



MINISTRI TÖÖPÄEV – 27 liikmesriigi läbirääkimised

Juhend koolitajatele järgmiste mängude jaoks:

- ◆ Määrus õiglase moe märgise kohta
- Sõiduautode CO₂ heidet käsitlev määrus
- Tehisintellekti raamistiku kehtestamine

Sisukord

1. Simulatsioonimängud: õppemetoodika	3
2. Lühitutvustus: kolm teemat.....	4
3. Mängu kontseptsioon.....	5
4. Kolme teema üksikasjalik kirjeldus	7
4.1 Määrus õiglase moe märgise kohta.....	7
4.2 Sõiduautode CO ₂ heidet käsitlev määrus	9
4.3 Tehisintellekti raamistiku kehtestamine	11
5. Enne mängu: materjalid, ettevalmistus ja planeerimine	14
6. Mängu ajal: sündmuste käik ja korraldajate ülesanded.....	15
7. Pärast mängu: näpunäited hindamiseks	19

1. Simulatsioonimängud: õppemetoodika

Vastupidiselt passiivsele õppele on simulatsioonimängud aktiivse õppimise viis. Aktiivõpe on midagi enamat kui tavapärased teabe saamise viisid, nagu kuulamine ja lugemine, ning võimaldab õppijatel ise tähenduslikke seoseid luua. Aktiivse õppimise puhul õpivad osalejad isikliku kogemuse kaudu, rakendades ja analüüsides õpikute ja õpetajatelt õpitut.

Samuti arendavad simulatsioonimängud empaatiat teiste ideede ja väljavaadete suhtes ning soodustavad oma seisukoha kriitilist analüüsi. Iga osaleja peab võtma endale võõra rolli, esindama veenvalt oma tegelaskuju huve ja püüdma neid läbirääkimistes esile tõsta, olenemata sellest, kas need kajastavad osaleja isiklikku seisukohta.

Suheldes teiste osalejate rühmadega, näevad osalejad ise, kuidas keeruline otsustusprotsess tegelikult välja näeb ja kui raske võib olla jõuda kokkuleppele rühmadega, kes esindavad väga erinevaid huve. Osalejad kogevad vahetult, kuidas huvid võivad koosmõjus teiste arvamuste ja ideedega muutuda. Samuti õpivad nad, et läbirääkimised on sageli keerulised, kõiki eesmärke ei ole võimalik saavutada ning kõik peavad näitama üles mõningat valmisolekut kompromissideks.

Sama oluline on simulatsioonimängude sotsiaalne aspekt. Osalejad peavad tegema otsuseid ajalise surve all, määrama kindlaks prioriteedid ja töötama välja strateegiad. Kui rühmasisene koostöö soodustab meeskonnatööd, siis rühmadevahelised arutelud parandavad läbirääkimisoskusi, samuti võimet leida kompromisse ja arutada keerulisi teemasid.

Ideaaljuhul toimub see sujuvalt tegevuse käigus, sest mängu ajal ei ole osalejad sageli isegi teadlikud sellest, et nad õpivad. Simulatsioonimängude oluline eelis on see, et võetud meetmetel ei ole tegelikke tagajärgi ja seega on see ideaalne õpikeskkond.

Kokkuvõttes on simulatsioonimängu kaudu õppimine tänu aktiivsele lähenemisele läbimõeldum, kestlikum ja terviklikum ning parimatel juhtudel on see ka lõbus ja põnev.

2. Lühitutvustus: kolm teemat

Selles simulatsioonimängus on **kolm erinevat teemat**, mille vahel korraldajad ja rühmad valida saavad. Igas teemavaldkonnas käsitletakse ühte poliitilist ettepanekut eri vaatenurkadest.



Määrus õiglase moe märgise kohta

Moetööstusel on õigustatult halb maine, seostudes keskkonnareostuse, ohtlike töötingimuste, eksploateerimise ja tekstiilijäätmetega. Tarbijate teadlikkus nendes küsimustes on piiratud. Õiglase moe märgise määrase puhul uuritakse, kas ja kuidas peaks Euroopa Liit võtma õiglaselt toodetud ja kaubeldavate rõivaste puhul kasutusele universaalse märgise.

See simulatsioon on fiktiivne ega põhine tegelikul ELi õigusaktil.

Üksikasjade kohta vt peatükk 4.1.



Sõiduautode CO₂ heidet käsitlev määrus

Kliimeutraalsuse saavutamiseks 2050. aastaks peab Euroopa Liit kõigis sektorites suurendama jõupingutusi kasvuhoonegaaside heite vähendamiseks. Transpordisektoril on selles üleminekus oluline roll. Sõiduautode CO₂ heidet käsitleva määrasega seoses peavad ELi liikmesriigid läbirääkimisi uue määrase üle, millega kehtestatakse piirangud fossiilkütustel töötavatele sõiduautodele, et kiirendada elektrisõidukite ja kogu ELi hõlmava laadimistaristu arendamist, turustamist ja kasutuselevõttu.

See simulatsioon põhineb määrusel (EL) 2019/631 (autode CO₂ heite normid, 17. aprill 2019) ja määrusel (EL) 2023/1804 (alternatiivkütuste taristu kasutuselevõtt, 13. september 2023).

Üksikasjade kohta vt peatükk 4.2.



Tehisintellekti raamistiku kehtestamine

Vastutustundliku ja kestliku tehisintellekti arendamise tagamiseks on Euroopa Komisjon teinud ettepaneku võtta kasutusele tehisintellekti raamistik, et reguleerida Euroopa Liidus kasutatavate tehisintellektitoodete arendamist ja turustamist. Samal ajal on ELi eesmärk kehtestada tehisintellekti arendamiseks ülemaailmsed standardid ja saada tehisintellekti valdkonnas ülemaailmseks juhtivaks jõuks. ELi liikmesriikide läbirääkimiste keskmes on põhiõiguste kaitse, tarbijakaitse, turu konkurentsivõime, innovatsioon ja tehnoloogiline juhtpositsioon.

See simulatsioon põhineb määrusel (EL) 2024/1689 (tehisintellekti käsitlev määrus, 13. juuni 2024), mille kohta komisjon tegi ettepaneku 21. aprillil 2021. Simulatsioon toimub 2023. aastal.

Üksikasjade kohta vt peatükk 4.3.

Teemade „Sõiduautode CO₂ heidet käsitlev määrus“ ja „Tehisintellektisüsteemide raamistiku kehtestamine“ puhul on olemas standardversioon, mis on mõeldud sellistele rühmadele, kellel ei ole ELi kohta eelteadmisi, ning raskem versioon osalejatele, kellel on eelteadmised EList olemas. Õiglase moe märgise määrase puhul on olemas ainult standardversioon.

3. Mängu kontseptsioon

Raamtingimused

Simulatsioonmängu eesmärk on anda õppijatele ülevaade sellest, kuidas Euroopa Liidu Nõukogu töötab. Tuleb rõhutada, et kuigi liikmesriikidevahelised läbirääkimised on sageli keerulised, suudetakse leida toimivaid kompromisse ja lahendusi.

Ühest küljest peaks nõukogu läbirääkimiste simulatsioon olema võimalikult realistlik. Seetõttu on iga liikmesriik esindatud, olenemata sellest, kui palju simulatsioonimängus osalejaid on. Teisest küljest on vaja teatavaid lihtsustusi, et kompromiss oleks võimalik saavutada piiratud aja jooksul. Seetõttu võivad riigi huvid mõnikord erineda selle riigi tegelikust poliitilisest seisukohast. Lihtsustamise tase on siiski minimaalne, tagades, et riikide seisukohad on endiselt tihedalt seotud konkreetse riigi tegelike eelistustega.

Tegevus on suunatud rühmadele, mis koosnevad **20–50 inimesest**. Osalejad võivad erineda vanuse, tausta ja varasemate teadmiste poolest.

Versioonid

Raskemad versioonid („Sõiduautode CO₂ heidet käsitlev määrus“ ja „Tehisintellektisüsteemide raamistiku kehtestamine“) on mõeldud EList eelteadmisi omavatele rühmadele, näiteks asjakohaste kraadiõppeprogrammide üliõpilastele. Seevastu standardversioonid sobivad rühmadele, kellel ei ole ELi kohta eelteadmisi. Peamine erinevus standard- ja raskemate versioonide vahel seisneb läbirääkimistes käsitletavate punktide ja vastavate argumentide keerukuses.

Simulatsiooni kogukestus, kaasa arvatud sissejuhatus ja hindamine, on **120 minutit**. Väga soovitatav on **tehisintellekti raamistiku kehtestamist** käsitleva raskema versiooni jaoks rohkem aega anda.

Eri stsenaariumide keerukus

Õiglane mood	
CO ₂ heite reguleerimine (standardversioon)	
CO ₂ heite reguleerimine (raskem versioon)	 
Tehisintellekti raamistiku kehtestamine (standardversioon)	 
Tehisintellekti raamistiku kehtestamine (raskem versioon)	  

Rollid

Iga osaleja hakkab mängima kindlat rolli. Enne simulatsioonimängu algust peab korraldaja osalejate arvust sõltuvalt otsustama, millised rollid on mängus esindatud. Allpool toodud tabelites on näidatud ja soovitatud, milliseid rolle on vastava rühma suuruse puhul võimalik valida.

Korraldajad mängivad sekretariaadi rolli ja annavad eesistujale nõu mängu juhtimise kohta. Tegelikult võtavad nõukogu peasekretariaadi töötajad sekretariaadi seisukoha.

Nõukogu peasekretariaati esindab (esindavad) korraldaja(d). **Euroopa Komisjoni** esindab alati üks mängija. Volinikul on läbirääkimiste ajal õigus kõneleda, kuid mitte hääletada. Komisjoni ülesanne on määruse ettepanekut tutvustada ja aidata nõukogul kompromiss saavutada. Mängus võetakse arvesse **nõukogu** roteeruvat **eesistumist**. Üks osaleja võtab eesistuja rolli. Tema ülesanne on juhtida läbirääkimisi ja aidata saavutada liikmesriikide vahel kompromiss. Tegelikult istub ta selle liikmesriigi ministri kõrval, kes on praegu eesistujariik. Kõik teised osalejad täidavad ELi liikmesriikide ministrite rolli.

Ruumi valik

Ruum, kus mäng toimub, peaks olema piisavalt suur, et sinna mahuks kuni 50 osalejat. Et osalejad saaksid oma rolli paremini sisse elada, peaksid ruum ja läbirääkimistelaud välja nägema võimalikult autentsed. Näiteks võiksid laual olla sildid liikmesriikide nimedega ja riigilipud.

Soovitame paigutada ametliku läbirääkimistelaua ruumi keskele. Selle laua ümber istuvad liikmesriikide ministrid ja Euroopa Komisjoni esindaja. Laua taha peaksid mahtuma kõik osalejad. Kui riigi kohta on rohkem kui üks minister, võib juhtuda, et üks neist peab istuma teises reas, kuid korraldaja peaks julgustama neid mingil hetkel oma kohti vahetama. Üks minister võib kõneleda näiteks ametlike läbirääkimiste esimeses voorus ja teine teises voorus.

4. Kolme teema üksikasjalik kirjeldus



4.1 Määrus õiglase moe märgise kohta

Paljud meist, kes ostavad tänapäeva globaliseerunud maailmas näiteks T-särgi, osalevad kaudselt töötajate ärakasutamises. Valmisriiete tööstus annab tööd umbes 60 miljonile töötajale üle kogu maailma. 70% neist on naised, kes enamasti töötavad pikki päevi pea olematu palga eest.

Tekstiilitööstus reostab ka keskkonda: 2016. aastal tekitas tekstiilitööstus 5–10% ülemaailmsest õhusaastest. Lisaks sellele põhjustab 20% kogu mageveereostusest tekstiili töötlemine ja värvimine. Kuigi ELi kodanike keskkonnavaladus ja sotsiaalne teadlikkus on kasvamas, on odavama kuni keskmise hinnaklassi kiirmoe turuosa peaaegu 80%. Ainus viis töötingimuste parandamiseks ja keskkonnareostuse vähendamiseks on aga õiglane või aeglane mood.

Kuigi õiglase moe üle arutatakse nüüdsel ajal palju, tuleb õiglaselt toodetud riiete jaoks ühtne kogu ELi hõlmav märgis alles luua. Õiglase moe märgistamiseks kasutatakse praegu erinevaid riiklikke, piirkondlikke, avaliku ja erasektori süsteeme.

Lisateave ja uuemad arengusuunad:

- ♦ Euroopa Komisjon, siseturg, tööstus, ettevõtlus ja VKEd: tekstiil- ja rõivatoodete õigusaktid, https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (15. märts 2019)
- ♦ Euroopa Komisjon: ELi kodanikud ja arengukoostöö, Eurobaromeetri eriuuring nr 537, <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (16. juuli 2025)
- ♦ Ettevõtluse ja inimõiguste ressursikeskus (Business and Human Rights Resource Centre) (2018), Euroopa tekstiilitööstus ja inimõigustealane hoolsuskohustus: peamised arengusuundumused, inimõigustealased väited ja parimad tavad, https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (15. märts 2019)

Simulatsiooni käigus arendatakse seda teemat edasi. Komisjon teeb ettepaneku õiglase moe märgise loomist käsitleva määruse kohta ajendatuna ELi kodanike kasvavast huvist kestlike ja õiglaselt toodetud toodete vastu. Kavandatava märgise puhul keskendutakse eelkõige sotsiaalsetele standarditele. Konkurentsivõime nõukogu peab nüüd seadusandliku tavamenetluse raames ettepanekut arutama ja leppima kokku ühises seisukohas. Kas nõukogu pooldab märgise kehtestamist? Milliseid standardeid peavad tootjad selle sertifikaadi saamiseks järgima?

Eeldatakse, et enamikus määruse eelnõu osades on juba töörühma ja COREPERi tasandil kokku lepitud. Seega on ettepanek palju lihtsam kui tegelikkuses, kuid see sisaldab kahte poliitiliselt tundlikku küsimust, mida ministrid peavad arutama. Iga artikli puhul on kolm varianti (mille hulgast valida) ja võimalus saavutada läbirääkimistel edasisi kompromisse.

(Loetelupunktidena esitatud) vaidlusküsimused on järgmised:

Artikkel 1: minimaalsed sotsiaalsed standardid

Õiglase moe märgisega nähakse ette

- ♦ **ranged sotsiaalsed standardid**, millega määratakse kindlaks äraelamist võimaldav töötasu, keelustatakse lapstööjõu kasutamine ja sunniviisiline töö ning tagatakse head ja ohutud töötingimused *või*
- ♦ **keskmised sotsiaalsed standardid**, millega keelustatakse lapstööjõu kasutamine ja sunniviisiline töö ning tagatakse miinimumnõuded palga ja töötingimuste osas *või*
- ♦ **põhilised sotsiaalsed standardid**, millega kaotatakse lapstööjõu kasutamise kõige hullemad vormid ja keelustatakse sunniviisiline töö.

Artikkel 2: kriteeriumide siduvus

- ♦ **Ranged meetmed:** ettevõtjatele pannakse vastutus tõendada standarditele vastavust ja anda aru Euroopa kohtutele, kui standardeid ei ole täidetud. *või*
- ♦ **Mõõdukad meetmed:** kohapealsed kontrollid, mille puhul sõltumatud asutused kontrollivad standardite täitmist. *või*
- ♦ **Leebed meetmed:** üldised kohustused (käitumisjuhend), mille puhul jaemüüjad ise võtavad vajalikud meetmeid standardite täitmiseks.

Rollide jaotus

Osaliselt kattuvad argumendid on järgmistel riikidel:

Bulgaaria Horvaatia Rumeenia	Soome Madalmaad Rootsi	Belgia Taani Iirimaa	Ungari Läti Leedu Slovakkia
Küpros Prantsusmaa Itaalia	Tšehhi Eesti Poola Sloveenia	Austria Saksamaa Luksemburg	Kreeka Malta Portugal Hispaania

Rollide jaotus eri suurusega rühmade kaupa on esitatud 5. peatükis.



4.2 Sõiduautode CO₂ heidet käsitlev määrus

EL kui Pariisi kokkuleppe osaline on võtnud kohustuse võidelda kliimamuutuste vastu. Euroopa kliimamääruses on EL seadnud eesmärgi saavutada 2050. aastaks kliimaneutraalsus. See eeldab märkimisväärset kasvuhoonegaaside heite (KHG heide) vähendamist, mida EL püüab saavutada Euroopa roheleppe abil. See on suuremööduline algatus, millega Euroopa Komisjon tegeles aastatel 2019–2024.

Et roheleppet saadaks edu, on kõige kaalukam sõna öelda transpordisektoril. Kui võtta kokku kogu ELi KHG heide, siis 2019. aastal vastutas transpordisektor sellest veerandi eest. Sellest sõiduautode ja mootorrattaste arvele läheb 60%. Heitkoguste vähendamine transpordisektoris on väga keeruline – aastatel 1990–2019 kasvas maanteetranspordi heide 28%.

Lisateave ja uuemad arengusuunad:

- Euroopa Komisjon, Euroopa kliimamäärus, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (7. märts 2019)
- Euroopa Komisjon, sõiduautode ja kaubikute CO₂ heite normid, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (7. märts 2025)
- Euroopa Keskkonnaamet, transport ja liikuvus, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (7. märts 2025)

Simulatsioonis vaadeldakse üksnes sõiduautode CO₂ heidet ja see põhineb 2019. aasta läbirääkimistel määruse ettepaneku üle, milles käsitletakse uute sõiduautode CO₂ heidet ja elektrisõidukite taristu kasutuselevõttu. Kavandatavas määruses keskendutakse fossiilkütustel töötavate autode registreerimise tähtajale ja ELi liikmesriikide maanteedel paiknevatele laadimisjaamadele. Transpordi, telekommunikatsiooni ja energeetika nõukogu peab nüüd seadusandliku tavamenetluse raames ettepanekut arutama ja leppima kokku ühises seisukohas. Kas nõukogu pooldab määruse vastuvõtmist? Millistes eesmärkides saavutaksid liikmesriigid kokkuleppe?

Eeldatakse, et enamikus määruse eelnõu osades on juba töörühma ja COREPERi tasandil kokku lepitud. Seega on ettepanek palju lihtsam kui tegelikkuses, kuid see sisaldab kahte poliitiliselt tundlikku küsimust, mida ministrid peavad arutama. Iga artikli puhul on variandid (mille hulgast valida) ja võimalus saavutada läbirääkimistel edasisi kompromisse.

(Paksus kirjas esitatud) vaidlusküsimused on järgmised:

Standardversioon

Artikkel 1

Järk-järgult lõpetatakse (bensiinil või diislikütusel töötava) sise põlemismootoriga sõidukite registreerimine. Alates **2030./2035./2040./2050.** aastast ei tohi ELis enam registreerida uusi bensiini- või diiselmootoriga autosid.

Artikkel 2

ELi liikmesriigid **võtavad kohustuse/seavad eesmärgiks** luua kõikidel kiirteedel sõiduautodele elektrilaadimistaristu. Laadimispunktid ei või olla üksteisest kaugemal kui **40/60/80/100** km.

Raskem versioon

Artikkel 1

- A) Järk-järgult lõpetatakse (bensiinil või diislikütusel töötava) sise põlemismootoriga sõidukite registreerimine. Aastaks **2025/2027/2030** peavad **25/40/50/55/75% uutest registreeritud sõidukitest** olema elektrisõidukid.
- B) Alates **2030./2035./2040./2050.** aastast ei tohi ELis enam registreerida uusi bensiini- või diiselmootoriga autosid.

Artikkel 2

- A) Liikmesriigid **võtavad kohustuse/seavad eesmärgiks** luua autodele elektrilaadimistaristu.
- B) See taristu peab katma **TEN-T võrku/kõiki kiirteid**. Selles taristus ei või laadimispunktid olla üksteisest kaugemal kui **40/60/80/100** km.

Rollide jaotus

Osaliselt kattuvad argumendid on järgmistel riikidel:

Malta Leedu Iirimaa Luksemburg	Soome Kreeka Sloveenia Rootsi	Austria Belgia Madalmaad Taani	Prantsusmaa Saksamaa Slovakkia Itaalia
Läti Bulgaaria Rumeenia Tšehhi	Poola Ungari Horvaatia Küpros	Eesti Portugal Hispaania	-

Rollide jaotus eri suurusega rühmade kaupa on esitatud 5. peatükis.



4.3 Tehisintellekti raamistiku kehtestamine

Tehisintellekt areneb kiiresti, pakkudes lahendusi kõigis elu-, äri- ja ühiskonnavaaldkondades. Seni on digitaaltooteid reguleeritud üksnes isikuandmete kaitse üldmääruse, digiteenuste määruse ning muude ohutus- ja inimõiguste raamistikega, nagu ELi põhiõiguste harta, mis hõlmab õigust eraelu puutumatusele ja mittediskrimineerimisele. Tehisintellekti arendamiseks ja turustamiseks ei ole siiski kehtestatud konkreetset raamistikku.

Digikümnenadi strateegia raames on ELi eesmärk olla tehisintellekti (TI) valdkonnas esirinnas, kaitstes samal ajal põhiõigusi ning tagades tarbijakaitse, turu konkurentsivõime, innovatsiooni ja tehnoloogilise juhtpositsiooni. Nende arutelude keskmes on Euroopa Komisjoni seadusandlik ettepanek, mille eesmärk on reguleerida TI arendamist ELis. Läbirääkimised on käinud alates 2021. aastast. Lisateave ja uuemad arengusuunad:

- Euroopa Komisjon, Euroopa digikümnenad, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade> (20. aprill 2025)
- Euroopa Komisjon, Euroopa lähenemisviisi tehisintellektile, sealhulgas ajakava kuni ELi tehisintellekti käsitleva õigusakti vastuvõtmiseni, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (20. aprill 2025)
- Euroopa Komisjon, tehisintellekti käsitlev määrus, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai> (20. aprill 2025)
- Euroopa Parlament, tehisintellekti käsitlev ELi õigusakt: esimene tehisintellekti käsitlev määrus, <https://www.europarl.europa.eu/topics/et/article/20230601STO93804/euroopa-tehisintellekti-maarus-eli-plaan-reguleerida-tehisintellekti> (8. juuni 2023)
- Euroopa Ülemkogu, tehisintellekti eelised ja riskid, <https://www.consilium.europa.eu/et/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (20. aprill 2025)

2023. aastal toimuv simulatsioon kajastab läbirääkimiste viimast vooru, mis on vajalik tehisintellekti käsitleva ühise ELi õigusakti suhtes kokkuleppe saavutamiseks. Varasematel läbirääkimistel on juba arutatud mitut aspekti, näiteks vastuvõetamatu riski, väikese riski ja riskivabade rakendustega tehisintellektimudelite määratlust ja nõudeid. Peamised vaidluspunktid keskenduvad kõrge riskiga tehisintellektirakenduste riskiklassifikatsioonile, mille puhul võidakse järgida kas võimetepõhist lähenemisviisi, mille puhul tehisintellektisüsteeme klassifitseeritakse nende tehnoloogilise võime alusel, või eesmärgipõhist lähenemisviisi, mille puhul tehisintellekti peetakse suure riskiga tehisintellektiks, kui seda kasutatakse teatud kindlates sektorites.

Simulatsiooni raskemas versioonis käsitletakse ka suure riskiga tehisintellektisüsteemidele esitatavaid nõudeid, pakkudes võimaluse valida ettevaatusel põhineva, jäiga raamistiku ning paindlikuma raamistiku vahel.

(Loetelupunktidena esitatud) vaidlusküsimused on järgmised:

Standardversion

Artikkel 1

EL soovib vastu võtta riskijuhtimise ühise standardi TI-süsteemide väljatöötamise, turustamise, impordi ja kasutamise alal. Need süsteemid liigitatakse riskivabadeks, väikese riskiga, suure riskiga või vastuvõetamatu riskiga süsteemideks (vt I lisa). Suure riskiga TI-süsteemide määratlemiseks võtab EL vastu

- **võimetepõhise riskiklassifikatsiooni: risk määratakse kindlaks süsteemi tehniliste võimete alusel või**
- **eesmärgipõhise riskiklassifikatsiooni: risk põhineb TI kavandatud kasutamisel tundlikes sektorites.**

Selle riskiklassifikatsiooni alusel tuleb suure riskiga TI-süsteeme enne kasutuselevõtmist põhjalikult testida.

Artikkel 2

Artikli 1 sätet kohaldatakse kõigi tehisintellektisüsteemide suhtes:

- **ilma eranditeta või**
- **ilma eranditeta, välja arvatud juhul, kui need süsteemid on välja töötatud avatud lähtekoodiga ja/või**
- **välja arvatud juhul, kui need on välja töötanud väikeettevõtjad või idufirmad ja/või**
- **välja arvatud juhul, kui need on välja töötatud sõjalisel või kaitseotstarbel ja/või**
- **välja arvatud juhul, kui need on välja töötatud riikliku julgeoleku, rände või piirikontrolli eesmärgil**

Raskem version

Artikkel 1A

EL soovib vastu võtta riskijuhtimise ühise standardi TI-süsteemide väljatöötamise, turustamise, impordi ja kasutamise alal. Need süsteemid liigitatakse riskivabadeks, väikese riskiga, suure riskiga või vastuvõetamatu riskiga süsteemideks (vt I lisa). Suure riskiga TI-süsteemide määratlemiseks võtab EL vastu

- **võimetepõhise riskiklassifikatsiooni: risk määratakse kindlaks süsteemi tehniliste võimete alusel või**
- **eesmärgipõhise riskiklassifikatsiooni: risk põhineb TI kavandatud kasutamisel tundlikes sektorites.**

Selle riskiklassifikatsiooni alusel tuleb suure riskiga TI-süsteeme enne kasutuselevõtmist põhjalikult testida.

Artikkel 1B

Suure riskiga TI-süsteemide väljatöötamisel peavad arendajad järgima

- **ettevaatusel põhinevat lähenemisviisi: täitma rangeid testimise standardnõudeid või**
- **paindlikku lähenemisviisi: viima enne TI-mudeli kasutuselevõtmist läbi selle enesehindamise**

(vt II lisa).

Artikkel 2

Artikli 1 sätet kohaldatakse kõigi tehisintellektisüsteemide suhtes:

- **ilma eranditeta**
või
- **ilma eranditeta, välja arvatud juhul, kui need süsteemid on välja töötatud avatud lähtekoodiga**
ja/või
- **välja arvatud juhul, kui need on välja töötanud väikeettevõtjad või idufirmad**
ja/või
- **välja arvatud juhul, kui need on välja töötatud sõjalisel või kaitseotstarbel**
ja/või
- **välja arvatud juhul, kui need on välja töötatud riikliku julgeoleku, rände või piirikontrolli eesmärgil**

Rollide jaotus

Osaliselt kattuvad argumendid on järgmistel riikidel:

Saksamaa Belgia Küpros Kreeka Hispaania	Prantsusmaa Austria Taani Rumeenia Poola	Horvaatia Itaalia Sloveenia Madalmaad
Malta Luksemburg Bulgaaria Slovakkia	Tšehhi Eesti Ungari Läti Leedu	Soome Iirimaa Rootsi Portugal

5. Enne mängu: materjalid, ettevalmistus ja planeerimine

Ruum peaks olema valmis seatud vastavalt istekohtade plaanile (vt jagu „Ruumi valik“ eespool).

Samuti on vaja järgmist:

- arvuti, millega on ühendatud projektor;
- rollide kirjeldused vastavalt osalejate arvule (vt vastavalt juhtumile jagu „Rollid“ eespool). Kui osalejaid on vähem kui 29, siis mõned neist esindavad kahte riiki. Neile antakse ühe riigi rolli kirjeldus;
- nimesildid vastavalt osalejate arvule (vt vastavalt juhtumile jagu „Rollid“ eespool);
- sildid riikide nimedega;
- kelluke;
- kott või korv nimesiltide jaoks.

Enne mängu alustamist tuleb teha veel järgmist:

- avada arvutis PowerPointi esitus;
- panna kotti või korvi rühma suurusele vastav arv nimesilte;
- asetada läbirääkimistelaual sildid riikide nimedega;
- asetada läbirääkimistelaual iga riigi sildi kõrvale vastava rolli kirjeldus tekstiga allapoole.

Rollide jaotus vastavalt rühmade suurusele

Kui osalejaid on 29, esindab iga riiki üks inimene (27 liikmesriiki + Euroopa Komisjon + eesistujariik).

Pange tähele, et on ka võimalik, et korraldaja täidab eesistujariigi ja/või komisjoni rolli. Selle üle võib korraldaja otsustada oma eelistuse ja konteksti alusel.

Kui osalejaid on 30 või rohkem, esindab mõnda liikmesriiki kaks inimest (mõlemad ministri rollis). Näiteks kui rühmas on 33 osalejat, esindavad Austriat, Belgiat, Prantsusmaad ja Saksamaad kaks inimest, kuid kummalgi on ainult üks hääl. Siiski peaks mõlemal ministril olema võimalus sõna võtta – üks kõneleb näiteks ametlike läbirääkimiste esimeses voorus, teine teises või üks neist esitab nende seisukoha artikli 1 kohta, teine artikli 2 kohta.

Kui osalejaid on vähem kui 29, on eelistatav, et kohalviibivate riikide arvu vähendamise asemel täidab eesistujariigi ja komisjoni rolli korraldaja.

Kui osalejaid on vähem kui 27, ei saa kõik riigid esindatud olla. Et tagada argumentide tasakaalustatud esindatus, tuleks vähendada liikmesriikide arvu nendest eri riikide rühmadest, kelle osad argumendid kattuvad.

6. Mängu ajal: sündmuste käik ja korraldajate ülesanded

Korraldajate roll (nõukogu peasekretariaat)

Korraldajad peaksid tagama, et kõik osalejad on aru saanud mängu eesmärgist, arenemiskäigust ja reeglitest. Samuti peaksid korraldajad osalejatele selgitama, et:

- a) tegemist on mänguga, st nende tegevusel ei ole püsivat mõju nende tegelikule elule ning nende tegelaskuju huve ja argumente ei peeta nende isiklikuks arvamuseks;
- b) mäng toimib ja on huvitav ainult siis, kui selles osalevad kõik mängijad.

Mängu ajal on korraldajad sekretariaadi rollis ja nad peaksid nii palju kui võimalik tagaplaanile jääma. Mida vähem korraldajad sekkuvad, seda paremini mäng toimib.

Siiski peavad korraldajad olema vajaduse korral valmis sekkuma. Nende ülesanded on järgmised:

- vastamine küsimustele, mis puudutavad mängu sisu, reegleid, korralduslikke ja tehnilisi probleeme, ajakava jne;
- mängu dünaamika jälgimine ja vajaduse korral mängu kulu mõjutamine (nt rääkimine teatud mängijatega);
- eri rühmade dünaamika jälgimine ja vajaduse korral sekkumine;
- tagamine, et kõik osalejad on mängu kaasatud ega pea poliitikas ja poliitilistes protsessides pettuma; hea simulatsioonimäng peaks osalejatele poliitika põnevaks muutma;
- ajakavast kinnipidamine ja vajaduse korral osalejatele meelde tuletamine, kui palju on aega jäänud;
- hindamise eesmärgil mängu asjakohaste aspektide dokumenteerimine ja läbirääkimiste jälgimine.

Märkus: keerukad läbirääkimised võivad olla mõnele osalejale väsitavad, kuna nad saavad palju infot ning peavad demonstreerima oma oskust veenvalt esineda ja argumenteerida. Korraldajad peaksid end mitte nii kindlalt tundvatele osalejatele kinnitama, et nende ideed ja panused on väärtuslikud ning et mänguga tasub kaasa minna. Ideaalsel juhul aitavad rühma tugevamad liikmed nõrgemaid.

Etapid	Tegevused	Korraldajate ülesanded	Materjalid ja ruumi valik	Kestus
Saabumine	20–50 osalejat sisenevad ruumi. Igaüks võtab korvist nimesildi, millel on kirjas tema roll ja liikmesriik/liikmesriigid, keda ta esindab. Osalejad istuvad läbirääkimistelaual, kus nende koht on tähistatud riigi nimesildiga.	Jagada ruumi sisenejatele välja nimesildid (seda juhul, kui osalejate arv on eelnevalt teada; kui osalejate arv ei ole teada, võtavad osalejad istet ja nimesildid jagatakse välja siis, kui kõik osalejad on kohal). Näidata osalejatele, kuhu nad peavad istuma. Õelda osalejatele, milline liikmesriik on praegu eesistujariik, ja selgitada, kuidas nad koos töötavad.	Nimesildid Vastavale arvule osalejatele mõeldud läbirääkimistelaud ruumi keskel Riikide nimedega sildid laual Lauale iga istekoha juurde tekstiga allapoole asetatud rollikirjeldus	Enne mängu
Sissejuhatus	Kõik osalejad saavad endale rolli. Neile tutvustatakse simulatsiooni konteksti ja sisu. Nad saavad infot mängu ajakava, rolli ja ülesannete kohta.	Tervitada osalejaid. Tutvustada tausta ja teemat. Selgitada mängu reegleid, ajakava ja rolliga seotud ülesandeid.	Osalejad istuvad laua taga. Stsenaarium korraldajale Projektori ekraan PowerPointi esitlus	10'
Ettevalmistamine	Osalejad loevad läbi oma rolli kirjelduse. Nad arutavad oma rühmas ettepaneku sisu ja oma strateegiat, määravad kindlaks oma seisukoha määrase eelnõu suhtes ja märgivad üles täiendavad argumendid. Nad kohtuvad teiste liikmesriikidega, kellega neil osad argumendid kattuvad. Iga liikmesriik koostab lühikese sõnavõtu (kuni 1 minut), milles esitab kahe artikli kohta oma seisukohad. Nad saavad kasutada oma rolli kirjelduses esitatud teksti. Ka komisjon koostab lühikese sõnavõtu (kuni 1 minut), milles tutvustab oma ettepanekut. Tekst on esitatud rollikirjelduses. Eesistuja valmistab ette oma sõnavõtu, milles tervitab teisi osalejaid. Tekst on esitatud rollikirjelduses.	Vastata individuaalsetele küsimustele. Juhendada eesistujat: selgitada ülesandeid ja anda nõu, kuidas alustada ametlikke läbirääkimisi, kuidas läbirääkimisi juhtida ja kuidas saavutada kompromiss. Juhendada komisjoni: selgitada ülesandeid ja anda nõu, kuidas ettepanekut tutvustada ja kaitsta. Veenduda, et kõik rühmad koostavad oma sõnavõtud. Jälgida aega.	Osalejad istuvad laua taga. Vajaduse korral võivad nad suhelda liikmesriikidega, kellega neil osad argumendid kattuvad.	30'

Ametlikud läbirääkimised	Ametlikud läbirääkimised avab eesistuja (ta istub selle liikmesriigi delegatsiooni kõrval, kes on praegu tegelikkuses eesistujariik). Seejärel tutvustab komisjon määruse eelnõu. Pärast seda esinevad liikmesriigid üheminutilise sõnavõtuga, milles esitavad oma seisukohad eelnõu kohta (kõigile antakse järjestikku sõna). Nad peaksid selgitama, kas nad jagavad seisukohti teiste liikmesriikidega, nt „Meie seisukoht on xyz, mis on sarnane liikmesriigi X seisukohaga“. Loomulikult võivad nad esitada täiendavaid argumente. Kui aega jääb üle, järgneb avatud arutelu, mida juhib eesistujariik.	Jälgida mängu dünaamikat. Tuletada osalejatele meelde, kui palju on aega jäänud. Vajaduse korral anda eesistujale ja teistele rühmadele nõu ning vastata individuaalsetele küsimustele.	Kõik ministrid ja komisjoni esindaja istuvad laua taga. Eesistuja istub koos selle liikmesriigi delegatsiooniga, kes on praegu nõukogu eesistujariik. Kelluke eesistujale	35'
Arutelud rühmades	Liikmesriigid tulevad läbirääkimistelaua tagant ära ja peavad arutelusid rühmades. Nad analüüsivad toimunud läbirääkimisvooru ja kaaluvad võimalikke kompromisse. Eesistuja koostab kompromisettepaneku.	Vajaduse korral anda nõu, millised on erinevad võimalused kompromissi saavutamiseks. Nõustada eesistujat ja toetada teda kompromisettepaneku väljatöötamisel.	Osalejad töötavad rühmadena ruumi eri kohtades.	10'–20'
Ametlikud läbirääkimised ja otsuste tegemine	Delegaadid tulevad läbirääkimistelaua taha tagasi. Eesistuja tutvustab kompromisettepanekut. Liikmesriigid arutavad lühidalt võimalikke muudatusi eelnõus. Eesistuja paneb kõik sisukad kompromisettepanekud hääletusele. Nõukogu ühine seisukoht võetakse vastu, kui vähemalt 55% liikmesriikidest, kes esindavad vähemalt 65% ELi elanikkonnast, on poolt. Ideaaljuhul püütakse alati saavutada ühehäälneline otsus, aga kui see ei ole võimalik, kehtib topeltenamuse reegel.	Jälgida mängu dünaamikat. Tuletada osalejatele meelde, kui palju on aega jäänud. Vajaduse korral anda eesistujale ja teistele rühmadele nõu ning vastata individuaalsetele küsimustele. Vajaduse korral aidata eesistujat hääletusel.	Osalejad (ministrid + eesistuja + komisjon) istuvad läbirääkimistelaua taga. Korraldaja (kes mängib sekretariaadi rolli) istub eesistuja kõrval. Eesistujale antakse hääletamise jälgimiseks sülearvutis või mobiiliseadmes töötav häälte kalkulaator.	15'–25'

Järelarutelu	Osalejad tulevad rollist välja. Nad analüüsivad mängu ja võrdlevad seda tegelikkusega. Neil on võimalik esitada küsimusi ja anda tagasisidet.	Võimalikud küsimused: • Kuidas te end oma rollis tundsite? • Kuidas te oleksite tegelikus elus selle otsuseni jõudnud? • Mida te õppisite nõukogu tööst? Selgitada mängu ja tegelikkuse vahelisi erinevusi ja sarnasusi. Paluda tagasisidet: • Mis teile mängu juures meeldis? • Kuidas saaks mängu parandada? <i>Vt ka järelarutelu teemapõhiseid aspekte 7. jaos.</i>		20'–30'
Kokku:				120'-150'

7. Pärast mängu: näpunäited hindamiseks

Hindamine on väga tähtis, et tagada järjepidev õppimine. Hindamine aitab jätkata teadmiste ja oskuste arendamise protsessi ning paneb õpitu laiemasse perspektiivi ja seob selle tegelikkusega. Hindamise eesmärk on tuua osalejad rollist välja, aidata neil kogetut analüüsida ja selgitada konflikte, mis võisid mängu käigus tekkida.

Pärast mängu hinnatakse läbirääkimiste tulemusi ja kulgu ning võimaluse korral seotakse need juba omandatud teadmistega. Kohe kui mäng on lõppenud, on väga tähtis lasta osalejatel rollist välja tulla. Sümbolse toiminguna peaksid osalejad oma nimesildid tagasi andma. Mängu ja selle tulemustega seotud läbimõeldud arutelu jaoks on tähtis, et osalejad saaksid jälle olla nemad ise.

Hindamine toimub põhiliselt neljas etapis, mida on kirjeldatud järgmistes jagudes.

Intuiitiivne analüüs

Selles etapis tulevad osalejad rollist välja. Mängu esmane analüüs võimaldab näiteks vabaneda frustratsioonist ja väljendada emotsioone. Põhiküsimused:

- Kuidas teil mängus läks?
- Kuidas te end oma rollis tundsite?

Arutelu juhtimiseks sobib välkmeetod: korraldaja kogub tervelt rühmalt lühikesi suulisi vastuseid. Selles etapis ei tohiks korraldaja ega osalejad teiste väljaütlemisi kommenteerida. Näiteid tüüpilistest vastustest:

- „See oli tore, kuid väsitav.“
- „Minu meelest oli kokkuleppe saavutamine keeruline.“
- „Oli huvitav näha, kuidas poliitilised läbirääkimised toimuvad.“

Analüüs kõrvaltvaataja pilguga

Selles etapis analüüsitakse mängu tegelikku kulgu. Et mängus kokkuleppe saavutada, pidid osalejad oma algsetes seisukohtades järeleandmisi tegema. Võib arutada seda, kui suuri järeleandmisi osalejad pidid oma algsetes seisukohtades tegema, et mängus kokkuleppe saavutada. Arutada võib korraga kõikide osalejatega või väiksemates rühmades, mille moodustavad osalejad, kelle osad argumendid mängus kattusid. Põhiküsimused:

- Kuidas kirjeldada mängu kulgu? (Küsida osalejatelt, kui palju nad pidid kompromisse tegema.)
- Millised argumendid olid eriti veenvad?
- Kas kokkuleppele oli keeruline jõuda? Kui jah, siis miks?
- Millised olid mängu pöörded?

Võrdlemine tegelikkusega

Selles etapis on asjakohased järgmised põhiküsimused:

- Mis oli realistlik? Mis oli ebarealistlik?
- Kuidas te oleksite tegelikus elus selle otsuseni jõudnud?
- Mis teie arvates nende läbirääkimiste tulemuste põhjal edasi saaks?

Tavaliselt peavad osalejad ebarealistlikuks mänguolukordi, mis on tegelikult üsna realistlikud, kuigi mitte esmapilgul. Mõned näited ja võimalikud vastused:

- „Mäng oli palju lühem kui tegelik poliitiline protsess.“
Jah, loomulikult. Kuid isegi tegelikkuses tuleb enamik poliitilisi otsuseid teha ajalise surve all. Simulatsiooni eesmärk on anda ettekujutus poliitiliste läbirääkimiste survest ja piirangutest, vajadusest leida kompromisse ja ajalisest survest, mille all mõnikord tehakse lõplikke poliitilisi otsuseid. Tüüpilised määruse ettepanekud koosnevad rohkematest artiklitest. Kõik muud artiklid loeti mängus töörühma ja COREPERi tasandil kokkulepituks. Ministrite tasandil on arutlusel ainult kaks poliitilist küsimust – need kaks artiklit, mida täna arutati.
- „Me ei teadnud sellest teemast piisavalt; meil ei olnud taustainfot.“

Tegelikus elus konsulteeritakse ekspertidega, töösse panustavad huvirühmad ja korraldatakse uuringuid. Kuid lõpuks arvaks enamik poliitikuid, et neil pole sageli piisavalt infot.

- „See oli vaid rollimäng.“

Loomulikult ei tööta nõukogu ministrid „mängult“. Kuna nad aga ei esinda oma isiklikke seisukohti, on seos mänguga olemas. Nad esindavad oma riigi valitsust ja neil on läbirääkimiste pidamiseks konkreetset volitused. Seega ei ole välistatud, et nende valitsuselt saadud volitused ei kajasta nende isiklikku arvamust. Niisiis peavad ka nemad teatud rolli täitma.

Et võrrelda fiktiivse mängu stsenaariumi seadusandliku tavamenetlusega, võib näidata reaalse protsessi skeemi.

Lisaks võib läbi viia teemapõhiseid arutelusid:



Määrus õiglase moe märgise kohta

- See teema on fiktiivne ega põhine tegelikul ELi õigusaktil.
- Teemad keskendusid vaid mõningatele aspektidele, kuid ei puudutanud selliseid aspekte nagu transport ja tarnimine, ökoloogilised riskid, tooteohutusstandardid jne.

Täiendavad teemapõhised küsimused:

- Mida arvate kiirmoetööstusest ja selle laiemast mõjust keskkonnale, majandusele, rahvusvahelistele suhetele päritoluriikidega jne?
- Milline on teie arvamus sellise reguleerimise kohta, mis läheks arutatud aspektidest kaugemale?
- Milliseid muid argumente simulatsioonis ei käsitletud? (nt töötajate palkade ja lapstööjõu sidumine kaubandussuhetega, keskkonnamõju, konkurentsivõime, tarbijaküsimused ja tooteohutus)



Sõiduautode CO₂ heidet käsitlev määrus

- Juhtum keskendus üksnes elektrisõidukitele, jättes välja hübriidsõidukid.
- Juhtumis uuriti laadimistaristut, kuid ei võetud arvesse elektrisõidukite laadimiseks kasutatavaid energiaallikaid.
- 2019. aastal ei olnud ELi taksonoomiat veel kindlaks määratud, nii et esialgsel läbirääkimistel arutati ka seda, kas tuumaenergia tuleks liigitada kestlikuks.

Täiendavad teemapõhised küsimused:

- Millistes valdkondades on teie arvates kõige lihtsam rakendada CO₂ heite vähendamise määru? Millistes valdkondades on teie ja te sõprade või sugulaste arvates kõige lihtsam heidet vähendada?
- Milline roll on teie arvates inimtegevusel CO₂ heite vähendamisel? Mõelge näiteks, milline on kontrast inimeste vahel, kellele meeldivad kiired autod, ja nende vahel, kes eelistavad jalgrattasõitu.



Tehisintellekti raamistiku kehtestamine

- Tehisintellekti teema hõlmab palju rohkem küsimusi, kui selle stsenaariumiga on võimalik käsitleda. Vaadake tehisintellekti käsitleva ELi määruse lõplikku teksti, et teha kindlaks täiendavad arutelupunktid.
- Arutelud tehisintellekti käsitleva ELi õigusakti üle kestsid üle kolme aasta.

Täiendavad teemapõhised küsimused:

- Mida arvate tehisintellekti tulevikust?
- Mida arvate selle reguleerimisest? Mis on teie jaoks olulisem, kas määrus, mis tagab eetilise ja vastutustundliku tehisintellekti arendamise või tehisintellektialase suutlikkuse kiire suurendamise ELis?
- Milliseid muid argumente simulatsioonis ei käsitletud? (nt ükski riik ei teinud ettepanekut tehisintellekti tugevamaks reguleerimiseks, et motiveerida kasutajaid tehisintellekti vähem kasutama – pigem nõustuvad kõik liikmesriigid, et tehisintellektil on tulevikus ühel või teisel viisil mitmes sektoris oluline roll; tehisintellektisüsteemide keskkonnamõju).
- Kuidas saab ülemaailmne kogukond võidelda digilõhe vastu? Digilõhe viitab tehisintellektile juurdepääsu ja sellega seotud mõjuvõimu erinevale dünaamikale; nt vaestel ja eakatel on sageli piiratum juurdepääs tehnoloogiale kui jõukamate riikidest pärit noortel; tehisintellekti valdkonna suurjõududel on suur hulk andmeid, mille on hankinud või kogunud ebakindlas olukorras olevad töötajad vaestes riikides.

Mängu hindamine

Lõpuks peaks osalejatel olema võimalus anda tagasisidet mängu enda kohta. Üks võimalus igalt osalejalt anonüümse tagasiside saamiseks on kasutada standardset küsimustikku. Tavaliselt on aga kasulikum paluda osalejatel kirjutada vastused järgmistele küsimustele:

- Mida õppisid nõukogu tööst?
- Mis sulle meeldis?
- Mida võiks parandada?

Lõppmärkused

Simulatsioonimängu käigus peetavad läbirääkimised võivad olla frustrerivad, eriti kui osalejad ei jõua kokkuleppele. Loomulikult on see realistlik tulemus, eriti kui simuleerida konfliktiolukorda, kus osalejad esindavad väga erinevaid huve. Selliste läbirääkimiste dünaamika mõistmine võib samuti olla hea õppimisvõimalus.

Kuid eriti noorte puhul võib see frustratsioon jätta poliitikast negatiivse mulje. See omakorda võib seada ohtu simulatsioonimängude olulise eesmärgi kodanikuhariduses: tekitada poliitika vastu huvi. Seda dilemma ei tohiks ignoreerida, vaid seda tuleks pärast mängu toimuval hindamisel põhjalikumalt arutada, mille põhjal tekib osalejatel loodetavasti realistlikum arusaam sellest, kuidas poliitika toimib: see on kohati pikk ja tüütu protsess kompromissi leidmiseks. Kuigi see võib olla väsitav, on see tõenäoliselt siiski parem kui enamik alternatiive.