



Igra za spremembe: Tipping Point

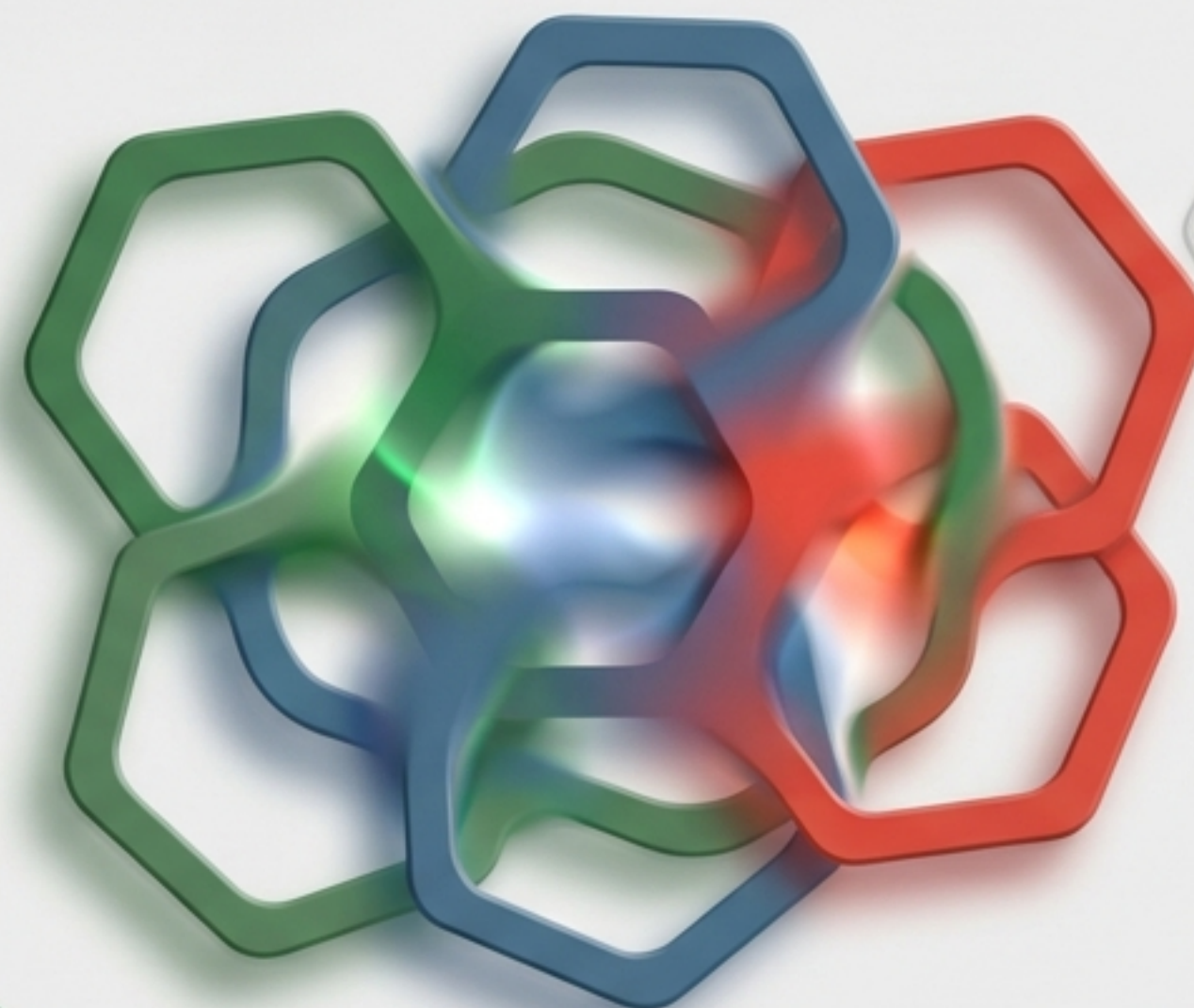
Kako preprosta
namizna igra uči
kompleksno sistemsko
razmišljanje za
trajnostno
prihodnost.

Izziv trajnostnega izobraževanja



Kriza kompetenc:
Tradicionalno izobraževanje obravnava probleme v izoliranih silosih.

Razumevanje trajnosti ni le znanje – je kompetenca reševanja prepletenih problemov.

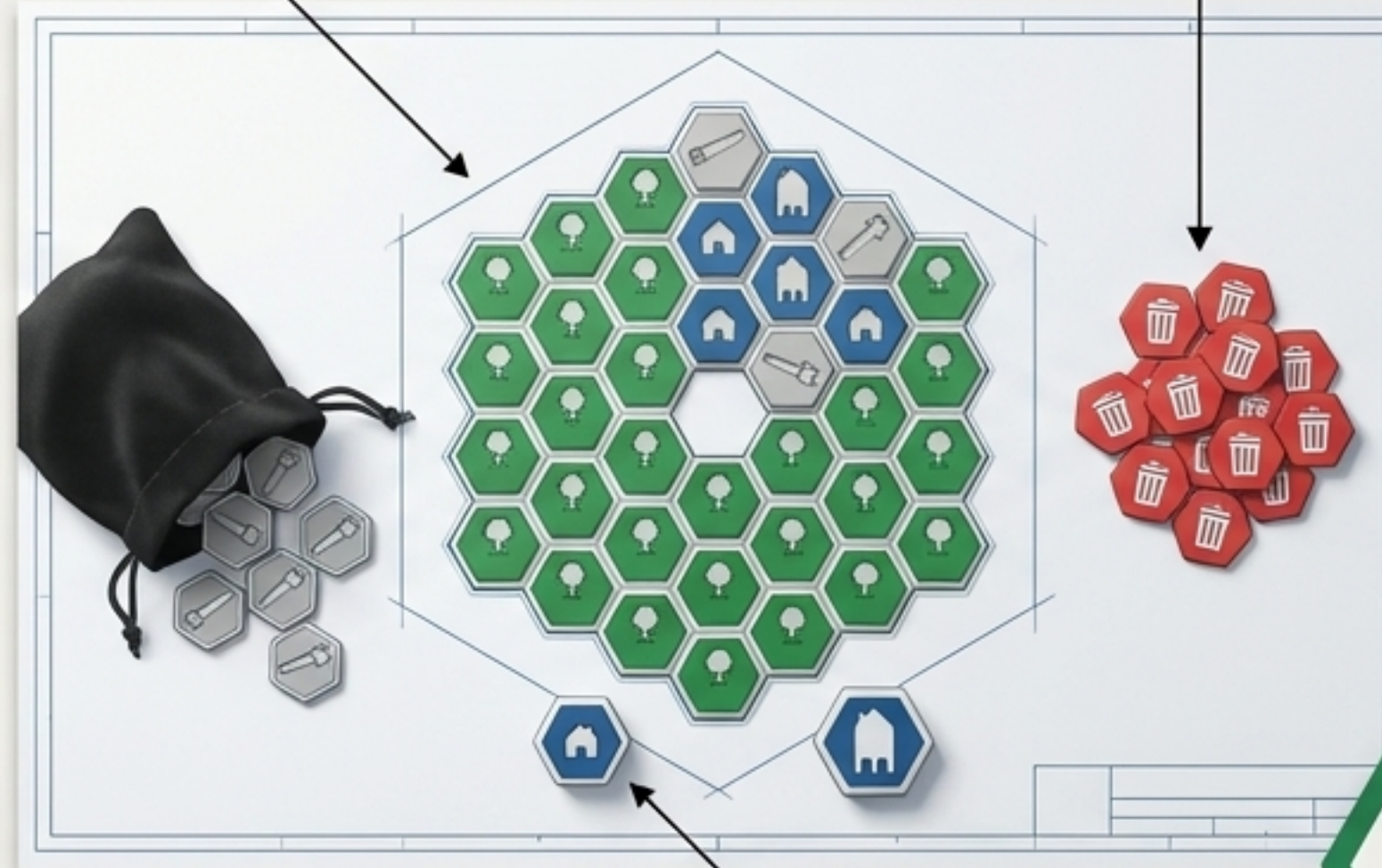


Resničnost trajnosti: Zahteva predvidevanje nelinearnih posledic, obvladovanje negotovosti in upravljanje človeške dinamike.

Rešitev: Laboratorij v obliki igre

Kaj je Tipping Point?

Strateška resna igra
(*serious game*),
zasnovana za simulacijo
kompleksnih adaptivnih
sistemov.



Več kot le igra:

Je vedenjski laboratorij,
kjer igralci na lastni koži
izkusijo omejitve virov,
eksponentno rast
odpadkov in nujno po
sodelovanju.

Cilj simulacije:

Prehod igralcev od
kratkoročnih,
individualnih ciljev
k dolgoročnim,
kolektivnim strategijam
preživetja.

Anatomija mikrokozmosa: Pravila preživetja



Prostor: Omejen otok (36 polj). Gozd absorbira odpadke, a izginja z gradnjo.



Viri: Naključno vlečeni iz vreče (negotovost). Igralec mora vsak krog izvesti akcijo.



Zavetje: Hiše prinašajo točke, vendar njihova gradnja zahteva vire in vsak krog proizvaja smeti.



Odpadki: Nenehno polnijo otok. Če se plošča zapolni pred 6. krogom, vsi igralci kolektivno izgubijo.

Pedagoški okvir in potek raziskave



Sesija 1: Tragedija skupnega

Faza kratkoročnega ega

Mislenost: Zmagati za vsako ceno. Igralci so takoj prešli v tekmovalnost, osredotočeni na maksimizacijo osebnih točk.

Akcija: Hitra, agresivna gradnja velikih hiš brez upoštevanja dolgoročnih posledic.

Rezultat: Hitra poraba virov, pomanjkanje prostora, eksponentno kopičenje odpadkov in kolektivni propad otoka (konec igre).

Hardinova Tragedija skupnega v praksi – navidezno racionalne individualne odločitve vodijo v iracionalen kolektivni propad.



Sesija 2: Kriza in prebujenje

Faza zavedanja omejitev



Spoznanje: Igralci ugotovijo, da individualna gradnja uničuje ekosistem hitreje, kot se ta lahko regenerira.



Kritično vprašanje: Ali lahko delimo vire? (Pravila tega niso izrecno prepovedovala, a tudi ne spodbujala).



Sprememba taktike: Začne se ad-hoc sodelovanje. Namestitev hiš postane strateška, da bi ustvarili vire za druge ekipe.

Prevladuje kompromis – igralci sodelujejo iz nujnosti, a še vedno ohranjajo tekmovalno miselnost.



Sesija 3: Sprememba paradigme

Faza popolnega sodelovanja



Popoln premik fokusa s kako zmagati na kako preživeti skupaj.



Ekipe izvajajo načrtovanje za nazaj (*backcasting*) – pred vsako potezo skupaj vizualizirajo končni vpliv na otok.

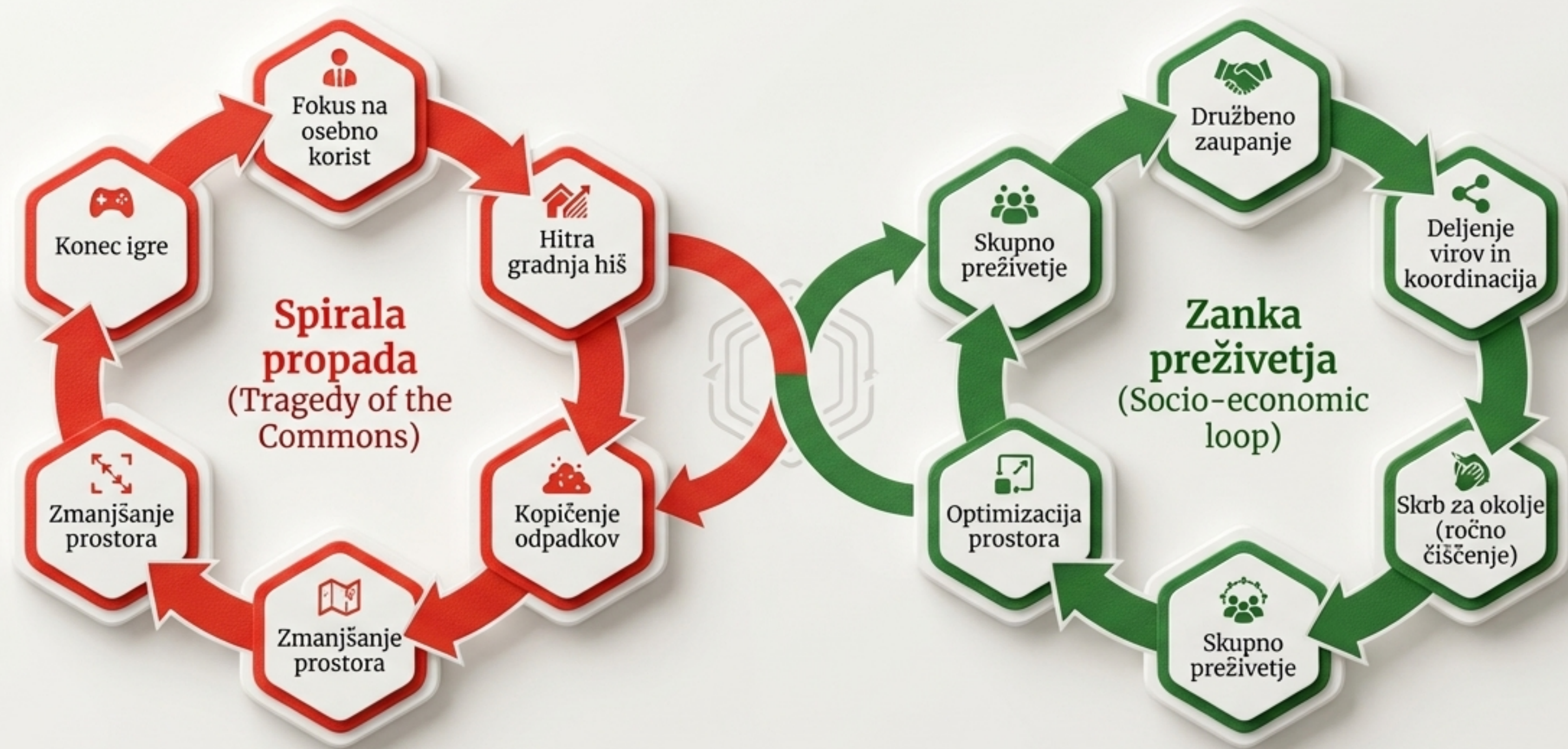


Uvedba neformalnih pravil: popolno združevanje virov in koordinirano čiščenje odpadkov.



Za uspeh ni bilo več pomembno število hiš, temveč medsebojno poslušanje in upravljanje z viri za skupno dobro.

Dve zanki odločanja: Od propada do preživetja



Prehod iz rdeče v zeleno zanko zahteva preseganje instinktov in vzpostavitev novih družbenih dogovorov.

Matrika vzvodov sprememb (Leverage Points)

Plitvi vzvodi (Shallow Interventions)

- **Pristop:** Optimizacija znotraj slabega sistema (Forecasting).
- **Akcija v igri:** Gradnja manjših hiš, reaktivno in ročno čiščenje smeti.
- **Vpliv:** Obravnava zgolj posledice. Začasno upočasni propad.



Globoki vzvodi (Deep Interventions)

- **Pristop:** Sprememba samih pravil in namena sistema (Backcasting).
- **Akcija v igri:** Popolno združevanje virov, nov družbeni dogovor o preživetju namesto tekmovanja.
- **Vpliv:** Obravnava vzroke. Omogoča trajnostno transformacijo in dolgoročno preživetje.

Od igralne plošče do realnosti



Vloga otoka: Deluje kot **mejni objekt** (boundary object), ki različnim strokovnjakom omogoča skupen jezik za razpravo o kompleksnosti.

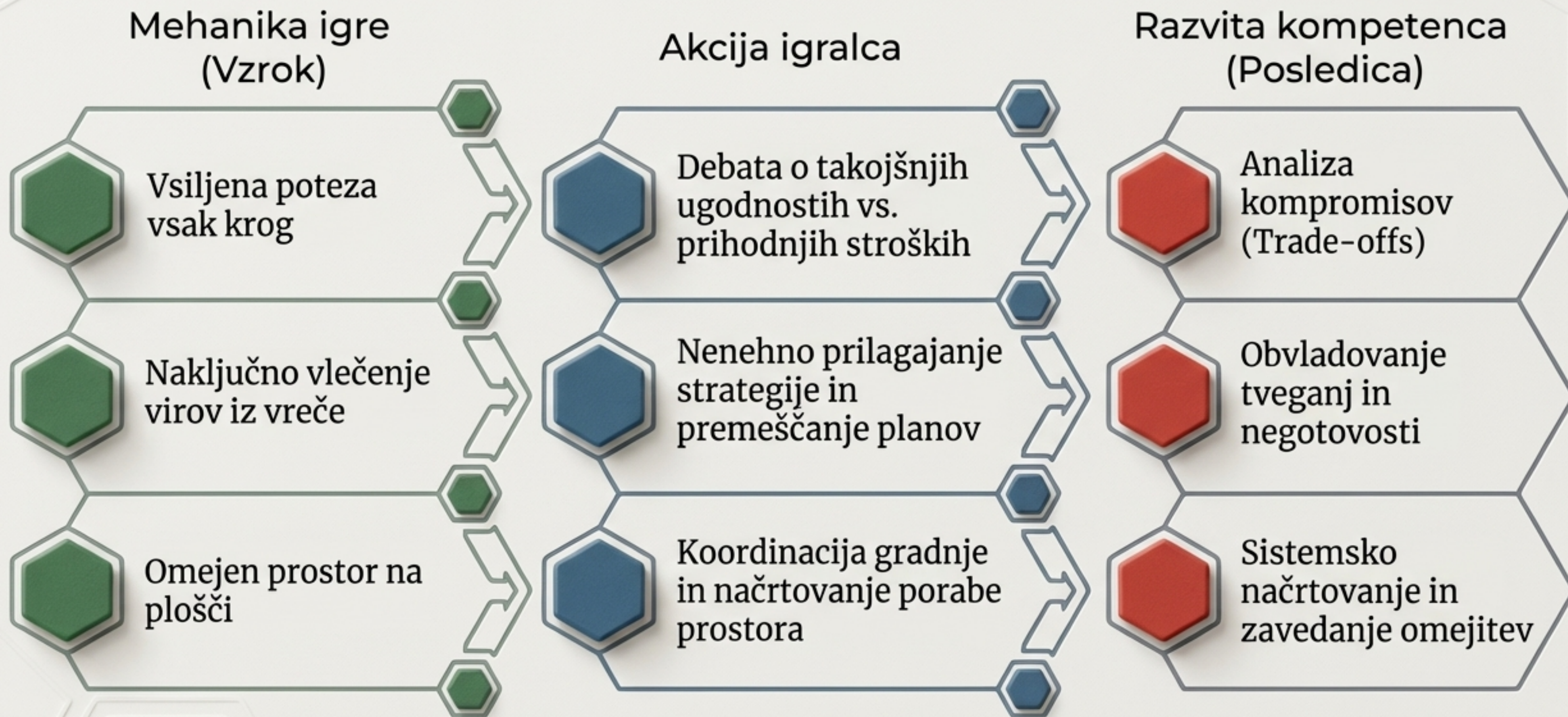


Delovanje v silosih: Tako kot pri preprečevanju kolere v resničnem svetu, parcialne **rešitve** (samo gradnja ali samo čiščenje) ne delujejo. Potreben je **interdisciplinarni odziv**.



Omejitve rasti: Dinamika igre neposredno zrcali **globalni ogljični proračun** in napetost med gospodarsko rastjo ter ekološko nosilnostjo.

Sinteza: Kako mehanika ustvarja miselnost



Moč varnega neuspeha

Zmanjšanje kognitivnega bremena

Razprava o okoljskem kolapsu in kriznem upravljanju je v resničnosti stresna. Igra ustvari varno okolje za napake.



“Planet smo ubili trikrat in o tem mirno razpravljali.”

Katalizator učenja

Ponavljajoči se neuspehi igralcev niso demotivirali. Namesto tega so postali sprožilec za poglobljeno kognitivno obdelavo in prenos znanja med člani ekipe.

Ključna spoznanja

1



Teorija ni dovolj.
Sistemske razmišljanje zahteva izkušnjo. Ljudje morajo čutiti neposredne posledice svojih odločitev in dinamičnih povratnih zank.

2



Socialna dinamika je ključna. Brez komunikacije, empatije in medsebojnega zaupanja se še tako logične trajnostne rešitve v praksi sesujejo.

3



Globoki vzvodi. Uspešno dolgoročno upravljanje z viri zahteva proaktivno spreminjanje nenapisanih pravil – od golega tekmovanja k radikalnemu sodelovanju.

Naslednji koraki: Od igre k ukrepanju



Integracija resnih iger v izobraževalne programe in korporativna usposabljanja ni le dodatek – je nujen most med akademsko teorijo in praktičnim reševanjem problemov.

Tipping Point dokazuje, da lahko z usmerjeno izkušnjo spremenimo miselnost iz kratkoročnega izkoriščanja v dolgoročno skrbništvo.