

VIEŠOSIOS POLITIKOS
LABORATORIJOS

POLICY LAB

METODOLOGINIS VADOVAS

Kurk
Lietuvai



PARENGĖ:

DR. DALIA BAGDŽIŪNAITĖ
RŪTA KOMSKIENĖ

2019 RUGPJŪTIS

TURINYS

1. VIEŠOSIOS POLITIKOS LABORATORIJOS (PolicyLAB) VEIKLOS PRINCIPAI.....	3
2. METODOLOGIJA.....	4
2.1. ATEITIES ĮŽVALGOS (ANGL. FORESIGHT).....	5
2.2. DIZAINAS (ANGL. DESIGN-BASED APPROACHES).....	7
2.3. ELGESIO MOKSLAI (ANGL. BEHAVIOURAL SCIENCE).....	9
3. PROCESAS.....	14
4. PROJEKTO SCENARIJUS (PAVYZDYS).....	15
5. VIZUALUS PROJEKTO PLANAS.....	16
6. ŠALTINIAI.....	18

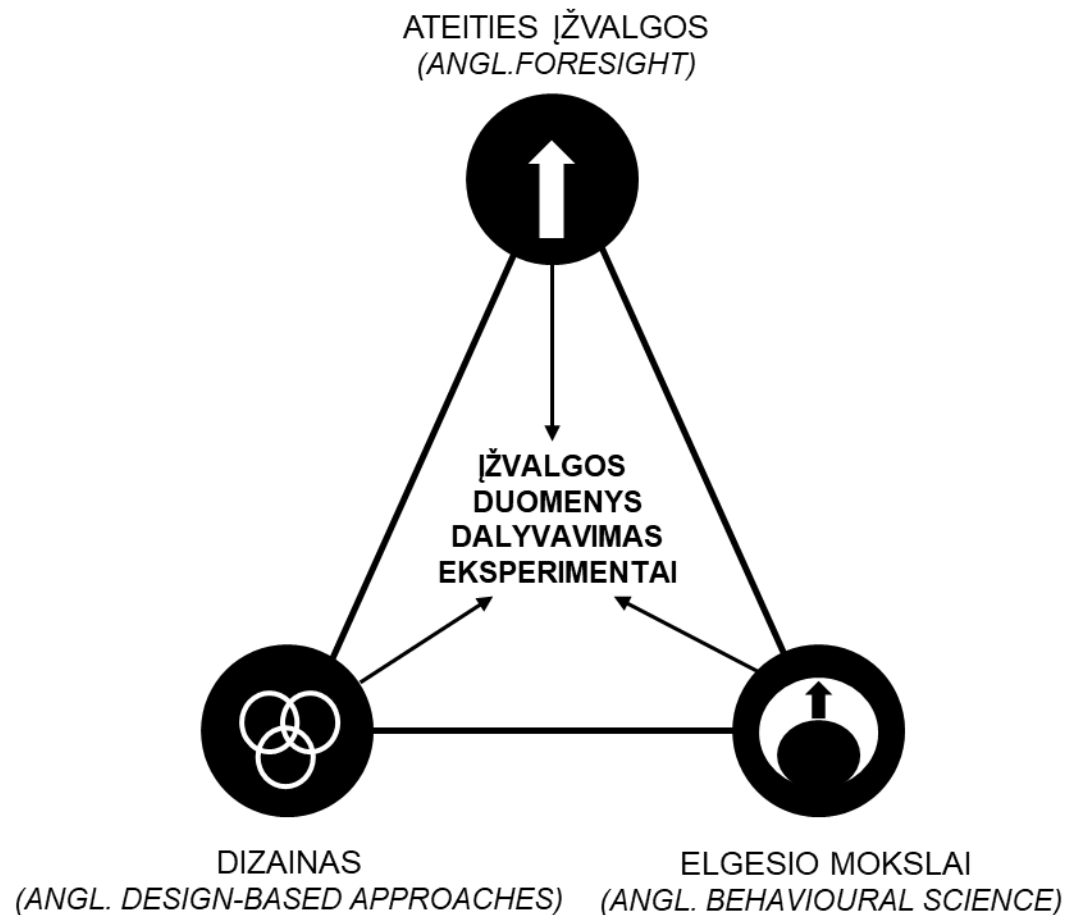
1. VIEŠOSIOS POLITIKOS LABORATORIJOS (PolicyLAB) VEIKLOS PRINCIPAI

Viešosios politikos laboratorija (PolicyLAB) tai tarpdisciplininė komanda, su skirtingomis žiniomis ir įgūdžiais (dizaino, politikos, elgesio mokslų, *foresight*), padedanti geriau suprasti ir numatyti visuomenės elgesį ir poreikius, skatinanti bendru darbu kurti ir testuoti naujus sprendimus.

PolicyLAB tikslas – didinti pajėgumą ir skatinti inovacijas sprendžiant kompleksinius viešosios politikos klausimus. Siekiant šio tikslo **PolicyLAB taiko tarpdisciplininį sisteminių požiūrį** (*žiūrėti 1 paveikslėlį*), panaudojant tris pagrindinius metodus, grindžiamus įžvalgomis, duomenimis, dalyvavimu ir eksperimentavimu:

1. Ateities įžvalgos (*angl. foresight*)
2. Dizainas (*angl. design-based approaches*)
3. Elgesio mokslai (*angl. behavioral science*)

Kaip skirtingi metodai padeda generuoti įžvalgas, rinkti ir panaudoti duomenis, bei skatinti dalyvavimą ir eksperimentavimą yra pateikta lentelėje apačioje (*žiūrėti 2 lentelę*).



1 paveikslėlis. Politikos inovacijų modelis

2. METODOLOGIJA

Kiekvienas taikomas metodas gali pasiūlyti skirtingą pridėtinę vertę siekiant surinkti įžvalgas, duomenis, skatinti dalyvavimą ir eksperimentavimą. PL naudojami metodai gali būti taikomi individualiai arba kombinuojami, jie turi būti parenkami priklausomai nuo sprendžiamo klausimo, projekto apimties ir kompleksškumo. Žemiau lentelėje pateikiamas detalus metodų aprašas (žiūrėti 2 lentelę).

2 lentelė. Metodologijos aprašas

METODAS	KAS TAI?	KADA TAIKOMA?	KOKIE ĮRANKIAI?
ATEITIES ĮŽVALGOS	<p>Sisteminis mąstymo būdas skirtas vertinti bei kurti viešosios politikos įžvalgas apie tolimas (10-20 m.) ir labai tolimas (+20 m.) ateities perspektyvas</p> <p>Dialogo fasilitavimo įrankis: kuriant įtraukiančias patirtis, fasilituojant dialogą tarp suinteresuotų šalių ir ekspertų ir visuomenės dalyvavimą</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kai vyrauja neapibrėžtumas • Kai siekiama rasti sprendimus atliepiančius ateities poreikius • Vertinant dabarties tendencijų pasekmes ateityje • Numatant laipsniškai ir netikėtai vykstančius pokyčius • Skatinant platesnį mąstymą • Užpildant trūkstamų duomenų spragas 	<p>Horizonto nuskaitymas (<i>angl. horizon scanning</i>)</p> <p>Tendencijų analizė (<i>angl. trend analysis</i>)</p> <p>Vizijos bei veiksmų planai (<i>angl. visions and roadmaps</i>)</p> <p>Technologijų vertinimas (<i>angl. technological assesment</i>)</p>
DIZAINAS	<p>Kūrimo kartu įrankis (<i>angl. co-designing</i>), strateginio kūrybinio mąstymo sistema</p> <p>Vartotojų patirčių bei jų sąveikos suvokimo įrankis</p> <p>Strateginio kūrybinio mąstymo proceso ir dialogo fasilitavimo įrankis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ieškant problemos šaknų • Tiriant vartotojo/žmogaus patirtį ir poreikius • Išbandant idėjas • Siekiant konkretumo komunikuojant • Siekiant susitarimo 	<p>Vizualinės dialogo fasilitavimo technikos</p> <p>Dizaino mąstymo procesas</p> <p>Etnografiniai tyrimo būdai</p> <p>Prototipai</p>
ELGESIO MOKSLAI	<p>Tarpdisciplininė mokslo šaka, tirianti žmogaus elgesį ir sprendimus</p> <p>Įrankis gilesniam įrodymais-grįsto elgesio suvokimui bei jo poveikio politikos veiksmingumui vertinti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kai elgesio pokyčiai yra politikos tikslas arba jie veikia politikos veiksmingumą • Kai norimas elgesys, paskatos, trukdžiai gali būti apibrėžiami • Kai pokyčiai gali būti pamatuojami ir įvertinti 	<p>Literatūros analizė</p> <p>Elgesio tyrimai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internetiniai eksperimentai • Laboratoriniai eksperimentai • Atsitiktinės atrankos kontroliniai eksperimentai

2.1. ATEITIES ĮŽVALGOS (ANGL. FORESIGHT)

Ateities įžvalgos – tai disciplina, skatinanti struktūruotą sisteminių mastymą bei aktyvų dalyvavimą vertinant bei kuriant įžvalgas apie ateities perspektyvas strategiškai įvertinant viešosios politikos formavimo galimybes bei numatant strategines sprendžiamų klausimų ateities kryptis. Šis metodas padeda pažvelgti į tolimas (10-20 m.) bei labai tolimas (20+ m.) ateities perspektyvas, bendromis žiniomis generuoti kolektyvinį intelektą (*angl. collective intelligence*) ir juo pagrįstus scenarijus ateities poreikiams atliepti.

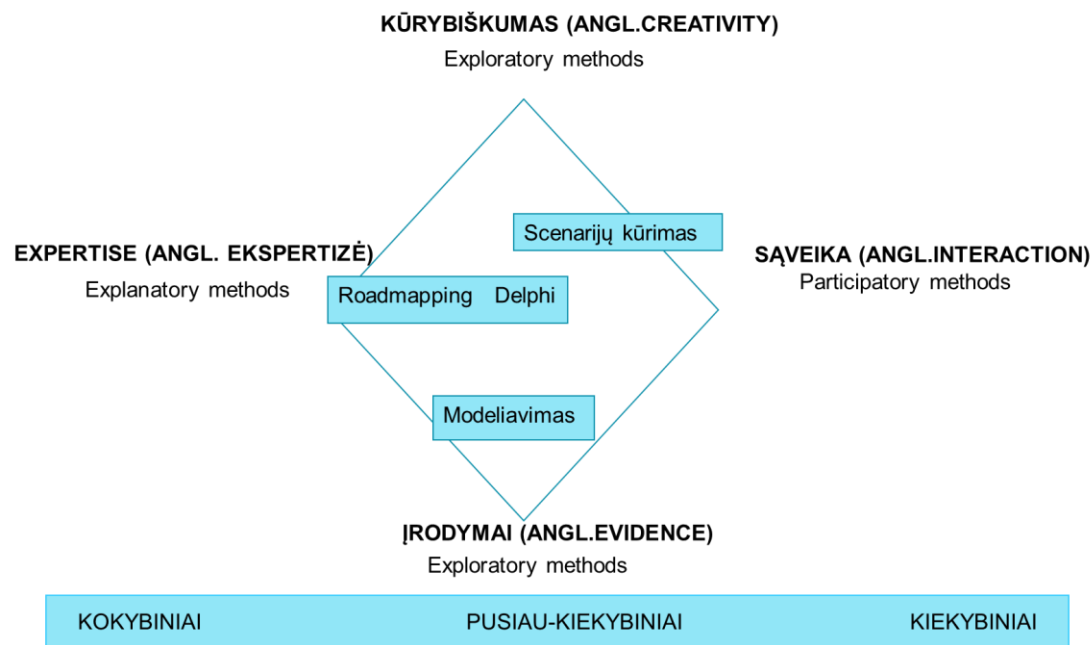
Ateities įžvalgų taikymo prielaidos

Vykstant spartiems ekonominiams, demografiniams bei technologiams pokyčiams, keičiasi ir aplinka, kurioje mes funkcionuojame. Gyvename ir dirbame vadinamoje VUCA (*angl. Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) aplinkoje, kuri pasižymi dideliu nepastovumu, neapibrėžtumu, kompleksiskumu ir dviprasmiškumu. Todėl:

- Norint pasiruošti atliepti ateiteis iššūkius, formuojant viešosios politikos sprendimus, svarbu taikyti naujus metodus, gebančius pasiūlyti lanksčius, lengviau šioje aplinkoje pritaikomus sprendimus.
- Turime mokytis iš ateities, kad išvengtume klaidų, turime sukurti gebėjimus sistemingai vertinti galimus sprendimus ir iššūkius, tam, kad būtų proaktyviai reaguojama į ateities pokyčius.
- Svarbu kurti strategijas, kurios būtų pakankamai lanksčios įgyvendinant strateginius sprendimus vykstant pokyčiams bei padėtų prisitaikyti prie ateities neapibrėžtumo.

Įrankiai, procesas ir metodai

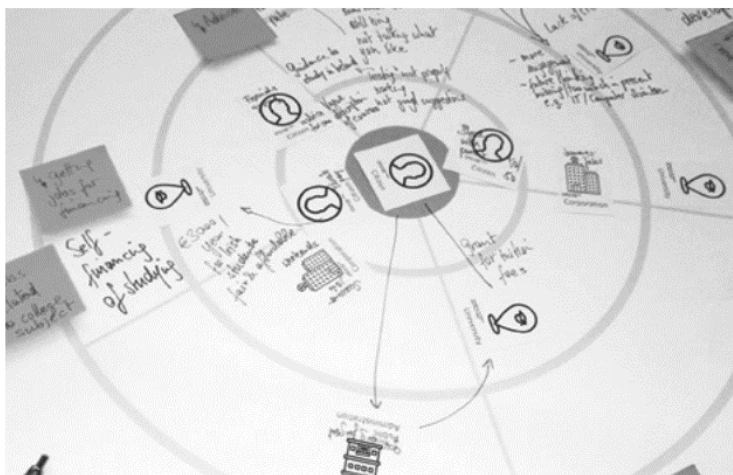
Ateities įžvalgų rengimo metodika gali būti vaizdžiai iliustruota R. Popper (2008) sukurtu „ateities deimanto“ modeliu (*angl. Future Diamond model, žiūrėti 2 paveikslėlį*), kuris paprastai būna praktiškai taikomas dirbtuvių metu.



2 paveikslėlis. „Ateities deimanto modelis“.

Ateities įžvalgos gali būti rengiamos renkantis kokybinius, pusiau-kiekybinius arba kiekybinius tyrimų metodus. Skirtingi metodai yra taikomi seikiant skirtingų tikslų, t.y. siekiant paaiškinti sprendžiamus klausimus panaudojant ekspertines žinias, paskatinti sąveiką bei dalyvavimą ar kita.

Ateities įžvalgų metodo taikymo pavyzdys Europos Komisijai rengiant *The Future of Government 2030+* ataskaitą. Pasitelkiant vizualines priemones kartu su piliečiais buvo kuriami keturi ateities scenarijai, kurie buvo pateikti vizualiu būdu ir panaudoti kaip dialogo fasilitavimo įrankis ekspertų diskusijos metu (žiūrėti 3 paveikslėlį).



3 paveikslėlis. Ateities Vyriausybės modelių scenarijai, daugiau informacijos: http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC115008/futurgov_web_lg_v2.pdf

2.2 DIZAINAS (ANGL. DESIGN-BASED APPROACHES)

Dizaino apibrėžimas

Dizaino-mąstymas (*angl. design thinking*), socialinis dizainas (*angl. social design*), strateginis dizainas (*angl. strategic design*), paslaugų dizainas (*angl. service-design*) ir kiti dizaino metodai viešosios politikos formavime yra naudojami kaip empatijos ir kūrybingumo principais pagrįstas mąstymo būdas arba metodika, skirta kompleksišioms problemoms spręsti.

Dizainas padeda suteikti formą mintims ir idėjoms, geriau perteikti sukurtus sprendimus.

Dizaino taikymo būdai:

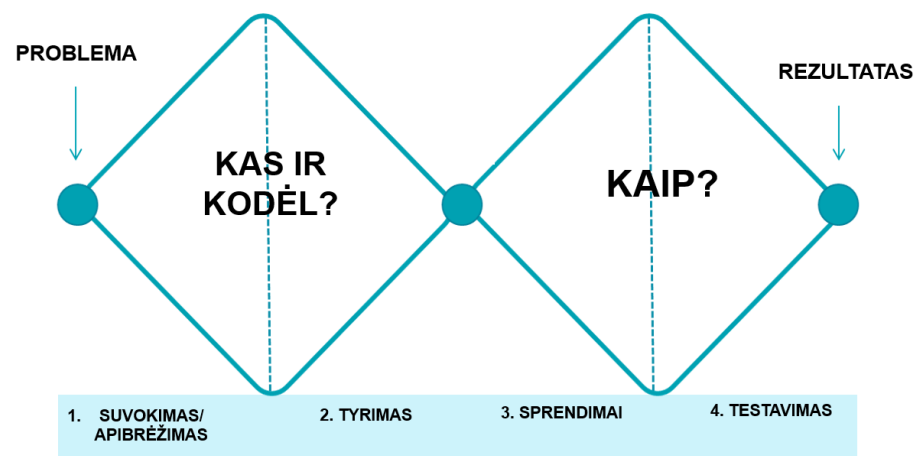
- **Kaip tyrimo metodas padedantis suvokti vartotojų/klientų poreikius:** orientacija į žmogų/patirtis bei jų sąveiką su įvairiomis sistemomis.
- **Kaip mąstymo procesas padedantis kartu, įtraukiant suinteresuotąsias šalis, kurti naujus sprendimus:** kūrimo kartu įrankis.

Dizainas yra taikomas siekiant šių tikslų:

- ✓ Užmegzti ryšį su įvairiomis žmonių grupėmis ir suinteresuotosiomis šalimis.
- ✓ Išgrynti problematiką ir prototipų pagalba ieškoti galimų sprendimų.
- ✓ Skatinti naują požiūrį ir kūrybinį mąstymą pasitelkiant vizualias technikas

Įrankiai, procesas ir metodai

Vadovaujamesi „dvigubo deimanto“ modeliu (*angl. Double Diamond Model*). Iššūkis sprendžiamas keturiais etapais. Visų pirma problema išgryninama ir apibrėžiama, toliau vykdomas tyrimas, kurio metu vyksta interaktyvus bendravimas su vartotojais nagrinėjant problemos gilumines priežastis, vartotojų poreikius. Trečiajame etape yra vykdomas idėjų generavimas, kuriami sprendimai, jie vizualizuojami, kuriami prototipai. Paskutiniame etape šie sprendimai yra testuojami su galutiniais vartotojais, siūlomos įžvalgos (*žiūrėti 4 paveikslėlį*).



4 paveikslėlis. „Dvigubo deimanto“ modelis, naudojamas dizaino dirbtuvių metu nagrinėjant viešosios politikos klausimus

Bendras dizaino ir ateities įžvalgų metodų taikymo pavyzdys rengiant ateities sveikatos apsaugos scenarijus 2050 metams (*A Journey into the Future of Healthcare in the Year of 2050 in Denmark*). Pateikiant vizualias priemones, sprendimų priėmėjai buvo skatinami įsijausti į sukurtus sveikatos sistemos Danijoje scenarijus pasitelkiant jutiminius pojūčius (*žiūrėti 5 paveikslėlį*).



5 paveikslėlis. Ateities scenarijų kūrimo dirbtuvės. Autoriai: Danish Design Centre, daugiau informacijos: <https://danskdesigncenter.dk/en/boxing-future-health>

2.3. ELGESIO MOKSLAI (ANGL. BEHAVIOURAL SCIENCE)

Elgesio mokslai - tarpdisciplininė mokslo šaka, tyrinėjanti žmogaus elgesį, sprendimus bei jo elgesio pokyčius. Remiamasi žiniomis ir tyrimų metodais iš skirtingų mokslo sričių, tokių kaip psichologija, sociologija ir neuromokslas.

Elgesio mokslų taikymo prielaidos

Elgesio mokslai kvestionuoja neoklasikinės ekonomikos požiūrį, kuris remiasi prielaida, jog žmogus sprendimus visada priima racionaliai pasverdamas visus "už" ir "prieš", taip pasirinkdamas sau naudingiausią sprendimą tiek trumpalaikiu, tiek ilgalaikiu laikotarpiu.

Elgesio mokslai remiasi šiomis prielaidomis apie žmogaus elgesį ir jo sprendimų priėmimo procesą:

- Žmogaus sprendimai yra stipriai veikiami jo emocijų, kurios gali būti įvardijamos kaip sąšmoningai vykstančios reakcijos ir atsakas į aplinkos dirgiklius.
- Žmogaus sprendimai yra veikiami išankstinių nuostatų (*angl. cognitive biases*), sufleruojančių greitesnius sprendimus.

Anot Nobelio premijos laureato D. Kahneman ir A.Tverksy sprendimų priėmimo teorijos, žmogus remiasi dviem sistemomis priimdamas sprendimus. Dauguma sprendimų yra priimami vadovaujantis taip vadinama Sistema 1, už automatinius procesus atsakinga mąstymo sistema. Pavyzdžiui, renkantis produktus parduotuvėse automatiškai remiamasi jau suformuotais įpročiais, emocijomis ar sukurtomis asociacijomis. Mažesnė dalis sprendimų yra priimama remiantis taip vadinama Sistema 2, atsakinga už sąšmoningus procesus, loginį mąstymą, matematiniais apskaičiavimais pagrįstą vertinimą. Automatinė mąstymo sistema turi stipresnį poveikį sprendimų priėmimui. Tai ypatingai gerai atsispindi kai kalbame apie neigiamus įpročius. Pavyzdžiui, apsisprendus mesti rūkyti, tai padaryti tik sąšmoningomis valios pastangomis, nekeičiant aplinkos ar kitų susijusių įpročių, yra labai sunku. Sistemų skirtumai yra pateikti lentelėje apačioje (*žiūrėti 2 lentelę*).

SISTEMA 1	SISTEMA 2
Reguliuoja automatinį elgesį	Reguliuoja reflekyvų elgesį, reikalaujantį loginio mąstymo
Atsakinga už greitą mąstymą	Atsakinga už lėtą mąstymo procesą
Veikia automatiškai, nereikalauja kognityvinių resursų, veikia sąšmonės lygmenyje	Veikia kontroliuojami procesai, reikalauja kognityvinių resursų, atsakinga už sąšmoningas reakcijas
Procesai gali vykti paraleliai	Atsakinga už gerai apsvarstytus sprendimus
Suteikia greitą atsaką į dažnai pasitaikančias ir pažįstamas situacijas	Silpniau reaguoja į stereotipus ir išankstines nuostatas
Stipriau reaguoja į stereotipus, išankstines nuostatas	

2 lentelė. Dvių mąstymo sistemų teorija: Sistema 1 ir Sistema 2 (Kahneman, 2011)

Formuojant viešosios politikos sprendimus, siekiant sureguliuoti žmogaus elgesį, svarbu suprasti ne tik jo nuomonę, bet ir iširti elgesį ir pagrindinius elgesį motyvuojančius veiksnius. Viešosios politikos sprendimai, kurie ignoruoja šį faktą, negali būti pakankamai efektyvūs.

Elgesio mokslų taikymas sprendžiant viešosios politikos klausimus:

- ✓ Padeda apibrėžti politikos problemą bei kurti veiksmingesnius politikos sprendimus.
- ✓ Gali būti taikomi skirtingose politikos srityse nepriklausomai nuo instrumentų ten, kur yra elgesio elementas.
- ✓ Padeda gerinti jau esamą reguliacinį sprendimą ar tvarką.
- ✓ Siūlo nereguliacines, reguliacinius sprendimus papildančias iniciatyvas.
- ✓ Gali pasiūlyti alternatyvius nereguliacinius sprendimus neveiksmingoms reguliacinėms priemonėms.

Kada naudojami elgesio mokslai?

- ✓ Kai elgesio pokytis yra pagrindinis viešosios politikos tikslas (pvz. norima sukurti priemones, kurios paskatintų daugiau piliečių balsuoti).
- ✓ Kai elgesio elementas/ai veikia viešosios politikos veiksmingumą nors elgesio pokytis ir nėra viešosios politikos tikslas (pvz. norint sukurti priemones, kurios padėtų paskatinti vartotojų apsaugą).
- ✓ Formuojant viešosios politikos sprendimus norint išvengti išankstinių nuostatų (pvz. siekiant paskatinti sprendimų priėmėjus būti sąmoningiems apie juos veikiančius faktorius).

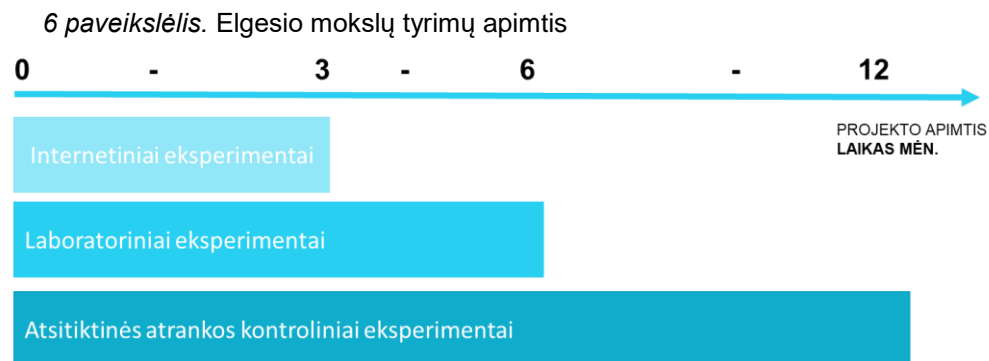
Įrankiai, procesas ir metodai

Elgesio mokslai gali būti taikomi **dviem lygiais**:

Teoriniu lygmeniu: vykdoma literatūros apžvalga, nustatomos teorijos, kurios gali padėti formuoti / stumtelėti (*angl.nudge*) elgesį norima linkme. Kuriamos rekomendacijos siekiant informuoti tam tikrus sprendimus, kuriuose yra elgesio elementai.

Eksperimentiniu lygmeniu: vykdomi elgesio mokslų tyrimai konkrečiam viešosios politikos klausimui spręsti.

Skirtingi elgesio mokslo tyrimų tipai bei jų detalesnis aprašymas yra pateikti 4 lentelėje, jų apimtis iliustruota 6 paveikslėlyje.

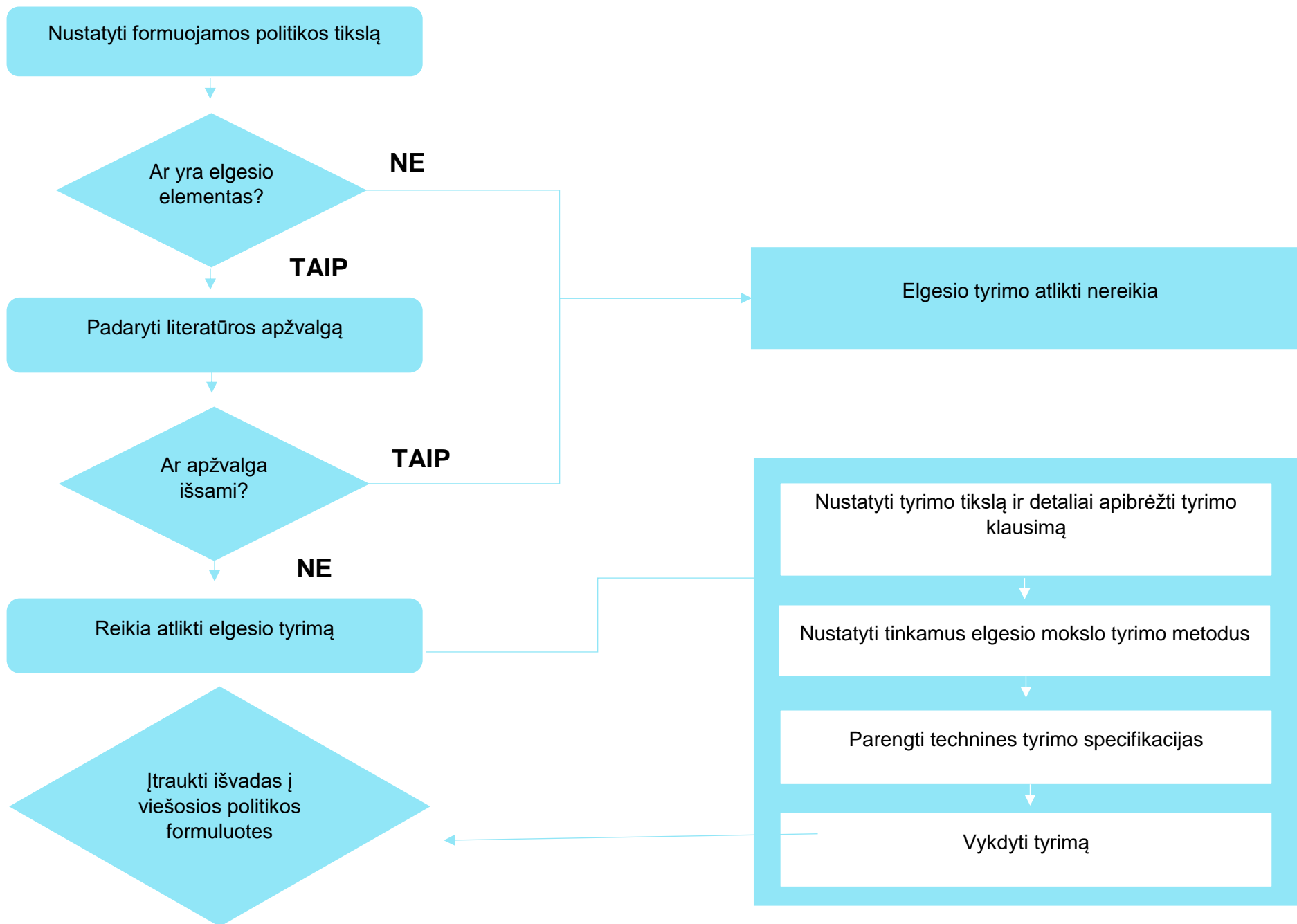


4 lentelė. Elgesio mokslų tyrimų tipai bei jų taikymo principai.

Adaptuota pagal René van Bavel & Benedikt Herrmann & Gabriele Esposito & Antonios Proestakis, 2013.

TYRIMŲ TIPAI	KAIP VYKDOMI?	UŽ/PRIEŠ	PAVYZDYS
INTERNETINIAI EKSPERIMENTAI	Vykdomas A/B testavimas, klausiama apie tai, ką žmonės galvoja. Dažniausiai šie tyrimai vykdomi su didele imtimi, kuria pasiekti yra palyginti nesudėtinga, nereikalauja daug laiko.	UŽ: efektyvus ir pigus būdas pasiekti greitai ir daug žmonių. PRIEŠ: jeigu klausiama dalyvių nuomonės, yra tikimybė, kad atsakymai gali būti paveikti socialinių normų, dalyviai gali turėti sunkumų atkurti prisiminimus, paaiškinti savo elgesį.	Siekiant paskatinti Europos Sąjungos (ES) piliečius tausoti energetinius išteklius, buvo kuriama paveikiausia energijos ženklavimo sistema, patvirtinta ES direktyvose. Visų pirma buvo atlikta literatūros apžvalga, kurioje buvo išgryninti psichologiškai paveikiausi faktoriai. Skirtingas dizainas buvo testuojamas vertinant tikslinės grupės atsaką matuojant ir lyginant elgesio rodiklius.
LABORATORINIAI EKSPERIMENTAI	Manipuliuojami vienas ar daugiau elementų, kurie sudaro politikos intervenciją. Šių elementų veiksmingumas matuojamas lyginant tikslinės grupės/grupių elgesio reakcijas į pateiktą manipuliaciją. Eksperimentai dažniausiai vykdomi formuojant pateikiant/simuliuojant pasirinkimo užduotį. Užduotyje dažnai naudojama piniginė paskata.	UŽ: statistiškai pagrįstoms išvadoms gauti užtenka mažų imčių; parodo priešastinius ryšius ir pagrindinės išvados gali būti taikomos kituose kontekstuose. PRIEŠ: laboratoriniai eksperimentai nevisada reprezentuoja tikrąją aplinką.	Siekiant sumažinti cigarečių vartojimą, buvo vykdytas laboratorinis eksperimentas, kurio metu buvo rodomi skirtingi įspėjamieji ženklai ir tiriama, kuris įspėjamasis ženklas provokuoja stipriausią reakciją.
ATSITIKTINĖS IMTIES KONTROLINIAI EKSPERIMENTAI	Manipuliuojama, kokią intervenciją gauna dvi ar daugiau grupių. Svarbi sąlyga yra, kad vienos iš grupių (kontrolinės grupės) intervencijos sąlygos nesikeičia (<i>angl. placebo treatment</i>), kuomet kita arba kitos gauna kažką naujo. Matuojamas ir lyginamas grupių atsakas. Galimas eksperimentų dizainas: lyginamas atsakas tarp dviejų grupių (<i>angl. between-subjects design</i>) arba atsakas toje pačioje grupėje, kuomet vieną kartą tas pats individas gauna kontrolinę intervenciją arba naują intervenciją (<i>angl. within-subject design</i>).	UŽ: parodo priešastinius ryšius, leidžia vykdyti stebėjimus ir matuoti rezultatus tikroje aplinkoje. PRIEŠ: tokius eksperimentus yra brangu vykdyti, reikalinga infrastruktūra, rezultatai sunkiai perkeliama į kitą kontekstą.	Siekiant paskatinti fizinį aktyvumą mokyklose buvo sukurtos skirtingos motyvacinės sistemos mokyklose. Buvo mtuojama, kaip šios paskatos keičia mokinių elgesį palyginus rezultatus su kontrolinės mokyklos mokinių elgesiu.

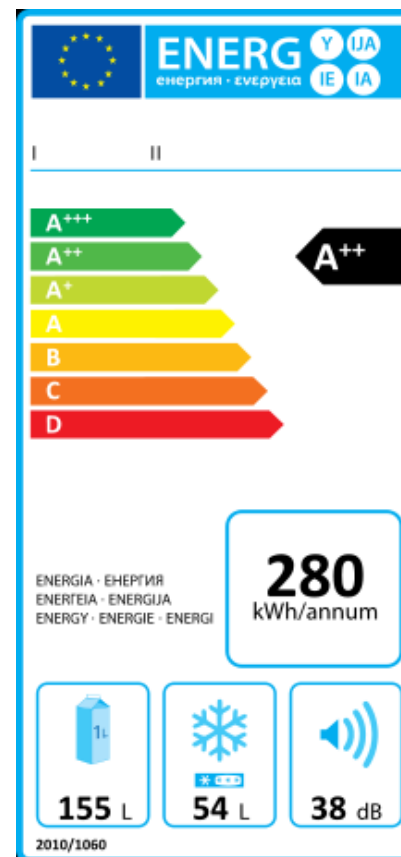
Norint įvertinti ar esančiai problemai reikia vykdyti elgesio mokslų tyrimus, galima vadovautis schema, pateikta 7 paveikslėlyje (René van Bavel & Benedikt Herrmann & Gabriele Esposito & Antonios Proestakis, 2013).



Elgesio mokslų tyrimo procesas susideda iš šių žingsnių:

- 1. Identifikuojama, kuriame politikos formavimo ciklo etape galima panaudoti elgesio mokslus:**
 - Politikos formavimo procese norint suvokti kaip žmonės gali elgtis įgyvendinant šį politikos sprendimą.
 - Kituose etapuose, pvz, *įgyvendinimo*, sprendžiant, kaip atitinkamas sprendimas galėtų būti geriausiai įgyvendinamas.
 - Sprendimo pilotavimo etape prieš siūlant atitinkamo sprendimo įgyvendinimą didesniu mastu.
 - Ne tik naujos politikos formavimo metu, bet ir vertinant esančius sprendimus.
- 2. Nustatomi tiksliniai elgesio elementai sprendžiamame viešosios politikos klausime, jie detalai apibrėžiami:**
 - Atliekamas elgesio auditas - apibrėžiama, koks yra norimas elgesys, kas trukdo arba kas skatina norimą elgesį.
- 3. Apžvelgiama literatūra bei jau surinkti duomenys, kurie gali padėti geriau suvokti elgesio elementus bei piliečių nuomonę:**
 - Atliekama literatūros analizė
 - Vykdomos konsultacijos su suinteresuotomis šalimis
 - Sisteminami egzistuojantys duomenys
- 4. Įvertinama, kokią pridėtinę vertę sprendžiant atitinkamą klausimą gali suteikti elgesio mokslų tyrimai. Apibrėžiama:**
 - Koks tyrimo tikslas?
 - Kokie veiksmai bus vykdomi, jeigu tyrimas neparodys rezultatų, kurių tikimasi?
 - Kokie bus alternatyvūs veiksmai, jeigu numatytos hipotezės bus nepatvirtintos?
- 5. Nustatomi matavimo rodikliai bei tyrimo būdas**
- 6. Įvertinami turimi resursai**

Elgesio mokslo įžvalgų taikymo pavyzdys rengiant ES direktyva dėl efektyvaus energijos išteklių vartojimo. Atlikus literatūros apžvalgą, buvo nustatyti efektyvūs energetinių išteklių žymėjimų variantai, jų poveikis bei efektyviausiai vartotojų kognityvines ir elgesio reakcijas veikiantis variantas buvo išrinktas atliekant eksperimentą.

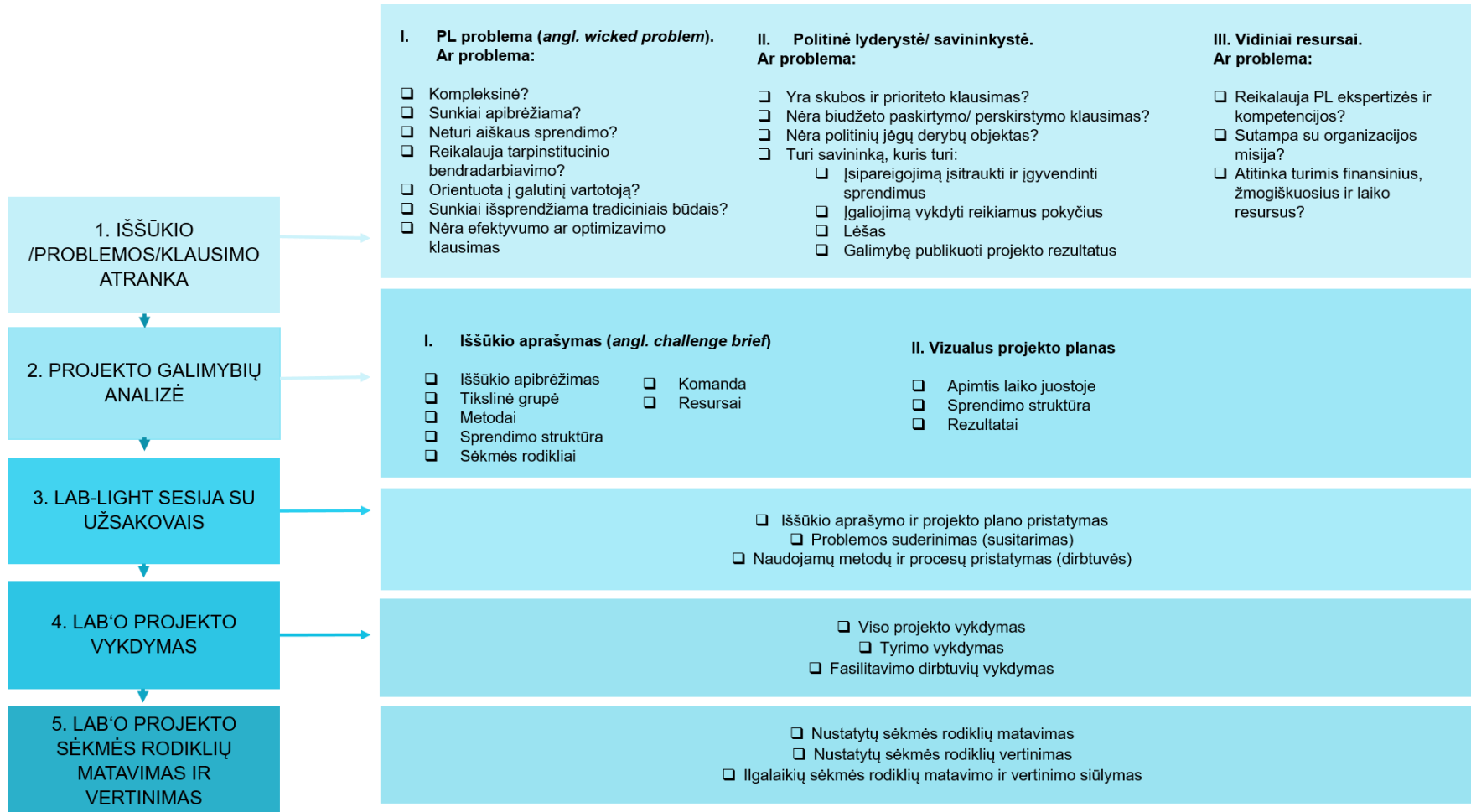


8 paveikslėlis. Paveikiausias energijos efektyvumo žymėjimas, ES direktyva, daugiau informacijos:

https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/impact_of_energy_labels_on_consumer_behaviour_en.pdf

3. PROCESAS

PolicyLAB klausimo sprendimo procesas yra pavaizduotas 9 *paveikslėlyje*. Visų pirma yra vertinama ar viešosios politikos klausimas yra tinkamas PolicyLAB bei kokios yra projekto galimybės. Toliau projekto aprašymas ir detalus projekto planas yra derinamas su projekto užsakovais, vykdoma Lablight sesija, kurios metu užsakovai yra supažindinami ir su PolicyLAB darbo principais. Tuomet yra vykdomas PolicyLAB projektas, vertinami projekto sėkmės rodikliai.



9 paveikslėlis. PolicyLAB klausimo sprendimo procesas

4. PROJEKTO SCENARIJUS (PAVYZDYS)

TEMA: JAUNIMO PSICHOLOGINĖ GEROVĖ

UŽSAKOVAI: LR Sveikatos apsaugos ministerija, LR Socialinės apsaugos ir darbo ministerija

KONTEKSTAS

Psichikos sveikatos gerinimas yra vienas iš esminių LR Vyriausybės prioritetų. Moksliniai tyrimai rodo, kad prasta psichikos sveikatos būklė gali būti tiesiogiai siejama su polinkiu į agresiją bei rizikingą elgesį su savimi ir aplinkiniais. Tyrimais taip pat įrodyta, kad gera psichikos sveikata jauname amžiuje gali nulemti geresnius akademinius pasiekimus, geresnius sprendimus renkantis karjeros galimybes, bei ekonominę ir emocinę gerovę vėlesniame amžiuje. Naujausias Lietuvos moksleivių gyvenimo ir sveikatos tyrimas atliktas Lietuvos Sveikatos universiteto 2018 m. (2019), nagrinėjęs jaunimo sveikatos ir gyvenimo būdo rodiklius 64 atsitiktinai atrinktose Lietuvos mokyklose parodė, kad net 31% mokinių identifiko, kad jiems būdingas žemas psichologinės gerovės lygis. Be to, 17,6% respondentų teigė, kad per 30 dienų bent kartą vartojo alkoholį, 7,3% jų nurodė, kad yra rūkę marihuaną ir 17,9% yra naudojęsi elektroninėmis cigaretėmis. Savižudybių tendencijas vertinantis tyrimas (2017) parodė, kad Lietuvoje net 40% jaunimo (nuo 15 iki 29 metų) teigia, kad jie turi aukštą polinkį savižudiškumui ir dertuktyviam elgesiui, kurį apibūdina mintys apie savižudybę bei bandymai nusižudyti. Europos kontekste Lietuva yra viena iš aukščiausių rodiklių pagal savižudybių skaičių turinčių šalių jaunimo amžiaus grupėje. Taigi, norint užtikrinti Lietuvos valstybės gerovę, yra svarbu atkreipti dėmesį į jaunimo psichikos sveikatos gerinimo klausimą bei ieškoti būdų kurti labiau į jaunimą orientuotus psichikos sveikatos gerinimo sprendimus.

Tikslas: identifikuoti esmines problemos priežastis

Tikslinė grupė: jaunimas (*amžiaus ribos turi būti tikslinamos*)

METODAI IR PROCESAS

Šiam klausimui spręsti gali būti taikomi dizaino metodai. Dizaino metodai būtų taikomi dviem būdais:

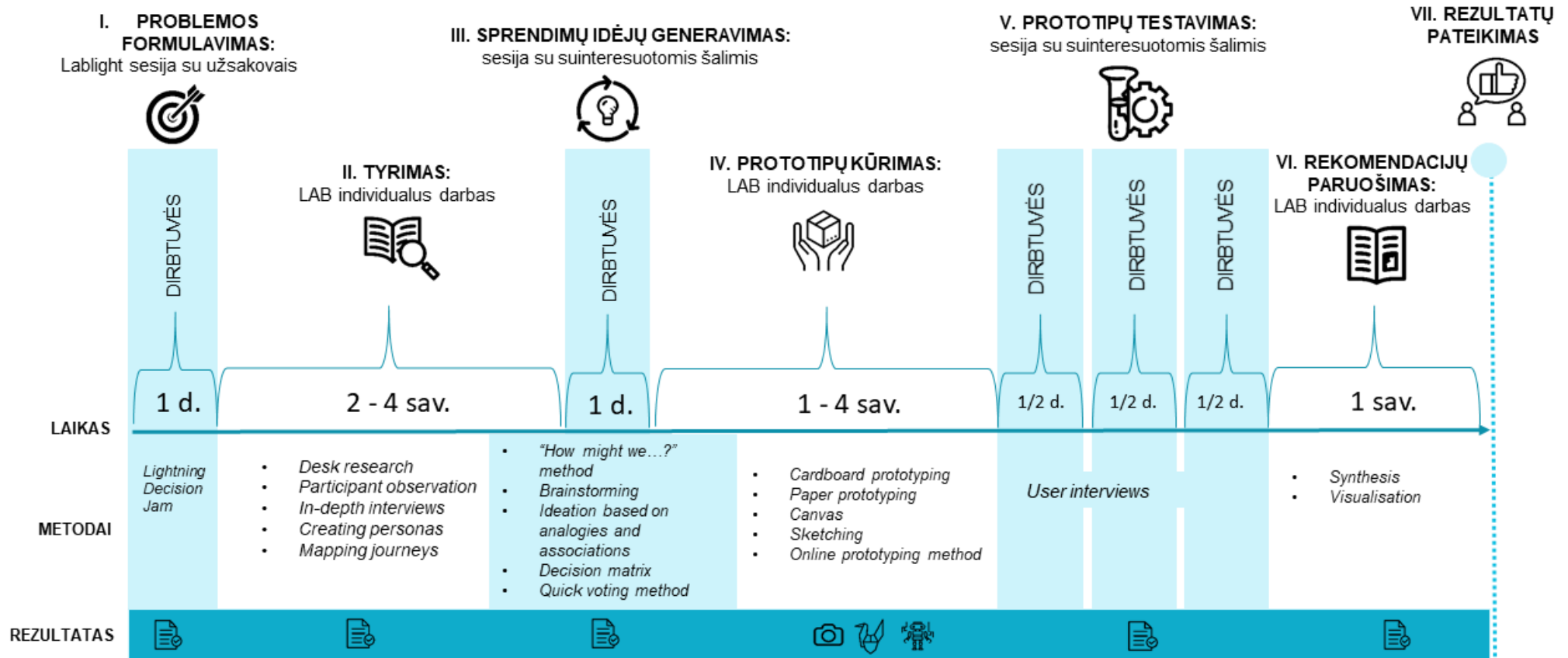
1. **Tyrimo metu**, siekinat geriau suvokti poreikius
2. **Diskusijų/dirbtuvių metu**, kaip strateginį, kūrybinį mąstymo procesą fasilituojantis įrankis, padedantis generuoti naujus sprendimus: kūrimo kartu įrankis (*angl. co-design*), skatinantis bendradarbiavimą tarp suinteresuotų šalių.

Dizaino metodai būtų pasirinkti siekiant:

- Užmegzti ryšį su įvairiomis žmonių grupėmis/ suinteresuotosiomis šalimis;
- Išgrynti problemos priežastis ir jų tarpusavio ryšius;
- Paskatinti generuoti sprendimus naudojant vizualias priemones ir prototipus.

5. VIZUALUS PROJEKTO PLANAS

Žemiau pateiktas vizualus projekto plano pavyzdys su išsidėstymu laike ir numatomais tarpiniais rezultatais (žiūrėti 10 paveikslėlj.). Kitame puslapyje pateiktas detalesnis tarpinių rezultatų aprašymas.



10 paveikslėlis. Jaunimo psichikos sveikatos gerinimo projekto plano pavyzdys.

I. Problemos formulavimas

Problemos formulavimo etape būtų vykdoma vienos dienos LabLight sesija su užsakovais. Sesijos metu panaudojant dizaino mąstymo proceso metodiką būtų patikslinta problematikos formuluotė ir identifikuota tikslinė grupė. Rezultatas – detalus projekto planas, raštiškas susitarimas.

II. Tyrimas

Tyrimą vykdytų politikos laboratorijos komanda. Tyrimo trukmė potencialiai būtų nuo 2-4 savaitių, priklausomai nuo apibrėžto klausimo apimtys bei tikslinės grupės dydžio. Šio etapo metu, būtų tiesiogiai kontaktuojama su tiksline grupe bei vykdoma problemos analitinė apžvalga norint problemą nagrinėti iš tikslinės grupės perspektyvos panaudojant kokybinius tyrimo metodus. Šio etapo rezultatas - dokumentas, pateikiantis analizės rezultatus ir išvadas.

III. Sprendimų idėjų generavimas

Šiame etape būtų organizuojamos ir fasilituojamos vienos dienos dirbtuvės, kurių metu būtų vykdoma sesija su visomis suinteresuotomis šalimis. Būtų supažindinama su tyrimo metu gauta informacija bei panaudojant įvairias sprendimų generavimo ir optimizavimo metodikas kuriamos ir atrenkamos į tikslinę grupę orientuotos sprendimų alternatyvos. Rezultatas - sugeneruotų sprendimų aprašas.

IV. Prototipų kūrimas

Prototipų kūrimo etapo metu politikos laboratorijos komanda kurtų ir siūlytų sprendimų prototipus panaudojant įvairias technikas, priklausomai nuo turimų resursų. Procesas gali užtrukti nuo 1 iki 4 savaitių, priklausomai nuo siūlomų sprendimų kompleksškumo ir turimų resursų. Rezultatas – prototipai.

V. Prototipų testavimas

Prototipų testavimo metu kartu su suinteresuotomis šalimis būtų testuojami sukurti prototipai. Prototipų testavimas vyktų kartu su tiksline grupe, panaudojant kokybinius metodus renkant grįžtamąjį ryšį. Šiam etapui gali būti skiriama nuo ½ iki 1 ½ dienų priklausomai nuo testuojamų sprendimų prototipų skaičiaus. Rezultatas - dokumentas, pateikiantis testavimo rezultatus ir išvadas.

VI. Rekomendacijų-išvadų paruošimas

Šio etapo metu politikos laboratorijos komanda paruoštų rekomendacijas-išvadas panaudojant informacijos sisteminimo ir vizualizacijos metodus. Šis etapas gali užtrukti iki vienos savaitės.

VII. Rezultatų pateikimas.

Rezultatai ir rekomendacijos-išvados būtų perduotos užsakovams.

6. ŠALTINIAI

Bargh, J. A., & Chartrand, T. L. (2000). Studying the mind in the middle: a practical guide to priming and automaticity research. In H. T. Reis, & C. M. Judd, *Handbook of Research Methods in Social Psychology*. New York: Cambridge University Press.

Bechara, A., & Damasio, A. R. (2005). The somatic marker hypothesis: A neural theory of economic decision. *Games and Economic Behaviour*, 336-372.

Damasio, A. (2000). *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. Mariner Books, 1st Edition.

Danish Design Center. <https://danskdesigncenter.dk/en/boxing-future-health>

Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Groeger, L., & Schweitzer, J. (2014). Transformational leadership, design thinking and the innovative organization. In *European Group for Organizational Studies Conference, At Rotterdam, Netherlands*.

Joint Research Center.
https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/impact_of_energy_labels_on_consumer_behaviour_en.pdf

Joint Research Center. The future of government 2030+. A Citizen Centric perspective on new government models. EUR 29664 EN.

Joint Research Center. Understanding our political nature: how to put knowledge and reason at the heart of policymaking, 2019. EUR 29783 EN

Joint Research Center. The JRC's anticipatory tools and services for the EU. Brussels, July 3, 2019.

Kahneman. (2003). A perspective on judgement and choice. *mapping bounded rationality*. *American Psychologist*, 58 (9), 697.

Konsultacija su vadovaujančia partnere Justina Klyviene, inovacijų laboratorija Future Leadership.

Lietuvos sveikatos mokslų universiteto Sveikatos tyrimų institutas (2018). *Moksleivių gyvenamos ir sveikatos tyrimas*. Pranešimas.

Popper, R. (2008) *Foresight Methodology*, in Georghiou, L., assingena, J., Keenan, M., Miles, I. and Popper, R. (eds.), *The Handbook of Technology Foresight*, Edward Elgar, Cheltenham, pp. 44-88.

René van Bavel & Benedikt Herrmann & Gabriele Esposito & Antonios Proestakis, 2013. *Applying Behavioural Science to EU Policy-Making*, JRC Working Papers JRC83284, Joint Research Centre.

Tversky, A. and Kahneman, D. (1974) *Judgement under Uncertainty: Heuristics and Biases*. *Science*, 185, 1124-1131. Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. New York, NY, US: Farrar, Straus and Giroux.

KONTAKTAI

KURK LIETUVAI PROJEKTŲ VADOVĖ DR. DALIA BAGDŽIŪNAITĖ,
DALIA.BAGDZIUNAITE@KURKLT.LT

KURK LIETUVAI PROJEKTŲ VADOVĖ RŪTA KOMSKIENĖ,
RUTA.KOMSKIENE@KURKLT.LT

Kurk
Lietuvai



Kurkime
Lietuvos ateitį
2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiklos programa