu další ovci pastvina ještě určitě unese.“ A tak si všichni pořizují další a další ovce, až je pastvina úplně vyžraná a většina ovcí zemře hladu, což je samozřejmě nežádoucí výsledek pro všechny.

Pro vznik této situace je důležitých několik „ingrediencí“:

- Motivy k růstu způsobené sdíleným zdrojem a soukromými zisky.
- Eroze zdroje. V důsledku překročení kapacity zdroje dojde k poklesu vydatnosti zdroje, tj. nejen, že se neuživí „přebytečné“ ovce, ale vymřou dokonce i ovce, které by se na pastvině bez problémů dokázali uživit, nebýt přílišné spotřeby.
- Zpoždění a neznámé faktory. Velikost kapacity zdroje není známa (nebo případně vůbec není jasné, že zdroj má omezenou kapacitu) a k projevům přecherpání dochází až se zpožděním. Následkem toho je velmi těžké efektivně vyjednávat o zamezení kolapsu.

Pokud jsou v systému přítomny tyto ingredience, je velmi pravděpodobné, že dojde k tragédii obecní pastviny, tj. k překročení kapacity a k jejímu kolapsu, a to nezávisle na tom, kdo jsou „hráči“ v systému. Setkáváme se tak s principem „struktura ovlivňuje chování“ (podrobněji viz kapitola 10). To však neznamena, že by vývoj byl předurčen a lidé (pastýři) by ho vůbec nemohli ovlivňovat – naopak, rozsah kolapsu a jeho následky velmi záleží na rozhodnutích, která děláme.

Konkrétní problémy

Modelový scénář s ovci problém dobře ilustruje, ale kdyby šlo pouze o problém související s pasením ovcí, asi by většinu z nás netrápil. Charakteristiky této modelové situace se však vztahují na mnoho jiných situací, a to i na takové, které výrazně ovlivňují náš život:

- rybolov,
- znečištění ovzduší,
- ničení ozónové vrstvy,
- skleníkové plyny způsobující změny klimatu,
- zásoby podzemní vody,
- doprava ve městě,
- rádiové frekvence,
- odpady na oběžné dráze.

Ve všech těchto případech máme sdílený zdroj (moře, atmosféra, centrum města, oběžná dráha), u kterého hrozí kolaps či zahlcení, přičemž není zcela patrné, jaká je kapacita zdroje. Současně má každý jednotlivec v systému motiv využívat zdroj co nejvíce. V případě atmosféry je souvislost s modelovou situací trochu komplikovanější – omezeným „zdrojem“ je v tomto případě schopnost atmosféry vstřebávat znečištění či skleníkové plyny, využití tohoto zdroje spočívá ve vypouštění látek do atmosféry (nikoliv v „odebírání“ z atmosféry).

Možnosti řešení

Jak lze situaci řešit? V případě modelové situace s pastvinou může být řešením soukromé vlastnictví, tj. rozdělit pastvinu 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 sám za sebe a tak si raději dává pozor. Efektivnost tohoto řešení byla názorně ilustrována například pomocí satelitních snímků, na kterých

byla jasně patrná hranice mezi obecní pastvinou a soukromými pozemky. Toto řešení tedy může být velmi efektivní, je však použitelné pouze u zdrojů, které lze jednoduše rozdělit na samostatné díly. Ryby v moři nebo atmosféru však jednoduše privatizovat nejde.

Další možná řešení vyžadují určitá centralizovaná opatření, na kterých se buď shodne celá komunita nebo které jsou vymáhány centrální autoritou (např. státem). Příklady takových opatření:

Regulace čerpání zdroje Regulace může spočívat například v zákazu čerpání zdroje v určitém období, díky čemuž se umožní efektivnější obnova zdroje (typicky např. u rybolovu).

Kvóty Je stanovena celková kvóta určující maximální možné čerpání zdroje (maximální počet ovcí na pastvině). Kvótu je potřeba rozdělit mezi jednotlivé aktéry, což lze řešit přidělením pevných dílčích limitů nebo pomocí tržních mechanismů (např. obchodování s povolenkami na skleníkové plyny).

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

Možnosti řešení tedy téměř vždy jsou a nejsou nijak komplikované. To však neznamená, že je jednoduché se domluvit. I pokud se jednotliví aktéři (pastýři, rybáři, státy) na potřebě řešení problému shodnou, každý má většinou trochu jiné zájmy a bývá velmi obtížné vyjednat konkrétní řešení s přesnými parametry a poté toto řešení efektivně vymáhat.

Ozónová vrstva

Pro ilustraci rozeberme podrobněji jeden konkrétní příklad – ozónovou vrstvu. Jde o významný problém, který současně názorně ukazuje všechny základní charakteristiky problémů typu „tragédie obecní pastviny“: omezený zdroj podléhající erozi, který je překročen, a složitá jednání v situaci, kdy každý má silný motiv pokračovat v čerpání zdroje. Současně je to příběh povzbuzující, protože s nejvyšší pravděpodobností se v tomto případě podařilo dosáhnout při jednání úspěchu a zabránit tak kritickému kolapsu zdroje.

Ve 30. letech byla vynalezena látka CFC (fluorchlorocarbon, v určitých formách známá též jako freon). Tato látka je zdánlivě ideální – má mnohé užitečné vlastnosti (zvláště izolující) a přitom je v běžných podmínkách inertní (s ničím nereaguje). V 50. let dosáhla produkce CFC masových měřítek (tisíce tun) a rychle se zvyšovala.

Látka CFC má ovšem svou skrytou nevýhodu. Když vystoupá vysoko do atmosféry, rozpadne se a uvolněné látky začnou ničit ozónovou vrstvu. Ozónová vrstva je část stratosféry, ve které se vyskytuje relativně vysoká koncentrace ozónu. Tato vrstva chrání povrch Země před UV zářením, což je část spektra světelného záření, která je pro živé tvory škodlivá – u lidí může způsobit například rakovinu kůže či oslepnutí.

O tomto problému se ovšem dlouho nevědělo. První vědecké výzkumu upozorňující na problém se objevily v roce 1974. Na rozsah problému a jeho význam se ovšem přicházelo pomalu a teprve v polovině v 80. letech začalo být jasné, že situace je opravdu vážná.

Máme tedy typický problém obecní pastviny. Sdíleným zdrojem je zde ozónová vrstva, kterou všichni potřebujeme pro ochranu před UV zářením. Pro každého je ovšem výhodné

z tohoto zdroje čerpat – což se děje nepřímo skrze produkci látky CFC, která je komerčně velmi výhodná. Následky tohoto čerpání se pochopitelně rozloží mezi všechny, protože ozón ve stratosféře se pohybuje volně a nelze si na něj dělat vlastnická práva.

Od roku 1985 běžela složitá mezinárodní jednání, která se pokoušela tuto situaci vyřešit. První kola jednání vedla jen k obecným proklamacím o potřebě řešení. Průmyslové firmy využívající látku CFC tvrdily, že zákaz produkce by způsobil velké hospodářské ztráty. Rozvojové země nechtěly přijít o možnost rozvoje a žádali podporu na rozvoj alternativ CFC. Vědecké poznání ohledně problému se postupně prohlubovalo, začal být jasný rozsah problému a postupně začali být přijímány závazné protokoly omezující produkci CFC. Nové poznatky o problému ukazovaly, že problém je rozsáhlejší, než se dříve myslelo, nová omezení tak vždy byla přísnější než předchozí. Rozvoj alternativ se ukázal být menším problémem, než se původně zdálo. Pro rozvojové země byl zřízen dotační program. Nakonec se zhruba v polovině 90. let podařilo dosáhnout téměř úplného zákazu CFC, ke kterému přistoupily prakticky všechny země světa. Teď už je stav ozónové vrstvy stabilizován a postupně by se měl začít zlepšovat. I pokud vše půjde podle předpokladů, bude trvat ještě desítky let, než se situace vrátí do původního stavu.

9.3 Krátká simulační hra

Základní modelová situace se dá dobře převést do formy simulační hry. Nejprve popíšeme rychlou aktivitu, která simuluje pouze základní problém, poté se podíváme na rozsáhlejší hru, která zachycuje i problematiku hledání řešení a vyjednávání.

Základní princip

Princip tragédie obecní pastviny se dá pomocí her dobře ztvárnit a existuje řada konkrétních aktivit. Aby hra ilustrovala obecný problém, musí v sobě obsahovat základní principy problému: motivy k růstu, eroze zdroje, zpoždění a neznámé faktory. Ať už detaily uděláme jakkoli, přítomnost těchto principů téměř zaručuje, že průběh hry bude ilustrovat tragédii obecní pastviny. Jednoduchá pravidla, která postihuje tato principy, jsou následující:

- Hráče rozdělíme do skupinek po 4 hráčích. Každý hráč hraje sám za sebe. V průběhu hry hráči nesmí nijak komunikovat a domlouvat se.
- Během hry hráči těží zdroj (např. kuličky). Zdroj je společný hráčům ve skupině (např. miska uprostřed stolu).
- V průběhu hry se pravidelně střídají dvě fáze: těžba a obnova zdroje. Tyto fáze jsou výrazně odděleny (např. vizuálním či zvukovým efektem).
- Během fáze těžba si hráči mohou ze zdroje libovolně brát (každý si schovává úlovek do své vlastní zásobárny).
- Během fáze obnova je zdroj doplněn o 50% až 100% (do určitého maximálního limitu). Hráči by měli vědět, že obnova zdroje závisí na tom, kolik zdroje zůstalo, ale přesné pravidlo znát nemusí.

- Cílem hráčů je během hry získat co nejvíce zdroje. Aby pointa hry dobře vynikla, dáme hráčům na konci hry konkrétní materiální odměnu (např. čokoládu), přičemž množství odměny je úměrné jejich zisku při hře.

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

Varianty

Základní variantu hry můžeme různě obměňovat. Při základních pravidlech se může strhnout fyzický boj o zdroje. Abychom boji zabránili, můžeme například dovolit používat pro odběr zdroje pouze jednu ruku a dovolit zdroj odebírat po jednom. Případně můžeme jako zdroj použít něco křehkého, např. keksy, které se mohou rozdrtit, a za rozdrčené nepřidělovat žádnou odměnu.

Zdroje mohou být různě bodované (např. kuličky různých barev), při diskuzi o hře pak můžeme rozebrat, které zdroje zmizely jako první. Podle uvážení můžeme povolit či zakázat vracet vytěžené zdroje „zpět“. Vracení zdrojů zpět sice nemá předobraz u většiny reálných aplikací, nicméně hře to může dodat dynamiku a může to ve hře nahradit „vyjednávání“ o čerpání zdroje.

Pro vypíchnutí problémů souvisejících se sdílenými zdroji, můžeme do některých skupinek zařadit instruovaného „záškodníka“, který bez ohledu na ostatní bude intenzivně čerpat zdroj sám pro sebe, čímž bude zabraňovat jeho obnově. Ostatní s tím podle pravidel hry nemohou nic dělat, takže jim záškodník poněkud zkazí hru (a šanci na zisk čokolády). Vytvoří se tak však dostatek podnětů pro následný rozbor.

Po prvním běhu, který typicky dopadne tragicky (což je účel), můžeme s hráči sehrát druhé kolo hry, před kterým se mohou vzájemně domluvit – můžeme dát hráčům i mírnou volnost pro úpravu pravidel, aby například mohli „implementovat“ soukromé vlastnictví.

Rozbor hry

Při rozboru hry se zaměřujeme na rekapitulaci a vysvětlení průběhu. K čemu došlo? Proč došlo k právě takovému průběhu? 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 více než získali,
- proč došlo k průběhu, k jakému došlo (jak byly ve hře nastaveny motivy).

Průběh hry může být hodně emotivní – například část skupiny se snaží zdroj šetřit, ale jeden člen nespolupracuje a začne zdroj ve velkém těžit. Emoce necháme v diskuzi projevit, ale nerozebíráme dílčí osobní neshody, spíše obracíme diskuzi do obecné roviny.

Jakmile dostatečně probereme vlastní průběh, můžeme se zamyslet na tím, co hra modeluje. Čemu v realitě odpovídá průběh hry? Jaké situace mají podobný průběh? Aby účastníci mohli během diskuze sami přijít na souvislosti s realitou a nebyli svázáni s jedním specifickým problémem, je vhodné pro hru použít abstraktní zdroj (kuličky) a nikoliv něco

konkrétního (rybičky). Účastníci by měli sami přijít alespoň na pár konkrétních příkladů, které následně můžeme doplnit dalšími (viz podklady). U některých příkladů můžeme třeba pouze nadnést obecné téma a nechat účastníky rozmyslet, jak téma souvisí s modelovou hrou.

Konečně se také můžeme zamyslet nad možnostmi řešení. Jaké řešení účastníci použili ve hře? Jaké by se dalo použít? Jaká řešení máme k dispozici v realitě?

9.4 Simulační hra Pastvina

Základní modelovou situací, kterou jsme uvedli v úvodu kapitoly, můžeme rozvést do velké strategické hry. Hráči představují pastýře, kteří pasou ovce na společné pastvině. Počet ovcí se postupně zvyšuje, až převýší limit a dojde ke kolapsu pastviny, na což musí hráči reagovat. Oproti výše uvedené krátké hře nabízí tato rozsáhlejší varianta lepší vžití do situace a také umožňuje simulovat reakci na problém a vyjednávání o řešení problému. Celkově tak poskytuje důkladnější uvedení do problému a nabízí více témat k následné diskuzi.

Pravidla hry zde uvádíme detailně včetně konkrétních parametrů vyhodnocování. Nicméně než se přesně drží konkrétních čísel a nerozumět jim, je lepší udělat hru po svém a rozumět jí. Důležité je začlenit do hry hlavní principy stojící v pozadí tragédie obecní pastviny: soukromé zisky, sdílený zdroj, eroze zdroje, neznámá velikost limitu. Pokud do hry zamícháme všechny tyto přísady, nemáme sice zaručeno, že hra bude zábavná, ale je téměř jisté, že bude ilustrovat problematiku obecní pastviny.

Příprava a uvádění hry

Hra je vhodná pro 5-7 skupin po 2-3 členech, tj. celkově hraje 10-20 hráčů. Pro více hráčů raději uděláme dvě souběžné samostatné hry, jinak se situace již stane nepřehlednou. Pro hladký běh hry potřebuje čtyři instruktory: „šéf hry“ koordinuje celý průběh, řídí fáze hry, vyřizuje speciální akce, řeší případné nejasnosti; „hlavní ovčák“ eviduje počty ovcí, výnosy, limit pastviny; „obchodník“ zajišťuje obchodování na trhu; „bankéř“ zajišťuje výběr životního minima, půjčování, ukládání peněz.

Potřebný materiál: vytištěná (heslovitá) pravidla pro hráče, tabulky pro instruktory (banka, ovčák), nastříhané lístečky: peníze, ovce, zbraně, prázdné lístečky na ostatní materiál a speciální akce, obrázky pastviny (viz níže), kostka.

Hru musíme dobře řídit, aby byl průběh svižný, jinak hrozí, že se hra rozbředne a bude nudná. Vlastní hra by neměla trvat déle než 1,5 hodiny. Několik konkrétních tipů k uvádění:

- Minimálně šéf hry by měl mít důkladně jasno ve fungování pravidel a v tom, jaký vývoj hry se dá očekávat. V případě, že nemá s hrou předchozí zkušenost, měl by si hru odsimulovat na nečisto (nejlépe i s ostatními instruktory).
- Hru lze urychlit tím, že místo papírových peněz (ovcí, zbraní) používáme pouze virtuální účty (tj. hráči si sami pouze evidují příjmy a výdaje).

ovce:	\$5	zbraně:	\$3
kráva:	\$30	obránný val:	\$20
knihy:	\$10	andulky:	\$4
kamna:	\$20	mobil:	\$30

Tabulka 9.1: Příklad ceníku (možno upravit podle fantazie).

- Na jednotlivé fáze hry dáváme striktní časové limity – kdo se nestihne během dostupného času rozhodnout, má smůlu. Časový tlak udržuje hru v tempu a navíc má i dobrou souvislost se skutečností.
- Výpočty lze urychlit použitím tabulkového procesoru na počítači. Tento přístup má navíc výhodu, že pak můžeme data jednoduše a rychle převést do grafické podoby a využít při rozboru hry.

Veřejná pravidla

Každá skupina hraje společně a představuje jednu usedlost pastevců v chudé zemi. Všechny usedlosti se živí pastvou ovčí na pastvině, která je společná všem usedlostem. Z pastvy ovčí mají usedlosti zisk (skrze ovčí vlnu), díky kterému se užíví a mohou si občas i něco koupit. Cílem hry je dosáhnout pro svoji usedlost co nejlepšího života.

Na začátku má každá usedlost \$10, 10 ovcí a 3 zbraně. Všechny klíčové položky ve hře (ovce, peníze, zbraně, majetek) jsou evidovány pomocí lístečků.

Hra se hraje na kola, každé kolo představuje jeden rok. Průběh jednoho kola je následující:

1. Vyhlášení zvláštních událostí pro daný rok.
2. Pastva (vyhnání ovčí na pastvu, vyinkasování zisku).
3. Zaplacení životního minima \$30 (kdo nemůže zaplatit, umírá hladu a končí).
4. Obchodování (na trhu a mezi usedlostmi, s bankou).
5. Speciální akce.

Ve fázi pastva všichni vyloží na pastvinu ovce, které vyhánějí na pastvu. Není nutné vyhnat na pastvu všechny ovce, ale ovce, které nejdou na pastvu, zemřou. Za pastvu získají usedlosti zisk \$0 - \$5 za každou ovci, přesný zisk záleží na počasí a stavu pastviny.

Obchodování probíhá především u obchodníka. Ceny jsou pouze orientační a mohou se měnit, aktuální ceník má u sebe obchodník (příklad ceníku viz tabulka 9.1). Nelze smlouvat. Význam pro průběh hry mají ovce, zbraně, kráva (snižuje životní minimum o \$5, při větším počtu krav se efekt nesčítá) a obranný val (pokud se usedlost účastní boje, který sama nevyvolala, počítá se za val o 5 zbraní víc, o val nelze přijít) a knihy (pro speciální akci vzdělání). Ostatní položky slouží pro zlepšení životní úrovně usedlosti a nefigurují přímo v pravidlech. Hráči mohou též obchodovat mezi sebou za smluvní ceny.

V bance si mohou usedlosti ukládat nebo půjčovat peníze (úrok 10%). Banka není povinná nikomu půjčit. Pokud někdo nesplácí svoje dluhy může mu banka zabavit majetek.

V každém kole si může každá usedlost vybrat jednu ze čtyř speciálních akcí:

1. Společné podnikání: Společného podnikání se musí účastnit dvě usedlosti, obě usedlosti získávají \$10.
2. Vzdělání: S každou investicí do vzdělání se usedlost stává moudřejší a může vést více intelektuální diskuze po večerech, krom toho za každé dvě investice do vzdělání se výnos z pastvy zvyšuje o 10% (funguje ale pouze pokud usedlost má knihy).
3. Sabotáž: Vybrané cizí usedlosti zemře 1-6 ovcí (podle hodu kostkou).
4. Boj: Útok na cizí usedlost (viz níže).

Útočit může více usedlostí společně – všichni útočníci musí zvolit speciální akci ‘boj’ a musí souhlasit se společným útokem. Šéf hry oznámí, na koho je veden útok, k obránci se mohou přidat další usedlosti. Obě strany nahlásí šéfovi hry svůj celkový počet zbraní. Strana, která má méně zbraní, prohrává a přichází o všechny zbraně. Strana, která má více zbraní vyhrává a přichází o stejný počet zbraní jako poražený (v případě koalice se domluví, jak si ztrátu zbraní rozdělí). Poražená strana odevzdá vítězi polovinu peněz, ovcí a majetku (o dělení majetku rozhoduje šéf hry). V případě koalice všichni poražení odevzdávají polovinu ze svého, vítězové si kořist dělí.

Tajná pravidla

Tajnou část pravidel znají pouze instruktoři. Tajná pravidla se týkají především „chování“ pastviny, tj. výpočtu stavu pastviny a od něj se odvíjejících výnosů z pastvy. Uvádíme konkrétní mechanismus výpočtů, nicméně důležitá nejsou konkrétní čísla ale žádoucí průběh, kterého chceme dosáhnout, abychom ilustrovali všechny důležité aspekty obecného problému.

Žádoucí průběh je následující. Počet ovcí na začátku prudce roste až přeroste přes limit, následně pastvina začne kolabovat (její limit se zmenšuje), ovcí sice možná přestane přibývat (sníží se výnosy, hráči si uvědomí problém), nicméně díky sníženému limitu kolaps pokračuje až pastvina zkolabuje téměř úplně a část ovcí vymře. Poté se pastvina začne pomalu obnovovat, a pokud se usedlosti dokáží domluvit na regulaci počtu ovcí, začne se její stav zase zlepšovat.

Konkrétně můžeme použít následující parametry. Maximální mez pastviny (v počtu ovcí) stanovíme jako 20 krát počet usedlostí (tj. dvakrát více než počáteční stav ovcí). Průběžně určujeme aktuální mez pastviny A . Ta je na začátku stejná jako maximální mez. Po každém kole spočítáme celkový počet ovcí k a upravíme aktuální mez pastviny následovně:

- pokud je počet ovcí větší než aktuální mez pastviny ($k > A$), pak se aktuální mez pastviny sníží o polovinu „přestřelu“ (nová mez je tedy $A - (k - A)/2$), aktuální mez nemůže klesnout pod nulu,
- pokud je počet ovcí menší než aktuální mez pastviny ($k < A$), pak se aktuální mez pastviny navýší o polovinu nevyužitě kapacity (nová mez je tedy $A + (A - k)/2$), aktuální mez pastviny však nemůže přesáhnout původní maximální mez pastviny.

Takto formulovaná pravidla neumožní obnovu pastviny, jakmile aktuální mez klesne na nulu. Raději než komplikováním pravidel výpočtu tento problém řešíme „od oka“ – např. pokud aktuální mez klesne na nulu, umožníme částečnou obnovu pastviny (např. na mez 15) i pokud se pase méně než 10 ovcí.

Dále potřebujeme určit výnos na jednu ovci z pastvy. Pro cenové relace uvedené ve veřejných pravidlech je vhodný základní výnos \$5 za ovci. K tomuto výnosu dochází, pokud počet ovcí na pastvě je menší než aktuální mez pastviny. Pokud počet ovcí je větší než aktuální mez pastviny, je výnos $5 - (k - A)/20$ dolarů (zaokrouhлено na celé číslo). Výnos můžeme upravit podle „počasí“, které volí šéf hry podle průběhu hry.

Pokud počet ovcí výrazně přesáhne mez pastviny (výnos klesne na nula), můžeme nechat pomřít část ovcí hladem (např. hod kostkou krát 5 ovcí).

Aby hráči dobře pochopili, co se s pastvinou děje, je vhodné změny pastviny v každém kole důrazně okomentovat a navíc i stav pastviny názorně vizualizovat. K tomu můžeme použít například předpřipravené velkoformátové obrázky pastviny, z nichž je vždy jeden umístěn uprostřed herní plochy. Obrázek pastviny vyměníme vždy na začátku kola podle aktuálního stavu pastviny. Můžeme použít například následujících 5 obrázků (A je aktuální mez pastviny, M je maximální mez pastviny):

1. $A = M$: krásná, zelená tráva,
2. $A \sim 80\%M$: trochu světlejší tráva, malá hnědá místa,
3. $A \sim 50\%M$: světlá neduživá tráva, častá hnědá místa,
4. $A \sim 30\%M$: nesouvislá území porostlá neduživou trávou, jinak hlína, písek s malými trsy,
5. $A < 20\%M$: hlína, písek, kamení a jen občas trsy trávy.

Pro názornost je dobré vizualizovat také pastvu ovcí, tj. ovce jsou představovány lístečky a ve fázi pastvy všechny ovce „vyženeme“ na obrázek pastviny.

Jednotlivé postavy ve hře mohou svoji roli trochu rozehrát, ale měly by se držet spíš na uzdě, aby se například smlouvání s obchodníkem nestalo pro hráče výraznějším aspektem hry než kolaps pastviny. Obchodník může kromě prodávání od hráčů i vykupovat zpátky (především když přijde krize), ale měl by vykupovat za menší cenu, než za kolik prodává. Obchodník může průběžně zavádět i nový sortiment a případně může ceny v průběhu měnit, ale jen mírně a neměl by s hráči smlouvat. Bankéř by jedné usedlosti neměl půjčovat více než \$30, především na začátku by měl půjčovat spíše menší částky, aby si někdo nenakoupil rychle mnoho ovcí, čímž by mohl hru příliš urychlit a zvrátit. Pokud usedlost nemá na zaplacení životního minima, může si ještě rychle zkusit půjčit od banky, třeba za nějaké speciální podmínky. Cílem je udržet hráče ve hře, ale zase ne za každou cenu.

Šéf hry vyhláší na začátku každého kola zvláštní události, pomocí kterých může částečně regulovat průběh hry. Příklady událostí: výkyvy počasí (krátkodobé zlepšení či zhoršení stavu pastviny), banditi (přepadnou postupně všechny události, při každém útoku mají 3 zbraně), divá zvěř (sežere 1-6 ovcí podle hodu kostkou), daně či rozvojová pomoc (finanční ztráta či zisk). Zvláštní události by však neměly být příliš výrazné, protože jinak hráči mohou nabít dojem, že nezáleží na jejich rozhodování, ale na náhodě či libovůli šéfa hry.

Sabotáž a boj jsou ve hře především jako prostředek pro vyjednávání poté, co dojde ke kolapsu pastviny – sabotáž či boj představují ve hře jediný způsob, jak potrestat usedlost, která nedodržuje domluvu (např. dočasný zákaz pasení, kvóty na pasení ovcí). Pokud začnou usedlosti mezi sebou bojovat ještě před tím, než propukne problém s kolapsem pastviny, může se stát, že se z boje stane hlavní předmět zájmu hráčů, což není dobré,

protože hra není koncipována jako strategická bojová hra (pravidla boje jsou jednoduchá a nejsou vhodná pro dlouhodobé „válčení“). Snažíme se tedy urdit hru tak, aby hráči zbytečně nebojovali. Toto řízení spočívá především ve vysvětlování pravidel (pravidla boje projdeme spíše stručně a neklademe na ně důraz) a ve vhodném využití zvláštních událostí.

Rozbor hry

Základní styl rozboru hry je podobný jako u krátké simulační hry. Nejprve rozebereme vlastní hru a snažíme se hráče dovést k pochopení průběhu. Poté se zaměřujeme na souvislost s realitou a na rozbor možností řešení problému (jak ve hře, tak v realitě). Protože zde jde o rozsáhlejší hru, můžeme jít v některých tématech více do detailů.

Limit pastviny je z pohledu hráčů v pravidlech skrytý a je dobré se na něj při rozboru hry zaměřit. Účastníci by měli pochopit (nejlépe skrze vlastní úvahy, které pouze potvrzujeme nebo vyvracíme), že pastvina měla limit a že došlo k „erozi“ tohoto limitu. Měli by se také dozvědět jak fungoval mechanismus drancování a obnovování pastviny. Pro tuto diskuzi je dobré dát účastníkům k dispozici data ohledně průběhu hry – ideální je grafické znázornění vývoje celkového počtu ovcí na pastvině a limitu pastviny.

Dále se zaměříme na reakci na problém a na průběh vyjednávání. Kdy si všimli problému s kolapsem pastviny? Komu kdy došlo, co se děje? Jaká byla reakce? Jak probíhala vyjednávání o obnově pastviny (probíhala-li nějaká)? Jak souvisel boj či sabotáže s limitem pastviny? Odpovědi na tyto otázky se můžeme opět pokusit dát do souvislostí s reálnými problémy.

Může se stát, že účastníci po hře mají špatný pocit ze svého špatného výsledku nebo že si stěžují, že pravidla byla nefér, protože neznali část pravidel (především fungování limitu pastviny). Je důležité vést diskuzi tak, aby primární vyznění rozboru hry nebylo: „Podívejte, jaké jste udělali chyby.“ ale „Pojďme zkusit pochopit principy, které ve hře fungovali, a zamyslet se nad tím, jak souvisí s realitou.“ Například utajení pravidla o limitu pastviny dobře odpovídá realitě – někdy jen limit nechceme vidět (rybolov) a jindy o něm doopravdy nevíme dokud na něj nenarazíme (ozónová vrstva).

9.5 Poznámky a zdroje

Program vychází ze hry Pastýřská idyla, která se v různých variacích na zážitkových akcích často používá. Většinou se však používá bez toho, aby následoval detailnější rozbor modelové situace a reálných aplikací, často dokonce uvádějící instruktoři pouze převezmou pravidla a sami pořádně nerozumí principům, které hra ilustruje. Hlavním záměrem zde uvedené variace a popisu je tedy ujasnit tyto souvislosti, aby bylo možno plně využít potenciál skrytý v simulační hře.

Téma má blízko k programu o spolupráci, např. situace obecní pastviny je typickou „hrou s nenulovým součtem“. V rámci dlouhodobé akce může být zajímavé zařadit obě témata a vzájemně je provázat.

Zdroje – informace o problému obecní pastviny a možnostech řešení:

- Hardin, G. *The tragedy of commons*. Science, Vol. 162, No. 3859, 1986.
- Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. *Limits to growth: The 30-year update*. Chelsea Green Publishing Company, 2004.

Z této knihy čerpá výše uvedený popis problému s ozónovou vrstvou, kniha se kromě toho zabývá obecněji problematikou přestřelení limitů.

- Dále lze snadno najít mnoho relevantních internetových stránek při hledání výrazu „tragedy of the commons“ (např. Wikipedia).

Zdroje – hry simulující problém obecní pastviny:

- Meadows D. *Fish Banks, LTD*. Institute for Policy and Social Science Research. Pravděpodobně první simulační hra na téma obecní pastviny (pochází z 80. let 20. stol.). Původní varianta je již těžko dostupná, na Internetu lze však najít různé variace. Hra má složitější vyhodnocování než zde uvedená varianta (vyžaduje použití počítače).
- Činčera, J., Caha, M., Kulich, J. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Bron-tosaurus Praha 7, Praha 1996.
V této knize je mimo jiné popsána hra Pastýřská idyla, která oproti zde uvedené hře má více malostrukturovaný charakter (např. větší možnosti a volnost při hraní rolí). Zde popsána hra je méně zábavná než Pastýřská idyla, ale směřuje bezprostředněji k ilustraci problému obecní pastviny, který v malostrukturované hře poněkud zaniká.
- Činčera, J., Caha, M. *Výchova a budoucnost*. Paido, Brno 2005.
Obsahuje různé drobné variace na základní téma obecní pastviny, např. hry Pro společné blaho a Tahitský rybář.
- Edney, J. *The Nuts Game: A Concise Commons Dilemma Analog*. Environmental psychology and nonverbal behavior, Volume 3, pp.252-254, 1979.

Článek popisující variantu krátké simulační hry.

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>: Úryvek z knihy Po-praviště (Č. Ajmatov), slidy.

10 Distribuce nápojů

V tomto programu přistupujeme k tématu složitého světa z jiného úhlu než v ostatních případech. Tentokrát se nezabýváme konkrétním problémem, ale na příkladě jednoduché hry ukazujeme, jak složité může být správně se rozhodovat ve světě, který je vzájemně provázaný a ze kterého známe jen malý výsek. Hra také názorně ukazuje, jak zavádějící může být ve složitém světě intuitivní uvažování, a ilustruje princip „struktura ovlivňuje chování“. I přesto, že hra poskytuje dostatek prostoru pro svobodné rozhodování a pro ovlivnění vývoje, výsledek dopadá téměř vždy stejně – špatně.

Téma je v tomto případě tedy abstraktní – nápoje zde nepředstavují předmět studia, ale pouze libovolně zvolený artikl pro lepší představu. Principy, které se v tématu odrážejí, jsou však skryté za mnoha klíčovými problémy našeho složitého světa.

10.1 Popis programu

Program se skládá z velké simulační hry a následného rozboru této hry pomocí strukturované diskuze. Hra má nastavena pravidla tak, že je sice možné dosáhnout dobrého výkonu, nicméně téměř vždy dojde k mizernému vývoji, který si hráči zaviní sami. Tento rozpor dává dostatek zajímavých podnětů pro rozbor hry a pro poučení.

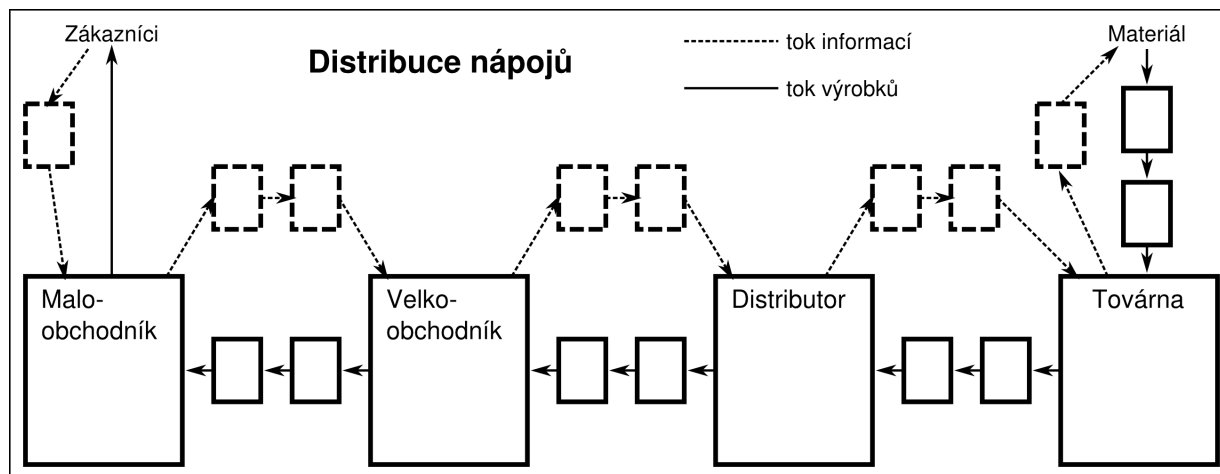
Program je vhodný do místnosti, pro 12-30 účastníků a trvá zhruba 2 hodiny (60-90 minut vlastní hra, 30-60 minut rozbor).

Cíle a cílová skupina

Programem můžeme sledovat následující cíle:

- vyzkoušet si, jaké to je podílet se na řízení komplexního systému,
- ukázat, jak složité může být správně se rozhodovat v případě, že z celkového systému známe jen malý výsek (což je většina reálných systémů) a jak může být správné rozhodování neintuitivní,
- ukázat a vysvětlit princip „struktura ovlivňuje chování“ a princip zpětné vazby se zpožděním,
- rozvíjet strategické myšlení.

Jako u ostatních programů, i zde je vhodné vybrat si konkrétní cíl a na ten se zaměřit. Vlastní hra je ve všech případech stejná, volbě cíle však přizpůsobíme diskuzi.



Obrázek 10.1: Herní plán.

10.2 Pravidla hry

Hru hrají týmy po 4 hráčích. Každý tým představuje jednoho distributora nápojů, pro lepší vtažení do hry necháme týmy na začátku hry vymyslet si svůj nápoj (značku). Všechny týmy hrají současně a mají stejné podmínky, soutěží však spolu pouze nepřímo – každý tým hraje na svém plánu a týmy se během hry nijak neovlivňují. Až na konci hry se vyhodnotí výkon jednotlivých týmů a vzájemně se porovná.

Hráči v týmu si rozdělí čtyři role: maloobchodník, velkoobchodník, distributor a továrna. Během hry je přísně zakázána jakákoliv přímá komunikace mezi hráči, která by se týkala strategie (hráči se však samozřejmě mohou vzájemně upozorňovat na porušení pravidel a podobně). Informace týkající se hry si hráči předávají pouze prostřednictvím herního plánu.

Herní plán je zobrazen na obrázku 10.1. Plán zobrazuje obchodní řetězec od materiálů, přes továrnu, distributora, velkoobchodníka, maloobchodníka, až po zákazníky. Tímto řetězcem tečou jedním směrem informace (objednávky) a druhým výrobky (bedny s nápoji). Každý z hráčů má svůj sklad s bednami, které posílá dolů řetězcem podle dorazivších objednávek. Sám pak posílá objednávky do vyšších pater řetězce a podle těchto objednávek dostává (se zpožděním) nové zásilky.

Cílem hráčů je udržovat co nejmenší zásoby na skladě a přitom být schopni plnit všechny objednávky. Pokud nejsou schopni vyplnit některou objednávku, získávají postih a musí ji splnit později. Hráči v týmu hrají společně – jejich výkon se sčítá a porovnává s ostatními týmy.

Veškerá pravidla jsou dopředu jasně dána, jediná informace, kterou hráči neznají, je průběh objednávek od zákazníků. Zde leží důležitá pointa hry. Zákaznické objednávky projdou za celou hru jen jednou změnou. I přesto však kvůli zpožděním v dodávkách dojde u většiny týmů k vysokým oscilacím v objednávkách a tudíž k špatnému výkonu.

Kvůli této pointě by všichni hráči měli hrát hru poprvé. Pokud máme mezi hráči někoho,

Tabulka 10.1: Vyplněný formulář skladových zásob a výpočet nákladů (při vlastní hře se hraje na více týdnů a začíná se s většími zásobami).

týden	sklad	nesplněné zakázky
1	5	1
2	3	
3		
4		
5	1	4

Náklady:

- sklad celkem: $5 + 3 + 1 = 9$
- nesplněné zakázky celkem: $1 + 4 = 5$
- celkové náklady hráče:
 $9 \cdot 50 + 5 \cdot 100 = 950$

kdo již hru hrál, je velmi důležité, aby nic neprozrazoval. Takového účastníka můžeme využít například jako pomocníka při hře. Počet rolí v týmu je pevně daný, je tedy vhodné aby počet hráčů byl dělitelný čtyřmi. Pokud nám hráči nevychází, umístíme u některých týmech dva hráče na pozici továrny.

Příprava hry

Pro každý tým potřebujeme následující materiál:

- herní plán (obrázek 10.1),
- nastříhané lístečky na objednávky (cca 100 kusů),
- symboly představující bedny nápojů (např. žetony nebo špejle), cca 150 základních (1 bedna) a 50 barevně odlišených (10 beden),
- tužku a formulář na skladové zásoby pro každého hráče (viz tabulka 10.1),
- prázdný graf pro rozbor hry (viz obrázek 10.3),
- kalkulačka.

Před začátkem hry uvedeme hrací plán do počátečního stavu:

- do každého skladu (velké obdélníky) umístíme 12 beden,
- do každého zásobovacího pole (malé obdélníky s plným okrajem) umístíme 4 bedny,
- do každého pole na objednávky (malé obdélníky s přerušovaným okrajem) umístíme lísteček s číslem 4 otočený číslem dolů.

Ke každému hracímu plánu umístíme zásobu beden a prázdných lístečků na objednávky. Každý hráč dostane formulář na zápis skladových zásob.

Průběh hry

Hra probíhá na kola, která představují týdny. Průběh kola je rozdělený do pěti fází (viz ilustrace na obrázku 10.2, ilustrace je připravena tak, aby byla přehledná a ukazovala hlavní principy, neodpovídá však situaci, která se vyskytne při typické hře).

1. *Přijem nových zásob.* Bedny na zásobovacích polích se posunou o jedno pole ve směru toku výrobků. Prakticky je nejlepší realizovat tento krok tak, že všichni hráči současně zvednou obě ruce, dají je doprava od svého skladu, chytnou bedny a posunou je o jedno pole.

2. *Splnění objednávek.* Hráči se podívají na příchozí objednávku a vyplní ji, tj. příslušný počet beden posunou do volného zásobovacího pole ve směru toku výrobků (maloobchodník posílá zákazníkům, tj. ven z hracího plánu). Hráč na pozici továrna navíc vyplní objednávku na materiál a umístí ji do prvního zásobovacího pole.

Pokud některý hráč nemá na skladě dostatek beden, musí poslat vše co má a zbytek si přičte k nesplněným zakázkám (na ilustraci případ Distributora). Pokud naopak má nějaké nesplněné zakázky a zbudou mu po vyplnění objednávek za toto kolo na skladě bedny, pošle hráč i zbylé bedny a odečte si příslušný počet z nesplněných zakázek (na ilustraci případ Velkoobchodníka). Lístičky s objednávkami se skartují.

3. *Zápis do formuláře.* Hráči si zapíší aktuální stav zásob (resp. nesplněných zakázek) do formuláře (viz tabulka 10.1). Hráč má vždy buď kladný stav zásob nebo má nesplněné zakázky, nikdy nemůže mít obojí současně.

4. *Posunutí objednávek.* Objednávky na hracím plánu se posunou o jedno pole ve směru toku objednávek.

5. *Zápis nových objednávek.* Hráči na nový lístiček napíší svoji objednávku a umístí ji do příslušného pole (číslem dolů). Vedoucí hry umístí nové zákaznické objednávky.

Všimněme si, že poslední bod je jediný, ve kterém se hráči samostatně rozhodují, všechny ostatní kroky provádí mechanicky. Jediný prostředek, pomocí kterého hráči ovlivňují hru, jsou tedy velikosti objednávek.

Zákaznické objednávky, které umísťuje vedoucí hry, mají pro všechny týmy stejný průběh: první 4 týdny je objednávka 4 bedny, posléze až do konce hry 8 beden.

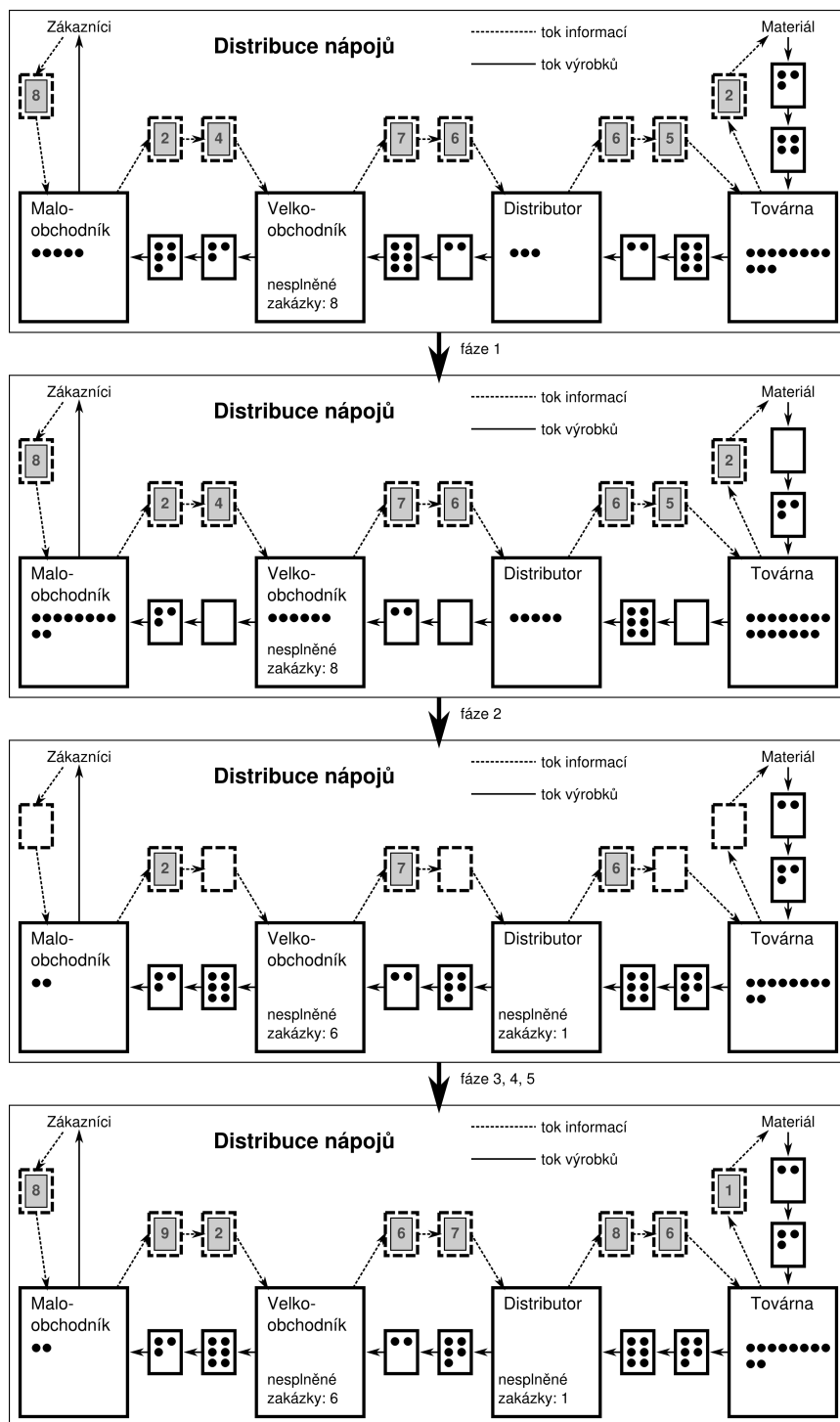
Hodnocení hry

Na začátku hry hráčům oznámíme, že hra bude ukončena někdy mezi 20 a 50 týdnem. Hru ukončíme ve chvíli, kdy už je dostatečně zřejmý průběh oscilací (viz rozbor níže), vhodná chvíle většinou nastane mezi 30 a 35 týdnem. Volnou formulací konce hry se vyhneme umělým spekulacím („blíží se konec hry, už nebudu objednávat“) a také můžeme hru lépe kontrolovat.

Po ukončení hry týmy spočtou svoje náklady: za každou bednu na skladě se platí 50 Kč, za každou nesplněnou zakázku 100 Kč. Přesně řečeno (viz též tabulka 10.1):

- každý hráč sečte všechny svoje skladové zásoby (ze všech kol) a vynásobí je částkou 50 Kč,
- každý hráč sečte všechny svoje nesplněné zakázky (ze všech kol) a vynásobí je částkou 100 Kč,
- každý hráč vypočítá svoje celkové náklady, tj. sečte obě položky,
- hráči v týmu dohromady sečtou svoje náklady.

Hodnocení zde rozepisujeme takto detailně, protože je důležité vysvětlit je hráčům důkladně a jasně. I když hodnocení není nijak složité, je mírně neintuitivní a stává se, že hráči jej popletou. Především musíme zdůraznit týmové hodnocení – není důležitý výsledek jednotlivců, ale celého týmu. Dále zdůrazníme kumulativní povahu nesplněných zakázek. Pokud mi vznikne nesplněná zakázka, neplatím pouze jednorázový postih, ale platím tak



Obrázek 10.2: Ilustrace jednoho kola. Lístčky jsou otočeny čísly dolů, ve skutečnosti tedy čísla nejsou vidět. Skladové zásoby a bedny v zásobovacím řetězci jsou vidět a všichni o nich tedy ví, informace o nesplněných zakázkách je však tajná (eviduje si ji každý hráč samostatně).

dlouho, dokud se nedostanu opět do plusu. Zkušenosti ukazují, že části hráčů pravidlo připadá nelogické. Pravidlo má svoje opodstatnění ve skutečnosti a je snadno obhajitelné, nicméně účelem aktivity není o tomto opodstatnění diskutovat, a je lepší případnou diskuzi utnout a vysvětlit, že taková jsou pravidla a cílem hry je být v rámci pravidel co nejlepší.

Řízení hry

Aby hra dobře vyzněla, měli bychom mít její průběh pevně v rukách. Pokud hru uvádíme bez předchozí přímé zkušenosti, odsimulujeme si hru alespoň nanečisto sami pro sebe, abychom dobře pochopili mechanismy, které v ní fungují.

Pravidla nejsou složitá, hráčům však vždy chvíli trvá, než se přesně zorientují v tom, co mají dělat. Proto první dvě kola hry procházíme velmi pomalu po jednotlivých fázích a detailně kontrolujeme průběh hry. V prvních dvou kolech také hráčům přikážeme, aby si objednali přesně 4 bedny, tj. v těchto dvou kolech hráči nemohou aktivně ovlivnit průběh hry, pouze vykonávají předepsané kroky. Protože hra je v počátečním stavu v rovnovážné situaci a objednávky po 4 bednách tuto rovnováhu udržují, měla by po odehrání 2 kol být situace na herním plánu stejná s počáteční situací.

Po prvních dvou kolech povolíme hráčům zadávat libovolné objednávky, stále však hráče bedlivě kontrolujeme, jestli dělají vše správně. Hráči se postupně do pravidel vžijí a začnou zvládat provádět jednotlivé kroky automaticky. Nicméně po celou dobu hry udržujeme všechny týmy synchronizované. Pro větší přehlednost píšeme vždy aktuální číslo týdne na tabuli, na kterou všichni vidí.

Jakmile ukončíme hru, ihned důrazně zakážeme maloobchodníkům, aby řekli ostatním, jaký byl průběh objednávek od zákazníků, protože tento bod je důležitou součástí rozboru hry.

Uveďme ještě několik konkrétních tipů k řízení hry:

- Pokud je to možné, přiřadíme ke každému týmu jednoho instruktora, který kontroluje průběh, ujasňuje nejasnosti, vydává zákaznické objednávky a stará se o vyřízení objednávek z továrny.
- Častou chybou je, že hráči posunou bedny pouze z jednoho zásobovacího pole (nikoliv z obou, jak by měli).
- Pokud chceme šetřit papírem, můžeme lístečky s objednávkami „recyklovat“. V takovém případě hráči vždy u přijaté objednávky číslo výrazně škrtnou, aby nedošlo k zmatkům.
- Jakmile začne docházet k výskytu nesplněných zakázek (cca od 8 kola u maloobchodníků), je potřeba kontrolovat, zda hráči dobře pochopili způsob počítání nesplněných zakázek.
- Mezi 25 a 35 kolem většinou začne docházet k objednávkám v rozsahu desítek až stovek beden, což může způsobit drobné zmatky, protože manipulace s takto velkými zásilkami je obtížná. Instruktoři by měli hráčům pomáhat a být na tuto situaci připraveni (např. mít připravené „velko-bedny“ představující 10 beden).

10.3 Rozbor hry

Pro většinu hráčů je hra zajímavá sama o sobě (i když tak na první pohled nevypadá). Nicméně dobrým rozbořem z ní můžeme vytěžit daleko více, než co si hráči uvědomí sami o sobě. Zde stručně popíšeme principy, které jsou ve hře skryté a kterým by uvádějící instruktor měl rozumět, a poté zmíníme tipy k vedení vlastního rozboru.

Typický průběh

I přesto, že objednávky od zákazníků projdou za celou hru jen velmi jednoduchou změnou (ze 4 na 8 beden), objednávky mezi hráči a stav zásob typicky prochází divokými oscilacemi, které se zvětšují směrem od maloobchodníka k továrně. Typický průběh vypadá následovně (viz obrázek 10.3 A, B):

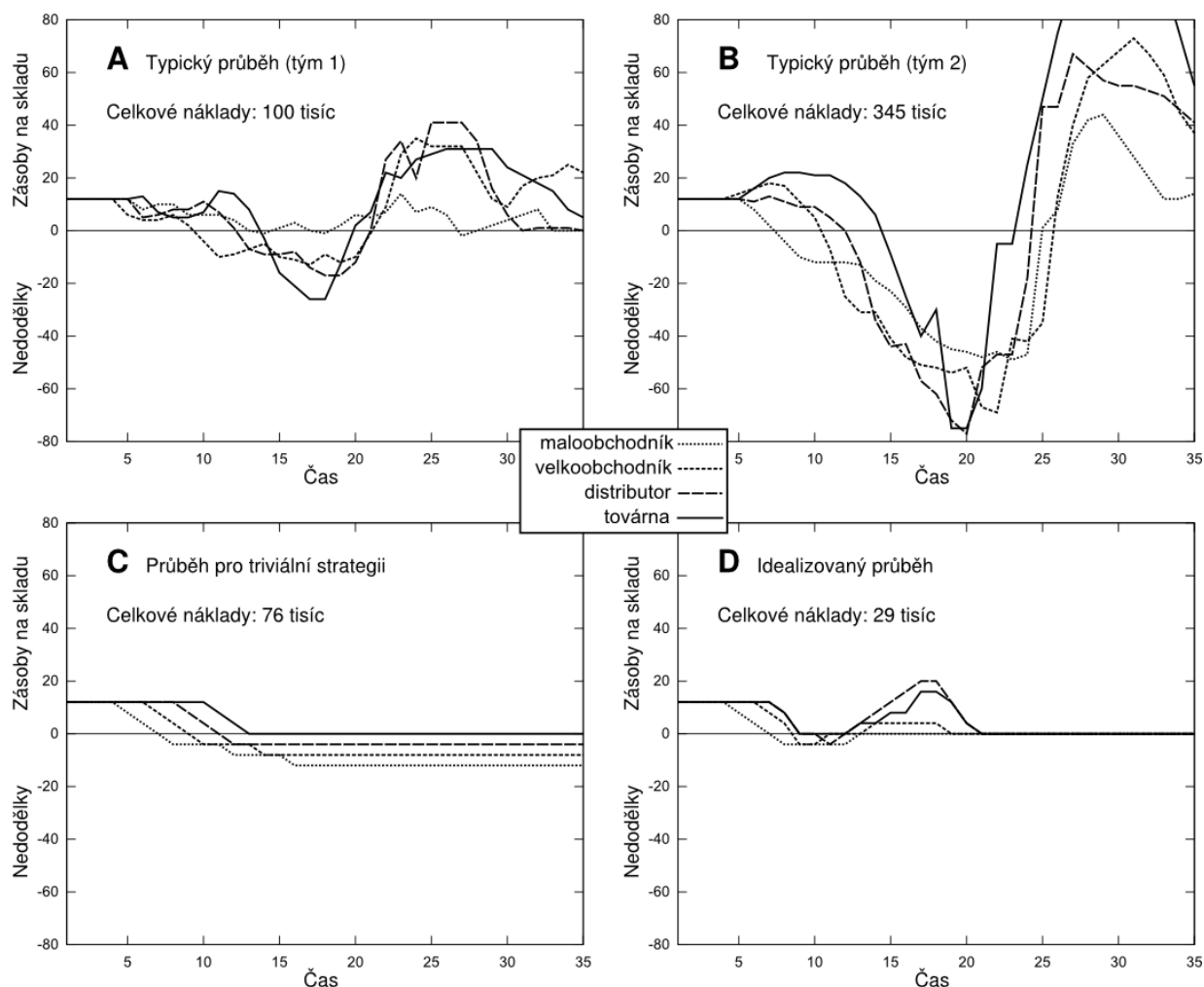
- Po zvýšení objednávek zákazníků ze 4 na 8 beden, zvýší maloobchodník objednávky. Nicméně, než se zvýšené objednávky projeví, jeho zásoby mu dojdou a vzniknou mu nesplněné zakázky. Rozladěn nesplněnými zakázkami začne zvyšovat objednávky.
- K velkoobchodníkovi začnou se zpožděním dorážet zvyšující se objednávky od maloobchodníka. I jemu začnou postupně docházet zásoby a začne postupně dávat zvyšující se objednávky distributorovi.
- Takto postupují zvyšující se objednávky až k továrně a u továrny mohou dosáhnout až několika desítek, výjimečně i stovek. K maximálním objednávkám a objemům nesplněných zakázek dochází většinou v 20. až 25. týdnu.
- Tyto velké objednávky začnou postupně dorážet, nejdříve do továrny a potom níže do řetězce. Hráči si v panice způsobené nesplněnými zakázkami objednali až přespříliš, takže jakmile začnou bedny se zpožděním dorážet, sklady se jim naopak přeplní a začnou posílat nulové objednávky. K maximálnímu naplnění skladů dochází většinou mezi 25. a 30. týdnem.

Tento průběh se samozřejmě neopakuje vždy úplně přesně, nicméně v základních rysech se objevuje téměř vždy a to pro široké spektrum hráčů od středoškolských studentů až po zkušené manažery velkých firem.

I když hra představuje velké zjednodušení reality, její struktura i průběh má mnoho odrazů ve skutečnosti. Na úrovni konkrétního produktu byla podobná dynamika zjištěna například firmou Procter&Gamble u distribuce plenek. Oscilace podobného charakteru však probíhají i na úrovni celých průmyslových odvětvích. Podobně jako ve hře jsou oscilace u továrny vyšší a opožděné oproti maloobchodníkovi, tak ve skutečnosti jsou oscilace v průmyslu zpracovávajícím materiál opožděné a s vyššími výkyvy oproti oscilacím ve průmyslu produkujícím finální produkty.

Lze hrát lépe?

Když zjistíme, že uvedený průběh hry je typický, může se zdát, že hráčům nic jiného nezbyvá. Není to náhodou tak, že uvedený průběh hry je nepřímě zakódován v pravidlech



Obrázek 10.3: Grafy zobrazující průběh stavu skladů (resp. nesplněných zakázek). Tým 1 je jeden z nejúspěšnějších týmů, tým 2 je jeden z horších, ale rozhodně ne nejhorší.

a že nelze hrát jinak? Není. Jednoduchým protipříkladem je „triviální strategie“, která spočívá v tom, že všichni hráči si vždy objednávají přesně tolik, kolik bylo na poslední objednávce, která k nim dorazila. Tato strategie rozhodně není optimální – tímto způsobem například u maloobchodníka vzniknou nesplněné zakázky, které už nikdy nedorovná (viz obrázek 10.3 C). Nicméně triviální strategie se vyhne výše popsaným divokým oscilacím a dopadne lépe, než většina týmů.

Je dokonce reálné hrát i ještě o kus lépe. Obrázek 10.3 D ukazuje idealizovaný průběh odpovídající hře hráčů, kteří dobře sledují, co se děje jinde na ploše, nedělají chyby a mají trochu štěstí v odhadech budoucnosti. Ani to však samozřejmě není zcela optimální průběh (zcela optimální průběh však není realistický, protože při něm jsou hráči „jasnozřiví“).

Princip „struktura ovlivňuje chování“

Jak to tedy, že i když je možné hrát relativně dobře, skončí většina týmů u stejného špatného průběhu? Struktura systému je totiž taková, že sice umožňuje volnost, ale přitom navádí k určitému chování (zejména díky zpožděním). Hlavní problém je tedy v celkové struktuře systému (hry) a v tom, že lidé této struktuře pořádně nerozumí.

Přesto však lidé mají (nejen v tomto případě) tendenci hledat konkrétní viníky a nikoliv přemýšlet nad strukturou systému. Nejdříve hledáme vnější viníky – v tomto případě se jako vnější viník nabízí velikost objednávek od zákazníků. „Když se objednávky od zákazníků prudce měnily, co jsme měli dělat.“ Když se ukáže, že vnější viník to tentokrát nebyl, hledáme vnitřní viníky. Kdo ze spoluhráčů to pokazil? Kdo začal posílat ty nesmyslně velké objednávky?

Nejen v této hře, ale i ve skutečnosti se spíše než nad uvažováním nad strukturou systému spokojujeme s přímočarými vysvětleními: vězni nejsou normální lidi a tak není divu, že ve vězení jsou drsné podmínky, druhá světová byla kvůli Hitlerovi, který dokázal zmanipulovat dav, finanční krize je kvůli pár nenasytným chlápům z Wall Street.

Skutečnost však je komplikovanější. Pěknou ilustraci poskytuje třeba právě experiment s vězením, který provedl psycholog Zimbardo. V rámci experimentu vybudovali provizorní „vězení“ ve sklepě univerzity. Studenti si vylosovali role vězňů a dozorců a strávili v těchto rolích několik dní. I přesto, že nešlo o reálné vězení a role studentů byli náhodně vylosovány, chování studentů začalo být rychle velmi podobné chování vězňů a dozorců v reálných vězeních, a to až tak, že experiment musel být předčasně ukončen.

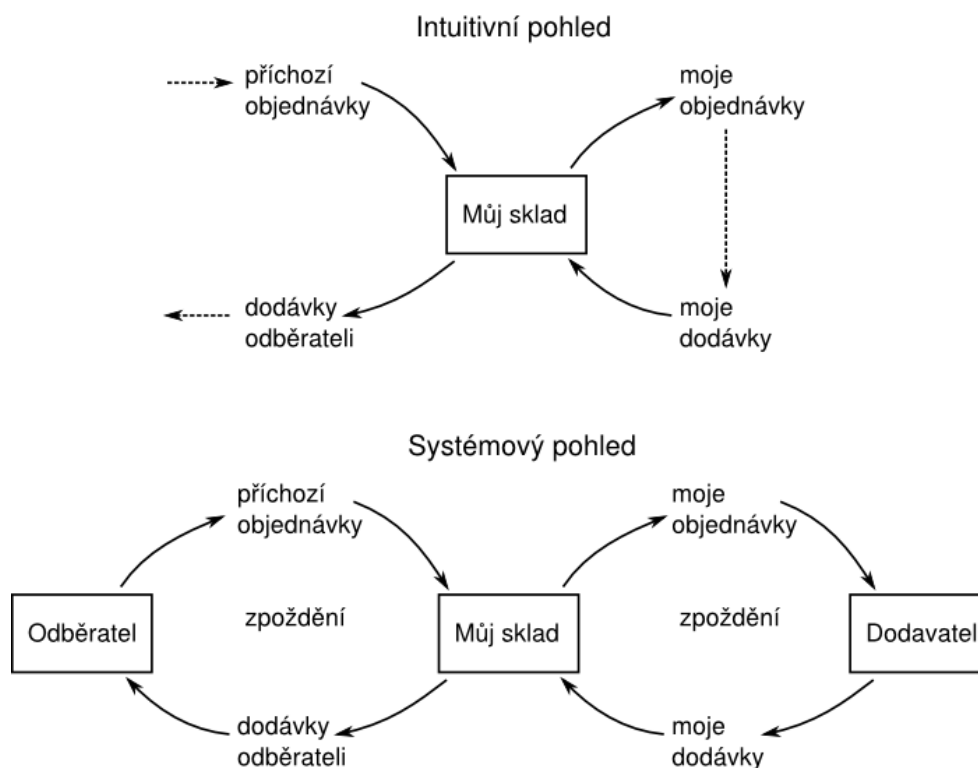
Podobně na vypuknutí druhé světové války měla osobnost Adolfa Hitlera určitě výrazný vliv, klíčová však byla především struktura celého systému (např. podmínky v Německu po první světové válce). Také finanční krize (ať už ta současná nebo některá z minulých) není způsobena selháním dílčích jednotlivců, kteří udělali špatná rozhodnutí, a tragédie obecní pastviny (viz kapitola 8), která se projevuje devastováním společných přírodních zdrojů, není způsobena (jenom) nenasytností a hloupostí jednotlivců.

V systémech, kde struktura hraje určující roli, nepomáhá běžný způsob řešení problémů – výměna jednotlivých lidí. Pro zlepšení problému potřebujeme struktuře porozumět a případně ji změnit.

Analýza struktury a chyb

Pojďme se tedy podívat na klíčové prvky struktury systému v případě naší hry a na to, v čem spočívá jádro chyb, které lidi dělají. Obrázek 10.4 ukazuje (zjednodušeně) rozdíl mezi intuitivním a „systémovým“ pohledem hráčů na jejich roli ve hře. I když hráči si uvědomují, že mají spolupracovat s ostatními ve svém řetězci, většina z nich se zajímá především o svůj vztah a uvažuje o „zbytku plánu“ velmi zjednodušeně: „odspodu dostávám náhodné objednávky, které musím okamžitě plnit, a nahoru posílám objednávky, podle kterých by mi měli chodit nové bedny, doufám, že co nejdřív.“

Pro úspěch je potřeba počítat s celým systémem, především si uvědomit, že moje objednané bedny doráží se zpožděním a také že velkými nárazovými objednávkami nejspíš



Obrázek 10.4: Intuitivní a systémový pohled

nejen že nevyřeším svoje problémy, ale způsobím problémy i svému spoluhráči, od kterého objednávám. Jde tedy o to, uvědomit si, že musím spolupracovat s ostatními v týmu a nikoliv přetahovat se s nimi (přesah do tématu spolupráce, kapitola 8).

Jeden z hlavních problémů je, že lidé většinou nedokáží pořádně do svých úvah započítat zakázky, které jsou „na cestě“, tj. které si již objednali, ale které ještě nedorazili. Zpoždění mezi objednávkou a jejím dodáním je totiž i v optimálním případě alespoň 4 kola a to je zjevně víc než trpělivost většiny lidí. Chyba, kterou lidé dělají, je jako kdyby člověka začala bolet hlava, vzal si prášek a když se do 5 minut nic nezlepší, vzal si další prášek a tak stále dokola. S bolením hlavy máme opakované životní zkušenosti, takže tuto chybu neděláme. Jakmile však jde o nový systém, se kterým nemáme zkušenosti, snadno chybujeme.

Nezapočítání již objednaných zakázek do mentálních úvah vede k tomu, že lidé si objednávají zbytečně mnoho – čímž pádem jakmile objednávky dorazí, mají zase na skladě přebytky. Tendence lidí k této chybě byla dokonce prokázána pomocí posbíraných dat z mnoha her, na jejichž základě byl sestaven statistický model lidského chování při této hře.

Princip, který se zde projevuje, se nazývá zpětná vazba se zpožděním, a vede k oscilacím i v mnoha jiných případech. Dalšími typickými příklady zpětné vazby se zpožděním jsou například:

- místnost s topením ovládaným termostatem – jakmile teplota v místnosti klesne (stoupne) pod (nad) zadanou mez, topení se zapne (vypne), ovšem než se tato akce

projeví, tak to chvíli trvá, takže teplota v místnosti není stabilní, ale osciluje,

- sprcha (obzvláště, pokud má „dlouhé potrubí“) – voda je studená, přidáte teplou, nic moc se neděje (teplá voda totiž ještě nepřitekla), tak ještě přidáte teplé, po chvílce začne téct až příliš horká, přidáte trochu studené, ovšem díky zpoždění to opět přeženete, takže zase přidáte trochu teplé a tak stále dokola.

Další chyba, které se lidé dopouštějí, je lineární extrapolace trendu došlých objednávek, která vede k neopodstatněnému navýšení odeslaných objednávek. Například když maloobchodník tři kola po sobě zvětšuje své objednávky, velkoobchodník tento trend extrapoluje a předpokládá, že maloobchodník v tom nejspíše bude pokračovat a tak si rovnou objedná víc beden – což sice na první pohled zní rozumně, ale prakticky to znamená, že velkoobchodník „ví líp“ co bude v budoucnu potřebovat maloobchodník, než to ví maloobchodník sám.

Tyto problémy navíc zvýrazňuje struktura systému. I když část hráčů v týmu uvažuje správně a neudělá uvedené chyby, tak stačí, aby jeden z týmu začal dávat přehnaně velké objednávky a ostatní nemají žádnou možnost tuto chybu korigovat a nezbývá jim, než šířit velké objednávky dál k ostatním.

Co by tedy pomohlo? Pokud bychom mohli změnit systém, měli bychom především zkrátit zpoždění (rychlejší přenos objednávek, dodávek, případně i zkrácení celého řetězce) a zvětšit informovanost (např. volnost komunikace nebo viditelné objednávky na všech místech). I bez změny systému však může hodně pomoci i změna myšlení, tj. především uvědomit si náchylnost k výše uvedeným chybám: při objednávkách počítat s tím, co jsem si objednal dříve a co ještě nedorazilo, pozorovat co se děje na zbytku hracího plánu a uvažovat o ostatních důsledně jako o svých spoluhráčích.

Vedení diskuze

I když jsme zde detailně rozebrali hlavní principy skryté za hrou, není rozhodně vhodné hráčům všechno jen tak odvykládat. Měli bychom nechat účastníky, ať sami přijdou na co nejvíce principů. Na druhou stranu principy skryté za hrou jsou složitější, než by se na první pohled mohlo zdát. Člověk některé prvky hry pořádně ocení, až když sleduje větší počet her a účastníci tak ze svých bezprostředních zkušeností (pouze jedna partie) nemohou zcela docenit všechny skryté principy. Rozbor hry tak skýtá dilema, do jak velkých detailů při rozboru zacházet a jak moc toho hráčům říct formou „přednášky“.

Hráči během hry nesmí komunikovat a průběh hry je pro většinu z nich velmi emotivní (protože se jim nedaří), takže těsně po ukončení hry mají tendenci začít průběh hry živelně probírat s ostatními členy týmu. Nemá cenu jim v tom zcela bránit, protože bychom stejně klid neudrželi. Po ukončení hry necháme chvíli prostor na živelnou diskusi, pouze dbáme na to, aby maloobchodníci nikomu neprozradili průběh objednávek.

Pro lepší rozbor hry necháme hráče kromě výpočtu celkových nákladů vyrobit také grafy znázorňující množství skladových zásob, resp. nesplněných zakázek (viz obrázek 10.3). Hotové grafy dáme prohlédnout hráčům ostatních týmů a vystavíme je tak, aby na ně v průběhu rozboru viděli.

Před tím, než začneme rozbírat hru ještě necháme hráče (kromě maloobchodníků) odhadnout průběh zákaznické poptávky. Nejlepší je nechat několik hráčů nakreslit jejich odhad formou grafu na tabuli nebo velký papír. Hráči většinou odhadují, že zákaznická poptávka hodně stoupla a pak klesla skoro na nulu. Když do grafu s odhady zakreslíme reálný průběh zákaznické poptávky, bývají hráči hodně překvapení.

Pro vedení diskuze můžeme použít například následující otázky, přičemž pořadí a formulaci otázek samozřejmě přizpůsobujeme průběhu hry a průběhu diskuze. Při větším počtu hráčů může být lepší nechat týmy probrat otázky samostatně a na konci pouze shrnout závěry jednotlivých skupin.

- Jaký byl průběh hry? K čemu došlo? V čem se jednotlivé skupiny podobali a v čem se lišili? Je vhodné nechat z každé skupiny jednoho hráče slovně rekonstruovat průběh hry, ostatní hráči jej mohou doplnit.
- Proč došlo k tomuto průběhu? Jak to, že došlo k tak velkým výkyvům v objednávkách, i když zákaznická poptávka se změnila tak málo? Hráči by měli přijít na roli zpoždění, případně na to, že si (někteří z nich) objednali zbytečně hodně.
- Jak s vámi spolupracovali ostatní v týmu? Měli jste pocit, že na vás ostatní myslí nebo že se spíš přetahujete? Ať už hráči zvládli myslet na ostatní nebo ne, měli by v této chvíli zkusit formulovat alespoň některé z principů zmíněných v části „Systémový pohled“.
- Byl špatný průběh hry nevyhnutelný? Díky čemu byli úspěšnější týmy lepší? Jaká mohla být lepší strategie? Hráči většinou přijdou na nějaká možná zlepšení. Podle okolností jim můžeme říct o triviální strategii a nechat je nad ní zamyslet (v čem je dobrá, v čem ne, jak to, že je lepší než lidi).

V průběhu diskuze může být vhodné hráče povzbudit tím, že k podobně špatnému průběhu dochází ve většině případů – někteří hráči mohou být ochotnější zamyslet se spíš nad tím „v čem lidé dělají chybu“ než nad tím „v čem jsme udělali chybu my“.

10.4 Poznámky a zdroje

První verze hry této hry byla vytvořena již počátkem 60. let na MIT v USA. Od té doby se hra hojně rozšířila a je využívána po celém světě. I přesto, že jde tedy o docela starou a neoriginální hru, je několik dobrých důvodů, proč ji zde uvádíme: podklady ke hře jsou v angličtině a nejsou k dispozici souhrnně na jednom místě (zvláště je nutno vyhledat pravidla, tipy k uvádění a rozbor principů), v následku čehož je hra v našich krajích téměř neznámá. Původní název hry je „Beer game“ (případně „Beer distribution game“). Protože tato kniha se zaměřuje do velké míry i na středoškolské studenty, změnili jsme název na pedagogicky korektnější „Distribuci nápojů“.

Základní zdroje (další podklady lze dohledat na internetu pod heslem „Beer distribution game“):

- Sberman, J. D. *Teaching Takes off: Flight Simulators for Management Education*. OR/MS Today, 1992.
- Článek od autora hry, který stručně popisuje typický průběh hry a hlavní myšlenky.

- Sterman, J. D. *Business Dynamics: Systems Thinking and Modeling for a Complex World*. McGraw-Hill/Irwin, 2000.

Rozsáhlá kniha o systémovém myšlení, ve které je tato simulační hra několikrát stručně zmíněna (bez vysvětlení pravidel). Kniha detailně vysvětluje mnohé principy skryté na pozadí této hry (např. systémové myšlení, zpětná vazba).

- Sterman, J. D. *Modeling Managerial Behavior: Misperceptions of Feedback in Dynamic Decision Making Experiment*. Management Science, 35:3, The Institute of Management Sciences, 1989.

Detailní rozbor průběhu hry a popis matematického modelu lidského chování.

- Senge, P. M. *Pátá disciplína: teorie a praxe učící se organizace*. Management Press, Praha 2007.

Kniha detailně rozebírá typický průběh hry, principy na pozadí a možná poučení (v některých směrech zachází detailněji než zde uvedený výklad). Kniha však neobsahuje vlastní pravidla.

Doprovodné materiály dostupné na webu <http://radekpelanek.cz>:

- Slidy k vysvětlování pravidel a rozboru hry.
- Tabulky a grafy pro hráče.
- Odkazy na webový simulátor hry a na další praktické rady a podklady k uvádění hry.

11 Další náměty

Tato kniha by měla poskytnout čtenáři dobře zpracované podklady, které může rovnou vzít a použít. Hlavním účelem knihy však je inspirovat. Tvořte. Upravujte zde uvedené programy, přizpůsobujte je svým podmínkám, aktuálnímu vývoji či vlastnímu světonázoru. Tvořte nové programy.

Vytváření programů je zajímavé. Při tvorbě programu a jeho uvádění máte možnost vyzkoušet si mnoho rolí, do kterých se běžně nedostanete – stanete se například scénáristou, dramaturgem, režisérem, hercem, moderátorem, pozorovatelem či facilitátorem. Tvorba výukových zážitkových programů je také důležitá a smysluplná. Dvouhodinovým programem nezachráníte svět, ale můžete docela výrazně ovlivnit, jak lidé přemýšlejí o dílčím problému. Můžete lidi inspirovat, vzbudit v nich zájem a ovlivnit, o čem vůbec přemýšlejí. Podobných aktivit rozhodně není nadbytek. Když si dáte trochu práce a připravíte dobré podklady, určitě je někdo rád použije a vaše práce se bohatě využítuje.

Vlastní tvorby není třeba se bát. Složitější program málokdy vyjde napoprvé ideálně, ale pokud přípravě věnujeme čas a energii a shromáždíme dostatek zajímavých podkladových materiálů, bude pro účastníky přínosný a zajímavý, i když vše nevyzní přesně podle našich představ.

Hlavní je mít dobré téma. V této závěrečné kapitole nabízíme jako odrazový můstek pro vlastní tvorbu několik námětů na možná témata a na jejich ztvárnění. Některé z těchto námětů jsou částečně vyzkoušené, některé jsou jen velmi mlhavé náměty. Všechny z nich je potřeba výrazně domyslet, dotáhnout či úplně předělat. Inspirujte se. Tvořte.

11.1 Projevy

Některé projevy mají obzvlášť velkou sílu. Dobrý projev mimo jiné zachycuje duch doby a ukazuje, co se zrovna v dané době řeší za problémy. Projevy také ukazují, jak slova dokáží hýbat světem. Tematika projevů také nabízí mnoho možností zpracování – projevy můžeme promítat se záznamu, reprodukovat formou scénky, či tvořit vlastní projevy.

Téma skýtá prostor pro různé cíle. Pomocí projevů můžeme připomenout zajímavé okamžiky historie a zamyslet se nad nimi, můžeme se netradičním způsobem a v historické perspektivě zamyslet nad problémy dneška, nebo se můžeme zaměřit na sílu slova a výuku rétorických dovedností.

Příklady konkrétních aktivit, které lze využít:

- Promítání autentického videa či zvukového záznamu.

- Přednes projevu a ztvárnění okolností formou. Skupinky účastníků dostanou text projevu, stručné informace o době, ve které byl projev přednesen a medailonek osobnosti. Jejich úkolem je přednést projev ostatním a to včetně přiblížení doby (např. scénkou, výčtem informací).
- Diskuze o jednotlivých projevech, jejich rozbor – co je na nich nejzajímavějšího, v čem charakterizují svoji dobu, v čem spočívá jejich síla.
- Vymýšlení projevu pro dnešní dobu. Účastníci mohou zkusit vymyslet jaká jsou klíčová témata dneška, která by se mohla stát základem silného projevu. Případně mohou zkusit i napsat krátký projev.

Příklady vhodných projevů: W. Churchill (Pot, slzy a krev), M. L. King (Mám sen), J. Kennedy (Oznámení plánu letět na Měsíc), V. Havel (Novoroční projev roku 1990).

11.2 Válka

Válka je důležité téma složitého světa. Z určitého pohledu je to téma jednodušší než mnohá ostatní. Válka je zlo. To není něco, o čem by bylo užitečné diskutovat či zvažovat různé pohledy na problém. Podle jakéhokoliv rozumného světonázoru je válka zlo. Bohužel i přesto to není tak zcela samozřejmé a je velmi důležité tento fakt lidem stále připomínat. Kolem nás se vyskytuje ve velkém hraní na vojáky, válečné hrdinské filmy, válečné počítačové hry. Tyto aktivity nejsou všechny nutně špatné, ale mohou (podvědomě) budit dojem, že válka je zajímavá sama o sobě. A to je nebezpečné. Proto je nutné tyto dojmy vyvažovat a připomínat lidem, že válka je zlo. Válka nejsou především hrdinové a zajímavé taktické operace, ale hlavně smrt, utrpení, ničení a často i absurdita.

Problém války samozřejmě nekončí u toho, že válka je zlo. Svět *je* složitý. Přestože je válka zlo, není bohužel ideálním řešením přestat zcela zbrojit a stát se radikálními pacifisty. Válka stále může být nezbytná jako poslední možnost, válka může být tím menším zlem. A zde vystává spousta složitých otázek. Kdy bojovat? Má cenu se vojensky bránit i proti značné přesile (příklad ČSR vs Německo)? Kdy je správné napadnout suverénní stát (příklad USA a Afgánistán či Irák)? Jak moc bychom měli v současnosti zbrojit? Jak zabránovat válkám?

Jako prostředky k připomenutí zla války lze použít citáty z knih o válce, fotografie, úryvky z filmů a dokumentů. Mohlo by být zajímavé na střídačku ukázat válku, jak je zobrazovaná v počítačových hrách a akčních filmech, a reálné záběry z války a jejích dopadů. Dále můžeme použít třeba kvízy o válečných konfliktech (počty mrtvých, použité zbraně, dopady).

Složitě otázky týkající se války je asi nejlepší zpracovat formou diskuze. Raději než mluvit v obecné rovině, může být lepší najít konkrétní příklady a ty rozebrat, zejména pokud najdeme případy, které nejsou všeobecně známé (dobrým případem může být třeba bombardování Drážďan).

11.3 Voda

Voda je základ života. Vodu dnes často považujeme za tak samozřejmou, že si její význam příliš neuvědomujeme. Čistá, dobrá voda byla ještě nedávno vzácností a v mnoha částech světa vzácností stále je a bude. V brzké budoucnosti to pravděpodobně budou vést spory a války právě o „obyčejnou“ vodu, nikoliv o nějaké zvláštní neobnovitelné zdroje.

Cílem programu o vodě tak může být připomenout důležitost vody, zamyslet se nad aktuálními problémy s vodou, ale i nadhodit k zamyšlení zdánlivě vzdálené světové problémy spojené s vodou.

Možné prostředky jsou například následující:

- Přiřazovací či doplňovací kvíz s příslovími. O vodě existuje celá řada přísloví z celého světa. V kvízu můžeme tipovat země původu nebo doplňovat chybějící slova.
- Vymýšlečí soutěž s písněmi o vodě. Účastníky rozdělíme na skupiny. Každá skupina má vždy 15 vteřin na to, aby zazpívala úryvek písně, ve kterém se vyskytuje voda. Takto postupuje stále dokola, skupina, která už nic nevymyslí vypadává ze soutěže.
- Kvíz o spotřebě vody v domácnosti. Účastníci se snaží odhadnout, jaká je spotřeba vody u nich doma, poté můžeme odhady srovnat z průměrnými statistikami. Můžeme navázat diskuzí o spotřebě a plýtvání.
- Multimediální vložka: promítání obrázků (např. moře, řeky, jezera, déšť, studánky), pouštění hudby (např. písně o vodě, zvuky deště, řeky nebo vodopádu).
- Ochutnávání vody, např. rozpoznávání různých vod (voda z kohoutku, různé balené vody, minerálka), lze pojmut jako soutěž.
- Světové problémy s vodou: konflikty ohledně vody, nedostatek vody. Lze pojmut například jako soutěžní kvíz, „referáty“ účastníků podle připravených materiálů nebo diskuzi o možnostech řešení vybraných problémů.

11.4 Dobré jídlo?

Kromě vody je jedním z centrálních bodů našeho života, ať chceme nebo ne, jídlo. A tak není divu, že i s jídlem je to složité. Pomiňme diety, skladbu jídelníčku či recepty. Podívejme se na původ jídla. Odkud se bere jídlo, které jím? Jak moc je moje jídlo kvalitní? Nevozí se zbytečně přes půl světa? Dostali ti, kdo ho pěstovali, poctivě zapláceno? Slovo „dobré“ v nadpisu tedy neznamená ani tak chutnost, ale spíše kvalitu a také morální hodnotu.

Uvedeným otázkám se v poslední době dostává hodně pozornosti (i když v porovnání s dietami stále zanedbatelné) a objevuje se spousta různých pojmů: bio-potraviny, ekologické zemědělství, lokální jídlo, spravedlivý obchod (Fair trade). Vyznat se v těchto pojmech není úplně jednoduché.

Ono je to ovšem ještě složitější, než jen pochopení významu nálepek. Neplatí jednoduché černobílé „co je eko-bio-fair je dobré, a co je ze supermarketu je špatné“. Skeptický pohled nabízí například článek „Good food?“ (časopis The Economist, vydání 7. 12. 2006, následující ukázka je autorův překlad části článku):

Organické jídlo, pěstované bez člověkem vyrobených pesticidů a hnojiv, je obecně považováno za ekologicky příznivější než konvenční intenzivní zemědělství. To ovšem záleží na tom, co rozumíte pod „ekologicky příznivější“. Zemědělství je ze své podstaty pro životní prostředí špatné. Od té doby, co lidé začali před 11 tisíci lety obdělávat půdu, dochází k rozsáhlému odlesňování. Avšak od „zelené revoluce“, která proběhla v šedesátých letech, se díky využití chemických hnojiv ztrojnásobila produkce a přitom došlo k velmi malému nárůstu zemědělské plochy. Organické metody, které jsou závislé na obměně plodin, hnoji a kompostu, přináší daleko menší úrodu. Vyprodukování současného zemědělského výstupu organickými metodami by vyžadovalo mnohonásobně větší zemědělskou plochu, než je momentálně k dispozici. To by nám nezbylo příliš místa na deštné pralesy.

Ovšem argumenty pro podporu lokálního jídla, pěstovaného blízko spotřebitele, jsou jistě v pořádku. A nebo ne? Studie britského potravního systému objevila, že asi polovinu jídlo-kilometrů (kilometrů, které ujede vozidlo převážející jídlo) najedou spotřebitelé při cestě do obchodu a zpět. Většina lidí však žije blíž k supermarketu než k obchůdku farmáře a tak více lokálního jídla znamená více jídlo-kilometrů. Vozit náklad ve velkých a až po okraj naložených nákladních, tak jak to dělají supermarkety, je možná tím neefektivnějším způsobem, jak jídlo přepravovat.

Tento článek, jde zase možná příliš daleko v odmítání ekologického či lokálního zemědělství. Nicméně názorně ukazuje, že je užitečné snažit se, aby lidé opravdu pochopili, co se skrývá za různými nálepkami a jaké to má důsledky. Vyučování je daleko udržitelnější než sloganové přesvědčování o tom, co je „správné“. Sloganové přesvědčení se jednoduše zvrtné jinými slogany.

Cílem programu o „dobrém jídle“ tak může být nejen informovat, ale také nabourat stereotypy a nutit opravdu o tématu přemýšlet. Jaké lze použít prostředky?

- Přiřazovací kvíz o symbolech na obalech, významu jednotlivých hesel (např. bio-potraviny, ekologické zemědělství).
- Chuťový kvíz – rozpoznávání bio-potravin a klasických potravin.
- Aktivita „nákupní košík“ – vzít si nákupní košík s běžným nákupem a důkladně prozkoumat odkud pochází jednotlivé položky (můžeme vyznačit například na mapě). Můžeme se dále zamyslet nad externalitami vzniklými při převozu (např. dopad dopravy), nebo porovnat dva podobné nákupy: jeden „lokální“ a jeden „globální“.
- Simulační hra ilustrující principy spravedlivého obchodu (Fair Trade) – hráči představují farmáře (případně obchodníky), hra ilustruje situaci, do jaké dostává farmáře „běžný“ obchod a ilustruje základní principy spravedlivého obchodu.
- Přečtení výše zmíněného článku „Good food?“ a diskuze o argumentech v článku, o výhodách a nevýhodách různých značek a přístupů.

11.5 Rusko a my

Rusko bylo, je a v dohledné době určitě bude velmoc, která hraje vzhledem k naší zemi klíčovou roli. Náš vztah k Rusku procházel v historii různými složitými peripetemi, které, byť si to třeba málokdo uvědomuje, významně ovlivňují náš současný vztah k Rusku a naši

budoucnost. Význam tohoto tématu je vidět například v diskuzích o americkém radaru, které v letech 2006 až 2009 u nás intenzivně probíhaly a ve kterých Rusko bylo klíčovým faktorem. Bez toho, aby měl člověk alespoň trochu jasno v historii našich vzájemných vztahů s Ruskem a aby se zamyslel nad obecným postojem naší země k Rusku, je názor „co si myslím o radaru“ většinou jen plácnutím do vody.

Cílem programu tak může být připomenout stručně historii našich vztahů s Ruskem a vést k zamýšlení nad aktuálními otázkami ohledně našeho vztahu k Rusku.

Program může být podobného typu jako program *Zed'*, tj. čtený text prokládaný fotografiemi, hudbou, videem, scénkami a případně drobnými aktivitami. Jednodušší provedení nabízí forma kvízů a testů, které mohou mít také multimediální charakter. S materiálem by v obou případech neměl být problém – historie poskytuje dostatek zajímavých událostí, k mnoha z nich lze nalézt dost podkladů i na internetu, natož pak třeba v archívech. Zajímavé může být třeba využití kontrastních hesel a situací, např. vítání osvoboditelských vojsk, pomníky ruským vojákům, hesla „Se Sovětským svazem na věčné časy“ a proti tomu fotografie ze srpna 68 a slogany posílající ruské vojska domů.

Do diskuze lze nadhodit například následující otázky: Kam patříme my – do sféry Ruska nebo do sféry západu? Má předchozí otázka smysl? Měli bychom se aktivně bránit ruským vlivům? Jak? Je Rusko hrozba? Pro koho? Lze samozřejmě předložit i konkrétní aktuální témata jako je energetická politika či rozšiřování NATO na východ.