



NA DEN MINISTREM:

Jednání na úrovni EU 27

Manuál pro školitele k tématům:

- ◆ nařízení o označení pro etickou módu
- nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů
- zavedení rámce pro AI

Obsah

1. Simulační hry: metodika učení.....	3
2. Přehledně: tři témata.....	4
3. Koncepce hry	5
4. Tři témata podrobněji	7
4.1 Nařízení o označení pro etickou módu	7
4.2 Nařízení týkající se emisí CO ₂ u osobních automobilů	9
4.3 Zavedení rámce pro AI	11
5. Než hra začne: materiály, příprava a plánování	14
6. Průběh hry: pořadí jednotlivých fází, úloha lektorů	15
7. Dohráno: tipy pro hodnocení	19

1. Simulační hry: metodika učení

Simulační hry představují na rozdíl od pasivního učení způsob aktivního učení. Aktivní způsoby učení přesahují rámec obvyklých postupů přijímání informací, jako je naslouchání a četba, a umožňují účastníkům, aby význam tvořili sami. Při aktivním učení se účastníci učí prostřednictvím osobních zkušeností, přičemž používají a analyzují poznatky, jež získali z učebnic a od učitelů.

Simulační hry zároveň podporují otevřenost vůči odlišným myšlenkám a pohledům na věc a podněcují ke kritickému posouzení vlastního stanoviska. Každý účastník se musí zhostit role, která mu není vlastní, přesvědčivě zastávat zájmy postavy, kterou představuje, a snažit se tyto zájmy prosazovat při vyjednávání – bez ohledu na to, zda odpovídají jeho skutečnému stanovisku v dané záležitosti, či nikoli.

Díky interakci s ostatními skupinami pak účastníci na vlastní kůži zažívají, jak složitý proces rozhodování probíhá v praxi a jak může být obtížné dosáhnout dohody se skupinami zastupujícími širokou škálu zájmů. Účastníci jsou přímými svědky toho, jak se zájmy mohou změnit v důsledku interakce s jinými názory a nápady. Rovněž se dozvídají, že jednání jsou často obtížná, že některé cíle se splnit nepodaří a že každý musí prokázat určitou míru ochoty ke kompromisu.

Stejně důležitý je i sociální aspekt simulační hry. Účastníci musí přijímat rozhodnutí pod časovým tlakem, určovat priority a vypracovávat strategie. Spolupráce v rámci skupiny podporuje týmovou práci, zatímco diskuse mezi skupinami rozvíjí vyjednávací schopnosti i schopnost přistoupit na kompromis a diskutovat o obtížných tématech.

V ideálním případě se toto vše děje „mimořádně“, neboť účastníci hry si často ani neuvědomují, že se učí. Významnou výhodou simulačních her je skutečnost, že kroky učiněné v jejich průběhu nemají žádné reálné důsledky; hry tudíž vytvářejí pro učení ideální prostředí.

Podtrženo a sečteno – díky aktivnímu přístupu, který simulační hry podporují, se účastníci učí s větší mírou reflexe, jejich učení má trvalejší výsledky a nabývá ucelenější povahy. A jde-li vše dobře, jsou simulační hry rovněž zábavné a vzrušující.

2. Přehledně: tři témata

Tato simulační hra nabízí tři různá témata, z nichž si mohou lektori a skupiny vybrat. Každé téma se zabývá jedním politickým návrhem z různých hledisek.



Nařízení o označení pro etickou módu

Módní průmysl má z pochopitelných důvodů špatnou pověst: znečištění životního prostředí, nebezpečné pracovní podmínky, vykořisťování pracovních sil a textilní odpad. Spotřebitelé o těchto otázkách příliš informováni nejsou. V rámci simulace „Nařízení o označení pro etickou módu“ se zkoumá, zda a jak by Evropská unie měla zavést univerzální značku pro eticky vyráběné a prodávané oděvy.

Tato simulace je fiktivní a není založena na skutečném nařízení EU.

Další podrobnosti viz kapitola 4.1.



Nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů

Má-li být do roku 2050 dosaženo klimatické neutrality, musí Evropská unie zintenzivnit úsilí o snížení emisí skleníkových plynů ve všech odvětvích. Odvětví dopravy hraje v této transformaci klíčovou úlohu. V rámci simulace „Nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů“ jednají členské státy EU o novém nařízení, kterým se ukládají omezení pro osobní automobily poháněné fosilními palivy s cílem urychlit vývoj, uvádění na trh a zavádění elektrických vozidel a celounijní dobíjecí infrastrukturu.

Tato simulace vychází z nařízení (EU) 2019/631 (emisní normy CO₂ pro automobily, 17. dubna 2019) a nařízení (EU) 2023/1804 (zavádění infrastruktury pro alternativní paliva, 13. září 2023).

Další podrobnosti viz kapitola 4.2.



Zavedení rámce pro AI

V zájmu zajištění odpovědného a udržitelného rozvoje umělé inteligence (AI) navrhla Evropská komise zavedení rámce pro AI, který by reguloval vývoj produktů AI používaných v Evropské unii a jejich uvádění na trh. Zároveň si EU klade za cíl stanovit globální normy pro vývoj AI a stát se globální velmocí v oblasti AI. Ústředním bodem jednání, do nichž jsou zapojeny členské státy EU, je ochrana základních práv, ochrana spotřebitele, konkurenceschopnost trhu, inovace a vedoucí postavení v oblasti technologií.

Tato simulace vychází z nařízení (EU) 2024/1689 (akt o umělé inteligenci, 13. června 2024), které Komise navrhla dne 21. dubna 2021, a je zasazena do roku 2023.

Další podrobnosti viz kapitola 4.3.

V případě témat „Nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů“ a „Zavedení rámce pro AI“ existuje standardní verze pro skupiny bez předchozích znalostí EU, jakož i pokročilá verze pro účastníky s předchozími znalostmi EU. Téma „nařízení o označení pro etickou módu“ je k dispozici pouze ve standardní verzi.

3. Koncepce hry

Rámcové podmínky

Simulační hra má účastníkům poskytnout představu o fungování Rady EU. Je třeba zdůraznit, že jednání mezi členskými státy jsou sice často obtížná, přesto však lze nalézt přijatelné kompromisy a řešení.

Na jedné straně by simulace jednání Rady měla být maximálně realistická. Z tohoto důvodu je zastoupen každý členský stát, bez ohledu na to, kolik hráčů se simulační hry zúčastní. Na druhé straně jsou nutná určitá zjednodušení, aby bylo možno dosáhnout kompromisu v omezeném časovém rámci. Proto se zájmy určité země mohou někdy odchylovat od jejího skutečného politického stanoviska. Míra zjednodušení je však omezena na minimum, čímž je zajištěno, že pozice jednotlivých zemí budou stále úzce souviset se skutečnými preferencemi dané země.

Aktivita je cílena na skupiny **20 až 50 osob**. Co do věku, sociálního statusu a již získaných znalostí mohou mezi účastníky panovat rozdíly.

Verze

Pokročilá verze („Nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů“ a „Zavedení rámce pro AI“) jsou navrženy pro skupiny s předchozími znalostmi EU, jako jsou vysokoškolští studenti relevantních oborů. Naproti tomu standardní verze jsou vhodné pro skupiny bez předchozích znalostí EU. Klíčový rozdíl mezi standardní a pokročilou verzí spočívá ve složitosti bodů jednání a souvisejících argumentů.

Celková doba trvání simulace, včetně úvodu a vyhodnocení, činí **120 minut**. Na pokročilou verzi tématu „**Zavedení rámce pro AI**“ je velmi vhodné si vyhradit času více.

Složitost různých scénářů

Etická móda	
Regulace emisí CO ₂ (standardní verze)	
Regulace emisí CO ₂ (pokročilá verze)	 
Zavedení rámce pro AI (standardní verze)	 
Zavedení rámce pro AI (pokročilá verze)	  

Role

Každý účastník se ujme přidělené role. Než je simulační hra zahájena, musí lektor v závislosti na počtu účastníků rozhodnout, které role v ní budou zastoupeny. V tabulkách uvedených v jednotlivých oddílech níže je uveden přehled rolí spolu s pokyny pro jejich výběr podle velikostí skupin.

Lektoři plní úlohu sekretariátu a poskytují předsednictví poradenství ohledně průběhu hry. Ve skutečnosti funkci sekretariátu vykonávají zaměstnanci generálního sekretariátu Rady.

Generální sekretariát Rady zastupuje lektor nebo lektoři. **Evropskou komisi** zastupuje vždy jeden hráč. Zástupce Evropské komise má právo během jednání promluvit, avšak neúčastní se hlasování. Úkolem Komise je předložit návrh nařízení a pomoci Radě dosáhnout kompromisu. Ve hře se zohledňuje princip rotujícího **předsednictví Rady**. Úloha předsednictví je svěřena jednomu z účastníků. Jeho úkolem je předsedat jednáním a zprostředkovávat kompromis mezi členskými státy. Při skutečných jednáních tento účastník sedí vedle ministra členského státu, jenž Radě aktuálně předsedá. Všichni ostatní hráči zastávají úlohu ministrů členských států EU.

Výběr místnosti

Hra by měla probíhat v místnosti schopné pojmout skupiny čítající až 50 účastníků. Chceme-li účastníkům pomoci, aby se s přidělenými rolemi co nejvíce ztotožnili, je žádoucí, aby místnost a jednací stůl působily maximálně autenticky; za tímto účelem lze na stůl umístit cedulky s označením jednotlivých zemí a vlaječky.

Jednací stůl je vhodné umístit doprostřed místnosti. U tohoto stolu jsou usazeni ministři členských států a zástupce Evropské komise. Všichni účastníci by se měli ke stolu vejít. Zastupuje-li některou zemi více než jeden ministr, může se stát, že jeden z nich bude muset zasedat v druhém řadě – v takovém případě by je měl lektor vybídnout, aby si v určitém okamžiku místa vyměnili. Jeden ministr může například hovořit během prvního kola oficiálních jednání a druhý pak během kola druhého.

4. Tři témata podrobněji



4.1 Nařízení o označení pro etickou módu

V dnešním globalizovaném světě se mnozí z nás účastní vykořisťování pracovních sil – stačí si jen koupit tričko. Konfekční průmysl zaměstnává na celém světě přibližně 60 milionů pracovníků. Z toho 70 % činí ženy, jež většinou pracují celý den za ubohou mzdou.

Textilní průmysl působí i škody na životním prostředí: v roce 2016 byl odpovědný za 5 až 10 % celosvětového znečištění ovzduší. Kromě toho je 20 % veškerého znečištění sladké vody způsobeno úpravou a barvením textilu. Zatímco ekologické a sociální povědomí občanů EU se zvyšuje, tržní podíl tzv. rychlé módy („fast fashion“) se v segmentu nízkých až středních cen blíží hodnotě 80 %. Jedinou možností, jak zlepšit pracovní podmínky a omezit znečištění životního prostředí, představuje ovšem móda etická či „pomalá“ („slow fashion“).

Ačkoli je etická móda v současné době velmi diskutované téma, neexistuje dosud pro eticky vyrobené oděvní zboží jednotná značka EU. V současné době je označování etické módy založeno na směsici různých vnitrostátních, regionálních, veřejných a komerčních systémů.

Další informace a údaje o aktuálním vývoji naleznete na internetové stránce:

- ♦ Evropská komise, vnitřní trh, průmysl, podnikání a malé a střední podniky: právní předpisy týkající se textilu a oděvů, https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (15/03/2019)
- ♦ Evropská komise: Občané EU a rozvojová spolupráce. Zvláštní průzkum Eurobarometr č. 537, <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (16/07/2025)
- ♦ Středisko zdrojů pro podnikání a lidská práva (2018), Evropský textilní průmysl a náležitá angažovanost v oblasti lidských práv: Klíčové události, ohlášené případy porušování lidských práv a osvědčené postupy, https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (15/03/2019)

Simulace jde o krok dál. V reakci na rostoucí zájem občanů EU o udržitelné a eticky vyráběné produkty vypracovala Komise návrh nařízení, jímž má být vytvořeno označení pro etickou módu. Plánované označení se bude zaměřovat zejména na sociální standardy. Rada pro konkurenceschopnost musí nyní v rámci řádného legislativního postupu projednat společný postoj a dospět k rozhodnutí. Souhlasí Rada se zavedením označení? Jaké standardy musejí výrobci dodržovat, aby toto osvědčení získali?

Převážná část znění návrhu již byla dohodnuta na úrovni pracovní skupiny a na úrovni Coreperu. Návrh je tedy mnohem jednodušší, než by tomu bylo ve skutečnosti, avšak obsahuje dva politicky citlivé body, které musí projednat ministři. Pro každý článek existují tři možnosti (z nichž je třeba si jednu zvolit), přičemž dalších kompromisů lze dosáhnout během vyjednávání.

Nedořešené otázky (uvedené ve formě odrážek) jsou tyto:

Článek 1: Minimální sociální standardy

Označení pro etickou módu – úrovně

- ◆ **Vysoké sociální standardy**, které zajišťují životní minimum, zakazují dětskou a nucenou práci a zaručují dobré a bezpečné pracovní podmínky.
nebo
- ◆ **Střední sociální standardy**, které zakazují dětskou a nucenou práci a zaručují minimální požadavky na mzdy a pracovní podmínky.
nebo
- ◆ **Základní sociální standardy**, které odstraňují nejhorší formy dětské práce a zakazují nucenou práci.

Článek 2: Závazná povaha kritérií

- ◆ **Přísná opatření:** Povinnost podniků prokázat, že standardy dodržují; v opačném případě se budou zodpovídat před evropskými soudy.
nebo
- ◆ **Méně přísná opatření:** Kontroly na místě, jejichž prostřednictvím nezávislé subjekty zjišťují, zda jsou dohodnuté standardy plněny.
nebo
- ◆ **Mírná opatření:** Obecně definované závazky („kodex chování“) – maloobchodní prodejci dodržují standardy na základě vlastních opatření, která sami přijmou.

Přidělení rolí

Následující země sdílejí některé z argumentů:

Bulharsko Chorvatsko Rumunsko	Finsko Nizozemsko Švédsko	Belgie Dánsko Irsko	Maďarsko Lotyšsko Litva Slovensko
Kypr Francie Itálie	Česko Estonsko Polsko Slovinsko	Rakousko Německo Lucembursko	Řecko Malta Portugalsko Španělsko

Rozdělení rolí pro různé velikosti skupin viz kapitola 5.



4.2 Nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů

Jako smluvní strana Pařížské dohody se EU zavázala bojovat proti změně klimatu. V evropském právním rámci pro klima si EU stanovila jako cíl dosáhnout do roku 2050 klimatické neutrality. Proto je nutné výrazně snížit emise skleníkových plynů. EU se snaží potřebného snížení dosáhnout prostřednictvím Zelené dohody pro Evropu, která představuje klíčovou iniciativu Evropské komise jmenované na období let 2019–2024.

Úspěch Zelené dohody je značně závislý na odvětví dopravy. V roce 2019 je situace taková, že právě odvětví dopravy produkuje čtvrtinu všech emisí skleníkových plynů v EU. Zdrojem 60 % těchto emisí jsou osobní automobily a motocykly. Je všeobecně známo, že snižování emisí v odvětví dopravy je mimořádně obtížné. Jen v segmentu silniční dopravy byl v období let 1990–2019 zaznamenán nárůst emisí o 28 %.

Další informace a údaje o aktuálním vývoji naleznete na internetové stránce:

- Evropská komise, evropský právní rámec pro klima, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (07/03/2019)
- Evropská komise, výkonnostní normy pro emise CO₂ pro osobní automobily a dodávky, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (07/03/2025)
- Evropská agentura pro životní prostředí, Doprava a mobilita, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (07/03/2025)

Simulace se zabývá výhradně emisemi CO₂ z osobních automobilů a vychází z jednání z roku 2019 o návrhu nařízení o emisích CO₂ z nových osobních automobilů a o zavádění infrastruktury pro elektrická vozidla. Plánované nařízení se zaměří na lhůtu pro registraci automobilů na fosilní paliva a na dobíjecí stanice na silnicích ve všech členských státech EU. Rada pro dopravu, telekomunikace a energetiku musí nyní v rámci řádného legislativního postupu projednat společný postoj a dospět k rozhodnutí. Souhlasí Rada se zavedením tohoto nařízení? Na jakých cílech se členské státy dokáží dohodnout?

Převážná část znění návrhu již byla dohodnuta na úrovni pracovní skupiny a na úrovni Coreperu. Návrh je tedy mnohem jednodušší, než by tomu bylo ve skutečnosti, avšak obsahuje dva politicky citlivé body, které musí projednat ministři. Pro každý článek existují možnosti (z nichž je třeba si jednu zvolit), přičemž dalších kompromisů lze dosáhnout během vyjednávání.

Nedořešené otázky (zvýrazněně tučně) jsou tyto:

Standardní verze

Článek 1

Registrace nových vozidel se spalovacími motory (poháněnými benzinem nebo naftou) se postupně ukončí. Od roku **2030/2035/2040/2050** nebude možné v EU registrovat nové automobily s benzinovým nebo naftovým pohonem.

Článek 2

Členské státy **se zavazují k / usilují o** vybudování sítě dobíjecích stanic pro elektrická vozidla. Vzdálenost mezi dobíjecími stanicemi nesmí být větší než **40/60/80/100** kilometrů.

Pokročilá verze

Článek 1

- A) Registrace nových vozidel se spalovacími motory (poháněnými benzinem nebo naftou) se postupně ukončí. Elektrické automobily musí do roku **2025/2027/2030** představovat **25/40/50/55/75** % nově registrovaných vozidel.
- B) Od roku **2030/2035/2040/2050** nebude možné v EU registrovat nové automobily s benzinovým nebo naftovým pohonem.

Článek 2

- A) Členské státy **se zavazují k / usilují o** vybudování sítě dobíjecích stanic pro elektrická vozidla.
- B) Síť dobíjecích stanic pokrývá **transevropskou dopravní síť (TEN-T) / všechny dálnice**. Vzdálenost mezi dobíjecími stanicemi v rámci uvedené sítě nesmí být větší než **40/60/80/100** kilometrů.

Přidělení rolí

Následující země sdílejí některé z argumentů:

Malta Litva Irsko Lucembursko	Finsko Řecko Slovinsko Švédsko	Rakousko Belgie Nizozemsko Dánsko	Francie Německo Slovensko Itálie
Lotyšsko Bulharsko Rumunsko Česko	Polsko Maďarsko Chorvatsko Kypr	Estonsko Portugalsko Španělsko	–

Rozdělení rolí pro různé velikosti skupin viz kapitola 5.



4.3 Zavedení rámce pro AI

Umělá inteligence (AI) se rychle vyvíjí a nabízí řešení pro všechny oblasti života, podnikání a společnosti. Digitální produkty byly dosud regulovány pouze prostřednictvím obecného nařízení o ochraně osobních údajů (GDPR), nařízení o digitálních službách a dalších rámců v oblasti bezpečnosti a lidských práv, jako je Listina základních práv EU, která se vztahuje na právo na soukromí a nediskriminaci. Nebyl však zaveden žádný zvláštní rámec pro vývoj AI a její uvádění na trh.

V rámci své Strategie kybernetické bezpečnosti pro digitální dekádu si EU klade za cíl stát se lídrem v oblasti AI a zároveň zajišťovat základní práva, ochranu spotřebitele, konkurenceschopnost trhu, inovace a vedoucí postavení v oblasti technologií. Jádrem diskusí je legislativní návrh Evropské komise, jehož cílem je regulovat vývoj AI v rámci EU. Jednání probíhají od roku 2021. Další informace a údaje o aktuálním vývoji naleznete na internetové stránce:

- Evropská komise, Evropská digitální dekáda, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade> (20/04/2025)
- Evropská komise, Evropský přístup k umělé inteligenci, včetně harmonogramu směřujícího k aktu EU o umělé inteligenci, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (20/04/2025)
- Evropská komise, akt o umělé inteligenci, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai> (20/04/2025)
- Evropský parlament, Akt EU o umělé inteligenci: první nařízení o umělé inteligenci, <https://www.europarl.europa.eu/topics/cs/article/20230601STO93804/akt-eu-o-umele-inteligenci-prvni-narizeni-o-umele-inteligenci> (08/06/2023)
- Evropská rada, Přínosy a rizika umělé inteligence, <https://www.consilium.europa.eu/cs/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (20/04/2025)

Simulace je zasazena do roku 2023 a navazuje na závěrečné kolo jednání, které je zapotřebí k dosažení dohody o společném aktu EU o umělé inteligenci. Během předchozích jednání již bylo projednáno několik aspektů, jako je definice a požadavky na modely AI s nepřijatelným rizikem, nízkým rizikem a aplikacemi bez rizika. Hlavní nedorozumění se zaměřují na klasifikaci rizik pro vysoce rizikové aplikace AI, která se může řídit buď přístupem založeným na schopnostech, kdy jsou systémy AI klasifikovány na základě svých technologických schopností, nebo přístupem založeným na účelu, v němž je AI považována za vysoce rizikovou, pokud se používá v konkrétních odvětvích.

Pokročilá verze simulace se rovněž zabývá požadavky na vysoce rizikové systémy AI a představuje volbu mezi preventivním, pevným a flexibilnějším rámcem.

Nedořešené otázky (uvedené ve formě odrážek) jsou tyto:

Standardní verze

Článek 1

EU přijímá společnou normu pro řízení rizik při vývoji, uvádění na trh, dovozu a používání systémů umělé inteligence (AI). Tyto systémy jsou klasifikovány jako systémy obnášející nulové, nízké, vysoké nebo nepřijatelné riziko (viz příloha I). Pro účely definice „vysoce rizikových“ systémů AI přijme EU

- **klasifikaci rizik založenou na schopnostech: riziko se stanoví se zřetelem k technickým schopnostem systému**
nebo
- **klasifikaci rizik založenou na účelu: riziko se stanoví na základě zamýšleného použití AI v citlivých odvětvích.**

Na základě této klasifikace rizik musí „vysoce rizikové“ systémy AI před zprovozněním projít přísným testováním.

Článek 2

Ustanovení článku 1 se vztahuje na všechny systémy AI

- **bez výjimky**
nebo
- **bez výjimky, není-li systém vyvinut jako systém s otevřeným zdrojovým kódem**
nebo
- **s výjimkou případů, kdy jsou vyvinuty malými podniky a startupy**
nebo
- **s výjimkou případů, kdy jsou vyvinuty pro vojenské nebo obranné účely**
nebo
- **s výjimkou případů, kdy jsou vyvinuty pro účely národní bezpečnosti, řízení migrace nebo ochrany hranic.**

Pokročilá verze

Článek 1A

EU přijímá společnou normu pro řízení rizik při vývoji, uvádění na trh, dovozu a používání systémů umělé inteligence (AI). Tyto systémy jsou klasifikovány jako systémy obnášející nulové, nízké, vysoké nebo nepřijatelné riziko (viz příloha I). Pro účely definice „vysoce rizikových“ systémů AI přijme EU

- **klasifikaci rizik založenou na schopnostech: riziko se stanoví se zřetelem k technickým schopnostem systému**
nebo
- **klasifikaci rizik založenou na účelu: riziko se stanoví na základě zamýšleného použití AI v citlivých odvětvích.**

Na základě této klasifikace rizik musí „vysoce rizikové“ systémy AI před zprovozněním projít přísným testováním.

Článek 1B

Během vývoje „vysoce rizikových“ systémů AI musí vývojáři uplatňovat

- **přístup předběžné opatrnosti: dodržovat přísné standardizované požadavky na testování**
nebo
- **flexibilní přístup: před zprovozněním modelu AI provést vlastní hodnocení.**

(viz příloha II)

Článek 2

Ustanovení článku 1 se vztahuje na všechny systémy AI

- **bez výjimky**
nebo
- **bez výjimky, není-li systém vyvinut jako systém s otevřeným zdrojovým kódem**
nebo
- **s výjimkou případů, kdy jsou vyvinuty malými podniky a startupy**
nebo
- **s výjimkou případů, kdy jsou vyvinuty pro vojenské nebo obranné účely**
nebo
- **s výjimkou případů, kdy jsou vyvinuty pro účely národní bezpečnosti, řízení migrace nebo ochrany hranic.**

Přidělení rolí

Následující země sdílejí některé z argumentů:

Německo Belgie Kypr Řecko Španělsko	Francie Rakousko Dánsko Rumunsko Polsko	Chorvatsko Itálie Slovinsko Nizozemsko
Malta Lucembursko Bulharsko Slovensko	Česko Estonsko Maďarsko Lotyšsko Litva	Finsko Irsko Švédsko Portugalsko

5. Než hra začne: materiály, příprava a plánování

Místnost by měla být uspořádána podle zasedacího pořádku (viz oddíl o výběru místnosti výše).

Kromě toho bude zapotřebí následující:

- počítač a připojený projektor,
- popisy rolí s ohledem na počet účastníků (pro každý scénář viz oddíl o rolích výše). Je-li účastníků méně než 29, budou někteří z nich zastupovat dvojici zemí. Účastníci obdrží popis role týkající se jedné nebo dvou zemí,
- jmenovky s ohledem na počet účastníků (pro každý scénář viz oddíl o rolích výše),
- cedulky s označením země,
- stolní zvonek,
- sáček nebo krabičku na jmenovky.

Na co je před zahájením hry ještě třeba pamatovat:

- spustit na počítači powerpointovou prezentaci,
- do sáčku či krabičky vložit správný počet jmenovek,
- na jednací stůl umístit cedulky s označením jednotlivých zemí,
- na jednací stůl umístit k odpovídajícím označením zemí popisy rolí, potištěnou stranou dolů.

Rozdělení rolí podle velikosti skupiny

Sestává-li skupina z 29 účastníků, bude každý členský stát zastoupen jednou osobou (27 členských států + Evropská komise + předsednictví).

Poznámka: Je rovněž možné, aby úlohu předsednictví nebo Komise převzal lektor. V tomto ohledu je rozhodnutí na lektorovi, vzhledem k jeho preferencím a ke kontextu.

Sestává-li skupina z 30 nebo více účastníků, budou některé členské státy zastoupeny dvěma osobami (oba v roli ministra). Pokud se například skupina skládá z 33 účastníků, budou Belgie, Francie, Německo a Rakousko zastoupeny dvěma osobami, avšak každá země bude mít pouze jeden hlas. Oba ministři by však měli mít možnost vystoupit – například jeden bude hovořit v prvním kole oficiálních jednání, druhý ve druhém; nebo jeden předloží postoj k článku 1, druhý k článku 2.

Je-li účastníků méně než 29, měl by úlohu předsednictví a Komise převzít lektor, aby pokud možno nebylo třeba snižovat počet přítomných zemí.

Je-li účastníků méně než 27, některé členské státy se jednání nebudou moci zúčastnit. Aby bylo zajištěno vyvážené zastoupení argumentů, měl by být snížen počet členských států z různých skupin zemí, které některé z argumentů sdílejí.

6. Průběh hry: pořadí jednotlivých fází, úloha lektorů

Úloha lektorů (generální sekretariát Rady)

Lektoři by měli zajistit, aby všichni účastníci chápali smysl hry, scénář a pravidla. Dále by lektori měli účastníkům vysvětlit, že:

- a) hrají hru, tzn. že jejich jednání nebude mít žádný trvalý dopad na jejich reálný život a že zájmy a argumenty spojené s jejich rolí nebudou považovány za jejich osobní názory,
- b) hra funguje a je zábavná pouze za předpokladu, že všichni účastníci hrají s náležitým nasazením.

V průběhu lektori vykonávají úlohu sekretariátu a měli by zůstat maximálně v pozadí. Čím méně lektori do hry zasahují, tím lépe hra funguje.

Lektori však musejí být připraveni zasáhnout, bude-li to třeba. Mezi jejich úkoly patří:

- zodpovídat otázky ohledně obsahu hry a jejích pravidel, ohledně organizačních a technických problémů, harmonogramu atd.;
- sledovat dynamiku hry a v případě potřeby ovlivňovat její směřování (např. hovořit s některými hráči);
- sledovat dynamiku v různých skupinách a v případě potřeby zasáhnout;
- zajistit, aby byli všichni účastníci do hry zapojeni a aby výsledkem nebylo rozčarování z politiky nebo politického procesu; dobrá simulační hra zájem účastníků o politiku posiluje;
- sledovat harmonogram a v případě nutnosti jej účastníkům připomenout;
- dokumentovat důležité aspekty hry a sledovat chování při vyjednávání pro účely hodnocení.

Pozn.: Složitost vyjednávacího procesu může být pro některé účastníky příliš velkou výzvou s ohledem na velké množství informací a vzhledem k nárokům kladeným na jejich vyjadřovací, přesvědčovací a argumentační schopnosti. Lektori by měli být schopni přesvědčit méně sebevědomé účastníky a ujistit je, že jejich nápady a příspěvky jsou legitimní a že stojí za to se hry účastnit. V ideálním případě se „slabším“ členům týmu dostává pomoci od ostatních.

Fáze	Činnosti	Úloha lektorů	Materiály a výběr místnosti	Doba trvání
Příchod účastníků	Do místnosti vchází 20–50 účastníků. Při příchodu si každý z krabičky vytáhne jmenovku určující jeho roli a členský stát či členské státy, jež zastupuje. Účastníci se posadí k jednacímu stolu, kde jsou jejich místa označena cedulkami.	Pokud lektor předem zná skutečný počet účastníků, přidělit jmenovky hned při vstupu do místnosti. Pokud tomu tak není, účastníci se usadí a jmenovky se rozdají, jakmile jsou všichni přítomni. Ukázat účastníkům jejich místa. Vysvětlit účastníkům, který členský stát vykonává předsednictví a jak probíhá jejich spolupráce.	Jmenovky Jednací stůl pro daný počet účastníků uprostřed místnosti Označení zemí na stole Popisy rolí na stole u každého místa, potištěnou stranou dolů	Před začátkem hry
Úvod	Účastníci se ujmou svých rolí. Seznámí se s kontextem a obsahem simulace. Prostudují si harmonogram, svoji roli a své úkoly ve hře.	Uvítat účastníky. Vysvětlit kontext a zadání. Vysvětlit pravidla hry, harmonogram a přijetí role.	Účastníci jsou usazeni u stolu. Podklady pro lektora Projekční plocha Powerpointová prezentace	10 min.
Příprava	Účastníci si přečtou popisy svých rolí. Projednají v rámci svého týmu obsah a strategii, vymezí svůj postoj k návrhu nařízení a zapíší si další argumenty. Setkávají se s dalšími členskými státy, s nimiž mají některé argumenty společné. Každý členský stát si připraví krátké úvodní prohlášení (max. 1 min.), v němž objasní své postoje k oběma článkům. Může přitom použít podklady obsažené v popisu role. Úvodní prohlášení (max. 1 min.) si připraví rovněž Komise a představí v něm svůj návrh. Podklady jsou obsaženy v popisu role. Předsednictví si také připraví úvodní prohlášení, v němž ostatní účastníky uvítá. Podklady jsou obsaženy v popisu role.	Zodpovídat dotazy jednotlivých účastníků. Informovat předsednictví: vysvětlit, jaké jsou jeho úkoly a jak zahájit oficiální jednání, jak jednání řídit a jak dosáhnout kompromisu. Informovat Komisi: vysvětlit, jaké jsou její úkoly a jak prezentovat a obhájit předmětný návrh. Zajistit, aby si všechny skupiny připravily svá úvodní prohlášení. Sledovat čas.	Účastníci jsou usazeni u stolu. V případě potřeby se mohou setkat k rozhovorům s jinými členskými státy, s nimiž mají některé argumenty společné.	30 min.

Oficiální jednání	Oficiální jednání zahajuje předsednictví (sedící vedle delegace členského státu, jenž Radě aktuálně předsedá ve skutečnosti). Následně Komise předloží svůj návrh nařízení. Poté členské státy prezentují své postoje k návrhu v jednogodinových úvodních prohlášeních (tour de table). Budou vyzvány, aby objasnily, zda sdílejí některé postoje s jinými členskými státy, např. „Náš postoj je xyz, což zhruba odpovídá postoji členského státu X.“ Pochopitelně mohou přednést doplňující argumenty. V případě, že zbývá čas, následuje otevřená diskuse, kterou moderuje předsednictví.	Sledovat dynamiku hry. Připomínat účastníkům harmonogram. V případě potřeby: poskytovat poradenství předsednictví a dalším skupinám, zodpovídat dotazy jednotlivých účastníků.	Všichni ministři a zástupce Komise jsou na svých místech u stolu. Předsednictví sedí vedle delegace členského státu, jenž Radě aktuálně předsedá. Stolní zvonek pro předsednictví.	35 min.
Interní diskuse	Členské státy se mohou vzdálit od jednacího stolu k interním diskusím. Mohou tak posoudit aktuální kolo jednání a prodiskutovat možné kompromisy. Předsednictví vypracuje kompromisní návrh.	V případě potřeby: poskytovat poradenství ohledně možných kompromisních řešení. Poskytovat poradenství předsednictví a podporovat ho při přípravě kompromisního návrhu.	Účastníci se setkávají ve skupinách kdekoli v místnosti.	10–20 min.
Oficiální jednání a rozhodování	Delegáti se vrátí k jednacímu stolu. Předsednictví přednese kompromisní návrh. Členské státy krátce projednají možné změny návrhu. Předsednictví nechá o všech slibných kompromisních návrzích hlasovat. Postoj Rady je přijat, pokud s ním souhlasí alespoň 55 % členských států, které zastupují alespoň 65 % obyvatelstva EU. V ideálním případě je cílem vždy dosažení jednomyslného souhlasu, avšak není-li to možné, použije se pravidlo dvojí většiny.	Sledovat dynamiku hry. Připomínat účastníkům harmonogram. V případě potřeby poskytovat poradenství předsednictví a dalším skupinám, zodpovídat dotazy jednotlivých účastníků. V případě potřeby pomoci předsednictví s hlasováním.	Účastníci (ministři + předsednictví + Komise) jsou usazeni u jednacího stolu. Lektor (vykonávající úlohu sekretariátu) sedí vedle předsednictví. Předsednictví má pro dohled nad hlasováním k dispozici hlasovací kalkulačtor na notebooku nebo na mobilním zařízení.	15–25 min.

Závěrečná diskuse	Účastníci vystoupí ze svých rolí. Diskutují o hře a porovnají ji s realitou. Mají příležitost klást otázky a poskytnout zpětnou vazbu.	Možné otázky k diskusi: • Jak jste se ve své roli cítili? • Jak byste k rozhodnutí dospěli v reálném životě? • Co jste se dozvěděli o práci Rady? Objasnit rozdílné a podobné aspekty hry a reality. Požádat o zpětnou vazbu: • Co se vám na hře líbilo? • Co by bylo možné na hře zlepšit? <i>Viz také aspekty závěrečné diskuse věnované jednotlivým tématům v oddíle 7.</i>		20–30 min.
Celkem				120–150 min.

7. Dohráno: tipy pro hodnocení

Hodnocení je velmi důležité pro zajištění trvalých výsledků vzdělávání. Díky němu pokračuje proces rozvoje znalostí a dovedností, získané poznatky jsou zasazeny do souvislostí a propojeny s realitou. Hodnocení proto účastníkům umožňuje vystoupit z rolí, pomáhá jim posoudit nabyté zkušenosti a objasňuje případné konflikty, které mohly během hry vyvstat.

Po skončení hry jsou hodnoceny výsledky hry i její průběh a pokud možno jsou propojovány s dříve získanými poznatky. Ihned po završení hry je nesmírně důležité umožnit účastníkům, aby ze svých rolí opět vystoupili. Jako symbolický projev tohoto aktu by měli vrátit své jmenovky. Pro účely následné reflexe a diskuse o celé hře je důležité, aby se účastníci vrátili ke své skutečné identitě.

Hodnocení se v zásadě provádí ve čtyřech fázích, jež jsou popsány níže.

Intuitivní analýza

Cílem této fáze je dovést účastníky k tomu, aby opustili své role. Tato počáteční analýza může zahrnovat oproštění se od frustrace nebo vyjádření emocí. Klíčové otázky:

- Jak probíhala vaše účast ve hře?
- Jak jste se ve své roli cítili?

Vhodnou metodou pro vedení diskuse je bleskový brainstorming: lektor za účasti celého kolektivu shromažďuje od účastníků krátké ústní podněty. Ani lektor, ani účastníci by se v této fázi neměli k poznámkám ostatních vyjadřovat. Odpovědi mohou být formulovány například takto:

- „Bylo to zábavné, ale vyčerpávající.“
- „Přišlo mi obtížné dosáhnout dohody.“
- „Bylo zajímavé vidět, jak politická jednání fungují.“

Reflexe a hodnocení s odstupem

Během této fáze je analyzován průběh samotné hry. Aby účastníci byli s to dospět ve hře k dohodě, museli se vzdát některých svých výchozích stanovisek. Reflexe může zahrnovat diskusi o míře, do jaké účastníci museli své počáteční postoje opustit. Probíhat může v plénu nebo ve skupinách, kdy společně diskutují ti, kdo měli v rámci hry společné některé argumenty. Klíčové otázky:

- Jak lze popsat průběh hry? (Účastníci jsou dotazováni, do jaké míry museli činit kompromisy.)
- Které argumenty byly obzvláště přesvědčivé?
- Bylo obtížné dosáhnout dohody? Pokud ano, proč?
- Ve kterých okamžicích došlo v průběhu hry ke zvrátům?

Porovnání s realitou

V této fázi jsou důležité následující klíčové otázky:

- Co bylo realistické? Co bylo nerealistické?
- Jak byste k rozhodnutí dospěli v reálném životě?
- Jaký by byl s ohledem na výsledky jednání podle vás další vývoj událostí?

Účastníci obvykle vnímají jako nerealistické ty aspekty hry, které jsou ve skutečnosti realistické, byť ne na první pohled. Některé příklady a možná vysvětlení:

- „Hra byla mnohem kratší než skutečný politický proces.“
Ano, samozřejmě. I ve skutečnosti však musí být většina politických rozhodnutí učiněna pod časovým tlakem. Simulace má navodit stres a tlaky, které jsou součástí politických vyjednávání, situace, kdy je nutné nalézt kompromis, a atmosféru časové tísně, ve které jsou někdy konečná politická rozhodnutí přijímána. Návrhy nařízení mají většinou větší množství článků. Pro účely této hry se má za to, že všechny zbývající články již byly dohodnuty na úrovni pracovní skupiny a Coreperu. Na úrovni ministrů zbývá projednat pouze dva politické body, konkrétně dva články, kterými jsme se dnes zabývali.

- „Nebyli jsme s tématem dostatečně obeznámeni, neměli jsme žádné informace o kontextu.“
Ve skutečnosti probíhají konzultace s odborníky, zájmové skupiny poskytují podněty a provádějí se průzkumy. Většina politiků by se však nakonec shodla, že často nemají dostatek informací.
- „Vystupovali jsme v přidělené roli.“
Ministři v Radě pochopitelně přidělené role nehrají. Avšak vzhledem k tomu, že nevystupují jako soukromé osoby s osobními názory, spojitost se hrou existuje. Zastupují vládu své země a mají konkrétní mandát k jednání. Může se tudíž snadno stát, že se mandát, jež od své vlády obdrželi, neshoduje s jejich osobním pohledem na věc. V takovém případě pak i oni svou roli přece jen hrát musejí.

Ke srovnání scénáře fiktivní hry s řádným legislativním postupem může pomoci vývojový diagram skutečného postupu.

Kromě toho lze vést i úvahy týkající se konkrétních témat:



Nařízení o označení pro etickou módu

- Toto téma je fiktivní a není založeno na skutečné právní úpravě EU.
- Jednání byla zaměřena na omezený počet aspektů, přičemž další otázky, jako je doprava a dodávky, ekologická rizika, normy bezpečnosti výrobků atd., předmětem diskuse nebyly.

Další otázky k tématu:

- Co si myslíte o odvětví rychlé módy a jeho širších dopadech – na životní prostředí, na hospodářství, na mezinárodní vztahy se zeměmi původu atd.?
- Jaký je váš názor na její regulaci nad rámec projednávaných aspektů?
- Jaké další argumenty během simulace nezazněly? (např. propojení mezd pracovníků a dětské práce s obchodními vztahy, environmentální dopady, konkurenceschopnost, spotřebitelské otázky a bezpečnost výrobků)



Nařízení týkající se emisí CO₂ u osobních automobilů

- Jednání byla zaměřena pouze na elektrická vozidla, hybridní vozy předmětem diskuse nebyly.
- Hovořilo se o dobíjecí infrastrukturu, ale nebyl brán zřetel na zdroje energie, které se pro dobíjení elektrických vozidel používají.
- V roce 2019 dosud nebyla definována taxonomie EU, takže původní jednání rovněž obnášela otázku, zda bude jaderná energie klasifikována jako udržitelná.

Další otázky k tématu:

- Ve kterých oblastech lze podle vás provádět předpisy pro snižování emisí CO₂ nejsnáze? Ve kterých oblastech je nejsnazší snižovat emise pro vás a vaše přátele nebo příbuzné?
- Jakou roli podle vás při snižování emisí CO₂ hraje lidské chování? Zvažte kontrast mezi lidmi, kteří s potěšením řídí rychlé automobily, a těmi, kteří upřednostňují jízdu na kole.



Zavedení rámce pro AI

- Téma umělé inteligence (AI) zahrnuje mnohem více otázek, než může tento scénář zachytit. Chcete-li získat další podněty k diskusi, podívejte se na konečné znění aktu EU o AI.
- Diskuse o aktu EU o AI trvaly déle než tři roky.

Další otázky k tématu:

- Jak vnímáte budoucnost AI?
- Jaký je váš názor na její regulaci? Co je pro vás důležitější: nařízení, které zajistí etický a odpovědný vývoj AI, nebo rychlé rozšíření kapacit EU v oblasti AI?
- Jaké další argumenty během simulace nezazněly? (např. žádná země nenavrhla přísnější regulaci AI, která by uživatele motivovala k tomu, aby AI využívali méně – všechny členské státy se spíše shodují na tom, že AI je do určité míry budoucností v mnoha odvětvích; dopad systémů AI na životní prostředí).
- Jak může globální společenství bojovat proti „digitální propasti“? „Digitální propast“ se týká různé dynamiky distribuce přístupu a moci v souvislosti s AI; například chudí lidé a starší osoby mají často menší přístup k technologiím než mladí lidé z bohatších států; velmocí AI vlastní velké množství dat, která jsou získávána nebo shromažďována pracovníky s nejistým zaměstnáním v chudých zemích.

Hodnocení hry

Závěrem by měli mít účastníci příležitost vyjádřit se ke hře samotné. Anonymní zpětnou vazbu lze od každého účastníka získat například prostřednictvím standardizovaného dotazníku. Obvykle je však užitečnější vyzvat účastníky, aby písemnou formou individuálně zodpověděli tyto otázky:

- Co jste se dozvěděli o práci Rady?
- Co se vám líbilo?
- Co by bylo možné zlepšit?

Závěrečné poznámky

Jednání v rámci simulační hry mohou být frustrující, zvláště pokud se účastníkům nepodaří dosáhnout dohody. Takový výsledek je samozřejmě realistický, zejména pokud je simulována konfliktní situace, v níž účastníci zastupují velmi rozdílné zájmy. Pochopení této vyjednávací dynamiky může být rovněž dobrou příležitostí k učení.

Avšak zejména u mladých lidí může tato potenciální frustrace vyvolat negativní představu o politice. To by pak mohlo ohrozit důležitý cíl simulační hry v rámci občanské výchovy, jímž je naopak vzbudit zájem o politiku. Toto dilema nelze ignorovat; naopak by mělo být předmětem další diskuse v rámci hodnocení hry, přičemž výsledkem by mohl být realističtější náhled účastníků na to, jak politika funguje – někdy je proces vedoucí ke kompromisu zdoluhavý a úmorný. A byť to může být vyčerpávající, stále se může jednat o nejlepší z dostupných možností.