



MINISTRAS DIENAI: 27 valstybių narių derybos

Vadovas instruktoriams dėl:

- ◆ Reglamento dėl sąžiningos mados ženklo
- Reglamento dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio
- DI reglamentavimo sistemos sukūrimo

Turinys

1. Simuliaciniai žaidimai: mokymosi metodika	3
2. Glaustai: trys temos	4
3. Žaidimo koncepcija	5
4. Trys žaidimai išsamiai	7
4.1 Reglamentas dėl sąžiningos mados ženklo	7
4.2 Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO ₂ kiekio	9
4.3 DI reglamentavimo sistemos kūrimas.....	11
5. Prieš žaidimą: priemonės, pasirengimas ir planavimas	14
6. Žaidimas: veiksmų eiga ir žaidimo vedėjų užduotys	15
7. Po žaidimo: Patarimai dėl įvertinimo	19

1. Simuliaciniai žaidimai: mokymosi metodika

Simuliaciniai žaidimai – tai aktyvus, o ne pasyvus mokymosi priemonė. Naudojantis aktyvaus mokymosi priemonėmis informacija gaunama ne vien įprastais būdais, pavyzdžiui, klausantis ir skaitant, o besimokantieji įgalinami patys suvokti prasmę. Tokiu būdu dalyviai mokosi per asmeninę patirtį, pritaikydami ir apmąstydami tai, ką sužinojo iš vadovėlių ir mokytojų.

Be to, simuliaciniais žaidimais ugdoma empatija kitoms idėjoms bei perspektyvoms ir skatinama kritiškai apmąstyti savo poziciją. Kiekvienas dalyvis turi imtis jam neįprasto vaidmens, įtikinamai atstovauti personažo interesams ir stengtis, kad tie interesai paimtų viršų derybose, nepaisant to, ar jie atitinka faktinę asmens nuomonę tam tikru klausimu.

Bendraudami su kitomis veikėjų grupėmis dalyviai patiria, kaip praktiškai vyksta sudėtingas sprendimų priėmimo procesas ir kaip sunku gali būti susitarti su labai skirtingiems interesams atstovaujančiomis grupėmis. Dalyviai tiesiogiai patiria, kaip interesai gali keistis, kai susiduriama su kitomis nuomonėmis bei idėjomis. Jie taip pat sužino, kad derybos dažnai būna sudėtingos, kad ne visus tikslus galima pasiekti ir kad kiekvienas turi parodyti tam tikrą norą eiti į kompromisą.

Ne mažiau svarbus ir socialinis simuliacinių žaidimų aspektas. Dalyviai turi priimti sprendimus turėdami mažai laiko, nustatyti prioritetus ir išplėtoti strategijas. Bendradarbiavimas grupėje skatina komandinį darbą, o tarp grupių vykstančios diskusijos stiprina derybinius įgūdžius, taip pat gebėjimą eiti į kompromisą ir diskutuoti sudėtingomis temomis.

Idealiu atveju visa tai vyksta savaime, nes žaidimo metu dalyviai dažnai net nepastebi, kad mokosi. Svarbus simuliacinių žaidimų privalumas yra tai, kad veiksmai neturi realių pasekmių, todėl žaidimais sudaroma ideali mokymosi aplinka.

Apibendrinant galima pasakyti, kad simuliaciniais žaidimais skatinamas aktyvus požiūris, todėl dalyvių mokymasis labiau grindžiamas apmąstymu, yra tvaresnis ir labiau holistinis, o geriausiais atvejais žaisti simuliacinius žaidimus taip pat yra smagu ir įdomu.

2. Glaustai: trys temos

Šiame simuliaciniame žaidime siūlomos trys skirtingos temos, kurias gali pasirinkti vedėjai ir grupės. Kiekviena tema skirta aptarti vieną politikos pasiūlymą iš skirtingų perspektyvų.



Reglamentas dėl sąžiningos mados ženklo

Mados pramonė prasta reputacija pasižymi ne be pagrindo: jai būdinga aplinkos tarša, pavojingos darbo sąlygos, išnaudojimas ir tekstilės atliekos. Tuo tarpu vartotojai apie šias problemas žino nedaug. Žaidžiant žaidimą „Reglamentas dėl sąžiningos mados ženklo“ nagrinėjama, ar ir kaip Europos Sąjunga turėtų sukurti universalų ženklą, skirtą sąžiningai pagamintiems ir parduodamiems drabužiams ženklini.

Šis simuliacinis žaidimas yra išgalvotas ir nėra pagrįstas faktiniu ES reglamentavimu.

Daugiau informacijos pateikiama 4.1 skyriuje.



Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio

Kad iki 2050 m. būtų pasiektas poveikio klimatui neutralumo tikslas, Europos Sąjunga turi intensyvuoti pastangas visuose sektoriuose, kad būtų sumažintas išmetamas šiltnamio efektą sukeliančių dujų kiekis. Vykdam šią pertvarką itin svarbus vaidmuo tenka transporto sektoriui. Žaidžiant žaidimą „Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio“ ES valstybės narės derasi dėl naujo reglamento, kuriuo nustatomi apribojimai iškastiniu kuru varomiems lengviesiems automobiliams, kad būtų paspartintas elektrinių transporto priemonių ir ES masto įkrovimo infrastruktūros kūrimas, tiekimas rinkai ir naudojimas.

Šis simuliacinis žaidimas grindžiamas Reglamentu (ES) 2019/631 (lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ normos, 2019 m. balandžio 17 d.) ir Reglamentu (ES) 2023/1804 (alternatyviųjų degalų infrastruktūros diegimas, 2023 m. rugsėjo 13 d.).

Daugiau informacijos pateikiama 4.2 skyriuje.



DI reglamentavimo sistemos sukūrimas

Siekdama užtikrinti atsakingą ir tvarią DI plėtrą, Europos Komisija siūlo sukurti DI reglamentavimo sistemą, pagal kurią būtų reguliuojamas Europos Sąjungoje naudojamų DI produktų kūrimas ir tiekimas rinkai. Tuo pat metu ES siekia nustatyti pasaulinius DI plėtros standartus ir įsitvirtinti kaip pasaulinė varomoji jėga DI srityje. Derybose, kuriose dalyvauja ES valstybės narės, daugiausia dėmesio skiriama pagrindinių teisių apsaugai, vartotojų apsaugai, rinkos konkurencingumui, inovacijoms ir lyderystei technologijų srityje.

Šis simuliacinis žaidimas grindžiamas 2021 m. balandžio 21 d. Komisijos pasiūlytu Reglamentu (ES) 2024/1689 (DI aktas, 2024 m. birželio 13 d.). Šis simuliacinis žaidimas sukurtas 2023 m.

Daugiau informacijos pateikiama 4.3 skyriuje.

Parengta standartinė žaidimų „Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio“ ir „Dirbtinio intelekto reglamentavimo sistemos sukūrimas“ versija, skirta dalyvių, dar neturinčių žinių apie ES, grupėms, taip pat versija pažengusiems dalyviams, jau turintiems žinių apie ES. Žaidimas „Reglamentas dėl sąžiningos mados ženklo“ parengtas tik standartinė versija.

3. Žaidimo koncepcija

Pagrindinės sąlygos

Simuliacinio žaidimo tikslas – parodyti besimokantiems asmenims, kaip veikia ES Taryba. Reikėtų pabrėžti, kad nors valstybių narių derybos dažnai būna sudėtingos, perspektyvius kompromisus ir sprendimus rasti pavyksta.

Viena vertus, derybų Taryboje simuliacinimas turėtų būti kuo tikroviškesnis. Todėl atstovaujama kiekvienai valstybei narei, neatsižvelgiant į tai, kiek žaidėjų dalyvauja simuliaciniame žaidime. Kita vertus, kai ką būtina supaprastinti, kad kompromisą būtų galima rasti per trumpą laiko tarpą. Todėl konkrečios šalies interesai kartais gali skirtis nuo tikrosios jos politinės pozicijos. Tačiau supaprastinimas yra minimalus ir užtikrinama, kad konkrečios šalies pozicija vis tik būtų glaudžiai susijusi su faktiniais tos šalies prioritetais.

Žaidimas skirtas **20–50 žmonių** grupėms. Dalyvių amžius, kvalifikacija ir turimos žinios gali skirtis.

Versijos

Versijos pažengusiems („Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio“ ir „Dirbtinio intelekto reglamentavimo sistemos sukūrimas“) skirtos dalyvių, jau turinčių žinių apie ES, pavyzdžiui, universitetų studentų, besimokančių atitinkamose studijų programose, grupėms. Tuo tarpu standartinės versijos tinka dalyvių, dar neturinčių žinių apie ES, grupėms. Pagrindinis skirtumas tarp standartinių versijų ir versijų pažengusiems yra derybų klausimų ir atitinkamų argumentų sudėtingumas.

Šis simuliacinis žaidimas, įskaitant įvadą ir įvertinimą, iš viso trunka **120 minučių**. Labai rekomenduojama žaidimo „**DI sistemų reglamentavimo sistemos kūrimas**“ versijai pažengusiems skirti daugiau laiko.

Įvairių scenarijų sudėtingumas

Sąžininga mada	
Išmetamo CO ₂ kiekio reglamentavimas (standartinė versija)	
Išmetamo CO ₂ kiekio reglamentavimas (versija pažengusiems)	 
DI reglamentavimo sistemos sukūrimas (standartinė versija)	 
DI reglamentavimo sistemos sukūrimas (versija pažengusiems)	  

Vaidmenys

Kiekvienas dalyvis atlieka tam tikrą vaidmenį. Prieš prasidedant simuliaciniam žaidimui, žaidimo vedėjas turi nuspręsti, priklausomai nuo dalyvių skaičiaus, kurie vaidmenys bus atliekami žaidime. Tolesniuose skirsniuose pateikiamose lentelėse nurodyti visi vaidmenys ir patariama, kokio dydžio grupėms kokius vaidmenis rinktis.

Vedėjai atlieka Sekretoriato vaidmenį ir pataria pirmininkaujančiai valstybei narei dėl žaidimo eigos. Realiam gyvenime Sekretoriato funkcijas atlieka Tarybos generalinio sekretoriato darbuotojai.

Tarybos generaliniam sekretoriatui atstovauja vedėjas (-ai). Vienas žaidėjas visada atstovauja **Europos Komisijai**. Komisijos narys turi teisę išsakyti nuomonę derybų metu, bet neturi teisės balsuoti. Komisijos užduotis – pristatyti pasiūlymą dėl reglamento ir padėti Tarybai pasiekti kompromisą. Žaidime atsižvelgiama į **pirmininkavimą Tarybai** rotacijos tvarka. Vienas iš dalyvių imasi pirmininkaujančios valstybės narės vaidmens. Jo užduotis – pirmininkauti deryboms ir tarpininkauti valstybėms narėms siekiant kompromiso. Kai vyksta tikros derybos, jis sėdi šalia valstybės narės, kuri tuo metu pirmininkauja Tarybai, ministro. Visi kiti žaidėjai atlieka ES valstybių narių ministrų vaidmenis.

Patalpos pasirinkimas

Patalpa, kurioje vyksta žaidimas, turėtų būti pakankamai didelė, kad joje tilptų grupės iki 50 dalyvių. Tam, kad dalyviams būtų lengviau įsijausti į jiems skirtą vaidmenį, patariama patalpą ir derybų stalą apipavidalinti taip, kad viskas atrodytų kuo autentiškiau, pavyzdžiui, išdėlioti korteles su šalių pavadinimais ir pastatyti šalių vėliavėles.

Oficialių derybų stalą siūlome statyti patalpos viduryje. Aplink tą stalą susėda valstybių narių ministrai ir Europos Komisijos atstovas. Prie stalo turėtų tilpti visi dalyviai. Jei šaliai atstovauja daugiau nei vienas ministras, vienam iš jų gali tekti atsisėsti antroje eilėje, tačiau tokiu atveju vedėjas turėtų juos paskatinti tam tikru momentu susikeisti vietomis. Vienas ministras, pavyzdžiui, gali išsakyti nuomonę per pirmąjį oficialių derybų rundą, o kitas – per antrąjį.

4. Trys žaidimai išsamiai



4.1 Reglamentas dėl sąžiningos mados ženklo

Globalizuotame šiandienos pasaulyje daugelis mūsų prisidedame prie darbuotojų išnaudojimo – tam užtenka nusipirkti trumparankovius marškinėlius. Gatavų drabužių pramonėje visame pasaulyje dirba apie 60 mln. darbuotojų. 70 proc. iš jų yra moterys, dažniausiai dirbančios visą dieną už menką darbo užmokestį.

Be to, tekstilės pramonė daro žalą aplinkai: 2016 m. ji sukėlė 5–10 proc. pasaulinės oro taršos. Maža to, 20 proc. visos gėlo vandens taršos sukelia tekstilės apdorojimas ir dažymas. Nors ES piliečių aplinkosauginis ir socialinis sąmoningumas didėja, greitosios mados rinkos dalis mažų ir vidutinių kainų segmente sudaro beveik 80 proc. Tačiau sąžininga arba lėta moda yra vienintelis būdas darbo sąlygoms gerinti ir aplinkos taršai mažinti.

Nors sąžiningos mados tema šiuo metu plačiai aptariama, vienas bendras sąžiningai pagamintų drabužių ES masto ženklas dar nėra sukurtas. Šiuo metu ženklinimui sąžiningos mados ženklu taikomos įvairios nacionalinės, regioninės, viešos ir privačios sistemos.

Daugiau informacijos ir naujausių duomenų pateikiama čia:

- ◆ ES Komisija, vidaus rinka, pramonė, verslumas ir MVĮ: tekstilės ir aprangos srities teisės aktai https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (2019 03 15).
- ◆ Europos Komisija: ES piliečiai ir vystomasis bendradarbiavimas. Specialioji „Eurobarometro“ apklausa Nr. 537 <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (2025 07 16)
- ◆ Verslo ir žmogaus teisių išteklų centras (2018 m.), Europos tekstilės pramonė ir žmogaus teisių padėties išsamus patikrinimas: pagrindiniai pokyčiai, įtarimai dėl žmogaus teisių pažeidimų ir geriausios praktikos pavyzdžiai https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (2019 03 15).

Šio simuliacinio žaidimo tikslais šiek tiek užbėgama įvykiams už akių. Reaguodama į didėjantį ES piliečių susidomėjimą tvariai ir sąžiningai pagamintais produktais, Komisija pateikia pasiūlymą dėl reglamento dėl sąžiningos mados ženklo sukūrimo. Planuojamas ženklas visų pirma atspindės socialinius standartus. Dabar Konkurencingumo taryba turi surengti diskusijas ir priimti sprendimą dėl bendrosios pozicijos pagal įprastą teisėkūros procedūrą. Ar Taryba pritaria ženklo sukūrimui? Kokių standartų turi laikytis gamintojai, kad gautų šį patvirtinimą?

Daroma prielaida, kad dėl didžiosios reglamento projekto dalies jau susitarta darbo grupėse ir Nuolatinių atstovų komitete. Todėl pasiūlymas yra daug paprastesnis, nei būtų iš tikrųjų: jį sudaro du politiškai jautrūs klausimai, kuriuos ministrai turi aptarti. Dėl kiekvieno straipsnio pateikiami trys galimi variantai (iš kurių galima rinktis), o derybų metu galima pasiekti papildomų kompromisų.

Nesutariama dėl šių aspektų (jie pateikiami kaip įtraukos):

1 straipsnis. Būtiniausi socialiniai standartai

Sąžiningos mados ženklui nustatomi:

- ♦ **aukšti socialiniai standartai:** numatomas pragyvenimą užtikrinantis darbo užmokestis, uždraudžiamas vaikų ir priverčiamasis darbas ir garantuojamos tinkamos bei saugios darbo sąlygos
arba
- ♦ **vidutiniai socialiniai standartai:** uždraudžiamas vaikų ir priverčiamasis darbas ir garantuojami būtiniausi darbo užmokesčio ir darbo sąlygų užtikrinimo reikalavimai,
arba
- ♦ **pagrindiniai socialiniai standartai:** panaikinamas blogiausių formų vaikų darbas ir uždraudžiamas priverčiamasis darbas.

2 straipsnis. Privalomas kriterijų pobūdis

- ♦ **Griežtos priemonės:** nustatoma, kad įmonėms tenka atsakomybė įrodyti, kad jos laikosi standartų, o jei nesilaiko – joms gali būti pareikšti ieškiniai Europos teismuose,
arba
- ♦ **vidutinio griežtumo priemonės:** patikrinimai vietoje, kuriuos atlikdamos nepriklausomos įstaigos stebėtų, ar laikomasi standartų,
arba
- ♦ **švelnios priemonės:** bendri įsipareigojimai (elgesio kodeksas), pagal kuriuos patys mažmenininkai imasi priemonių, kad būtų laikomasi standartų.

Vaidmenų paskirstymas

Kai kurie toliau išvardytų šalių argumentai sutampa:

Bulgarija Kroatija Rumunija	Suomija Nyderlandai Švedija	Belgija Danija Airija	Vengrija Latvija Lietuva Slovakija
Kipras Prancūzija Italija	Čekija Estija Lenkija Slovėnija	Austrija Vokietija Liuksemburgas	Graikija Malta Portugalija Ispanija

Dėl vaidmenų paskirstymo atsižvelgiant į grupės dydį žr. 5 skyrių.



4.2 Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio

ES, kaip Paryžiaus susitarimo šalis, yra įsipareigojusi kovoti su klimato kaita. Europos klimato teisės akte ES užsibrėžė tikslą iki 2050 m. pasiekti poveikio klimatui neutralumą. Tam reikia gerokai sumažinti išmetamą šiltnamio efektą sukeliančių dujų (ŠESD) kiekį, o šį uždavinį ES siekia spręsti pasitelkdama Europos žaliąjį kursą – itin svarbią Europos Komisijos 2019–2024 m. iniciatyvą.

Siekiant sėkmingai įgyvendinti žaliąjį kursą itin svarbus yra transporto sektorius. 2019 m. duomenimis, transporto sektoriuje išmetama ketvirtadalis viso ES išmetamo ŠESD kiekio. Lengvieji automobiliai ir motociklai išmeta 60 proc. šių teršalų. Sumažinti išmetamųjų teršalų kiekį transporto sektoriuje visada buvo labai sunku, o 1990–2019 m. kelių transporto išmetamų teršalų kiekis išaugo 28 proc.

Daugiau informacijos ir naujausių duomenų rasite čia:

- Europos Komisija, Europos klimato teisės aktas, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (2019 03 07).
- Europos Komisija, lengvųjų automobilių ir furgonų išmetamo CO₂ normos, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (2025 03 07).
- Europos aplinkos agentūra, transportas ir judumas, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (2025 03 07).

Per šį simuliacinį žaidimą apžvelgiamas tik lengvųjų automobilių išmetamas CO₂ kiekis ir remiamasi 2019 m. derybomis dėl pasiūlymo dėl reglamento dėl naujų lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio mažinimo ir elektromobilių infrastruktūros diegimo. Planuojamame reglamente daugiausia dėmesio bus skiriama iškastinių kuru varomų automobilių registracijos terminui ir įkrovimo stotelėms ES valstybių narių keliuose. Dabar Transporto, telekomunikacijų ir energetikos taryba turės surengti diskusijas ir priimti sprendimą dėl bendrosios pozicijos taikydama įprastą teisėkūros procedūrą. Ar Taryba pritaria tam, kad reglamentas būtų pateiktas svarstyti? Dėl kokių tikslų valstybės narės sutaria?

Daroma prielaida, kad dėl didžiosios reglamento projekto dalies jau susitarta darbo grupėse ir Nuolatinių atstovų komitete. Todėl pasiūlymas yra daug paprastesnis, nei būtų iš tikrųjų. Vis dėlto į jį įtraukti du politiškai jautrūs aspektai, kuriuos ministrai turi aptarti. Dėl kiekvieno straipsnio pateikiami keli variantai (iš kurių galima rinktis), o derybų metu galima pasiekti daugiau kompromisų.

Nesutariama dėl šių aspektų (jie pažymėti paryškintuoju šriftu):

Standartinė versija

1 straipsnis

Palaipsniui bus atsisakyta naujų transporto priemonių su vidaus degimo varikliais (varomų benzinu arba dyzelinu) registracijos. Jokie nauji benzinu ar dyzelinu varomi automobiliai nuo **2030/2035/2040/2050 m.** ES nebebus registruojami.

2 straipsnis

ES valstybės narės **įsipareigoja / siekia** sukurti lengviesiems automobiliams skirtų elektros įkrovimo stotelių tinklą visuose greitkeluose. Įkrovimo stotelės viena nuo kitos gali būti nutolusios ne didesniu kaip **40/60/80/100 km** atstumu.

Versija pažengusiems

1 straipsnis

- A) Palaipsniui bus atsisakyta naujų transporto priemonių su vidaus degimo varikliais (varomų benzinu arba dyzelinu) registracijos. Ne vėliau kaip **2025/2027/2030 m.** elektromobiliai turi sudaryti **25/40/50/55/75 proc.** naujų užregistruotų automobilių.
- B) Jokie nauji benzinu ar dyzelinu varomi automobiliai nuo **2030/2035/2040/2050 m.** ES nebebus registruojami.

2 straipsnis

- A) Valstybės narės **įsipareigoja / siekia** sukurti automobiliams skirtų elektros įkrovimo stotelių tinklą.
- B) Šis tinklas turi apimti **TEN-T tinklą / visus greitkelius**. Šiame tinkle įkrovimo stotelės viena nuo kitos gali būti nutolusios ne didesniu kaip **40/60/80/100 km** atstumu.

Vaidmenų paskirstymas

Kai kurie toliau išvardytų šalių argumentai sutampa:

Malta Lietuva Airija Liuksemburgas	Suomija Graikija Slovėnija Švedija	Austrija Belgija Nyderlandai Danija	Prancūzija Vokietija Slovakija Italija
Latvija Bulgarija Rumunija Čekija	Lenkija Vengrija Kroatija Kipras	Estija Portugalija Ispanija	-

Dėl vaidmenų paskirstymo atsižvelgiant į grupės dydį žr. 5 skyrių.



4.3 DI reglamentavimo sistemos kūrimas

Dirbtinis intelektas sparčiai vystosi ir siūlo sprendimų visose gyvenimo bei verslo srityse ir visiems visuomenės sluoksniams. Iki šiol skaitmeniniai produktai buvo reglamentuojami tik Bendrojo duomenų apsaugos reglamentu (BDAR), Skaitmeninių paslaugų aktu (SPA) ir kitais saugos bei žmogaus teisių dokumentais, pavyzdžiui, ES pagrindinių teisių chartija, kurioje numatyta teisė į privatumą ir nediskriminavimą. Tačiau nėra sukurta jokios konkrečios dirbtinio intelekto (DI) plėtos ir rinkodaros sistemos.

Pagal Skaitmeninio dešimtmečio strategiją ES siekia pirmą kartą DI srityje ir kartu užtikrinti pagrindines teises, vartotojų apsaugą, rinkos konkurencingumą, inovacijas ir technologinę lyderystę. Šių diskusijų pagrindas – Europos Komisijos pasiūlymas dėl teisėkūros procedūra priimamo akto, kuriuo siekiama reglamentuoti DI plėtrą ES. Derybos vyksta nuo 2021 m. Daugiau informacijos ir naujausių duomenų rasite čia:

- Europos Komisija, Europos skaitmeninis dešimtmetis, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade> (2025 04 20).
- Europos Komisija, Europos požiūris į dirbtinį intelektą, įskaitant ES DI akto rengimo chronologiją, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (2025 04 20).
- Europos Komisija, DI aktas, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai> (2025 04 20).
- Europos Parlamentas, ES DI aktas: pirmasis reglamentas dėl dirbtinio intelekto, <https://www.europarl.europa.eu/topics/lt/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence#:~:text=In%20April%202021%2C%20the%20European,risk%20they%20pose%20to%20users> (2023 06 08).
- Europos Vadovų Taryba, DI nauda ir rizika, <https://www.consilium.europa.eu/lt/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (2025 04 20).

Pagal šį simuliacinį žaidimą dabar yra 2023-ieji ir vyksta galutinis derybų raundas: šios derybos būtinos norint susitarti dėl bendro ES DI akto. Keli aspektai jau buvo aptarti per išankstines derybas, pavyzdžiui, nepriimtinos rizikos, mažos rizikos ir rizikos nekeliančioms prietaikoms skirtų DI modelių apibrėžtis ir jiems taikytini reikalavimai. Daugiausia nesutariama dėl didelės rizikos DI prietaikų rizikos klasifikavimo – DI sistemos gali būti klasifikuojamos remiantis jų technologiniais pajėgumais, jei laikomasi pajėgumais grindžiamo požiūrio, arba laikomos keliančiomis didelę riziką, kai DI naudojamos konkrečiuose sektoriuose, jei laikomasi tikslo grindžiamu požiūriu.

Simuliacinio žaidimo versijoje pažengusiems taip pat atsižvelgiama į didelės rizikos DI sistemoms taikytinus reikalavimus ir suteikiama galimybė pasirinkti, ar taikyti atsargumo principu grindžiamą ir nelanksčią sistemą, ar lankstesnę sistemą.

Nesutariama dėl šių aspektų (jie pateikiami kaip įtraukos):

Standartinė versija

1 straipsnis

ES patvirtins bendrą rizikos valdymo standartą, taikytiną kuriant, parduodant, importuojant ir naudojant DI sistemas. Šios sistemos klasifikuojamos kaip rizikos nekeliančios sistemos, mažos rizikos, didelės rizikos arba nepriimtinos rizikos sistemos (žr. I priedą). Apibrėždama didelės rizikos DI sistemas, ES patvirtins

- **pajėgumais grindžiamą klasifikaciją: rizika nustatoma pagal sistemos techninius gebėjimus, arba**
- **tikslu grindžiamą rizikos klasifikaciją: rizika grindžiama numatomu DI naudojimu jautriuose sektoriuose.**

Remiantis šia rizikos klasifikacija, prieš pradedant naudoti didelės rizikos DI sistemas turi būti atliekami griežti tokių sistemų bandymai.

2 straipsnis

1 straipsnyje nustatyta nuostata taikoma visoms DI sistemoms

- **be išimties**
arba
- **be išimties, nebent sistema būtų sukurta kaip atvirojo kodo sistema,**
ir (arba)
- **išskyrus atvejus, kai sistemas kuria mažosios įmonės arba startuoliai,**
ir (arba)
- **išskyrus atvejus, kai sistemos kuriamos kariniais ar gynybos tikslais,**
ir (arba)
- **išskyrus atvejus, kai sistemos kuriamos nacionalinio saugumo, migracijos ar sienų kontrolės tikslais.**

Versija pažengusiems

1A straipsnis

ES patvirtins bendrą rizikos valdymo standartą, taikytiną kuriant, parduodant, importuojant ir naudojant DI sistemas. Šios sistemos klasifikuojamos kaip rizikos nekeliančios sistemos, mažos rizikos, didelės rizikos arba nepriimtinos rizikos sistemos (žr. I priedą). Apibrėždama didelės rizikos DI sistemas, ES patvirtins

- **pajėgumais grindžiamą klasifikaciją: rizika nustatoma pagal sistemos techninius gebėjimus, arba**
- **tikslu grindžiamą rizikos klasifikaciją: rizika grindžiama numatomu DI naudojimu jautriuose sektoriuose.**

Remiantis šia rizikos klasifikacija, prieš pradedant naudoti didelės rizikos DI sistemas turi būti atlikti griežti tokių sistemų bandymai.

1B straipsnis

Kurdami didelės rizikos DI sistemas, kūrėjai turi laikytis

- **atsargumo principu grindžiamo požiūrio: laikomasi griežtų standartizuotų bandymų reikalavimų,**
arba
- **lankstaus požiūrio: prieš pradedant naudoti DI modelį atliekamas įsivertinimas**

(žr. II priedą).

2 straipsnis

1 straipsnyje nustatyta nuostata taikoma visoms DI sistemoms

- **be išimties**
arba
- **be išimties, nebent sistema būtų sukurta kaip atvirojo kodo sistema,**
ir (arba)
- **išskyrus atvejus, kai sistemas kuria mažosios įmonės arba startuoliai,**
ir (arba)
- **išskyrus atvejus, kai sistemos kuriamos kariniais ar gynybos tikslais,**
ir (arba)
- **išskyrus atvejus, kai sistemos kuriamos nacionalinio saugumo, migracijos ar sienų kontrolės tikslais.**

Vaidmenų paskirstymas

Kai kurie toliau išvardytų šalių argumentai sutampa:

Vokietija Belgija Kipras Graikija Ispanija	Prancūzija Austrija Danija Rumunija Lenkija	Kroatija Italija Slovėnija Nyderlandai
Malta Liuksemburgas Bulgarija Slovakija	Čekija Estija Vengrija Latvija Lietuva	Suomija Airija Švedija Portugalija

5. Prieš žaidimą: priemonės, pasirengimas ir planavimas

Patalpa turėtų būti įrengta taip, kad atitiktų sėdimųjų vietų planą (žr. ankstesnį skyrių „Patalpos pasirinkimas“).

Jums taip pat reikės:

- kompiuterio su prijungtu projektoriumi;
- vaidmenų aprašų, atsižvelgiant į dalyvių skaičių (dėl kiekvieno pirmiau nurodyto žaidimo žr. ankstesnį skyrių „Vaidmenys“). Jei dalyvių yra mažiau nei 29, kai kurie iš jų atstovauja dviem šalims. Jiems pateikiamas vienos iš dviejų šalių vaidmens aprašas;
- vaidmenų kortelių, atsižvelgiant į dalyvių skaičių (dėl kiekvieno pirmiau nurodyto žaidimo žr. ankstesnį skyrių „Vaidmenys“);
- kortelių su šalių pavadinimais;
- varpelio;
- krepšelio arba dėžutės vaidmenų kortelėms.

Prieš pradėdami žaidimą nepamirškite:

- kompiuteryje atidaryti programa „PowerPoint“ parengtą pristatymą;
- į krepšėlį arba dėžutę sudėti tiek vaidmenų kortelių, kiek grupėje yra dalyvių;
- ant derybų stalo išdėlioti korteles su šalių pavadinimais;
- prie atitinkamų kortelių su šalių pavadinimais ant derybų stalo išdėlioti užverstus vaidmenų aprašus.

Vaidmenų paskirstymas pagal grupės dydį

Jei dalyvių yra 29, kiekvienai valstybei narei atstovauja po vieną asmenį (27 valstybės narės + Europos Komisija + pirmininkaujanti valstybė narė).

Atkreipkite dėmesį į tai, kad: pirmininkaujančios valstybės narės ir (arba) Komisijos vaidmenį gali prisiimti ir žaidimo vedėjas. Tokį sprendimą gali priimti žaidimo vedėjas, pagal savo pageidavimus ir atsižvelgdamas į aplinkybes.

Jei dalyvių yra 30 arba daugiau, kai kurioms valstybėms narėms atstovauja po du asmenis (abu atlieka ministrų vaidmenis). Pavyzdžiui, jei grupę sudaro 33 dalyviai, Austrijai, Belgijai, Prancūzijai ir Vokietijai atstovauja po du asmenis, tačiau tie du asmenys turi tik vieną balsą. Vis dėlto abu ministrai turėtų turėti galimybę išsakyti nuomonę: pavyzdžiui, vienas kalba pirmajame oficialių derybų raunde, o kitas – antrajame; arba vienas pristato poziciją dėl 1 straipsnio, o kitas – dėl 2 straipsnio.

Jei dalyvių yra mažiau nei 29, geriau pirmininkaujančios valstybės narės ir Komisijos vaidmenis suteikti žaidimo vedėjui, nei sumažinti dalyvaujančių šalių skaičių.

Jei dalyvių yra mažiau nei 27, kai kurioms valstybėms narėms nebus atstovaujama. Kad būtų užtikrintas subalansuotas argumentų pristatymas, reikėtų sumažinti valstybių narių, priklausančių skirtingoms šalių grupėms, kurių kai kurie argumentai sutampa, skaičių.

6. Žaidimas: veiksmų eiga ir žaidimo vedėjų užduotys

Žaidimo vedėjų vaidmuo (Tarybos generalinis sekretoriatas)

Žaidimo vedėjai turėtų užtikrinti, kad visi dalyviai suprastų žaidimo esmę, eigą ir taisykles. Be to, žaidimo vedėjai turėtų paaiškinti dalyviams, kad:

- a) jie dalyvauja žaidime, t. y. jų veiksmai neturės jokio ilgalaikio poveikio jų realiam gyvenimui, o jų vaidmenį atitinkantys interesai ir argumentai nebus laikomi jų asmenine nuomone;
- b) žaidimas pavyksta ir yra smagus tik tada, kai į jį įsitraukia visi dalyviai.

Žaidimo metu žaidimo vedėjai atlieka Sekretoriato vaidmenį ir turėtų kuo labiau laikytis nuošalyje. Žaidimas vyksta geriau, jei žaidimo vedėjai į jį kuo mažiau kišasi.

Tačiau žaidimo vedėjai turi būti pasirengę prireikus įsikišti. Jų užduotys, be kita ko, yra šios:

- atsakyti į klausimus dėl turinio, žaidimo taisyklių, organizacinių ir techninių problemų, tvarkaraščio ir kt.;
- stebėti žaidimo dinamiką ir prireikus daryti įtaką žaidimo eigai (pvz., pakalbėti su kai kuriais žaidėjais);
- stebėti įvairių grupių dinamiką ir prireikus įsikišti;
- užtikrinti, kad žaidime aktyviai dalyvautų visi dalyviai ir kad jie nenusiviltų politika ar politiniu procesu; gero simuliacinio žaidimo metu dalyviai skatinami domėtis politika;
- užtikrinti, kad būtų laikomasi tvarkaraščio, ir prireikus priminti apie jį dalyviams;
- dokumentuoti atitinkamus žaidimo aspektus ir stebėti derybinį elgesį, kad jį būtų galima įvertinti.

Pastaba. Derybų sudėtingumas gali priblokšti kai kuriuos dalyvius dėl didelio informacijos kiekio ir dėl reikalavimo kalbėti įtikinamai ir pateikti argumentus. Žaidimo vedėjai turėtų sugebėti įtikinti mažiau savimi pasitikinčius dalyvius, kad jų idėjos ir nuomonės yra vertingos ir žaidime verta dalyvauti. Būtų idealu, jei stipresni komandos nariai padėtų silpnesniems.

Etapai	Veikla	Žaidimo vedėjų užduotys	Priemonės ir patalpos pasirinkimas	Trukmė
Atvykimas	Į patalpą įeina 20–50 dalyvių. Įėję į patalpą jie iš dėžutės paima savo vaidmens kortelę, kurioje nurodytas jų vaidmuo ir valstybė narė, kuriai (-ioms) jie atstovaus. Jie užima savo vietas prie derybų stalo, jos pažymėtos kortelėmis su šalių pavadinimais.	Prie įėjimo išdalijamos vaidmenų kortelės (jei žaidimo vedėjas iš anksto žino faktinį dalyvių skaičių. Jei jis to nežino – dalyviai susėda, o vaidmenų kortelės išdalijamos iškart, kai susirenka visi dalyviai). Patarkite dalyviams, kur sėsti. Informuokite dalyvius, kuri valstybė narė pirmininkauja, ir paaiškinkite, kaip bus dirbama kartu.	Vaidmenų kortelės Patalpos viduryje stovi derybų stalas, prie kurio gali susėsti tam tikras dalyvių skaičius. Ant stalo pastatomos kortelės su šalių pavadinimais. Prie kiekvienos vietos ant stalo padedami užversti vaidmenų aprašai.	Prieš pradedant žaidimą
Įvadas	Dalyviams suteikiamas tam tikras vaidmuo. Jie susipažįsta su simuliacinio žaidimo kontekstu ir turiniu. Jie išsinagrinėja tvarkaraštį, savo vaidmenį ir užduotis žaidime.	Pasveikinkite dalyvius. Pateikite bendrą informaciją ir pristatykite temą. Paaiškinkite žaidimo taisykles, tvarkaraštį ir ką reikia daryti prisiėmus tam tikrą vaidmenį.	Dalyviai susėda prie stalo. Žaidimo vedėjui skirtas scenarijus Projektoriaus ekranas Pristatymas programa „PowerPoint“	10 min.
Pasirengimas	Dalyviai susipažįsta su savo vaidmenų aprašais. Jie savo grupėse aptaria turinį ir strategiją, nustato savo poziciją dėl reglamento projekto ir pasižymi papildomus argumentus. Jie susitinka su kitų valstybių narių atstovais, kurie remiasi panašiais argumentais. Kiekviena valstybė narė parengia trumpą (ne ilgesnę nei 1 minutės) įžanginę kalbą, kurioje išdėsto savo poziciją dėl abiejų straipsnių. Jie gali naudotis jų vaidmens apraše pateiktu pavyzdžiu. Komisija taip pat parengia (ne ilgesnę nei 1 minutės) įžanginę kalbą, kurioje pristato savo pasiūlymo projektą. Vaidmens apraše pateikiamas pavyzdys. Pirmininkaujanti valstybė narė parengia įžanginę kalbą, kurioje pasveikina kitus dalyvius. Vaidmens apraše pateikiamas pavyzdys.	Atsakykite į pateiktus klausimus. Suteikite pirmininkaujančiai valstybei narei reikiamą informaciją: paaiškinkite jos užduotis ir patarkite, kaip pradėti oficialias derybas, kaip joms pirmininkauti ir kaip pasiekti kompromisą. Suteikite Komisijai reikiamą informaciją: paaiškinkite jos užduotis ir patarkite, kaip pristatyti ir ginti pasiūlymo projektą. Užtikrinkite, kad visos grupės parengtų įžangines kalbas. Laiko planavimas	Dalyviai susėda prie stalo. Prireikus jie gali susitikti ir pasitarti su kitomis panašių argumentų turinčiomis valstybėmis narėmis.	30 min.

Oficialios derybos	Pirmininkaujančios valstybės narės atstovas (-ė) (sėdintis (-i) šalia valstybės narės, kuri iš tikrųjų tuo metu pirmininkauja, delegacijos) paskelbia oficialių derybų pradžią. Tada Komisija pristato reglamento projektą. Po to kiekviena valstybė narė viena po kitos vienos minutės įžanginėje kalboje pristato savo pozicijas dėl projekto. Jų paprašoma aiškiai nurodyti, ar jos laikosi tos pačios pozicijos kaip kitos valstybės narės, pvz., „mūsų pozicija yra xyz, panaši į X valstybės narės poziciją“. Žinoma, jos gali pateikti ir papildomų argumentų. Jei lieka laiko, po įžanginių kalbų surengiama atvira diskusija, kurią moderuoja pirmininkaujanti valstybė narė.	Stebėkite žaidimo dinamiką. Priminkite dalyviams apie tvarkaraštį. Prireikus patarkite pirmininkaujančiai valstybei narei ir kitoms grupėms, atsakykite į pateiktus klausimus.	Visi ministrai (-ės) ir Komisijos atstovas (-ė) susėda prie stalo. Pirmininkaujančios valstybės narės atstovas (-ė) sėdi kartu su valstybės narės, kuri tuo metu pirmininkauja Tarybai, delegacija. Varpelis pirmininkaujančiai valstybei narei	35 min.
Vidaus pasitarimai	Valstybių narių vidaus pasitarimai vyksta ne prie derybų stalo. Jos aptaria ką tik įvykusį derybų etapą ir svarsto galimus kompromisus. Pirmininkaujanti valstybė narė parengia kompromisinį pasiūlymą.	Prireikus: patarkite dėl galimų kompromisinių variantų; patarkite pirmininkaujančios valstybės narės atstovui (-ei) ir padėkite jam / jai parengti kompromisinį pasiūlymą.	Dalyviai susitinka grupėse skirtingose patalpos vietose.	10–20 min.
Oficialios derybos ir sprendimų priėmimas	Delegatai grįžta prie derybų stalo. Pirmininkaujanti valstybė narė pristato kompromisinį pasiūlymą. Valstybės narės trumpai aptaria galimus projekto pakeitimus. Pirmininkaujanti valstybė narė pateikia galimus perspektyvius kompromisinius pasiūlymus balsavimui. Tarybos bendroji pozicija priimama, kai jai pritaria ne mažiau kaip 55 proc. valstybių narių, atstovaujančių ne mažiau kaip 65 proc. ES gyventojų. Idealiu atveju visuomet siekiama vieningumo, tačiau jei jo pasiekti neįmanoma, taikoma dvigubos balsų daugumos taisyklė.	Stebėkite žaidimo dinamiką. Priminkite dalyviams apie tvarkaraštį. Prireikus patarkite pirmininkaujančiai valstybei narei ir kitoms grupėms, atsakykite į pateiktus klausimus. Prireikus padėkite pirmininkaujančiai valstybei narei balsavimo metu.	Prie derybų stalo sėdi dalyviai (ministrai (-ės) + pirmininkaujanti valstybė narė + Komisija). Žaidimo vedėjas (atliekantis Sekretoriato vaidmenį) sėdi šalia pirmininkaujančios valstybės narės. Pirmininkaujančiai valstybei narei knyginame kompiuteryje arba nešiojamajame prietaise pateikiama balsų skaičiuoklė balsavimui įvertinti.	15–25 min.

Informacija apie rezultatus	Dalyviai baigia vaidinti. Jie aptaria žaidimą ir palygina jį su tikrove. Jiems suteikiama galimybė užduoti klausimų ir pateikti grįžtamosios informacijos.	Galimi klausimai: • Kaip jautėtės atlikdami savo vaidmenį? • Kaip būtumėte priėmę sprendimą realiame gyvenime? • Ką sužinojote apie Tarybos darbą? Paiškinkite žaidimo ir tikrovės skirtumus ir panašumus. Paprašykite pateikti grįžtamosios informacijos: • Kas žaidime jums patiko? • Kaip būtų galima patobulinti žaidimą? <i>Taip pat žr. 7 skirsnyje nurodyto informacinio pranešimo su konkrečiomis temomis susijusius aspektus.</i>		20–30 min.
Iš viso				120–150 min.

7. Po žaidimo: Patarimai dėl įvertinimo

Įvertinimas yra labai svarbus mokymosi tvarumui užtikrinti. Juo pratęsiamas žinių ir įgūdžių įgijimo procesas, leidžiama objektyviai įvertinti įgytas žinias ir susieti jas su tikrove. Tad įvertinimas padeda dalyviams išeiti iš vaidmens, apmąstyti savo patirtį ir išsiaiškinti visus konfliktus, kurių galbūt iškilo žaidimo metu.

Po žaidimo įvertinami derybų rezultatai bei eiga ir, jei įmanoma, jie susiejami su jau turimomis žiniomis. Žaidimui pasibaigus itin svarbu sudaryti dalyviams sąlygas išeiti iš savo vaidmenų. Todėl simboliškai jie turėtų grąžinti savo vaidmenų korteles. Tam, kad dalyviai galėtų konstruktyviai aptarti žaidimą ir jo rezultatus žvelgdami iš šalies, svarbu užtikrinti, kad jie grįžtų į savo realią tapatybę.

Įvertinimas paprastai vyksta keturiais etapais; jie aprašyti tolesniuose skirsniuose.

Intuityvi analizė

Šio etapo tikslas – dalyvių išėjimas iš vaidmenų. Šioje pradinėje žaidimo analizėje galima, be kita ko, atsikratyti frustracijos arba išreikšti emocijas. Pagrindiniai klausimai:

- Kaip sekėsi žaisti?
- Kaip jautėtės atlikdami savo vaidmenį?

Tinkamas diskusijos metodas – „fotoblykstė“: žaidimo vedėjas išklauso glaustas visų dalyvių nuomones. Šiame etape nei žaidimo vedėjas, nei dalyviai neturėtų komentuoti kitų asmenų nuomonių. Tipiniai atsakymai galėtų būti tokie:

- „Buvo smagu, bet žaidimas labai išvargino.“
- „Man buvo sunku pasiekti susitarimą.“
- „Buvo įdomu pamatyti, kaip vyksta politinės derybos.“

Apmąstymas ir atsiribojimas

Šiame etape analizuojama faktinio žaidimo eiga. Tam, kad žaidime būtų galima susitarti, dalyviai turėjo atsisakyti savo pradinių pozicijų. Apmąstymas gali apimti diskusiją apie tai, koku mastu dalyviai turėjo atsisakyti savo pradinių pozicijų, kad žaidime pavyktų susitarti. Šis apmąstymas gali vykti kaip bendra diskusija arba diskusija grupėse, sugrupuojant dalyvius, kurie žaidime rėmėsi panašiais argumentais. Pagrindiniai klausimai:

- Kaip galima apibūdinti žaidimo eigą? (Paklauskite dalyvių, koku mastu jiems teko leisti į kompromisą.)
- Kurie argumentai buvo ypač įtikinami?
- Ar buvo sunku pasiekti susitarimą? Jei taip, kodėl?
- Kurie žaidimo momentai tapo lūžio taškais?

Perkėlimas

Šiame etape svarbūs pagrindiniai klausimai būtų tokie:

- Kas buvo realistiška? Kas buvo nerealistiška?
- Kaip būtumėte priėmę sprendimą realiaame gyvenime?
- Atsižvelgiant į šių derybų rezultatus, kas, jūsų nuomone, būtų įvykę toliau?

Paprastai dalyviams nerealistiškomis žaidime atrodo situacijos, kurios faktiškai yra ganėtinai realistiškos, nors galbūt ne iš pirmo žvilgsnio. Keli pavyzdžiai ir galimi atsakymai:

- „Žaidimas buvo žymiai trumpesnis nei realus politinis procesas.“
Taip, žinoma. Tačiau net ir tikrovėje dauguma politinių sprendimų turi būti priimami turint mažai laiko. Simuliacijos tikslas – perteikti politinių derybų spaudimą ir apribojimus, poreikį rasti kompromisus ir tai, kad galutiniai politiniai sprendimai kartais priimami turint labai mažai laiko. Paprastai pasiūlymuose dėl reglamentų būna daugiau straipsnių. Žaidimo tikslais buvo laikoma, kad dėl visų kitų straipsnių jau buvo

susitarta darbo grupėje arba Nuolatinių atstovų komitete. Ministrų lygmeniu reikėjo aptarti tik du politinius klausimus, išdėstytus šiandien aptartuose dviejuose straipsniuose.

- „Nedaug ką žinojome šia tema; neturėjome bendros informacijos.“

Realiam gyvenime konsultuojamasi su ekspertais, savo nuomones pateikia interesų grupės, taip pat atliekami tyrimai. Bet galiausiai dauguma politikų sutiktų, kad jiems dažnai trūksta informacijos.

- „Mes vaidiname“.

Žinoma, ministrai (-ės) Taryboje ne vaidina. Tačiau kadangi jie dalyvauja ne kaip privatūs asmenys, turintys asmeninę nuomonę, esama sąsajos su žaidimu. Jie atstovauja savo šalies vyriausybei ir jiems suteikti konkretūs įgaliojimai derėtis. Taigi visai gali būti, kad jų vyriausybės įgaliojimai neatspindi jų asmeninės nuomonės. Šiuo požiūriu jie taip pat turi atlikti tam tikrą vaidmenį.

Tam, kad būtų galima palyginti fiktyvų žaidimo scenarijų ir įprastą teisėkūros procedūrą, būtų naudinga turėti tikrojo proceso schemą.

Be to, galima surengti keletą su tema susijusių svarstymų:



Reglamentas dėl sąžiningos mados ženklo

- Ši tema yra fiktyvi ir nėra pagrįsta faktiniais ES teisės aktais.
- Temoje daugiausia dėmesio skiriama tam tikriems aspektams, tačiau tokie kiti aspektai kaip transportavimas, pristatymas, ekologinė rizika, gaminių saugos standartai ir pan. nenagrinėjami.

Papildomi su tema susiję klausimai:

- Ką manote apie greitosios mados pramonę ir jos platesnį poveikį aplinkai, ekonomikai, tarptautiniams santykiams su kilmės šalimis ir pan.?
- Kokia jūsų nuomonė apie šios pramonės reglamentavimą, neapsiribojant tik aptariamais aspektais?
- Kokių kitų argumentų neišgirdote simuliacinio žaidimo metu? (pvz., darbuotojų darbo užmokesčio ir vaikų darbo sąsajos su prekybos santykiais; poveikis aplinkai; konkurencingumas; vartotojų klausimai ir gaminių sauga)



Reglamentas dėl lengvųjų automobilių išmetamo CO₂ kiekio

- Žaidimas buvo susijęs tik su elektromobiliais, išskyrus hibridines transporto priemones.
- Nagrinėta įkrovimo infrastruktūra, tačiau neatsižvelgta į energijos šaltinius, naudojamus elektromobiliams įkrauti.
- 2019 m. ES taksonomija dar nebuvo apibrėžta, todėl pradinėse derybose taip pat buvo diskutuojama, ar branduolinė energija turėtų būti priskiriama tvariajai energijai.

Papildomi su tema susiję klausimai:

- Jūsų nuomone, kuriose srityse yra lengviausia įgyvendinti išmetamo CO₂ kiekio mažinimo taisykles? Kuriose srityse, jūsų, jūsų draugų ar giminaičių nuomone, lengviausia mažinti išmetamųjų teršalų kiekį?
- Koks vaidmuo, jūsų nuomone, mažinant išmetamą CO₂ kiekį tenka žmonių elgesiui? Apsvarstykite, kuo skiriasi žmonės, kurie mėgsta vairuoti greitus automobilius, ir tie, kurie mieliau važiuoja dviračiu.



DI reglamentavimo sistemos kūrimas

- DI tema apima daug daugiau klausimų, nei gali būtų įtraukta pagal šį scenarijų. Susipažinkite su galutiniu ES DI akto tekstu ir nurodykite, ką dar būtų galima aptarti.
- Diskusijos dėl ES DI akto truko daugiau kaip trejus metus.

Papildomi su tema susiję klausimai:

- Ką manote apie dirbtinio intelekto ateitį?
- Ką manote apie jo reglamentavimą? Kas jums svarbiau: reglamentavimas, kuriuo užtikrinama etiška ir atsakinga DI plėtra, ar greitas ES DI pajėgumų didinimas?
- Kokių kitų argumentų neišgirdote simuliacinio žaidimo metu? (pvz., nė viena šalis nepasiūlė griežtesnio DI reglamentavimo, kad naudotojai būtų skatinami DI naudotis mažiau, vietoj to visos valstybės narės pritaria tam, kad ateityje tam tikru mastu daugelyje sektorių DI naudojimas bus neišvengiamas; DI sistemų poveikis aplinkai).
- Kaip pasaulinė bendruomenė gali kovoti su skaitmenine atskirtimi? Skaitmeninė atskirtis reiškia skirtingą prieigos ir galios pasiskirstymo dinamiką DI atžvilgiu; pvz., skurstantys ir vyresnio amžiaus asmenys dažnai turi mažiau galimybių naudotis technologijomis nei jauni žmonės turtingesnėse valstybėse; DI centrai turi daug duomenų, kurie yra perimami arba kuriuos renka mažų garantijų darbą dirbantys darbuotojai skurdžiose šalyse.

Žaidimo įvertinimas

Galiausiai dalyviai turėtų turėti galimybę pateikti grįžtamosios informacijos apie patį žaidimą. Vienas iš būdų anonimiškai surinkti iš visų dalyvių tokią informaciją yra standartizuotas klausimynas. Tačiau paprastai naudingiau paprašyti dalyvių raštu atsakyti į šiuos klausimus:

- Ką sužinojote apie Tarybos darbą?
- Kas jums patiko?
- Ką būtų galima pagerinti?

Baigiamosios pastabos

Derybos simuliacinio žaidimo metu gali sukelti frustraciją, ypač tada, kai dalyviams nepavyksta susitarti. Žinoma, tai realistiškas rezultatas, ypač dėl to, kad simuliuojama konfliktinė situacija, kurios dalyvių interesai yra visiškai skirtingi. Šios derybų dinamikos supratimas taip pat gali būti gera mokymosi galimybė.

Tačiau ši galima frustracija gali palikti neigiamą įspūdį apie politiką, ypač jaunimui. Tai savo ruožtu galėtų pakenkti svarbiam simuliacinių žaidimų tikslui pilietinio ugdymo srityje – sužadinti susidomėjimą politika. Šios dilemos nereikėtų ignoruoti, ją reikėtų toliau aptarti atliekant galutinį žaidimo įvertinimą, kad dalyviai galbūt susidarytų realistiškesnį vaizdą apie tai, kaip veikia politika: kartais tai ilgas ir nuobodus procesas siekiant kompromiso. Ir nors jis gali būti labai varginantis, tai vis vien gali būti geriau nei dauguma alternatyvų.