

inSIGHT

პონანტილოზითი თაგაზი

საზოგადოებაში დაგროვილი ცოდნის
გამოყენება კატასტროფებისადმი მედეგობისა
და მემკვიდრეობის შენარჩუნებისათვის

ჩაჭომა?

რა ფაქტორები განაპირობებს საზოგადოების მოწყვლადობას ან მედეგობას კატასტროფებისადმი? რა როლს ასრულებს საუკუნეების განმავლობაში ჩამოყალიბებული ცოდნის სისტემები და მემკვიდრეობის სხვა ფორმები მედეგობის გაძლიერებაში?

მოცემული მონაწილეობითი თაბაზი, რისკისკენ მიდრეკილ რეგიონებში მცხოვრები თემების ცოდნასა და გამოცდილებაზე დაყრდნობით, გვთავაზობს შესაძლებლობას, შევიმუშაოთ ერთიანი ხედვა იმის შესახებ, თუ რა როლს ასრულებს კულტურული და ბუნებრივი მემკვიდრეობა **კატასტროფის რისკის შემცირებისა** და მდგრადი განვითარების **შესაძლებლობების** განვითარებაში. იმავდროულად, იგი იმ ფაქტორების გამოვლენაში გვეხმარება, რომლებიც თემების კატასტროფისადმი მეტ მოწყვლადობას განაპირობებს.

თაბაზი მონაწილეებსა და ფასილიტატორებში ბადებს საზოგადოებრივი ერთობის განცდას. იგი დაინტერესებულ ადგილობრივ მთავრობებსა და ორგანიზაციებს ადგილობრივი თემების სხვადასხვა ფენის წარმომადგენელთა მოსაზრებების მოსმენასა და მათი თვალთახედვის გათვალისწინებაში ეხმარება.

თაბაზის გამომგონებლების მიზანია შემოქმედებითი ინსტრუმენტის შექმნა, რომელიც კატასტროფის რისკის შემცირების ადამიანზე ორიენტირებული მიდგომის შემუშავებას შეუწყობს ხელს და რომელშიც გათვალისწინებული იქნება კულტურული და ბუნებრივი მემკვიდრეობის ინტერესები.



რაჭაში თემის წარმომადგენლების მიერ შედგენილი რუკის ნიმუში, საქართველო, 2019. ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი



ვისწავლოთ და ვიმოქმედოთ ერთად

- ამ თამაშში მონაწილეობა მთავრობებს, ორგანიზაციებსა და ცალკეულ პირებს **კატასტროფის რისკის** ზრდის ძირეული მიზეზების იდენტიფიცირებაში დაეხმარება;
- თამაშის შედეგად გამოჩნდება, თუ რას განიხილავენ სოფლად თუ ქალაქში მცხოვრები ადამიანები კულტურულ ან ბუნებრივ მემკვიდრეობად. თუ რამდენად განაპირობებს მემკვიდრეობა მათ იდენტობას და როგორაა დაკავშირებული მათ საარსებო საშუალებებსა და კეთილდღეობასთან.



ამ ადამიანების მოსაზრებების გაგება განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია მემკვიდრეობის დაცვის ეფექტური სტრატეგიების შემუშავების პროცესში, ასევე მათი კატასტროფის რისკის შემცირებისა და მდგრადი განვითარების ადგილობრივ გეგმებში ინტეგრირებისთვის.

- თამაში დაეხმარება ორგანიზაციებსა და ცალკეულ პირებს იმის გაგებაში, თუ როგორ უმკლავდებიან თემები რისკისადმი მიდრეკილ რეგიონებში ისეთ **საფრთხეებს**, როგორებიცაა: წყალდიდობა, ხანძარი, მეწყერი და მიწისძვრა.



გამკლავების მექანიზმების ცოდნა გააუმჯობესებს მზადყოფნის ხარისხს.

- რუკის შედგენის სახალისო სავარჯიშო ხელს შეუწყობს მოცემულ კონტექსტში მემკვიდრეობასთან დაკავშირებული შესაძლებლობებისა და **მოწყვლადობის** ფაქტორების განსაზღვრას.



მოცემულ საკითხებს გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს იმის საჩვენებლად, თუ როგორ განაპირობებს მემკვიდრეობისადმი უყურადღებობა ხანგრძლივ მოწყვლადობას, მაგალითად, სურსათის დეფიციტის საფრთხეს ან უმუშევრობას, რაც, თავის მხრივ, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების და, შესაბამისად, კატასტროფების რისკის ზრდას უწყობს ხელს. თანაბრად მნიშვნელოვანია მემკვიდრეობის ძლიერი მხარეები, მაგალითად, მასთან დაკავშირებული შემოსავლის მიღების შესაძლებლობები, რაც მოწყვლადობის შემცირებას განაპირობებს.

კლიმატის ცვლილების შესახებ გაეროს მდგრადი განვითარების მე-13 მიზნის მხარდაჭერა

***inSIGHT** ხელს უწყობს საზოგადოებაში დაგროვილი ტრადიციული ცოდნისა და პრაქტიკის აღიარებას, რაც მოცემულ კონტექსტში ბუნებრივი რესურსების მდგრადი მართვის წინაპირობად შეიძლება იქცეს. ამგვარი ცოდნა და პრაქტიკა კლიმატის გლობალური ცვლილებით გამოწვეული რისკების შერბილებისა და მათთან ადაპტირებისთვისაც შეიძლება იყოს სასარგებლო. ამასთან, ტრადიციის გათვალისწინება თამაშის მონაწილეებს კატასტროფის რისკის უკეთ გაგებაში დაეხმარება, რაც, თავის მხრივ, დადებითად აისახება **„კატასტროფის რისკის შემცირების სენდაის სამოქმედო ჩარჩო-პროგრამის“** შესრულებაზე.

ამგვარად, თამაშში მონაწილეობა კატასტროფის რისკის შემცირებისა და მემკვიდრეობის დაცვის ადგილობრივი სისტემების გამოყენების ახალ შესაძლებლობას იძლევა. თამაში ხელს უწყობს:



საზოგადოების ყველა ფენის წარმომადგენლის ჩართვას პროცესში;



ინკლუზიური და ნდობაზე დაფუძნებული გარემოს შექმნას;



ბარიერებისა და სტერეოტიპების რღვევას;



მოსახლეობის მიერ აღნიშნული საკითხების აღქმის უკეთ გაგებას;



საზოგადოების მარგინალიზებული წარმომადგენლებისთვის აზრის გამოთქმის შესაძლებლობის მიცემას.



ვის შეუძლია თამაშის ორგანიზება?



თამაშში დააინტერესებს კატასტროფის რისკის შემცირების სათემო ინიციატივებზე მომუშავე ინსტიტუციებსა და ცალკეულ პირთა ფართო სპექტრს.



მათ შორის უნდა გამოიყოს: კულტურული მემკვიდრეობის დაცვაზე მომუშავე ორგანიზაციები; კატასტროფის რისკის შემცირების გეგმის ცვლილებაზე პასუხისმგებელი მუნიციპალიტეტები; ურბანული გეგმარების დეპარტამენტები, რომლებსაც შერბილების ღონისძიების გატარება ევალებათ; ჰუმანიტარული ან სათემო ორგანიზაციები, რომელიც კატასტროფის რისკის შემცირების ღონისძიებებში მონაწილეობენ.

ვინ შეიძლება იყვნენ მოთამაშეები?



სრულყოფილი წარმოდგენის შექმნის მიზნით, თამაშში მონაწილეობა სხვადასხვა ასაკობრივი ჯგუფის წარმომადგენლებს, განსხვავებული პროფესიებისა და სოციალური სტატუსის პირებს უნდა შესთავაზონ.



მათ შორის მნიშვნელოვანია შემდეგი პირების/ჯგუფების მიწვევა: ფერმერების, ექიმების, ურბანულ დაგეგმვასა და რისკის შემცირებაზე პასუხისმგებელი ადგილობრივი ხელისუფლების წარმომადგენლების, საგანგებო მდგომარეობაში რეაგირებაზე პასუხისმგებელი პირების, მემკვიდრეობის დარგის სპეციალისტების, მასწავლებლების, მხატვრების, მსახიობების, ხელოსნებისა და სხვათა წარმომადგენლობითი ჯგუფების.



*inSIGHT-ის მოთამაშეები რაჭაში, საქართველო, 2019.
ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი*



თახაზის მიმოხილვა

აღწერა

ეს არის შეუზღუდავი სტილის თამაში, რომლის მონაწილეებმა – ქალაქად თუ სოფლად მცხოვრებმა პირებმა – უნდა შეადგინონ სქემა, რომელშიც აისახება:

- მემკვიდრეობა, როგორც მატერიალური, ისე არამატერიალური, რომელიც მნიშვნელოვანია მოთამაშეთა კოლექტიური იდენტობისთვის;
- მემკვიდრეობისა და ადამიანების წინაშე არსებული რისკები;
- საარსებო საშუალებები და შემოსავლის წყარო;
- გარეშე ფაქტორები, რომლებიც შეიძლება უარყოფითად აისახოს მემკვიდრეობაზე ან კატასტროფისადმი მდებარეობაზე.



მოთამაშეებს სურვილის შესაბამისად, რუკაზე შეუძლიათ დაიტანონ როგორც ბუნებრივი, ისე კულტურული მემკვიდრეობა. ის, რასაც თამაშის მონაწილეები კულტურულ მემკვიდრეობად აღიარებენ, შეიძლება იყოს ან არც იყოს იდენტიფიცირებული მემკვიდრეობად შესაბამისი ცენტრალური და ადგილობრივი ხელისუფლების მიერ.

INSIGHT ორი ეტაპისგან შედგება:

ეტაპი 1 აღმოჩენა



რუკის შედგენისას მემკვიდრეობის იდენტიფიცირება და ამ საკითხზე ჯგუფურ განხილვაში მონაწილეობა მოთამაშეებს მემკვიდრეობას, კატასტროფის რისკის შემცირებასა და მდგრად განვითარებას შორის კავშირის დანახვის შესაძლებლობას აძლევს. რისკებისა და შესაძლებლობების გამოყოფა მონაწილეებს ეხმარება იმ მიზეზებში გარკვევაში, რომლებიც მათი თემის კატასტროფებისადმი მოწყვლადობას განაპირობებს.

ეტაპი 2

ერთობლივი ქმედების პრიორიტეტები



ამ ეტაპზე დავალებაში მონაწილეობს შესაბამისი ჯგუფების მიერ დასახელებულ მოთამაშეთა მცირე რაოდენობა. დავალება ითვალისწინებს მემკვიდრეობის რესურსების, შესაძლებლობებისა და რისკების იდენტიფიცირებას. ამ ეტაპის მიზანია კატასტროფის რისკის ერთობლივად იდენტიფიცირება.

პრიორიტეტის გამოყოფის შემდეგ, მოთამაშეები განსაზღვრავენ ქმედებებს, რომლებიც ორიენტირებულია კატასტროფისადმი მდებარეობის განმტკიცებაზე და ითვალისწინებს კულტურულ მემკვიდრეობასთან დაკავშირებულ პრობლემებს, რომელთა გამოსასწორებლად თემები შესაბამის ადგილობრივ უწყებებთან თანამშრომლობენ.







სწავლის შედეგები

inSIGHT მიზნად ისახავს თემების გაძლიერებასა და საზოგადოების ყველა სექტორის ჩართვას მემკვიდრეობის დაცვის, კატასტროფის რისკის შემცირებისა და მდგრადი განვითარების ღონისძიებების დაგეგმვაში.

შესაბამისად, ამ თამაშს არ ჰყავს გამარჯვებული ან დამარცხებული. იგი უპირატესად ემსახურება ნდობაზე დაფუძნებული და ინკლუზიური დიალოგის დაწყებას, რომელშიც ჩაერთვებიან ადგილობრივი მოსახლეობის წარმომადგენლები, მემკვიდრეობის დაცვასა და კატასტროფის რისკის შემცირებაზე პასუხისმგებელი, განვითარების სექტორში მოქმედი ორგანიზაციები და ადგილობრივი სახელისუფლებო უწყებები.

კატასტროფისადმი მედეგობაზე მოქმედი ფაქტორები კონტექსტით არის განპირობებული. შესაბამისად, შესაძლებელი და აუცილებელიც არის ფასილიტატორების მიერ თამაშის ადგილობრივ პირობებზე მორგება.

inSIGHT – თამაშის შედეგად მიღებული ცოდნის შედეგია:

-  ნათელი წარმოდგენა იმის შესახებ, თუ რას განიხილავენ ადგილობრივები მემკვიდრეობაზე;
-  მოცემულ კონტექსტში კატასტროფის რისკის გამომწვევი მიზეზებისა და შემდგომი ზემოქმედების შესახებ უკეთესი წარმოდგენა;
-  მემკვიდრეობის, როგორც თემის კეთილდღეობის ხელშემწყობი და კატასტროფის რისკის შემცირებისთვის სასარგებლო რესურსის აღიარება;
-  იდეები კატასტროფისადმი მედეგობის გაზრდის შესახებ, რომლებშიც ადგილობრივი თემების პროაქტიული მონაწილეობით გამორჩეული ყურადღება ეთმობა კულტურულ მემკვიდრეობასთან დაკავშირებულ პრობლემებს.



*inSIGHT-ის მოთამაშეები რაჭაში, საქართველო, 2019.
ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი*



ფასილიტაციის სხვაობა



როლები

- მოთამაშეები: მონაწილეები 1-ლ და მე-2 ეტაპებზე;
- ფასილიტატორები: საჭირო უნარებისა და ცოდნის მქონე პირები, რომლებიც წარმართავენ თამაშის პროცესს, კერძოდ, შემოქმედებით დაგეგმვას, ჯგუფურ დისკუსიას, მსჯელობასა და პრიორიტეტების გამოყოფას (იხ. ფასილიტატორების უნარები).
- ჩანაწერების მწარმოებლები: პირები, რომლებიც ფასილიტატორებთან კონსულტაციით ინიშნავენ ჯგუფის წევრებს შორის საუბრების ძირითად ასპექტებს.



მოთამაშეთა რაოდენობა

- დააკომპლექტეთ 20-50 მოთამაშისგან შემდგარი ჯგუფი და გაყავით ისინი 5-10 წევრიან მცირე ჯგუფებად;
- ფასილიტატორების რაოდენობა: 4-5 (თითო ჯგუფთან ერთი პირი);
- ჩანაწერების მწარმოებლები: 4-5 (თითო ჯგუფთან ერთი პირი).



თამაშის ხანგრძლივობა

- თამაშის მსვლელობა 1-ლ ეტაპზე – აღმოჩენის ხანგრძლივობა უნდა იყოს 1,5-2 საათი (შესვენებების გამოკლებით);
- თამაშის მსვლელობა მე-2 ეტაპზე – ერთობლივი ქმედების პრიორიტეტები – ხანგრძლივობა უნდა იყოს 1,5-2 საათი (შესვენებების გამოკლებით);
- გთხოვთ, გამოყოთ დამატებით 30 წუთი თამაშის თითოეული ეტაპის ბოლოს მსჯელობისთვის.



ფასილიტატორების ცოდნა და უნარები

ფასილიტატორებს უნდა ჰქონდეთ:

- ადგილობრივი სოციალური იერარქიისა და სხვადასხვა სტატუსის მქონე – განსაკუთრებით სხვადასხვა სქესისა და ასაკობრივი ჯგუფის წარმომადგენლებსა და ავტორიტეტულ ადამიანებს შორის ურთიერთობის სტილის საფუძვლიანი ცოდნა, რაც მათ მოთამაშეებს შორის ურთიერთობის მართვაში დაეხმარება;
- კატასტროფის რისკის შემცირებასთან დაკავშირებული ტერმინებისა და პროცესების ცოდნა;
- კატასტროფის რისკის შემცირების ძირეული ცნებებისა და ტერმინების არასპეციალისტებისთვის ახსნის უნარი;
- ადგილობრივი მემკვიდრეობისა და მისი მართვის სისტემის კარგი ცოდნა;
- რისკისადმი მიდრეკილი რეგიონის, მისი მოსახლეობისა და ზოგადი სოციალური, კულტურული, პოლიტიკური და ეკონომიკური კონტექსტის ცოდნა, რაც ხელს შეუწყობს დასახული სასწავლო მიზნების მიღწევას.



*ფასილიტატორები რაჭაში inSIGHT-ის თამაშს ღია ცის ქვეშ ამჯობინებენ, 2019.
 ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი*



სათამაშო სივრცესთან დაკავშირებული მოთხოვნები

- ადგილობრივი კონტექსტის გათვალისწინებით, ფასილიტატორებმა შეიძლება აირჩიონ თამაშის შენობის შიგნით ან ღია ცის ქვეშ ჩატარება;
- თამაშის შენობის შიგნით ჩატარების შემთხვევაში, უნდა შეირჩეს დიდი, კარგად განათებული სივრცე, რომელშიც საკმარისი ადგილი იქნება მოთამაშეებისათვის, ფასილიტატორებისა და ჩანაწერების მწარმოებელი პირებისათვის;
- თითოეული ჯგუფისთვის უნდა გამოიყოს დამოუკიდებელი სივრცე;
- თითოეულ ჯგუფს დასჭირდება მაგიდა ან რაიმე მყარი დასაყრდენი, რომელზეც მოთავსდება 63.5 x 76.2 სმ. ფორმატის ფურცელი რუკის შესადგენად;
- მოთამაშეებმა შეიძლება მათი მაგიდის გარშემო სკამებზე დაჯდომა ისურვონ. მათ ასევე შეუძლიათ იდგნენ ფეხზე ან დასხდნენ იატაკზე – ოდნავ შემალლებული პლატფორმის გარშემო.



სამუშაო ინვენტარი



ქალაქის სუფთა ფურცლები;



ასაწყობი კუბიკები;



პლასტილინი (საძერწი ცომი);



ფერადი ფანქრები;



მარკერები;



ფერადი ჩასანიშნი ქალაქი;



ფერადი ჩასანიშნი წებოვანი ქალაქი;



ხის ან სხვა მასალის კუბიკები.



თუ თამაში ღია ცის ქვეშ წარიმართება, რუკის შედგენისას სხვადასხვა ელემენტის მოსანიშნად მონაწილეებმა შეიძლება გამოიყენონ ფოთლები, ქვები, ბუმბული ან ხის კოხები.



მოთამაშეებს საშუალება მიეცით, გადაწყვიტონ, როგორ გამოიყენებენ მათ ხელთ არსებულ ნივთებს და იმას, თუ რას აღნიშნავენ ცალკეული ატრიბუტით, მაგ., ფერადი ქალაქით სქემაზე შეიძლება მოინიშნოს ზოგადი ლანდშაფტი.



შეხვედრა თამაშის წინ

თამაშის დაწყებამდე ერთი დღით ან რამდენიმე საათით ადრე ფასილიტატორები და შენიშვნების ჩამწერი პირები თამაშის პროცესთან დაკავშირებული საკითხების განსახილველად უნდა შეიკრიბონ. შეხვედრის ბოლოს მათ შეთანხმებული უნდა ჰქონდეთ:

- თამაშის თითოეული ეტაპის ხანგრძლივობა;
- მოთამაშეთა ჯგუფების რაოდენობა და მათი განთავსების სქემა;
- თითოეული ჯგუფისთვის საჭირო სამუშაო ინვენტარი;
- თითოეული ჯგუფისთვის 1-ლ და მე-2 ეტაპზე დასასმელი კითხვები;
- საკვანძო ტერმინები, რომლებიც თამაშის მსვლელობისას თანმიმდევრულად გამოიყენება (ტერმინები ადვილად გასაგები უნდა იყოს მოთამაშეებისათვის);
- ჩანაწერების მწარმოებელი პირების მიერ ძირითადი პუნქტების ჩანიშვნის წესი თამაშის ორივე ეტაპზე;
- ძირითადი წესები (ახსნილია ქვემოთ).



სათამაშო გარემოს მოწყობა და ძირითადი წესები

- ფასილიტატორები შეკრებილ მონაწილეებს მცირე, 5-10 წევრიან ჯგუფებად გაანაწილებენ;
- მოთამაშეები საერთო ინტერესების ან პროფესიის მიხედვით უნდა დაჯგუფდნენ;
- იდეალურ შემთხვევაში, თითოეულ ჯგუფს ერთი ფასილიტატორი უნდა ჰყავდეს;
- ფასილიტატორების არასაკმარისი რაოდენობის შემთხვევაში ოთხ ჯგუფთან მინიმუმ ორმა ფასილიტატორმა უნდა იმუშაოს;
- თითოეული ჯგუფისთვის უნდა გამოიყოს ჩანაწერების მწარმოებელი; ამის ნაცვლად, მოთამაშეების თანხმობის შემთხვევაში, ასევე შესაძლებელია ჯგუფის ერთ-ერთი წევრის მიერ საუბრის მობილური ტელეფონით ან სხვა ჩამწერი მოწყობილობით ჩაწერა;
- ერთი მაგიდის გარშემო მხოლოდ ერთი ჯგუფის წევრები უნდა იდგნენ ან ისხდნენ;
- მაგიდები ერთმანეთისგან მოშორებით უნდა იდგეს, რათა ჯგუფებმა ცალ-ცალკე მუშაობა შეძლონ;
- ფასილიტატორებმა თავიდანვე უნდა ახსნან თამაშის მიზნები და სწავლის შედეგები;
- სწავლის შედეგების მისაღწევად, სასურველია, მოთამაშეებმა თამაში რეალობის სიმულაციად წარმოიდგინონ;
- ფასილიტატორები ჯგუფის შიგნით კონსულტაციის წახალისებას შეეცდებიან; თამაშის მსვლელობისას მოთამაშეებს სხვა ჯგუფების წევრებთან კომუნიკაცია ეკრძალებათ;
- მოთამაშეები შეიძლება იცნობდნენ ან არ იცნობდნენ კატასტროფის რისკის შემცირებასთან ან კულტურულ მემკვიდრეობასთან დაკავშირებულ ტერმინოლოგიას. შესაბამისად, ფასილიტატორებმა უნდა გამოიყენონ ამ ტერმინების ეკვივალენტები, რომლებიც ყოველდღიური მეტყველებისთვის არის დამახასიათებელი;
- ყველა მოთამაშე უნდა მონაწილეობდეს რუკების შედგენის პროცესში და ჯგუფურ განხილვაში;
- მოთამაშეებს უნდა ესმოდეთ, რომ ამ თამაშში არ არსებობს სწორი ან არასწორი პასუხი. ინფორმაციის შეგროვება საერთო პრობლემების გადაჭრას ემსახურება.



თავაზის აღსანიშნავი



ხანგრძლივობა 1.5-2 საათი (შესვენებების გამოკლებით)

- ფასილიტატორები თითოეულ ჯგუფს ცარიელ ფურცლებსა და სხვა ნივთებს, კერძოდ: ფერად ჩასანიშნულ ქაღალდებს, ფანქრებს, პლასტილინს და ასაწყობ კუბიკებს ურიგებენ;
- თითოეულ ჯგუფს სთხოვენ მისი მუნიციპალიტეტის, ქალაქისა თუ სოფლის გეგმის/რუკის შედგენას;



გეგმის მასშტაბს თითოეული ჯგუფი თავად ირჩევს; იგი შეიძლება მოიცავდეს კონკრეტულ სოფელს ან მთლიან რეგიონს. თითოეული ჯგუფის მოთამაშეებს მიუთითეთ, რომ რუკების შედგენისას გამოყენებულ ფერებსა და ნივთებს შესაბამისი აღნიშვნები დაურთონ.

- ამის შემდეგ, ფასილიტატორები თითოეულ ჯგუფს სთხოვენ, გამოიყენონ მათთვის მიცემული ნივთები და რუკებზე მონიშნონ მონაწილეებისთვის მნიშვნელოვანი ადგილები, შენობები, ობიექტები და ღონისძიებები.

კითხვების ნიმუშები ფასილიტატორებისთვის: რა გამოარჩევს ამ ადგილს? რითი გამოირჩევიან თქვენ (ამ ჯგუფის მოთამაშეები)? რა გაკავშირებთ ქალაქთან და მასში მცხოვრებ ადამიანებთან?

- ჯგუფების მიერ გეგმების შედგენისა და მათთვის ღირებული მემკვიდრეობის მონიშვნის შემდეგ მოთამაშეებს სთხოვენ მემკვიდრეობისა და მოსახლეობის წინაშე არსებული რისკების წყაროების იდენტიფიცირებასა და აღნიშვნას.

კითხვის ნიმუში ფასილიტატორებისთვის: რა უქმნის საფრთხეს თქვენს სიცოცხლეს, საარსებო პირობებსა და მემკვიდრეობას?



ამ ასპექტის რუკაზე აღნიშვნისას, წინა პლანზე წამოიწივს საფრთხეებისა და დაუცველობის პრობლემების ერთობლიობა – მათი სათითაოდ იდენტიფიცირება ფასილიტატორის მიერ წარმართული მსჯელობის შედეგად უნდა მოხდეს.

- რისკების რუკაზე მონიშვნის შემდეგ, ფასილიტატორები მოთამაშეებს მოუწოდებენ, ჩამოწერონ მათი ძლიერი მხარეები, შესაძლებლობები, ატრიბუტები და რესურსები (მათ შორის, სხვადასხვა პროგრამა), რომლებიც საფრთხეებთან გამკლავებასა და მათი ზეგავლენის შერბილებას შეუწყობს ხელს.

კითხვების ნიმუშები: რა ან ვინ გეხმარებათ კატასტროფების პრევენციასა და მათთან გამკლავებაში? უკავშირდება თუ არა აღნიშნული ძლიერი მხარეები, ატრიბუტები თუ რესურსები კულტურულ მემკვიდრეობას?

- ფასილიტატორები თითოეული ჯგუფის მოთამაშეებს სთხოვენ იმ გარეშე ფაქტორების იდენტიფიცირებასა და ჩამოთვლას, რომლებიც ზეგავლენას ახდენს მემკვიდრეობაზე ან კატასტროფისადმი მედეგობაზე.

კითხვების ნიმუშები: არსებობს თუ არა სამთავრობო/არასამთავრობო პროგრამები, რომლებიც ზეგავლენას ახდენს კულტურულ მემკვიდრეობაზე? არსებობს პროგრამები, რომლებიც თქვენს საარსებო პირობებზე ახდენს ზეგავლენას?



- თითოეული ჯგუფის წევრებს სთხოვენ მათი სახელისა და ადგილის მითითებას შესაბამისი გეგმის ქვედა ველში, რის შემდეგაც ფასილიტატორები სისტემატურად გადაუღებენ ფოტოებს სხვადასხვა ჯგუფის მიერ მომზადებულ რუკებს;
- რუკების მომზადების შემდეგ, ფასილიტატორები თითოეულ ჯგუფს 5 წუთს გამოუყოფენ დანარჩენი ჯგუფებისთვის საკუთარი გეგმების წარსადგენად. პრეზენტაციის შემდეგ ისინი სხვა ჯგუფების კითხვებს უპასუხებენ;
- ამ ეტაპზე მონაწილეებს შეიძლება მიეცეთ 10-15 წუთიანი შესვენება, რომლის დროსაც ისინი შეძლებენ მსჯელობას ისეთ საკითხებზე, როგორცაა:
 - ა) მემკვიდრეობის იმ რესურსების ჩამონათვალი, რომლებიც ღირებული ან მნიშვნელოვანია ადგილობრივი მოსახლეობისთვის;
 - ბ) მემკვიდრეობისა და ადამიანების წინაშე არსებული რისკები;
 - გ) ძლიერი მხარეები და შესაძლებლობები, რომლებიც ადამიანების და მემკვიდრეობის სასარგებლოდ მოქმედებს;
 - დ) სამთავრობო/არასამთავრობო პროგრამები, რომლებიც შეიძლება ზეგავლენას ახდენდეს კულტურულ მემკვიდრეობასა და საარსებო პირობებზე.

მსჯელობის შემდეგ ფასილიტატორებმა თითოეულ ჯგუფს შეიძლება მათი მოსაზრებების წარდგენა სთხოვონ.



ინვენტარი, რომელიც inSIGHT-ის რუკაზე კულტურული რესურსებისა და ლანდშაფტის ელემენტების მოსანიშნად გამოიყენება.
ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი



ხანგრძლივობა: 1.5-2 საათი (შესვენებების გამოკლებით)

თამაშის ამ ეტაპზე გადასვლა იძლევა კატასტროფის რისკის შემცირებასთან დაკავშირებული სხვადასხვა პრიორიტეტის სინერგიის, ასევე, მათ შორის შესაძლო განსხვავებების დანახვისა და კომპრომისის გამონახვის შესაძლებლობას. შესაბამისად, ამ ეტაპზე კონსულტაციებისა და პრიორიტეტების გამოყოფის გზით საფუძველი ეყრება საზოგადოების/თემის ერთობლივ ქმედებას.

- ამ ეტაპზე, ყველა მონაწილე ერთიანდება და, ამგვარად, იქმნება განსხვავებული სოციალური სტატუსისა და პროფესიის ადამიანებისგან შემდგარი ჯგუფი;
- ფასილიტატორები წარმოადგენენ სიას, რომელიც შეიცავს ქვემოთ აღნიშნულ 3 პუნქტს, კერძოდ:
 - ა) მნიშვნელოვან მემკვიდრეობას;
 - ბ) რისკებს;
 - გ) შესაძლებლობებს.
- ჯგუფმა უნდა გადაწყვიტოს, მის რეგიონში მდებარე კულტურული მემკვიდრეობის რომელი ძეგლი არის მნიშვნელოვანი და საჭიროებს დაცვას. მონაწილეებმა უნდა გამოავლინონ ყველაზე აშკარა რისკები, რომლებიც რეაგირებას საჭიროებენ, და ძლიერი მხარეები, რომელთა გამოყენება პრევენციული ზომების გატარებისას არის შესაძლებელი. ეს პასუხები ჩამოიწერება სალექციო პლაკატზე ან ფერად წებოვან ქაღალდებზე;
- მოთამაშეებს შემდეგ სთხოვენ ინდივიდუალურად მუშაობას და თითოეული კატეგორიიდან იმ 5 შეთავაზების არჩევას, რომელთა გათვალისწინება, მათი აზრით, შესაძლებელი იქნება პრევენციული ღონისძიებების გატარებისას. ამ შემთხვევაშიც ინდივიდუალური ჩამონათვალის მოსამზადებლად მოთამაშეები შეძლებენ ქაღალდის ფურცლების ან წებოვანი ქაღალდების გამოყენებას;
- მოთამაშეებს შემდეგ ორ ჯგუფად გაყოფენ. ფასილიტატორები ორივე ჯგუფის მოთამაშეებს სთხოვენ, შეადარონ სიები და მოამზადონ პრიორიტეტების ახალი ჩამონათვალი. ახალ სიაში მითითებული უნდა იყოს მემკვიდრეობის 4 გამორჩეული ძეგლი, 4 ყველაზე მნიშვნელოვანი რისკი და 4 ძირითადი ძლიერი მხარე;
- შემდეგ, ორივე ჯგუფს კვლავ ერთ დიდ ჯგუფად გააერთიანებენ;
- საბოლოოდ, გაერთიანებული ჯგუფის მონაწილეებს თითოეული კატეგორიით გათვალისწინებულ 3 პრიორიტეტზე მსჯელობისკენ მოუწოდებენ;
- კულტურული მემკვიდრეობის პრიორიტეტულად გამოყოფილ ძეგლებზე, ასევე მათთან დაკავშირებულ რისკებსა და შესაძლებლობებზე დაყრდნობით 5-ნაბიჯიანი სამოქმედო გეგმა უნდა შემუშავდეს. მის განხორციელებას კი თემი მომავალში ადგილობრივ ხელისუფლებასთან თანამშრომლობით შეეცდება;
- ამ ეტაპზე ჯგუფს ეძლევა 10-15 წუთი, რათა უკვე იდენტიფიცირებული 3 ძირითადი რისკის, შესაძლებლობისა და მემკვიდრეობის ძეგლის გათვალისწინებით გამოყოს კატასტროფის რისკის შერბილების სულ მცირე 5 პრიორიტეტული ღონისძიება.



მოთამაშეები რაჭაში მათ მიერ შედგენილ რუკებს განიხილავენ, რათა გამოყონ კულტურული მემკვიდრეობის პრიორიტეტული ობიექტები, რისკები და მოწყვლადობის ფაქტორები, 2019. ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი



ქონიერების უმჯობესების ანალიზი

რაჭის გამოცდილება, საქართველო როგორ ვითარდება?

ადგილი: რაჭა საქართველოს ჩრდილო-დასავლეთის მთიან ნაწილში მდებარე ისტორიული მხარეა. ადმინისტრაციულად იგი რაჭა-ლეჩხუმისა და ქვემო სვანეთის რეგიონს ეკუთვნის. მატერიალური და არამატერიალური მემკვიდრეობა რეგიონის ერთ-ერთი ძლიერი მხარეა. რაჭა, რომლის საერთო ფართობი 2,893 კმ.²-ს მოიცავს, მოსახლეობა კი 29,700-ს შეადგენს, ყველაზე ნაკლებად დასახლებული მხარეა საქართველოში.

საქართველოს სხვა რეგიონებთან შედარებით რაჭა კატასტროფის საფრთხის ყველაზე მაღალი ალბათობით გამოირჩევა. აქ ხშირია ღვარცოფი, მეწყერი და წყალდიდობა. ამასთან, იგი სეისმოაქტიურობითაც გამოირჩევა. რეგიონში არ არსებობს სათანადო წვდომა ჯანდაცვასა და განათლებაზე; არასაკმარისად არის განვითარებული საგზაო ინფრასტრუქტურა. დაგეგმვასა და მიწათსარგებლობაში არსებულმა პრობლემებმა სახლები და ინფრასტრუქტურა მეწყერებისა და მიწისძვრების გაზრდილი საფრთხის წინაშე დააყენა.

მეტიც, რეგიონი დრამატულად იცვლება მოსახლეობის კლების გამო, რაც მიგრაციითა და დაბერებით არის განპირობებული.

რაჭა ცნობილია შუა საუკუნეების ციხე-სიმაგრეებითა და ეკლესიებით, რომლებიც ქვის რელიეფური გამოსახულებებითა და კედლის მხატვრობით არის შემკული. რეგიონის ტერიტორიაზე უაღრესი კულტურული ფენები მეზოლითის პერიოდით თარიღდება, ხელოვნებაში არქეოლოგიური გათხრების შედეგად აღმოჩენილი მასალა კი აქ ძვ. წ. მე-3 ათასწლეულიდან ახ.წ. მე-4 საუკუნემდე მეტალურგიის კერების არსებობას ადასტურებს.

რეგიონი ხეზე კვეთისა და ჭედურობის ტრადიციითაც არის ცნობილი. მხატვრული და არქიტექტურული ღირებულებით გამოირჩევა ამ მხარისთვის დამახასიათებელი ხის ჭვირული ორნამენტებით შემკული სახლები. ტრადიციული მეღვინეობა რეგიონში მცხოვრები მოსახლეობის შემოსავლის მნიშვნელოვანი წყაროა.

1991 წლის მიწისძვრას, რომელმაც მთელი რეგიონი დააზარალა, ხალხური არქიტექტურის ნიმუშებმა უკეთ გაუძლო, ვიდრე ახალმა შენობებმა. მიუხედავად ამისა, დაზიანდა შუა საუკუნეების ხუთი ეკლესია და მათი კედლის მხატვრობა; კოშკებისა და ციხე-სიმაგრეების ნანგრევები კი, რომლებიც ისედაც მძიმე მდგომარეობაში იყო, მთლიანად განადგურდა.



საქართველოს რუკა, რომელზეც აღნიშნულია რეგიონი (რაჭა-ლეჩხუმი და ქვემო სვანეთი), სადაც inSIGHT პირველად ითამაშეს.

წყარო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი



ვინ ითამაშა?

მოთამაშეები რეგიონის ორი გამორჩეული მუნიციპალიტეტის, ონისა და ამბროლაურის, სხვადასხვა სფეროს წარმომადგენლებისგან შეირჩნენ. მათ შორის იყო:

- 15 მონაწილე (7 მამრობითი და 8 მდედრობითი სქესის წარმომადგენელი) ადგილობრივი ხელისუფლებიდან (სამ ჯგუფად);
- 9 მონაწილე (7 მამრობითი და 2 მდედრობითი სქესის წარმომადგენელი) ადგილობრივი არასამთავრობო ორგანიზაციებიდან;
- 9 ხელოსანი (5 მამრობითი და 4 მდედრობითი სქესის) – (მათ შორის, ხუროები, ფეიქრები და ხელოსნები – ორ ჯგუფად);
- 9 ფერმერი და მელვინე (5 მამრობითი და 4 მდედრობითი სქესის წარმომადგენელი).

დრო: 3 დღეზე განაწილებული 3 შეხვედრა, თითოეულის ხანგრძლივობა – 3-4 საათი.



რუკის მასშტაბი და სამუშაო ინვენტარი

რუკების მასშტაბი თითოეული ჯგუფის მიერ ინდივიდუალურად შეირჩა და მერყეობდა ერთი კონკრეტული სოფლიდან (მაგ., სოფ. ღები) რეგიონამდე (მაგ., ზემო რაჭა). დავალებისთვის სხვადასხვა სახის ნივთები გამოიყო, მათ შორის, ასაწყოები კუბიკები, პლასტილინი, ფერადი ფანქრები, მარკერები, ფერადი ქაღალდი, სტიკერები და ხის კუბიკები. მონაწილეებს აუხსნეს, რომ თავად შეეძლოთ გადაწყვიტათ, როგორ გამოიყენებდნენ ამ ნივთებს და რას აღნიშნავდნენ თითოეული მათგანით (სურათი იხ. ქვემოთ).



ფასილიტატორები

ფასილიტატორებისა და ჩანაწერების მწარმოებლების ფუნქცია კულტურული მემკვიდრეობის კატასტროფებისა და კონფლიქტებისგან დაცვაზე მომუშავე არასამთავრობო ორგანიზაციის – ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტის – წევრებმა შეასრულეს. მათ მემკვიდრეობის დაცვისა და კატასტროფის რისკის შემცირების სფეროში პროფესიული გამოცდილება აქვთ.



inSIGHT-ის რუკის მასშტაბს თავად მოთამაშეები წყვეტენ. იგი შეიძლება მოიცავდეს სოფელს, ქალაქს ან მთლიან რეგიონს. ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი



თამაშის შედეგად მიღებული ცოდნა



ნათელი წარმოდგენა იმის შესახებ, თუ კულტურული მემკვიდრეობის რომელი ძეგლებია მათთვის მნიშვნელოვანი. რატაში ჩატარებული თამაშის მონაწილეებმა გამოიყვეს შემდეგი ძეგლები:

- მატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა:
 - ბუგეულის ეკლესია, მე-14-15 სს.;
 - დუროიანი სახლი, ტრადიციული კოშკური ტიპის საცხოვრებელი ზემო რატაში;
 - მინდაციხე, შუა საუკუნეების ციხე-სიმაგრე.
- არამატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა:
 - ხეზე კვეთა;
 - ფოლკლორი;
 - მელვინეობა და სამზარეულო.
- ბუნებრივი მემკვიდრეობა:
 - მინერალური სამკურნალო წყლები;
 - ქვაბულები;
 - ხვანტკარის კლიმატური ზონები, რომლებიც ბუნებრივი მემკვიდრეობის მნიშვნელოვან ნიმუშად განიხილება. ადგილობრივ მოსახლეობას აქ გაშენებული აქვს ვენახები; აქაური ყურძნით მზადდება ქართული წითელი ღვინის ცნობილი ნაირსახეობა, ნახევრად ტკბილი ხვანტკარა.



მელვინეობა რატის არამატერიალური მემკვიდრეობის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ნაწილია. 2019. ფოტო: ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი

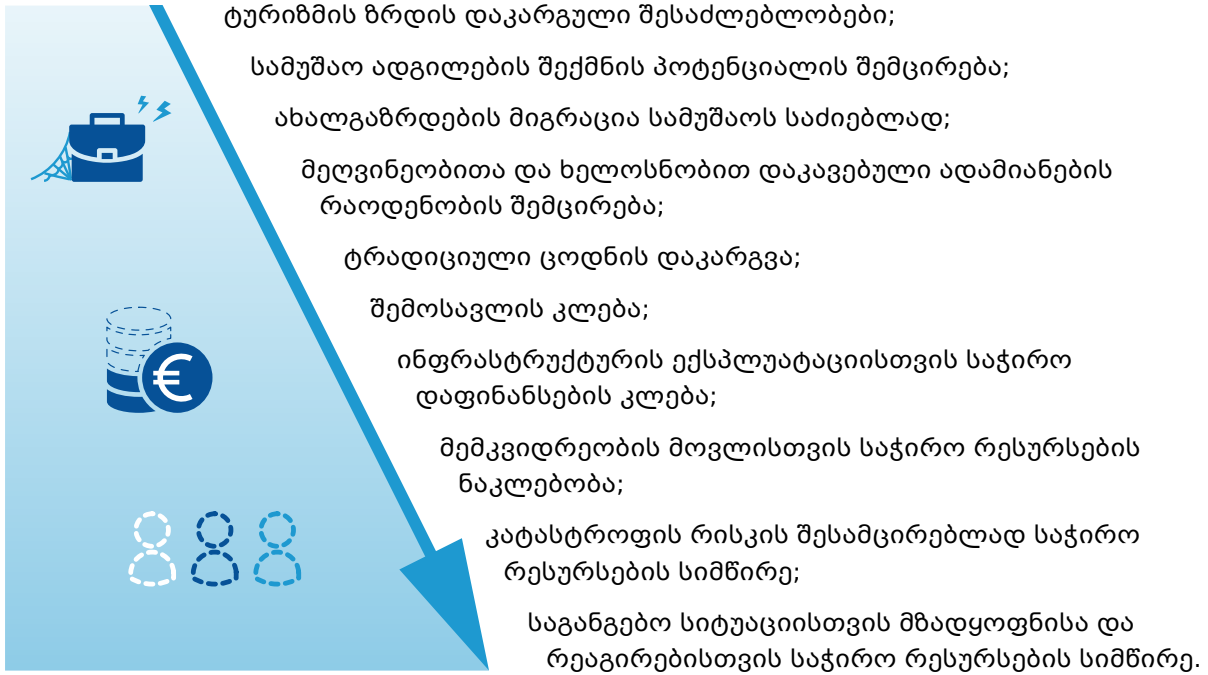
არ არის აუცილებელი, რომ თამაშის მონაწილეების მიერ კულტურულ მემკვიდრეობად გამოყოფილი ობიექტები და მათ მიერ ამ ობიექტებისთვის მინიჭებული მნიშვნელობა დაემთხვეს კულტურულ მემკვიდრეობაზე პასუხისმგებელი ეროვნული უწყების კლასიფიკაციას. მაგალითად, თამაშის პროცესში, აღმოჩენის ეტაპზე, მონაწილეებმა მემკვიდრეობის მნიშვნელოვან ნიმუშებად რეგიონში მდებარე ბიბლიოთეკა და სათემო ცენტრიც დაასახელეს და არა მხოლოდ ის ობიექტები, რომლებსაც ძეგლის ოფიციალური სტატუსი აქვთ მინიჭებული.



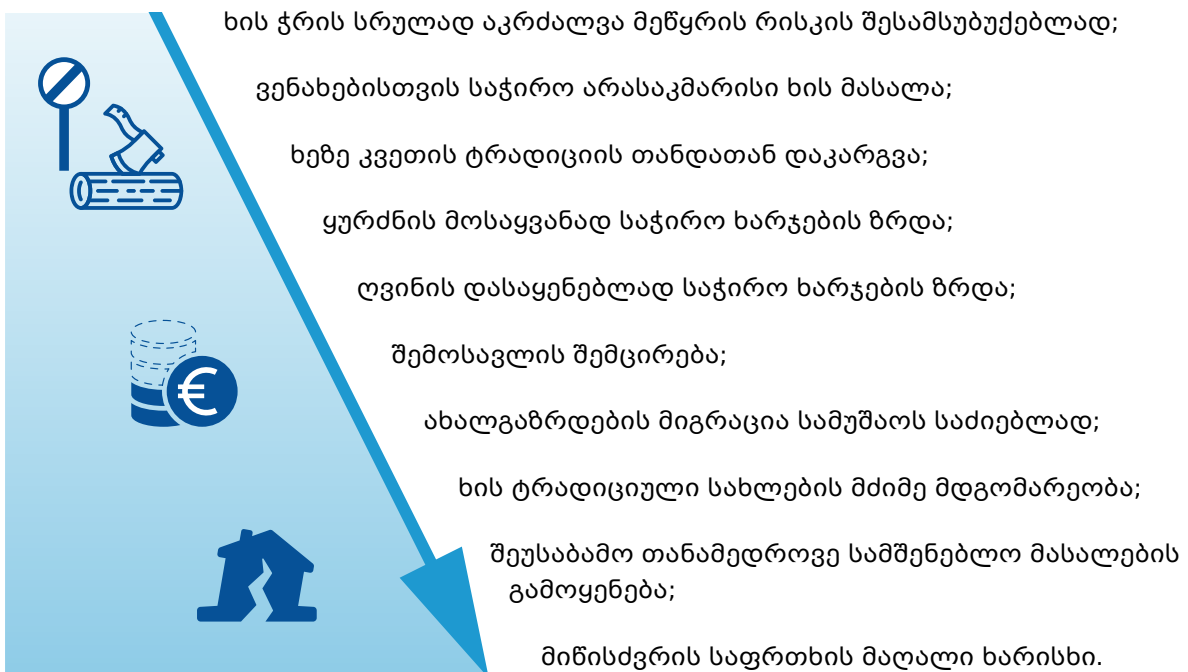
მოცემულ კონტექსტში კატასტროფის რისკის გამომწვევი მიზეზების შესახებ უკეთესი წარმოდგენა.

აღმოჩენის ეტაპზე დისკუსიისა და მსჯელობის გზით რატაში ჩატარებული თამაშის მონაწილეებმა ნათლად წარმოაჩინეს ის ფაქტორები, რომლებიც ადამიანებსა და მემკვიდრეობას მიწისძვრებისა და წყალდიდობების რისკის წინაშე აყენებს. ამასთან, მონაწილეებმა გააცნობიერეს, თუ როგორ განაპირობა ზოგიერთმა სისტემურმა სისუსტემ ან წარმოებულმა პოლიტიკამ ზეგავლენათა სერია, რომელმაც, თავის მხრივ, კატასტროფის რისკი გაზარდა:

- გაუმართავი ინფრასტრუქტურა;



- რისკის შერბილების შერჩევითი სტრატეგია;





იმის გაცნობიერება, თუ რა წვლილის შეტანა შეუძლია მემკვიდრეობას თემის კეთილდღეობაში და კატასტროფების რისკის შემცირებაში.

თამაშში მონაწილეობით ადგილობრივმა მცხოვრებლებმა და ადგილობრივი ხელისუფლების წარმომადგენლებმა გააცნობიერეს, თუ რა წვლილის შეტანა შეუძლია მემკვიდრეობას კატასტროფის რისკის ეფექტურად შემცირებასა და მდგრად განვითარებაში; მაგ.: მეღვინეობისა და ხეზე კვეთის შედეგად მიღებული შემოსავალი; ადრეული გაფრთხილების სისტემა. ასევე განიხილეს სხვა ძლიერი მხარეები, კერძოდ:

- ტრადიციული სათემო თავშესაყარი „სანახშო“, ადგილობრივი ყოფის მნიშვნელოვანი ნაწილი, რომელიც ინფორმაციის არაფორმალურ გაცვლასა და ტრადიციული სიმღერებისა და ცეკვის ტრადიციის შენარჩუნებას უწყობს ხელს;
- წყალდიდობის რისკის შერბილების მიზნით ამ მხარეში მცხოვრები მოსახლეობა რეგულარულად წმენდს სანიაღვრე არხებსა და მდინარე რიონის მცირე შენაკადებს. გასუფთავების შედეგად გროვდება ხის მორების ნაწილები და ტოტები, რომლებსაც შემდეგ ხის კვეთაზე მომუშავე ხელოსნები იყენებენ. ძლიერი წვიმის დროს მდინარის ზემო წელში მცხოვრები ასაკოვანი ადამიანები ქვემო წელში მცხოვრებ მოსახლეობას შესაძლო წყალდიდობის შესახებ აფრთხილებენ. ეს ტრადიცია არა მხოლოდ ამცირებს დატბორვის რისკს, არამედ ასეთ შემთხვევაში მოსახლეობის ადრეულ გაფრთხილებასაც ითვალისწინებს.



იდეები კატასტროფისადმი მედეგობის გაძლიერების შესახებ, რომლებშიც ადგილობრივი თემების პროაქტიული მონაწილეობით გამორჩეული ყურადღება ეთმობა კულტურულ მემკვიდრეობასთან დაკავშირებულ პრობლემებს.

მოთამაშების მიერ იდენტიფიცირებული კატასტროფისადმი მედეგობის გაძლიერების ღონისძიებები, რომლის შესახებაც ეცნობება ადგილობრივი ხელისუფლების შესაბამის ორგანოებს, არის: გაუმჯობესებული წვდომა მობილურ, ინტერნეტ და ციფრულ მომსახურებაზე, ასევე საგანგებო სიტუაციებისთვის შექმნილი, ინტერნეტის გარეშე მომუშავე აპლიკაციების მიწოდება; მთავრობის მიერ ხელოსნობის განვითარების ხელშეწყობის მიზნით სწავლების პროგრამების განხორციელება, საოჯახო და გამოცდილებითი ტურიზმის მხარდაჭერა და თემების მონაწილეობაზე დაფუძნებული რისკის შემცირებისა და მზადყოფნის ღონისძიებებისთვის დაფინანსების გაზრდა.



„ღუროიანი სახლი“, ტრადიციული კომპლური ტიპის საცხოვრებელი სოფ. ლებში, ზემო რაჭა, საქართველო, 2010.
ფოტო: ნათია მაისაშვილისა



საკანონო სიყუანი

შესაძლებლობები/პოტენციალი (Capacities): თემის, საზოგადოების ან ორგანიზაციის შიგნით არსებული ყველა ძლიერი მხარის, დამახასიათებელი თვისებისა და რესურსის ერთობლიობა, რაც ხელს შეუწყობს თემსა თუ საზოგადოებას კატასტროფების რისკების მართვასა და შემცირებაში და მედეგობის გაძლიერებაში (UNDRR, 2016),
მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

კატასტროფა (Disaster): თემის ან საზოგადოების ფუნქციონირების მნიშვნელოვანი მოშლა, რომელიც გამოწვეულია საზიანო მოვლენებით, უკავშირდება საფრთხის წინაშე დგომას, მოწყვლადობასა და შესაძლებლობებს (პოტენციალს) და იწვევს ფართომასშტაბიან ადამიანურ, მატერიალურ, ეკონომიკურ და ეკოლოგიურ დანაკარგებსა და ზეგავლენას (UNDRR, 2016),
მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

კატასტროფის რისკი (Disaster Risk): კატასტროფის რისკი განისაზღვრება საფრთხის სიმწვავისა და სიხშირის, საფრთხის წინაშე აღმოჩენილი მოსახლეობის რაოდენობისა და ქონების მოცულობისა და ზარალის მიმართ მათი მოწყვლადობის ერთობლიობით,
მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/TZ43-3ZVG>

კატასტროფის რისკის შემცირება (Disaster Risk Reduction): კატასტროფის რისკის შემცირება მიზნად ისახავს კატასტროფის ახალი რისკების პრევენციასა და არსებულის შემცირებას, ასევე ნარჩენი რისკების მართვას, რაც ერთობლიობაში მედეგობის გაძლიერებასა და, შესაბამისად, მდგრად განვითარებას უწყობს ხელს. (UNDRR, 2016),
მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

საფრთხე (Hazard): საფრთხის შემცველი პროცესი, ფენომენი ან ადამიანის ქმედება, რასაც შეუძლია გამოიწვიოს სიკვდილი, სხეულის დაზიანება, დაავადება ან ჯანმრთელობის გაუარესება, ქონების დაზიანება, სოციალური და ეკონომიკური სისტემების რღვევა და გარემოს დაზიანება (UNDRR, 2016),
მეტი იხილეთ ბმულზე:
IASC, 2011: <https://perma.cc/85SP-6HKW>
IFRC, 2017: <https://perma.cc/WP7R-ELK8>
UNDRR, 2016: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

არამატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა (Intangible Cultural Heritage): არამატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა მოიცავს ადათ-წესებს, წარმოსახვისა და გამოხატვის ფორმებს, ცოდნასა და უნარ-ჩვევებს – ასევე მათთან დაკავშირებულ საშუალებებს, საგნებს, არტეფაქტებსა და კულტურულ სივრცეებს – აღიარებულს გაერთიანებების, ჯგუფებისა და, ზოგიერთ შემთხვევაში, ცალკეული პირების მიერ მათი კულტურული მემკვიდრეობის ნაწილად და რომელიც ვლინდება ზეპირსიტყვიერების ტრადიციით, ენით, საშემსრულებლო ხელოვნებით, ადათ-წესებით, წეს-ჩვეულებებითა და დღესასწაულებით (UNESCO, 2003),
მეტი იხილეთ ბმულზე: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

მედეგობა (Resilience): საფრთხის წინაშე მდგარი სისტემის, თემის ან საზოგადოების უნარი, საფრთხის შედეგებით მიყენებული ზიანის შემდეგ დროულად და ეფექტურად შეეწინააღმდეგოს, გადალახოს, გაუძლოს, მოერგოს და აღდგეს ისე, რომ შეინარჩუნოს და აღადგინოს სასიცოცხლო მნიშვნელობის ობიექტები და ფუნქციები. (UNDRR, 2016),
მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

„კატასტროფის რისკის შემცირების სენდაის სამოქმედო ჩარჩო-პროგრამა 2015-2030 (Sendai Framework for Disaster Risk Reduction 2015 – 2030): სენდაის ჩარჩო-პროგრამა მიზნად ისახავს 2030 წლისთვის კატასტროფის რისკისა და დაღუპულთა რაოდენობის, საარსებო პირობებისა და ჯანმრთელობის გაუარესების, ასევე ადამიანების, ბიზნეს სექტორის, თემებისა და ქვეყნების ეკონომიკური, ფიზიკური, კულტურული და გარემოს ინფრასტრუქტურის დანაკარგების არსებითად შემცირებას.



მასში გამოყოფილია შვიდი გლობალური მიზანი და სპეციალური ქმედებები ოთხ პრიორიტეტულ სფეროში, რომლებიც კატასტროფებისაგან კულტურული მემკვიდრეობის დაცვასაც მოიცავს, მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/MDB6-G5VG>

მდგრადი განვითარების მიზანი 13 (Sustainable Development Goal 13): კლიმატის ცვლილებისა და მისი ზეგავლენის წინააღმდეგ გადაუდებელი ზომების გატარება. ამ მიზნით აქცენტირებულია პარიზის შეთანხმების გლობალური მიზნები, რომლებიც ითვალისწინებს კლიმატის ცვლილებაზე გლობალური რეაგირების გაძლიერებას საშუალო ტემპერატურის ზრდის პრეინდუსტრიულ დონესთან შედარებით 2 გრადუს ცელსიუსამდე შეზღუდვის გზით. შეთანხმება ასევე ისახავს მიზნად ქვეყნების შესაძლებლობების გაძლიერებას კლიმატის ცვლილების გავლენის შერბილების, ადაპტაციის, დაფინანსების, ტექნოლოგიების გადაცემის და შესაძლებლობების შექმნის გზით, საჭიროების შესაბამისად (United Nations, 2015),

მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/KV55-79BU>

მატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა (Tangible Cultural Heritage): მატერიალური კულტურული მემკვიდრეობა წარმოადგენს საზოგადოების მიერ შექმნილი, შენახული და გადაცემული კულტურის ფიზიკურ გამოხატულებას. იგი შეიძლება მოიცავდეს შემდეგს:

ა. უძრავ კულტურულ მემკვიდრეობას (Immovable cultural heritage): ადამიანის საცხოვრებელი ადგილები, მათ შორის შენობები, სოფლები, ქალაქები და ნაგებობები;

ბ. მოძრავ კულტურულ მემკვიდრეობას (Movable cultural heritage): დოკუმენტები და არქივები; ხელოვნების ნიმუშები; ხელსაქმის ნიმუშები; იარაღები, მოწყობილობა და სხვ.

(UNESCO, 2003; UNESCO, 2012),

მეტი იხილეთ ბმულზე:

UNESCO, 2003: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>

UNESCO, 2009: <https://perma.cc/7PRG-8SMV>

მოწყვლადობა (Vulnerabilities): ფიზიკური, სოციალური, ეკონომიკური და გარემოს ფაქტორებით ან პროცესებით განპირობებული გარემოებები, რომლებიც ცალკეულ პირს, თემს, ქონებასა და სისტემებს გაზრდილი საფრთხის წინაშე აყენებს (UNDRR, 2016),

მეტი იხილეთ ბმულზე: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

გამოყენებული ლიტერატურა:

გაეროს კატასტროფის შემცირების რისკის ოფისი (United Nations Office on Disaster Risk Reduction (UNDRR), 2016. სამთავრობათშორისი ექსპერტთა ჯგუფის ანგარიში კატასტროფის რისკის შემცირების ინდიკატორებსა და ტერმინოლოგიასთან დაკავშირებით, ჟენევა, გაერთიანებული ერების გენერალური ასამბლეა.

ხელმისაწვდომია: https://www.preventionweb.net/files/50683_oiewgreportenglish.pdf [ნანახია 2020 წლის 20 ივლისს],

მუდმივი ბმული: <https://perma.cc/H3BR-UK4J>

გაერთიანებული ერების განათლების, მეცნიერებისა და კულტურის ორგანიზაცია, იუნესკო (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 2009, კულტურის შესახებ სტატისტიკის ცნობარი.

ხელმისაწვდომია: [ნანახია 2020 წლის 20 ივლისს],

მუდმივი ბმული: <https://perma.cc/7PRG-8SMV>

გაერთიანებული ერების განათლების, მეცნიერებისა და კულტურის ორგანიზაცია, იუნესკო (UNESCO), 2003, კონვენცია არამატერიალური კულტურული მემკვიდრეობის დაცვის შესახებ, პარიზი, UNESCO.

ხელმისაწვდომია ბმულზე: <https://ich.unesco.org/en/convention> [ნანახია 2020 წლის 20 ივლისს],

მუდმივი ბმული: <http://perma.cc/5ZXN-XCPV>



სამუშაო შესრულებულია კულტურულ ფასეულობათა დაცვისა და რესტავრაციის კვლევის საერთაშორისო ცენტრის (ICCROM) ფლაგმანი პროგრამის „პირველადი დახმარება და მედევნობა კულტურული მემკვიდრეობისთვის კრიზისის დროს“, ასევე შესაძლებლობების განვითარებაზე ორიენტირებული მისი ერთ-ერთი პროექტის „კულტურა ვერ მოიცდის: მემკვიდრეობა მშვიდობისა და მედევნობისთვის“ ფარგლებში, შვედეთის Postcode Foundation-თან, ლაფბოროს უნივერსიტეტთან და ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნულ კომიტეტთან თანამშრომლობით. ქვეყნდება კულტურულ ფასეულობათა დაცვისა და რესტავრაციის კვლევის საერთაშორისო ცენტრის (ICCROM) მიერ, ვია დი სან მიკელე 13, 00153, რომი, იტალია.

© ICCROM 2020;

Published by the International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property (ICCROM), Via di San Michele 13, 00153 Rome, Italy.

© ICCROM 2020.



ამ პუბლიკაციის ნახვა შესაძლებელია თავისუფალი წვდომის სივრცეში (Open Access) Attribution-Non-Commercial-Share Alike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) ლიცენზიის მიხედვით (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). მისი შინაარსის გამოყენების შემთხვევაში მომხმარებელი ვალდებულია, დაიცვას ICCROM-ის თავისუფალი წვდომის საცავში დაცული ნებისმიერი დოკუმენტის გამოყენების პირობები.

ამ პუბლიკაციაში გამოყენებული დასახელებები და მასალა არ გულისხმობს აზრის გამოხატვას ICCROM-ის მიერ ნებისმიერი ქვეყნის, ტერიტორიის, ქალაქის ან მისი ხელისუფლების სამართლებრივ სტატუსთან ან მისი საზღვრების დელიმიტაციასთან დაკავშირებით.

ავტორების მიერ ამ პუბლიკაციაში გამოთქმული მოსაზრებები შესაძლოა, არ გამოხატავდეს ICCROM-ის პოზიციას, შესაბამისად, ორგანიზაცია არ არის პასუხისმგებელი მასალის შინაარსზე.

პუბლიკაციაზე მუშაობდნენ:	
კონცეფციისა და ტექსტის ავტორები:	აპარნა ტანდონი, პროგრამის უფროსი ხელმძღვანელი, „პირველადი დახმარება და მედევნობა კულტურული მემკვიდრეობისთვის კრიზისის დროს“, პროგრამების განყოფილება, ICCROM, იტალია; დოქტ. ქსენია ჩმუტინა, უფროსი ლექტორი მდგრადი და მედევნი ურბანიზმის სფეროში, ლაფბოროს უნივერსიტეტი, გაერთიანებული სამეფო.
მოსამბადაბელი სამუშაო:	
საველე კვლევის მონაწილეები:	მანანა თევზაძე, ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტის თავმჯდომარე; მარიამ კალხიტაშვილი, პროექტის კოორდინატორი, ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი; ირაკლი ქობულია, კატასტროფის რისკის მართვის კონსულტანტი, ლურჯი ფარის საქართველოს ეროვნული კომიტეტი.
კვლევის ავტორი:	მოჰონა ჩარკუბატი, სტაჟიორი, „პირველადი დახმარება და მედევნობა კულტურული მემკვიდრეობისთვის კრიზისის დროს“, პროგრამების განყოფილება, ICCROM, იტალია.
ინფორმაციის დიზაინი ავტორი:	ქრისტოფერ მალაფიტანი
რედაქტორი და კოორდინატორი	
ICCROM	იასმინ ჰაშემი, პროგრამის ასისტენტი, „პირველადი დახმარება და მედევნობა კულტურული მემკვიდრეობისთვის კრიზისის დროს“, პროგრამების განყოფილება, ICCROM, იტალია;
ქართულ ენაზე მთარგმნელი:	ნინო მატარაძე
ქართული პუბლიკაციის დამკაბადონებელი და დიზაინერი:	ნინო კუბლაშვილი

