

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut mezinárodních studií

**Komunikační strategie Evropského parlamentu v
Bruselu na příkladu role-play game v Parlamentariu**

Diplomová práce

Autorka práce: Bc. Jana Vlčková

Studijní program: Mezinárodní teritoriální studia

Vedoucí práce: PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

Rok obhajoby: 2019

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 30. 7. 2019

Jana Vlčková

Bibliografický záznam

VLČKOVÁ, Jana. *Komunikační strategie Evropského parlamentu v Bruselu na příkladu role-play game v Parlamentariu*. Praha, 2019. 132 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut mezinárodních studií. Katedra Evropských studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

Rozsah práce: 155 717 znaků

Anotace

Komunikace Evropského parlamentu s veřejností se odehrává různými způsoby a na různých úrovních. V této diplomové je předložena analýza komunikace Evropského parlamentu prostřednictvím *role-play game* v bruselském Parlamentariu. Simulační hra legislativního procesu Evropské unie je dostupná ve všech úředních jazycích EU a je orientovaná převážně na publikum ve věku od 15 do 18 let. Její analýza v této práci vychází z teorie politické komunikace a politického marketingu, a zároveň z konceptu *role-play game* jako výukového prostředku. Metodou pro analýzu *role-play game* v Parlamentariu jako způsobu komunikace Evropského parlamentu je etnografický výzkum a jeho dílčí metody, zejména zúčastněné pozorování a dotazníkové šetření, dále doplněné o obsahovou analýzu materiálů hry. Jsou představeny způsoby propagace *role-play game* v Parlamentariu, následně je přiblížen průběh této hry a analyzován její text, aby nakonec mohly být ilustrovány způsoby recepce této aktivity. Práce tak reflektuje, do jaké míry je *role-play game* úspěšným prostředkem komunikace Evropského parlamentu s mladým publikem.

Annotation

Communication of the European Parliament with the public takes place within various means and on different levels. This thesis offers an analysis of the European Parliament's communication strategy through the role-play game in the Brussels Parliamentarium. A role-play game simulating the legislative procedure of the European Union is available in all the EU official languages and it is targeted primarily at the youth between 15 and 18 years. The analysis is based on the political communication and political marketing theory, as well as on the concept of the role-play game as an educational tool. The methodological background of the analysis is embedded in the ethnographic research and its constituent methods, especially a participant observation and questionnaires survey, further completed by qualitative analysis of the visual and textual materials of the game. First, the advertising tools of the RPG are presented. Second, the course of the game is described and its transcript analysed. Third, the ways of reception of the activity by the participants are illustrated. The goal of the thesis is to show whether the role-play game is a successful communication tool of the European Parliament with the youth.

Klíčová slova

Evropský parlament, Parlamentarium, role-play game, mládež, politický marketing, politická komunikace, etnografie

Keywords

European Parliament, Parlamentarium, role-play game, youth, political marketing, political communication, ethnography

Title

Communication Strategies of the European Parliament in Brussels on the Example of the Role-Play Game in Parlamentarium

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu této práce PhDr. Ondřeji Matějkovi, Ph.D. za cenné rady, odborné podněty a trpělivost, které mi věnoval po celou dobu tvorby diplomové práce. Dále děkuji vedoucí diplomového semináře PhDr. Zuzaně Kasákové, Ph.D. za důsledné a přínosné vedení seminářů. Speciální poděkování za umožnění výzkumu v bruselském Parlamentariu a za poskytnutí široké škály informací a materiálů si zaslouží vedení komunikačního oddělení Parlamentaria, jmenovitě Steve Senatore, Alexander Kleinig a Jean-Michel Aubaret, stejně jako koordinátoři a koordinátorky *role-play game*. Vedle toho bych také ráda poděkovala Mgr. Zuzaně Stuchlíkové, vedoucí bruselské kanceláře Institutu pro evropskou politiku EUROPEUM, za umožnění stáže v Bruselu a časové nastavení poskytující prostor k realizaci výzkumu pro diplomovou práci. V neposlední řadě děkuji svým přátelům za výraznou podporu a pochopení v době psaní diplomové práce i za kritické reflexe tohoto textu, a rodině, zejména Petrovi.

Obsah

ÚVOD.....	3
1. TEORETICKÁ ČÁST.....	5
1.1 ROZBOR PRAMENŮ A LITERATURY	5
1.2 POLITICKÁ KOMUNIKACE A POLITICKÝ MARKETING.....	8
1.2.1 Politická komunikace.....	9
1.2.2 Politický marketing.....	10
1.3 ROLE-PLAY GAME.....	13
1.4 METODOLOGIE	15
1.4.1 Kvalitativní obsahová analýza	15
1.4.2 Etnografický výzkum.....	15
2. OKOLNOSTI VZNIKU A KONÁNÍ ROLE-PLAY GAME V PARLAMENTARIU A JEJÍ VÝZKUM	19
2.1 VZNIK ROLE-PLAY GAME V PARLAMENTARIU.....	19
2.2 PRAKTICKÉ OKOLNOSTI KONÁNÍ ROLE-PLAY GAME A MOŽNOSTI KOMUNIKACE O HŘE	21
2.3 ETNOGRAFICKÝ VÝZKUM ROLE-PLAY GAME V PARLAMENTARIU	23
3. PRAKTICKÁ ČÁST	26
3.1 PREZENTACE ROLE-PLAY GAME	26
3.1.1 Kanály prezentace role-play game veřejnosti	26
3.1.2 Způsob prezentace role-play game veřejnosti	28
3.1.3 Závěry o prezentaci role-play game	30
3.2 PRŮBĚH ROLE-PLAY GAME.....	31
3.2.1 Stručný popis průběhu role-play game.....	31
3.2.2 Rozbor společné části textu hry.....	38
3.2.3 Závěry o průběhu role-play game	46
3.3 RECEPCE ROLE-PLAY GAME.....	47
3.3.1 Zúčastněné pozorování role-play game v Parlamentariu.....	47
3.3.2 Výsledky dotazníkového šetření.....	58
3.3.3 Reflexe doplňkových otázek po hře.....	68
3.3.4 Závěry o recepci role-play game.....	70
ZÁVĚR	72
SUMMARY	74
SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY.....	76
PRAMENY.....	76
Uskutečněné rozhovory	76
Website	76
Další zdroje	77
LITERATURA	77
Knihy	77
Odborné studie	79
TEZE DIPLOMOVÉ PRÁCE	81
SEZNAM PŘÍLOH.....	84
PŘÍLOHY	85
PŘÍLOHA Č. 1: „SIMULAČNÍ HRA NA PARLAMENT URČENÁ PRO ŠKOLY“	85
PŘÍLOHA Č. 2: PŘEHLED SKUPIN ZAHRNUTÝCH DO VÝZKUMU.....	89
PŘÍLOHA Č. 3: SCHÉMA HERNÍHO PROSTORU RPG V PARLAMENTARIU.....	90
PŘÍLOHA Č. 4 – PŘÍLOHA Č. 11: FOTOGRAFIE Z HERNÍHO PROSTORU RPG	91
PŘÍLOHA Č. 12: DETAILNÍ POPIS PRŮBĚHU RPG.....	95

PŘÍLOHA Č. 13: CERTIFIKÁT POTVRZUJÍCÍ ÚČAST V RPG	103
PŘÍLOHA Č. 14: BROŽURA „JAK SE STÁT TĚMĚŘ DOKONALÝM POLITIKEM. MATERIÁL K SIMULAČNÍ HŘE PRO STUDENTY OD 15 DO 18 LET“	104
PŘÍLOHA Č. 15: POUŽITÉ DOTAZNÍKY – DOTAZNÍK A + DOTAZNÍK B	107
PŘÍLOHA Č. 16: PŘEPIS REAKCÍ NA OTÁZKY Č. 2, 3, 4, 6 A ZÁVĚREČNÉ VOLNÉ REAKCE Z NASHROMÁŽDĚNÝCH DOTAZNÍKŮ	109
PŘÍLOHA Č. 17: JEDNOU, DVAKRÁT, TŘIKRÁT, ČTYŘIKRÁT A PĚTKRÁT ZMIŇOVANÁ SLOVA V OTÁZCE Č. 5 Z NASHROMÁŽDĚNÝCH DOTAZNÍKŮ	132

Úvod

Evropský parlament (dále Parlament) je často označován za hlavní demokratický pilíř celé evropské integrace, potažmo Evropské unie jako instituce, a to zejména díky tomu, že jsou ve všech členských státech EU pravidelně voleni poslanci a poslankyně Parlamentu. Zároveň ale bývá zmiňován i demokratický deficit, spojovaný s nedostatečným napojením této instituce na občany členských států, a s tím související deficit komunikační. Cílem komunikace Parlamentu přitom není jen informovat o činnosti této instituce, ale i „dávat EU lidskou tvář,“ což se jako hodnota, které by mělo být dosahováno, objevuje opakovaně i ve strategických dokumentech jak EU, tak i předchozích struktur evropské integrace.¹ Je třeba vzít v potaz, že v rámci komunikace tak rozsáhlé instituce je užito velice široké spektrum komunikačních strategií na různých úrovních a různými způsoby. S občany přímo v členských státech mohou komunikovat jednotliví poslanci a poslankyně Parlamentu, kanceláře zastoupení Parlamentu a Evropské komise a další organizace zabývající se tematikou EU. Jiným způsobem navázání kontaktu s touto institucí je návštěva přímo v jednom ze sídel Parlamentu a účast na aktivitách, které jsou v těchto lokalitách k dispozici. Za účelem přímé komunikace s občany EU bylo zřízeno i Parlamentarium v Bruselu. Jako první z řady srovnatelných návštěvnických center Parlamentu bylo otevřeno v roce 2011 a kromě škály aktivit zaměřených na historii a fungování EU a volně přístupných pro širokou veřejnost nabízí i možnost simulace jednacího procesu Parlamentu určenou primárně pro školní skupiny. Na simulační hru v bruselském Parlamentariu, tedy hru rolí – neboli *role-play game* (dále RPG)² – jako specifickou formu komunikace Parlamentu bude zaměřena tato diplomové práce. Autorka si klade za cíl zhodnotit RPG v Parlamentariu z hlediska strategií politické komunikace a politického marketingu, a to prostřednictvím výzkumu zahrnujícího i etnografickou část přímo v místě konání hry.

RPG je dostupná ve všech 24 úředních jazycích EU. Na oficiálních webových stránkách Parlamentu v českém jazyce je definována jako „rychlou kurz přijímání evropských právních předpisů hrou, při níž budou (účastníci a účastnice) vést jednání o

¹ Cristiano Bee a Emanuela Bozzini, úvod ke knize *Mapping the European public sphere institutions, media and civil society*, Cristiano Bee a Emanuela Bozzini (New York, Routledge, 2016), 1. <https://ebookcentral.proquest.com> (staženo 20. 11. 2018).

² V práci bude používán anglický název převážně ve zkrácené formě RPG, jelikož toto užití je typické jednak pro odbornou literaturu věnovanou tomuto tématu, jednak pro komunikaci ohledně této aktivity v bruselském Parlamentariu.

nové legislativě pro Evropskou unii.“³ V této diplomové práci bude blíže reflektováno to, jaké atributy a jaká specifika má komunikační proces prostřednictvím RPG v Parlamentariu a s jakým typem reakcí se tato komunikace setkává. Při výzkumu Evropského parlamentu je potřeba brát ohled na specifický institucionální charakter tohoto orgánu. Jedná se o parlament *sui generis*, přirozeně odlišný ve srovnání s jednotlivými parlamenty členských států, což předurčuje i formu legislativního procesu v rámci této instituce a zákonitě se to bude odrážet i v podobě a obsahu RPG.

Potom, co budou představeny typy pramenů a literatura této práce (1.1 Rozbor pramenů a literatury), budou v teoretické části reflektovány tři hlavní okruhy. V první řadě bude pozornost zaměřena na teorii politické komunikace a politického marketingu (1.2 Politická komunikace a politický marketing). Koncept *role-play game*, včetně užití tohoto typu her jako výukového prostředku, bude definován ve třetí kapitole teoretické části (1.3 *Role-play game*). Nakonec bude vymezena metodologie práce, přijímající postupy etnografického výzkumu a zároveň kvalitativní obsahové analýzy jako doplňkové metody výzkumu v této práci (1.4 Metodologie).

Po teoretické části bude následovat úsek, tvořící přechod k praktické části textu. V této fázi budou přiblíženy konkrétní okolnosti vzniku RPG v Parlamentariu v Bruselu (2.1 Vznik *role-play game* v Parlamentariu). Následně budou upřesněny okolnosti pro konání RPG v bruselském Parlamentariu a způsoby její propagace (2.2 Praktické okolnosti konání *role-play game* a způsoby komunikace o hře). V závěru druhé kapitoly bude představen i uskutečněný etnografický výzkum v bruselském Parlamentariu (2.3 Etnografický výzkum *role-play game* v Parlamentariu).

Praktická část práce bude v první řadě zaměřena na to, jaké formy komunikace jsou užity k propagaci RPG v Parlamentariu a jaké jsou cíle této komunikace (3.1 Prezentace *role-play game*). Následně bude přiblíženo, jak samotná hra probíhá, přičemž bude zahrnuta i obsahová analýza části jejího textu (3.2 Průběh *role-play game*). V závěrečné kapitole praktické části práce budou na základě uskutečněného etnografického výzkumu definovány typy reakcí, s nimiž se tato komunikace Parlamentu u cílové skupiny setkává (3.3 Recepce *role-play game*).

Cílem práce je zodpovědět zejména na následující otázky: Skrze jaké kanály, jakým konkrétním způsobem a s jakou úspěšností probíhá komunikace propagující RPG

³ „Simulační hra na parlament určená pro školy“, oficiální internetové stránky Parlamentaria v českém jazyce, <http://www.europarl.europa.eu/visiting/cs/brusel/simula%C4%8Dn%C3%AD-hra> (staženo 10. 6. 2019).

v Parlamentariu? Jaké jsou hlavní akcenty hry a jakým konkrétním způsobem cílí na mladé publikum? Je RPG jako taková úspěšná a reflektuje to, jak je koncipovaný marketing této hry? Je možné ve hře nalézt prvky, které neplní svou předpokládanou funkci a bylo by na místě je do budoucna upravit či změnit? Vedle toho je širším záměrem práce reflektovat tuto specifickou aktivitu představit a reflektovat její případný další potenciál.

1. Teoretická část

1.1 Rozbor pramenů a literatury

Vzhledem k povaze práce a jejímu metodologickému ukotvení v etnografii čerpá tento text z různorodých typů pramenů a literatury. V následujících odstavcích bude nejprve stručně charakterizována literatura, na níž je tato práce postavena v teoretické rovině. Následně budou představeny prameny informací o RPG, její propagaci a jejím průběhu.

Pro teoretické ukotvení práce je využito zejména literatury z široké škály publikací k tématu politické komunikace a politického marketingu. Základní pojmy těchto dvou oblastí jsou vymezeny za pomoci publikace *Teorie a metody politického marketingu* kolektivu českých autorů.⁴ Zde se jedná zejména o vymezení charakteru politické komunikace a povahu tzv. vztahového marketingu. Z hlediska vymezení obecných pojmů je využito i monografie Bohumíra Štědroňe *Politika a politický marketing*,⁵ kde je kromě dalších bližších charakteristik politické komunikace užito zejména definice prvků typických původně pro klasický marketing, jako např. *branding*. V kontextu cizojazyčné literatury jsou tyto dvě teoretické oblasti dále rozšířeny na základě dílčích kapitol z příručky *Handbook of political communication research* kolektivu autorů⁶ a na základě publikace *Global political marketing* autorů Jennifer Lees-Marshment, Chris Rudd a Jesper Strömbäck.⁷ Politická komunikace nahlížená z perspektivy etnografického výzkumu je níže specifikována na základě příslušné kapitoly v publikaci *The Oxford Handbook of Political Communication*, získané

⁴ Roman Chytílek, Roman Eibl a Anna Matušková, *Teorie a metody politického marketingu* (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012).

⁵ Bohumír Štědroň ed., *Politika a politický marketing* (Praha: C. H. Beck, 2013).

⁶ Lynda Lee Kaid ed., *Handbook of political communication research* (Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2004).

⁷ Jennifer Lees-Marshment, Chris Rudd a Jesper Strömbäck, *Global political marketing*,. (New York: Routledge, 2009).

prostřednictvím knihovny Evropského parlamentu v Bruselu.⁸ Z odborných studií přispívá v této práci k lepšímu vymezení strategií politické komunikace s cílem přiblížit se příjemcům zprávy přímo v kontextu evropských institucí zejména text Sandrine Roginsky *Social Networking Sites: an innovative communication on Europe? Analysis in the European Parliament, the European Commission and the European Council*.⁹

Další teoretickou oblastí, která je v práci zohledněna, je vzhledem k předmětu výzkumu i samotný koncept *role-play game*. Ten je reflektován nejprve v obecném smyslu jako nástroj pro vznik dočasné nové reality, stejně jako výukový prostředek, jak zachycuje Joseph P. Laycock v textu *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*.¹⁰ Pohled na RPG je pak dále rozvinut zejména prostřednictvím odborné studie *Student Perceptions of a Role-Playing Simulation in an Introductory International Relations Course* trojice autorů Sean P. Giovanello, Jason A. Kirk, a Mileah K. Kromer,¹¹ a to zejména s akcentem na získávání vědomostí alternativním způsob než při školní výuce. Různé formy simulačních her a funkce, které tato aktivita naplňuje, jsou dále rozvinuty na základě studie *La diffusion des connaissances dans les jeux de simulation* Laurenta Trémela.¹² Kromě toho jsou v teoretické části práce v doplňkové míře dále reflektovány další studie věnující se konkrétním typům užití RPG, kromě jiného i ve virtuální realitě.

Z hlediska metodologického ukotvení práce v oblasti etnografie je pro tuto práci určující zejména kapitola příručky metod společenských věd Alana Brymana,¹³ která slouží jako základ pro charakteristiku konkrétního etnografického výzkumu v Parlamentariu. Tato publikace poslouží i k základnímu vymezení obsahové analýzy.

⁸ Eeva Luhtakallio a Nina Eliasoph, „Ethnography of Politics and Political Communication: Studies in Sociology and Political Science“, in *The Oxford Handbook of Political Communication*, ed. Kate Kenski a Kathleen Hall Jamieson, 750–761, (Oxford University Press Online, 2014).

⁹ Roginsky, Sandrine, „Social Networking Sites: an innovative communication on Europe? Analysis in the European Parliament, the European Commission and the European Council“, *Catholic University of Louvain, Belgium*, (2014): 91–111, <https://www.researchgate.net> (staženo 29. 11. 2018).

¹⁰ Joseph Laycock, *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds* [online] (Oakland, California: University of California Press, 2015), <http://site.ebrary.com/lib/natl/Doc?id=11003294> (staženo 15. 1. 2019).

¹¹ Sean P. Giovanello, Jason A. Kirk, a Mileah K. Kromer, „Student Perceptions of a Role-Playing Simulation in an Introductory International Relations Course“, *Journal of Political Science Education* 9, č. 2 (2013): 197–208, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?authtype=shib&custid=s1240919&profile=eds> (staženo 13. 1. 2019).

¹² Laurent Trémel, „La diffusion des connaissances dans les jeux de simulation“, *Agora débats/jeunesses* 19, č. 1 (2000): 121–32, <https://doi.org/10.3406/agora.2000.1722> (staženo 10. 1. 2019).

¹³ Alan Bryman, „Ethnography and participant observation“, in *Social research methods*, 430–467 (Oxford: Oxford University Press, 2012).

Druhou publikací z oblasti etnografie, přispívající k bližšímu ukotvení a definici etnografického přístupu je studie Cai Wilkinson.¹⁴

Následující část bude již zaměřena na prameny informací o RPG a její propagaci. Zde je využito zejména informací z osobních rozhovorů s pracovníky vedení Parlamentaria, stejně jako rozhovorů s koordinátory a koordinátorkami RPG.¹⁵ Byly uskutečněny dva neformální informativní rozhovory s Jean-Michelem Aubaretem (Evropský parlament – Generální ředitelství pro komunikaci, Parlamentarium). První z nich byl realizován 23. února 2019 v iniciální fázi výzkumu a druhý 27. dubna 2019. V prvním z rozhovorů byly reflektovány zejména praktické okolnosti konání RPG a obecné informace o skupinách, které přicházejí do Parlamentaria RPG hrát. V rámci druhého neformálního rozhovoru se Jean-Michel Aubaret zaměřil na chystanou mobilní verzi RPG a její současný zkušební provoz. V druhém rozhovoru byly zároveň diskutovány otázky z dotazníků užitých v rámci realizovaného etnografického výzkumu. Další rozhovor byl uskutečněn 23. května 2019 s Alexanderem Kleinigem (Evropský parlament – Generální ředitelství pro komunikaci, Ředitelství pro vztahy s občany, Parlamentarium), který se podílel na vzniku Parlamentaria i RPG. Částečně strukturovaný rozhovor zahrnul otázky týkající se vzniku Parlamentaria a RPG (včetně časového rozvržení přípravy a realizace tohoto projektu), způsoby propagace RPG v době otevření Parlamentaria, okolnosti tvorby obsahu RPG, zpětné vazby na RPG ze strany veřejnosti i členů a členek Parlamentu, možnosti proměny i limity RPG a další dílčí otázky. Poslední rozhovor byl realizován 18. června 2019 se Stevem Senatorem, který odpovídá za koordinaci návštěv Parlamentaria a RPG (Evropský parlament – Generální ředitelství pro komunikaci, Ředitelství pro návštěvníky, Parlamentarium). V částečně strukturovaném rozhovoru byl reflektován současný stav propagace RPG, další detaily ohledně mobilní verze RPG, typy zpětné vazby na RPG a jiné dílčí otázky. Informace z těchto rozhovorů budou dále přiblíženy v části 2.1 Vznik role-play game v Parlamentariu a 2.2 Praktické okolnosti konání role-play game a způsoby komunikace o hře.

S cílem reflexe obsahu komunikační strategie je využito audiovizuálních materiálů dostupných na stránce www.youtube.com. Jedná se o oficiální spot Evropského parlamentu o RPG, zveřejněný ve všech oficiálních jazycích EU v první řadě, a v druhé

¹⁴ Cai Wilkinson, „Ethnographic methods“, in *Critical approaches to security: an introduction to theories and methods*, ed. Laura J. Shepherd et al. (Oxford: Routledge, 2013), 129–145.

¹⁵ Jmenovitě uvedení pracovníci vedení Parlamentaria udělili souhlas s užitím jejich jmen v diplomové práci.

řadě o krátký film o *role-play game* a jejím vzniku. Tyto materiály jsou představeny a analyzovány v části 3.1 Prezentace role-play game. Dále byly užity doplňkové odkazy z oficiálních stránek Evropského parlamentu, jak je uvedeno v seznamu Pramenů a literatury. Pro analýzu obsahu RPG, provedenou v části 3.2.2 Rozbor společné části textu hry, byl použit oficiální scénář RPG v českém jazyce a v doplňkové míře i české překlady vizuálního obsahu RPG.¹⁶ Dalším ze zdrojů diplomové práce je výsledek uskutečněného dotazníkového šetření, představený v části 3.3.2 Výsledky dotazníkového šetření.

1.2 Politická komunikace a politický marketing

Jak již bylo uvedeno, základem pro teoretické ukotvení diplomové práce jsou komunikační strategie v konkrétní podobě politické komunikace a politického marketingu. Tyto dva pojmy přitom nejsou totéž.¹⁷ První lze vymezit jako způsob předávání politické informace, stěžejní pro naplňování politických cílů a zaručení stability společenského systému.¹⁸ U druhého lze souhrnně říci, že se jedná o „užití komerčních marketingových technik a konceptů v politice.“¹⁹ Politický marketing pod sebou vždy sdružuje politickou komunikaci, která je širokou disciplínou mapující veškerou interakci odehrávající se v politickém procesu.²⁰ Cílem politického marketingu stejně jako politické komunikace je ovlivnit individuální a skupinové postoje lidí, jež jsou důležité pro realizaci konkrétních politických záměrů.²¹ Přitom nejde jen o obsah dané informace, ale i o její formu a to, jak vysoký je její potenciál ovlivnit emocionální stránku příjemců; to následně může vést k formování hodnotové orientace příjemců zprávy a k vytvoření předpokladů k identifikaci s daným kandidátem či institucí.²² Již na základě tohoto obecného rámce budou politický marketing a politická komunikace reflektovány v praktické části diplomové práce. Následující podkapitoly budou blíže zaměřeny na

¹⁶ Za poskytnutí těchto materiálů děkuji Stevovi Senatorovi. Jedná se o rozsáhlé dokumenty, které z praktických důvodů nemohou tvořit přílohu této práce. Oba dokumenty v elektronické podobě v případě zájmu ráda poskytnu k nahlédnutí.

¹⁷ Anna Matušková, „Politický marketing: kořeny disciplíny“, in *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al. (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012), 19.

¹⁸ Bohumír Štědroň, et al. *Politika a politický marketing* (Praha: C. H. Beck, 2013), 19.

¹⁹ Lees-Marshment, Strömbäck, Rudd, *Global political marketing*, 1.

²⁰ Barbora Petrová, „Politická komunikace“, in *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al. (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012), 263.

Mírně odlišný pohled na vztah politického marketingu a politické komunikace nabízí Philippe J. Maarek, podle kterého je první z oblastí výzvou pro druhou a zároveň jejím částečným zpochybněním. In *Campaign communication and political marketing* (Chichester: Wiley-Blackwell, 2011), 232.

²¹ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 19.

²² *Ibid.*, 20.

vymezení obou pojmů. Souhrnně vyjádřeno s pomocí klasického modelu komunikace dle Harolda Lasswella, půjde i v kontextu analyzované politické komunikace o to, „co kdo komu sděluje jakými způsoby a s jakým účinkem.“²³

1.2.1 Politická komunikace

Jak bylo zmíněno výše, je politická komunikace součástí politického marketingu. Je patrné, že politika a komunikace jsou dva od sebe neoddělitelné prvky – způsoby komunikace hrají určitou roli v politickém procesu v souvislosti s médii i politickými představiteli.²⁴ Politická komunikace by měla sledovat konkrétní dlouhodobý zájem politického aktéra.²⁵ Prostřednictvím politické komunikace zároveň vzniká veřejná sféra.²⁶ Veřejný prostor je utvářen komunikací stejnou měrou jako prostřednictvím ekonomie, institucí, společenských sítí a kultury, a veřejná komunikace přispívá ke vzniku „prostor“ vztahů mezi občany.²⁷ Blíže lze v této oblasti vymezit čtyři typy komunikačních kontextů: fyzický kontext, tedy to, kde se komunikace odehrává a kdo se jí účastní; kulturní kontext, tedy hodnotovou orientaci, styl chování, přesvědčení, postoje (to, co je považováno za vhodné a nevhodné v rámci dané komunity); sociálně-psychologický kontext, čili pozice účastníků a vztahy rozvinuté skrze tuto pozici; časový kontext, tedy konkrétní umístění sdělení ve sledu událostí.²⁸ Komunikace i v politickém kontextu probíhá v současnosti nejprve skrze sociální sítě, kde může dojít k prvotní propagaci nabízených aktivit konkrétního kandidáta nebo kandidátky či politické instituce.²⁹

V rámci politické komunikace dochází i k regulačnímu efektu, tedy k tomu, že některé informace mají větší prioritu než jiné: některé informace jsou v komunikaci upřednostněny, jiné naopak upozaděny a informace mohou být dále optimalizovány i dle toho, co je pro konkrétní obecnost žádoucí z hlediska potenciálu přijetí daného

²³ Konkrétně “Who says what to whom via which channels with what effects.” In Rogers, “Theoretical Diversity in Political Communication”, in Lynda Lee Kaid ed., *Handbook of political communication research* (Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2004), 5.

²⁴ Petrová, „Politická komunikace“, 265.

²⁵ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 21.

²⁶ Jan Křeček, *Politická komunikace: od res publica po public relations* (Praha: Grada, 2013), 16.

²⁷ Craig Calhoun, „Constitutional Patriotism and the Public Sphere: Interests, Identity, and Solidarity in the Integration of Europe“, *International Journal of Politics, Culture* [online], 18, č. 3/4 (2005): 257–280, DOI: 10.1007/s10767-006-9002-0 (staženo 20. 11. 2018), 257.

²⁸ Roginsky, „Social Networking Sites, 103.

²⁹ Alina Andreica, „The European Parliament in social media“, *Online Journal Modelling the New Europe* [online], č. 12 (2014): 122–135, <http://neweurope.centre.ubbcluj.ro/> (staženo 20. 11. 2018), 123.

programu.³⁰ Na druhou stranu ale může k negativnímu výsledku komunikace vést apriorní předpoklad o reakci druhé strany – je proto potřeba, aby ten, kdo chce komunikovat konkrétní zprávu, správně pochopil specifika ve vnímání příjemce.³¹ Správné zacílení informací v konkrétním kontextu a s ohledem na specifika konkrétního příjemce jsou tedy určující pro úspěšnost dané komunikace.

Komunikační strategie mohou být zároveň popsány jako konsenzus, kde je utvářena harmonie.³² Výraznou roli v politické komunikaci právě při utváření konsenzu mohou hrát konkrétní symboly a s nimi spojené hodnoty. Chápání světa skrze symboly je utvářeno zejména v dětství a v pubertě a vytvořený obraz přetrvává dále až do dospělosti.³³

1.2.2 Politický marketing

Politický marketing lze nejobecněji definovat jako aplikování a rozvíjení předem promyšlené kampaně dle principů tržních konceptů a marketingové orientace v politice.³⁴ Market neboli trh, je místem směny a cílem marketingu jako strategie je tedy uspokojit zákazníka a jeho potřeby.³⁵ Ti, kdo vytváří marketingové strategie, musí mít přehled o těchto potřebách a utvářet a rozvíjet své služby tak, aby zákazníci byli spokojeni.³⁶ Jinými slovy: je podstatné, jak strana „nabídky“ reaguje na „poptávku“ veřejnosti.³⁷ Na základě tohoto rámce jsou rozvíjeny konkrétní strategie politického marketingu. V tomto bodě je zároveň nezbytné dodat, že prostředky politického marketingu bývají zároveň užity k pochopení nároků veřejnosti a následnému přizpůsobení těmto nárokům, nikoliv k jejich manipulaci.³⁸ Právě v tom, že jsou v politickém marketingu brány v potaz pohledy a přístupy cílových skupin, jejich chování a případně jejich politické preference a problémy prostřednictvím sběru dat apod., je tato strategie odlišná od propagandy.³⁹ Politický marketing bývá nejčastěji spojován s politickými kampaněmi, ať už politických

³⁰ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 20.

³¹ *Ibid.*, 22.

³² Roginsky, „Social Networking Sites“, 103.

³³ Bruce I. Newman, „Political Marketing: Theory, Research, and Application“, in *Handbook of political communication research*, ed. Lynda Lee Kaid (Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2004), 29.

³⁴ Matušková, „Politický marketing: kořeny disciplíny“, 13.

³⁵ *Ibid.*, 10.

³⁶ Everett M. Rogers, „Theoretical Diversity in Political Communication“ in *Handbook of political communication research*, ed. Lynda Lee Kaid (Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2004), 3–5.

³⁷ Lees-Marshment, Strömbäck, Rudd, *Global political marketing*, 3–5.

³⁸ *Ibid.*, 4–5.

³⁹ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 27.

stran, či jednotlivých kandidátů před konkrétními volbami.⁴⁰ Politický marketing zároveň může být spojován se snahou konkrétních institucí o otevřenost a transparentnost, a tedy snahou institucí o přiblížení veřejnosti a zvýšení důvěry v ně.⁴¹

Z klasického marketingu pochází pojem segmentace, tedy rozdělení záběru propagační aktivity na konkrétní příjemce. V rámci politického marketingu je proto plánování a řízení komunikace rovněž uskutečňováno směrem k rozdílným skupinám příjemců s různým původem.⁴² Strategie politického marketingu je sice ve své podstatě stejná jako v klasickém marketingu, ale musí nutně mít jiné cíle.⁴³ V politickém marketingu totiž nejde o konkrétní spotřebitelské produkty, ale o osoby (konkrétní politiky), případně o instituce.⁴⁴ Politický marketing se od klasického marketingu výrazně liší i tím, že úspěch užití marketingových strategií v politickém prostředí není okamžitý a není jednoznačný. Zatímco v klasickém marketingu se úspěch odráží v tom, že je uzavřen obchod a vznikne tak zisk, v případě užití principů politického marketingu může být úspěšnost reflektována až v dlouhodobém horizontu přijetí konkrétní instituce, případně ve volbách, kdy se úspěšnost marketingové kampaně odrazí v podpoře politického uskupení, či konkrétního kandidáta či kandidátky.⁴⁵

Lze blíže vymezit tři hlavní tendence zaměření politického marketingu – zaměření na voliče, zaměření na společnost a zaměření na budování vztahu s veřejností.⁴⁶ Představu o vytváření vztahu lze specifikovat formou tzv. vztahového marketingu (*relational marketing*), cílicího na vytvoření pozitivního veřejného mínění formou obrany vlastního postavení a udržení dané agendy v očích veřejnosti.⁴⁷ S tím spojenou emoční vazbu na příjemce dané zprávy, vytvořenou prostřednictvím užití strategie politického marketingu, je možné považovat za jeden ze základních principů úspěšné marketingové kampaně.⁴⁸

⁴⁰ Často zmiňováno v: Jennifer Lees-Marshment, Jesper Strömbäck, a Chris Rudd, *Global political marketing* (New York: Routledge, 2009).

⁴¹ Walter W. Wymer Jr. a Jennifer Lees-Marshment, eds., *Current issues in political marketing* (New York: Best Business Books, 2005), 187.

⁴² Jesper Strömbäck, „A framework for comparing political market-orientation“, in *Global political marketing*, ed. Jennifer Lees-Marshment et al. (New York: Routledge, 2009), 18.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 37.

⁴⁵ Jennifer Lees-Marshment, Chris Rudd a Jesper Strömbäck, „Global political marketing. Analysis and conclusions“, in *Global political marketing*, ed. Jennifer Lees-Marshment et al. (New York: Routledge, 2009), 292.

⁴⁶ Tomáš Škrha, „Koncepty a politický marketing“, in *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al. (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012), 38.

⁴⁷ Otto Eibl a Oto Koňa, „Permanentní kampaň“, in *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al. (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012), 218.

⁴⁸ Rogers, „Theoretical Diversity in Political Communication“, 2.

Zároveň je zde přímá úměra mezi motivací a zájmem o konkrétní aktivitu, potažmo zájmem o politiku – pokud budou aktéři oslovení prostřednictvím politického marketingu, vztahujícího se ke konkrétním aktivitám / kandidátům / institucím, dostatečně motivováni, budou se o ně i nadále zajímat.⁴⁹

Z toho, že politický marketing je prostředkem pro vytváření dlouhodobého vztahu mezi komunikující stranou a příjemci zprávy, vyplývá i to, že je zároveň procesem.⁵⁰ Každý konkrétní typ komunikace v rámci takového procesu má svá specifika a k jeho analýze je potřeba rozklíčovat zprávu, kterou se komunikující strana snaží sdělit příjemcům zprávy, a také to, jaké specifické prostředky komunikace k tomu užívá.⁵¹ Komunikace politického marketingu prostřednictvím propagace na sociálních sítích často používaná v posledních letech cílí na to, aby vznikal mezi občany pocit, že je jim daná instituce skutečně blízka.⁵² Lze souhrnně vyjádřit, že cílem marketingové komunikace zejména na sociálních sítích je vytváření dojmu „běžných lidí komunikujících zprávu běžným lidem.“⁵³

Propagace konkrétního aktéra či instituce může být považována i za formu politické reklamy, jejímž cílem je zvýšení prestiže daného aktéra/instituce a která může nabývat různých podob.⁵⁴ Je možné ji považovat za součást prezentace daného prostředí s cílem naklonit zúčastněné konkrétnímu myšlenkovému směru.⁵⁵ S tím souvisí konkrétní postupy komunikačních strategií převzaté z klasického marketingu. V první řadě je to *imagemaking*, čili cílené vytváření převážně pozitivního obrazu prostřednictvím reklamy tak, že tento obraz je přizpůsoben předpokládaným očekáváním pozorujícího subjektu (v klasickém marketingu jde o klienta).⁵⁶ Dále tvorba značky, čili *branding*, může často nabízet zjednodušený obraz s cílem asociace určitých hodnot s daným subjektem – tato asociace by přitom měla nabízet záruku, že očekávání příjemce o prezentaci dané instituce bude naplněno.⁵⁷ Sdílená zpráva by zároveň měla splňovat předpoklad tzv. *unique selling proposition*, tedy měla by být co nejvíce specifická a odlišující se od srovnatelných typů (politické) komunikace, ale zároveň by měla být do určité míry zjednodušená, aby obsah

⁴⁹ Newman, „Political Marketing: Theory, Research, and Application“, 33.

⁵⁰ Škrha, „Koncepty a politický marketing“, 44.

⁵¹ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 45.

⁵² Roginsky, „Social Networking Sites“, 100.

⁵³ Roginsky, „Social Networking Sites“, 93.

⁵⁴ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 23.

⁵⁵ Heather Savigny, *The problem of political marketing* (New York: Continuum, 2008), 48.

⁵⁶ Štědroň, *Politika a politický marketing*, 23.

⁵⁷ *Ibid.*, 25–27.

zprávy byl snadno reprodukovatelný příjemcům zprávy a ti ji zároveň mohli snadněji přijmout.⁵⁸

Na základě tohoto rámce bude v praktické části práce (3.1 Prezentace *role-play game*) reflektováno to, jakou konkrétní podobu má (sebe-)prezentace EU prostřednictvím RPG v Parlamentariu. V následujícím oddíle bude představen koncept RPG.

1.3 *Role-play game*

Hry typu *role-play* mají široké možnosti využití v mnoha oblastech společenského života. Od 60. let 20. století začaly být využívány jako výuková metoda přímo ve školách. Proto lze na RPG v první řadě nahlížet jako na prostředek k získání předem stanovených vědomostí a v konkrétní oblasti. Postupně se ale tento typ aktivity začal přesouvat i do virtuálního prostoru a pojal do sebe nová témata i nabyl nových forem (např. volnočasové počítačové hry).⁵⁹ V dnešní době jsou *role-play game* často využívány k neformálnímu vzdělávání mladistvých i dospělých, a to zejména v oblastech politiky a médií.⁶⁰ Hry umožňují přiblížit žákům či studentům komplexní politické procesy či problematiku specifické oblasti tak, jak by to s pomocí učebnic či přednášek nebylo možné a účastníci proto mohou získat plastický přehled o daném tématu.⁶¹

Dále je třeba RPG chápat jako jednoznačně kolektivní akci, ať už v reálném, nebo virtuálním prostoru. Jednotliví účastníci a účastnice přijímají konkrétní roli, do níž se stylizují a podle ní následně v rámci svojí skupiny ve hře jednájí.⁶² V tomto kolektivním procesu jsou vymazány sociální normy a konvence běžného života a vzniká – dočasně – zcela nová realita a hierarchie.⁶³ U dané skupiny je prostřednictvím hry rozvíjeno kritické

⁵⁸ Maarek, *Campaign communication and political marketing*, 48.

⁵⁹ Laurent Trémel, „La diffusion des connaissances dans les jeux de simulation“, *Agora débats/jeunesses* 19, č. 1 (2000): 121–132, <https://doi.org/10.3406/agora.2000.1722> (staženo 10. 1. 2019), 121–123.

⁶⁰ Marcel Schmittchen, „Playing Both Sides: Analyzing Live-Action-Role-Play as a Method for Simulating Complex Technical Interactions“, *Virtual, Augmented and Mixed Reality: 9th International Conference, VAMR 2017, Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9-14, 2017*. *Proceedings* [online]. 2017. Eds. Stephanie Lackey et al. DOI: 10.1007/978-3-319-57987-0_23 (staženo 13. 1. 2019), 283.

⁶¹ Sean P. Giovanello, Jason A. Kirk, a Mileah K. Kromer, „Student Perceptions of a Role-Playing Simulation in an Introductory International Relations Course“, *Journal of Political Science Education* 9, č. 2 (2013): 197–208, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?authtype=shib&custid=s1240919&profile=eds> (staženo 13. 1. 2019), 199.

⁶² J. Y. K Kerr, *Games, simulations and role-playing* (London: British Council, 1977), 17.

⁶³ Joseph P. Laycock, „How the role-playing games create meanings“, in *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds* (Oakland, California:

myšlení, nicméně hra zároveň může svým konkrétním zaměřením a schopností plastické prezentace konkrétního tématu sloužit i k legitimizaci tohoto tematického okruhu.⁶⁴ S tím přímo souvisí i to, že hráči a hráčky svou (ne)aktivitou vytvářejí smysl dané konkrétní hry a (ne)naplňují tak její předpokládané cíle.⁶⁵ Účastníci a účastnice tento řád a pravidla rychle a operativně rozvíjejí – bez jejich respektování vymezeného řádu by hra nemohla pokračovat a ztratila by svůj smysl.⁶⁶ Bez ohledu na konkrétní podobu a obsah hry tak bude její průběh ve výsledku záviset na samotných účastnících a účastnicích a jejich přístupu ke hře.

Jak už bylo naznačeno výše, jsou ve specifických RPG v návaznosti na zvolené téma vytvářeny nové smysly reality, a právě proto jsou takové hry nejčastěji určeny dospívajícím, jelikož u nich dochází k utváření smyslu reality, a především k utváření vlastní osobnosti v každodenním životě.⁶⁷ Každá RPG obsahuje konkrétní příběhy, které dělají „svět“ hry pochopitelným a uchopitelným a hráčům a hráčkám se dostává nových zkušeností, které by nemohli zažít mimo hru.⁶⁸ To lze vyjádřit i tak, že každá *role-play game* se odehrává v konkrétním kontextu, který předurčuje její tematiku a ve výsledku i smysl.⁶⁹ Zároveň bývají RPG v současné době často propojovány s novými technologiemi, například s počítači – i když se vždy nejedná o plně virtuální RPG. Užití počítačových nástrojů při realizaci *role-play game* posiluje dynamiku hry a jednotlivé role pak vytváří konkrétní interakce mezi hráči a hráčkami.⁷⁰

Tento rámec by měl sloužit jako nástroj k reflexi podoby RPG v Parlamentariu. Ta bude zhodnocena zejména prostřednictvím etnografického výzkumu, který bude spolu s dalšími dílčími metodami vymezen v následující podkapitole.

University of California Press Online, 2015): 179–209. <http://site.ebrary.com/lib/natl/Doc?id=11003294> (staženo 15. 1. 2019).

⁶⁴ Trémel, „La diffusion des connaissances“, 126–129.

⁶⁵ Sue Rogers a Julie Evans, „Playing the game? Exploring role play from children's perspectives“, *European Early Childhood Education Research Journal* 14, č.1 (2006): 43–55, DOI: 10.1080/13502930685209801 (staženo 13. 1. 2019), 53.

⁶⁶ Laycock, „How the role-playing games create meanings“, 181.

⁶⁷ Ibid., 186.

⁶⁸ Ibid., 183–185.

⁶⁹ Nina Kollarsa a Amanda M. Rosenb, „Who's Afraid of the Big Bad Methods? Methodological Games and Role Play“, *Journal of Political Science Education* 13, č. 3 (2017): 333–345, <https://doi.org/10.1080/15512169.2017.1331137> (staženo 13. 1. 2019), 335.

⁷⁰ Olivier Barreteau a Géraldine Abrami, „Variable Time Scales, Agent-Based Models, and Role-Playing Games: The PIEPLUE River Basin Management Game“. *Simulation & Gaming* 38, č. 3 (2007): 364–81, <https://doi.org/10.1177/1046878107300668> (staženo 15. 1. 2019), 365.

1.4 Metodologie

Komunikace Parlamentu skrze RPG probíhá na dvou úrovních – nejprve prostřednictvím komunikačních médií (zejména sociální síť nebo na internetové stránky Parlamentu) a následně přímo na místě při simulační hře. Metodologicky je proto práce ukotvena ve dvou směrech. V první části bude provedena kvalitativní obsahová analýza propagačních materiálů RPG. Tak budou vymezeny cíle politického marketingu Parlamentaria skrze RPG. Ty budou následně reflektovány a jejich platnost bude ověřována prostřednictvím etnografického výzkumu v Parlamentariu. Tento výzkum dále obsáhne dílčí prostředky etnografie, konkrétně zúčastněné pozorování v prostoru RPG, obsahovou analýzu textu hry a dotazníkové šetření.

1.4.1 Kvalitativní obsahová analýza

V případě materiálů o RPG v Parlamentariu, dostupných zejména na sociálních sítích a oficiálních webových stránkách Parlamentu, bude provedena kvalitativní obsahová analýza. Při této analýze půjde o zachycení rozhodujících faktorů v jejich jedinečnosti s cílem porozumět konkrétnímu fenoménu.⁷¹ Materiály budou popsány, zařazeny do kontextu a porovnány s teoretickými východisky.⁷² Nejedná se pouze o texty, ale i videa propagující tuto aktivitu. Analýza bude zaměřena na povahu dostupných informací, jejich formu a způsob sdělení v textové i obrazové podobě. Zde bude brán v potaz i kontext jazykové variability v souvislosti s mnohojazyčnou povahou EU jako instituce. Při této analýze půjde jednak o reflexi povahy RPG jako specifického typu aktivity a komunikace, jednak o zhodnocení politického marketingu a politické komunikace vztahujících se k této aktivitě. Cílem je zmapovat, jak je RPG prezentována veřejnosti. Prostřednictvím této analýzy tedy budou vymezeny stěžejní body prezentace, jejichž dosah a úspěšnost budou ověřeny prostřednictvím etnografického výzkumu.

1.4.2 Etnografický výzkum

Centrální část práce bude reflektovat výsledky etnografického výzkumu provedeného v rámci RPG v Parlamentariu v období únor – květen 2019 (bližší detaily k výzkumu jsou uvedeny v části 2.3 Etnografický výzkum *role-play game* v Parlamentariu). Označením etnografie se rozumí jednak samotný terénní výzkum (který může být uskutečněn pomocí

⁷¹ Petr Drulák, ed. *Jak zkoumat politiku: kvalitativní metodologie v politologii a mezinárodních vztazích* (Praha: Portál, 2008), 19.

⁷² Alan Bryman, „The nature of qualitative research“, in *Social research methods*, 379–414 (Oxford: Oxford University Press, 2012), 380.

různých metodam), jednak psaný výstup z tohoto výzkumu.⁷³ Za etnografický výzkum ve společenských vědách bývalo až do 70. let minulého století považováno zejména zúčastněné pozorování uskutečněné uvnitř komunity náležící nejčastěji k odlišné kultuře (např. domorodému kmenu apod.; tento přístup byl tak blízký zejména antropologii).⁷⁴ Postupně se ale záběr etnografie rozšířil a jeho povaha ztratila tyto kontury odkazující primárně k výzkumu specifických kulturních skupin. V současné době se jedná spíše o „styl výzkumu“ než o metodu v klasickém slova smyslu.⁷⁵ Přitom je třeba myslet na to, že každé prostředí, kde etnografický výzkum probíhá, je odlišné a úspěch výzkumu často záleží na vnějších okolnostech.⁷⁶ Specifikem etnografického výzkumu je to, že často bývá *open-ended* a konkrétní výzkumné otázky mohou být formulovány až během výzkumu jako takového.⁷⁷ Jedná se tedy často o induktivní přístup – až zúčastněné pozorování v rámci daného prostředí umožňuje bližší tvorbu hypotéz.⁷⁸ Povaha daného výzkumu záleží i na časovém rámci – čím déle výzkum bude probíhat, tím detailnější analýzy může výzkumník či výzkumnice dosáhnout díky možnosti sběru většího objemu dat.⁷⁹ Etnografický výzkum tradičně předpokládá přítomnost výzkumníka či výzkumnice v konkrétním sociálním prostředí po dobu až několika měsíců.⁸⁰ Avšak kromě toho lze hovořit i o tzv. mikro-etnografii, která je typická pro závěrečné kvalifikační práce; její závěr spojený s vytvořením psaného výstupu z výzkumu má předem přesně daný termín.⁸¹

Z výše popsaného vyplývá, že etnografický výzkum je postup, který přináší možnost získání vědomosti o konkrétním tématu specifickým způsobem a do značné míry odlišným, než který by nabídla některá ze standardních výzkumných metod. V tom zároveň tkví omezení tohoto přístupu a ve většině případů nemožnost užití závěru daného specifického výzkumu pro jiné oblasti. Při interpretaci každého specifického prostředí nahlíženého skrze metody etnografického výzkumu je třeba brát ohled na konkrétní

⁷³ Alan Bryman, „Ethnography and participant observation“, in *Social research methods*, 430–467 (Oxford: Oxford University Press, 2012), 432.

⁷⁴ Bryman, „Ethnography and participant observation“, 431.

⁷⁵ Cai Wilkinson, „Ethnographic methods“, in *Critical approaches to security: an introduction to theories and methods*, ed. Laura J. Shepherd et al. 129–45. (Oxford: Routledge, 2013), 129.

⁷⁶ Bryman, „Ethnography and participant observation“, 431.

⁷⁷ *Ibid.*, 449.

⁷⁸ Wilkinson, „Ethnographic methods“, 143.

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ Bryman, „Ethnography and participant observation“, 453.

Při zahrnutí tvorby psaného výstupu z etnografického terénního výzkumu se v některých případech jedná o proces trvající i několik let.

⁸¹ *Ibid.*, 433.

historický, sociokulturní či politický kontext a uvést, jak bylo dosaženo konkrétních závěrů, což vyžaduje výraznou míru reflexe výzkumníka či výzkumnice.⁸² Cílem etnografického přístupu je do detailu popsat a interpretovat vzájemné vztahy a spletitost konkrétního prostředí a fenoménu i s vědomím toho, že podmínky sledovaného prostředí se mohou rychle měnit.⁸³

Kromě tohoto obecného vymezení lze etnografii blíže charakterizovat skrze několik základních okruhů, které v příslušné kapitole věnované etnografii publikace *Social research methods* popsal Bryman.⁸⁴ Typy a možnosti etnografického výzkumu jsou následující:

- Etnografický výzkum zahrnuje řadu dalších dílčích metod – vedle zúčastněného pozorování (které již není považováno za synonymum etnografie, ale stalo se jednou z jejích metod) jde o vedení rozhovorů, analýzu textových, vizuálních či audiovizuálních materiálů, nebo realizaci dotazníkového šetření (zahrnutí těchto dílčích metod umožňuje postihnout prvky reality, které nejsou skrze samotné zúčastněné pozorování postihnutelné);⁸⁵
- výzkumník či výzkumnice může ve svém výzkumu zaujmout buď přiznanou pozici, tj. *overt role*: do pozorovaného prostředí vstupuje explicitně jako výzkumník/výzkumnice a po celou dobu se tak identifikuje, nebo skrytou pozici tj. *covert role*: výzkumník či výzkumnice předstírá, že je přirozenou součástí daného prostředí a svůj výzkum okolí ve většině případů nepřizná (tento přístup s sebou většinou přináší etická a morální dilemata, stejně jako složitější průběh výzkumu – nemožnost bezprostředního zaznamenávání poznámek atp.);
- výzkum může být uskutečněn v otevřeném/veřejném prostředí (*open/public settings*: např. *hooligans*, uživatelé drog apod.) nebo v uzavřeném prostředí (*closed settings*: např. firmy, uzavřené komunity apod.);
- důležitou roli pro výzkumníka či výzkumníci v jeho/jejím výzkumu hrají informátoři či informátorky z daného prostředí – ať už je výzkum přiznaný, či skrytý (informátoři by ale zároveň neměli výrazně ovlivňovat směřování výzkumu);

⁸² Wilkinson, „Ethnographic methods“, 132–133.

⁸³ Ibid., 135–138.

⁸⁴ Bryman, „Ethnography and participant observation“, zpracováno na základě pasáže věnované etnografii, pp 430–467.

⁸⁵ Wilkinson, „Ethnographic methods“, 130.

- nedílnou součástí etnografického výzkumu jsou poznámky z daného prostředí, které umožňují bezprostředně zachytit vše podstatné (a redukovat dopady přirozeně omezené lidské paměti) a slouží zároveň jako základ pro následnou analýzu;
- součástí etnografického výzkumu jsou ve stále větší míře i vizuální materiály z prostředí výzkumu a jejich analýza.

Tyto okruhy stanovující jednotlivé typy etnografického přístupu, stejně jako výše uvedené obecné charakteristiky tohoto přístupu, budou determinovat podobu konkrétního výzkumu. Jejich pojetí ve výzkumu této diplomové práce bude vymezeno v části 2.3 Etnografický výzkum *role-play game* v Parlamentariu.

Zároveň je potřeba upozornit na možnosti etnografického výzkumu při analýze politické komunikace. Toto směřování etnografie je relevantní v rámci diplomové práce a nabízí možnost velice specifické analýzy. Prostřednictvím etnografického výzkumu užitého v analýze politické komunikace lze rozšířit obecné chápání politických institucí, mohou tak být lépe popsány i alternativní formy politické komunikace a mohou být do konkrétního kontextu zařazeny atypické politické procesy.⁸⁶ Metody etnografického výzkumu aplikované v kontextu politické komunikace mohou zároveň pomoci zmapovat vztahy vznikající mezi tím, kdo danou politickou zprávu vysílá a tím, kdo jí přijímá.⁸⁷

V následujícím oddíle této práce budou přiblíženy okolnosti vzniku a konání RPG a zároveň bude představen realizovaný etnografický výzkum.

⁸⁶ Eeva Luhtakallio a Nina Eliasoph, „Ethnography of Politics and Political Communication: Studies in Sociology and Political Science“, in *The Oxford Handbook of Political Communication*, ed. Kate Kenski a Kathleen Hall Jamieson, (Oxford University Press Online, 2014), 750–761.

<https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199793471.001.0001/oxfordhb-9780199793471> (staženo 11. 6. 2019), 750.

⁸⁷ Ibid., 756.

2. Okolnosti vzniku a konání *role-play game* v Parlamentariu a její výzkum

V následující podkapitole bude blíže představena RPG v Parlamentariu. Půjde nejprve o představení okolností vzniku hry, aby mohl být následně přiblížen průběh RPG z hlediska časového rozvržení a možností účasti na této aktivitě.⁸⁸ Dominantním zdrojem informací pro tyto dva okruhy byly částečně strukturované informativní rozhovory s vedoucími pracovníky Parlamentaria. V první řadě šlo o Alexandra Kleiniga, který se podílel na vzniku Parlamentaria a RPG.⁸⁹ Dále budou reflektovány informace ohledně komunikace ohledně RPG na základě informativního rozhovoru se Stevem Senátorem, který má v současné odpovídá za koordinaci návštěv Parlamentaria a RPG.⁹⁰ Dílčí informace byly získány i na základě dvou nestrukturovaných informativních rozhovorů s Jean-Michelem Aubaretem z komunikačního oddělení Parlamentaria. V poslední části této kapitoly bude vymezen etnografický výzkum RPG v Parlamentariu na základě charakteristik tohoto přístupu uvedených v části 1.4.2 Etnografický výzkum. Jednotlivé části jsou zároveň doplněny o informace získané na základě dalších informativních rozhovorů s koordinátory a koordinátorkami RPG v Parlamentariu.

2.1 Vznik *role-play game* v Parlamentariu

Následující část věnovaná okolnostem vzniku RPG v Parlamentariu vychází z informací získaných během částečně strukturovaného rozhovoru s Alexanderem Kleinigem.

Myšlenka vytvořit RPG v rámci nově vznikajícího Parlamentaria byla v plánech na tento prostor od samého počátku, tedy zhruba od roku 2006. Konkrétní přípravy RPG začaly v roce 2007. Uvnitř komunikačního oddělení Parlamentu byl postupně definován přístup, jak tuto komunikaci – *multimodal* aktivitu pro školy⁹¹ – uchopit. Konkrétní inspirací pro formu bruselské RPG byla simulační hra v dánském parlamentu a další dílčí

⁸⁸ V této fázi ještě nepůjde o zachycení obsahu hry po tematické stránce. Průběhu hry v tomto smyslu bude věnována část 3.2 Průběh *role-play game*.

⁸⁹ V části 3.1.2.2 Akcenty krátkého filmu o *role-play game* a jejím vzniku reflektuje rozhovor s Alexanderem Kleinigem, natočený krátce po otevření Parlamentaria a RPG veřejnosti.

⁹⁰ Stevovi Senátorovi vděčím zároveň za poskytnutí statistických materiálů o návštěvnosti RPG.

I když statistiky o účasti nejsou předmětem analýzy v této práci, za zmínku stojí několik dat. V období od otevření RPG v roce 2011 do 1. ledna 2019 se v prostoru RPG odehrálo celkem **2643 her**, kterých se účastnilo dohromady **58146 hráčů a hráček**. Za tu dobu bylo zaznamenáno **17 skupin z České republiky**, tvořících 0,64 % z celkového počtu uskutečněných her v uvedeném období. V **českém jazyce** se z toho odehrálo **15 her** (tedy 0,57 % ze všech her v uvedeném období).

⁹¹ Tento výraz, pro který není snadné nalézt vhodný český ekvivalent, odkazuje v případě RPG zejména k užití různých způsobů interakce v rámci samotné hry: tj. vyjednávání, sběr informací, pronášení projevů apod.

simulační hry povětšinou v parlamentech. Následně bylo vypsáno výběrové řízení na sestavení hracího systému. Do výběrového řízení bylo zasláno několik návrhů, některé z nich svým konceptem ale neodpovídaly představě o simulační hře pro Parlamentarium (např. *video game*) a vybrán byl nakonec návrh norské společnosti *Media Farm*. Na přípravě obsahové náplně hry spolupracovalo komunikační oddělení Evropského parlamentu spolu s *College of Europe* v belgických Bruggách a zmíněnou norskou mediální společností.

Obecným cílem hry bylo vytvořit vztah mezi EU a mladými lidmi (zejména z nižších ročníků středních škol) a přiblížit jim přitažlivým způsobem fungování této instituce. Po obsahové stránce zde byla cílem zejména prezentace tzv. institucionálního trojúhelníku EU. Jak tvrdí Alexandr Kleinig, vytvořit takový hrací systém bylo výzvou, jelikož na rozdíl od legislativního procesu jednotlivých států je zde více zapojených aktérů, což muselo být ve hře realisticky reflektováno. Bylo také potřeba zajistit, aby hra byla na jednu stranu realistická ve smyslu zachycení struktury a fungování institucí EU, ale na druhou stranu nepolitická a v konkrétních obsahových a personálních bodech fiktivní. Během procesu definování RPG pro Parlamentarium a konkretizace směrnic probíraných v rámci hry (obsah obou návrhů směrnic je součástí Přílohy č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy“) došlo k určitým posunům – např. situace popisovaná ve hře ohledně stavu vody a užití čipů u lidí byla v roce 2007 zcela abstraktní, nicméně v době spuštění hry v roce 2011 už v těchto oblastech došlo k určitým posunům i v reálném světě a minimálně v případě některých států začala být tato témata aktuální. Nicméně i tak bylo možné zachovat obsahovou neutralitu a fiktivní charakter jednotlivých případů. Pro účely hry byla rozpracována taková témata, pro která bylo možné nalézt jasné modelové politické pozice srozumitelné pro obecnost v pubertálním věku. Jak Alexander Kleinig dodal, byl tento postup poměrně jasný a nenáročný v případě návrhu směrnice o vodě, o něco složitější a hůře uchopitelný u návrhu směrnice týkající se čipů pro obyvatelstvo EU.

Za určité omezení hry považuje Kleinig to, že v době vzniku hry (a samotného Parlamentaria) již nebyl prostor pro bližší konzultace RPG po pedagogické stránce. Její segmentace je proto dominantně omezená na jednu věkovou skupinu – nižší ročníky středních škol. S tím souvisí i fakt, že svou povahou a technickým nastavením v některých fázích neumožňuje reálnou volbu. Průběh hry tak může v některých

momentech působit poměrně direktivně, což podle Alexandera Kleiniga bývá registrováno zejména u hráčů a hráček ze starších věkových skupin.

Hra je komplexním provázaným systémem (jak bude patrné v jejím zkráceném popisu v části 3.2.1 Stručný popis průběhu *role-play game*, či v detailním popisu v Příloze č. 12: Detailní popis průběhu RPG) a proto jsou dílčí změny ve hře prakticky vyloučeny, jinak by muselo dojít k přepracování celého systému. Za dobu existence RPG v Parlamentariu byly diskutovány následující návrhy na změnu systému hry: uvedení většího počtu politických skupin (v současném stavu figurují čtyři politické skupiny) / zkrácení hry / vytvoření hry na zcela jiné téma. Žádná z těchto variant ale nakonec nebyla uskutečněna a momentálně není změna hry na pořadu dne. Jak mi sdělili dva koordinátoři hry, techničtí pracovníci společnosti *Media Farm* přijíždějí do Bruselu několikrát ročně na pravidelné údržby hry, v rámci kterých nedochází ke změně obsahu hry, ale nanejvýš k úpravě některých technických parametrů herního systému.

Propagace RPG byla po zprovoznění této aktivity zaměřena primárně na školy v rychlé dojezdové vzdálenosti od Bruselu tak, aby bylo možné realizovat jednodenní výlety zahrnující právě RPG. Školy odpovídající tomuto kritériu tedy byly v době otevření Parlamentaria přímo osločovány s nabídkou RPG. Další návštěvnické skupiny tvořili v iniciální fázi lidé dojíždějící ze vzdálenějších částí EU zejména v rámci organizovaných návštěv na pozvání jednotlivých poslanců a poslankyň Parlamentu. Alexander Kleinig zmiňoval, že hra následně zaznamenala pozitivní ohlasy jak ze strany sponzorů hry, tak ze strany poslanců a poslankyň Parlamentu. Velice rychle nastal problém s kapacitou, v roce 2014 byla tedy zprovozněna obdoba této hry v Parlamentariu Simone Veil při Parlamentu ve Štrasburku.⁹²

2.2 Praktické okolnosti konání *role-play game* a možnosti komunikace o hře

Jak již bylo zmíněno, čelí simulační hra v Parlamentariu kapacitním problémům. Každá hra trvá 2 – 2,5 hodiny v závislosti na počtu uskutečněných parlamentních čtení. Za běžného stavu se konají každý den v týdnu 2 hry: první dopoledne od 10:00 (o víkendech od 10:30) a druhá odpoledne od 14:00. Jeden z koordinátorů hry mi sdělil, že hrací časy

⁹² Kromě Parlamentaria Simone Veil ve Štrasburku, kde je také k dispozici stejný typ RPG, byl další interaktivní prostor Parlamentu otevřen v Berlíně (*Europa Experience*). Jak mi v rozhovoru sdělil Steve Senatore, připravují se další takové expozice v Lucemburku, Kodani, Lublani a Tallinnu. To, jestli zde bude zprovozněna i RPG, bude záviset na prostorových možnostech daných míst.

jsou mnohdy rezervované i na několik měsíců dopředu a na některé termíny se vypisuje i čekací listina. Za několik let provozu RPG v Parlamentariu již byla navázána spolupráce se školními zařízeními i jinými typy institucí nejen v nedalekém okolí Bruselu. Zároveň byla ale také zpracována tzv. černá listina škol či jiných institucí, s nimiž v minulosti byla problematická spolupráce.⁹³ Rezervace z těchto institucí již nejsou přijímány, jak mi v jednom z kratších rozhovorů potvrdil i Jean-Michel Aubaret.

Vzhledem k rozdílným typům rolí, které hra obsahuje, je tato aktivita určena v ideálním případě pro 16 až 32 osob. Pokud je ve skupině méně než 16 osob, musí někteří z hráčů a hráček přijmout více rolí najednou a během hry si následně vybírat, jaké aktivity budou plnit. Pokud je osob ve skupině naopak více než 32, je možné hru rozšířit až na 40 osob, v takovém případě ovšem musí 8 účastníků a účastnic sdílet herní telefon s někým dalším. Maximální kapacita prostoru RPG je 44 osob včetně pedagogického doprovodu a koordinátora či koordinátorky hry pro daný den. K překročení tohoto limitu dochází jen velice výjimečně, stejně jako k přijetí rezervace od skupiny, která by zahrnovala méně než 16 osob.

Jak ve strukturovaném rozhovoru 18. 6. 2019 uvedl Steve Senatore, nemusí být RPG v současné době již aktivně propagována. Hra byla propagována v prvních letech po otevření Parlamentaria, dále již ale propagace nebyla potřeba a naopak nastal problém s kapacitou. Steve Senatore zmiňoval pozitivní zpětnou vazbu na hru ze strany vyučujících – vyučující se zprvu bojí, jak účastníci a účastnice budou reagovat, a bývají následně pozitivně překvapeni, jak přitažlivá je hra pro mladé lidi.

Vzhledem ke zmíněným problémům s kapacitou, stejně jako vzhledem k nové strategii komunikace Parlamentu – nově orientované více na přímou komunikaci v jednotlivých členských státech EU, jak zmínil v rozhovoru Steve Senatore – probíhá v posledních měsících testování pilotního projektu „mobilní RPG.“ Tato verze hry, složená z přepážek představujících politické skupiny, hracích telefonů apod., je postavená na obsahovém i formálním základě RPG v Parlamentariu, nicméně je kratší a má být k dispozici nejprve v kancelářích zastoupení Evropského parlamentu v jednotlivých členských státech. Jejich prostřednictvím se následně může hra dostat k cílovému publiku, tedy přímo do škol.

⁹³ Dle koordinátorů a koordinátorek RPG došlo opakovaně k tomu, že účastníci a účastnice během hry cíleně poničili zařízení prostoru hry, zejména látkové tapety na stěnách.

2.3 Etnografický výzkum *role-play game* v Parlamentariu

V první řadě je třeba zdůraznit, proč byl zvolen právě tento přístup pro reflexi RPG v Parlamentariu jako způsobu komunikace Evropského parlamentu s veřejností. Parlamentarium je úspěšným projektem, který navštíví desítky tisíc návštěvníků ročně a samo o sobě získalo mnohá ocenění.⁹⁴ RPG v Parlamentariu ale nebyla doposud reflektována. Vzhledem k absenci systematicky zaznamenávané přímé zpětné vazby od účastníků a účastnic hry se toto pole výzkumu ukázalo jako plně relevantní a nabízí tedy potenciál k přímé reflexi úspěšnosti této specifické komunikační strategie Parlamentu.⁹⁵ Předpoklad, že jde o simulační hru, přímo vybízí k přímému pozorování a zachycení reakcí účastníků, byť půjde v návaznosti na omezené časové možnosti o omezený obraz. V následujících odstavcích bude blíže charakterizována povaha uskutečněného výzkumu, a to zejména na základě toho, co bylo vymezeno v části 1.4.2 Etnografický výzkum.

Etnografická část výzkumu přímo v Parlamentariu v Bruselu, zahrnující zúčastněné pozorování a dílčí metody, byla uskutečněna v rozmezí 23. února 2019 – 19. května 2019.⁹⁶ K simulační hře a celému prostředí Evropského parlamentu bylo přistupováno z pozice, která je otevřeně nakloněná evropské integraci, zároveň ale se snahou o kritické zhodnocení komunikace Evropského parlamentu v jednání s mladou generací prostřednictvím RPG. I když v rámci zúčastněného pozorování nemohly být zahrnuty skupiny ze všech členských států EU a některé národnosti vzhledem ke geografické blízkosti nutně převažovaly, bylo i přesto možné sledovat společné prvky opakující se napříč skupinami pocházejícími z různých států uvnitř EU i mimo ni.

Je třeba poznamenat, že simulační hra v Parlamentariu je v kontextu RPG jako typu aktivity specifická tím, že se jí hráči a hráčky ve většině případů neúčastní opakovaně, ale pouze jednou v rámci své návštěvy Parlamentaria v Bruselu. Nejednalo

⁹⁴ Pro ilustraci: již za první dva roky existence tohoto prostoru to bylo 10 různých ocenění, více na <http://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20130624BKG14314/background-note-on-the-parlamentarium/2/facts-and-figures>.

⁹⁵ Jak mi sdělil jeden z koordinátorů hry, není zpětná vazba zjišťována organizovaným způsobem, např. ve smyslu rozesílání dotazníků do škol, odkud účastníci a účastnice hry přicházejí. Zpětnou vazbou mohou být opakované návštěvy RPG skupinami ze stejné školy či spontánní reakce učitelů. Vedoucí pracovníci komunikačního oddělení Parlamentaria, stejně jako jednotliví koordinátoři a koordinátorky hry opakovaně oceňovali uskutečněný výzkum, který může přinést reflexi o průběhu hry a její recepce samotnými účastníky.

⁹⁶ Jedná se o termíny prvního a posledního zúčastněného pozorování *role-play game* v Parlamentariu. Materiály reflektující roli účastníků ve hře byly nashromážděny v tomto období. Kromě toho probíhaly rozhovory s pracovníky Parlamentaria a další části výzkumu i v době mimo tento hlavní časový rámec. Mezním termínem pro ukončení výzkumu v místě konání hry byly volby do Evropského parlamentu. I když jejich konání ani výsledek bezprostředně nezmění podobu RPG, představuje ustavení Evropského parlamentu v novém složení určitý symbolický předěl.

se tedy o soustavné pozorování jedné skupiny s cílem zachytit její charakteristické prvky fungování (jak bývá pro etnografii charakteristické), ale šlo o pozorování jedné aktivity – *role-play game* – naplněné pokaždé jinou skupinou hráčů a hráček. Celkem bylo do zúčastněného pozorování zahrnuto 27 her, z toho bylo dotazníkového šetření užito u 14 skupin. Informace o pozorovaných skupinách – datum a čas hry, počet osob ve skupině, zemi původu skupiny, jazyk hry a typ skupiny – zachycuje Tabulka v Příloze č. 2: Přehled skupin zahrnutých do výzkumu. Cílem zúčastněného pozorování i dotazníkového šetření bylo zachytit a typizovat průběh hry a momenty, které se v reakcích hráčů napříč jednotlivými hráčskými skupinami opakují. V případě zúčastněného pozorování ale nebyla analýza primárně zaměřena na zachycení opakování slov či obsahů v reakcích účastníků a účastnic.

Kromě zúčastněného pozorování byl do výzkumu zahrnut i rozbor propagace RPG a analýza audiovizuálního podkladu materiálů hry. Rozhovorů s pracovníky Parlamentaria nebylo užito jako prostředku etnografického výzkumu, ale spíše jako informačního prostředku v kontextu okolností vzniku hry a pochopení jejího obsahu. Lze ale říci, že tyto osoby zároveň sloužily jako informátoři a informátorky v místě konání výzkumu.

Od zahájení výzkumu v Palamentariu v únoru 2019 se jednalo explicitně o výzkum k diplomové práci, trvání výzkumu tedy bylo limitováno na období tří měsíců v rámci výše uvedených termínů. Z tohoto hlediska je možné výzkum charakterizovat jako mikro-etnografický. Zároveň mělo pozorování od počátku konkrétní výzkumné zaměření s cílem zhodnotit úspěšnost komunikační strategie Evropského parlamentu ve formě RPG v Parlamentariu. Některé dílčí výzkumné otázky sice byly dále definovány v průběhu pozorování, neodbočily však od tohoto předem daného směřování.

Vzhledem k povaze této konkrétní etnografie jako předmětu diplomové práce zároveň probíhal celý výzkum skrze jasně přiznanou pozici. Přístup do prostoru RPG v Paalamentariu byl umožněn díky povolení od komunikačního oddělení Parlamentu parlamentu a jednotliví koordinátoři a koordinátorky hry v dané dny byli vždy předem informováni o mé přítomnosti. Na začátku každé hry, u které jsem byla přítomná, byli účastníci a účastnice informováni o probíhajícím výzkumu a byl vyžadován jejich informovaný souhlas. Žádná z pozorovaných skupin neprojevila nesouhlas. V případě, že se jednalo o školní skupiny, byli i vyučující explicitně dotazováni ohledně souhlasu

s výzkumem.⁹⁷ Díky přiznané pozici a informovanému souhlasu účastníků a účastnic hry i jejich vyučujících byly zároveň minimalizovány případná morální a etická dilemata. Z proběhlého pozorování a bezprostředních i zpětných reakcí účastníků a účastnic hry zároveň vyplývá, že pozorování uskutečněné v rámci jednotlivých her hráče a hráčky neovlivnila tak, aby se chovali nepřírozně a docházelo tak k posunům v jejich jednání.

Co se týká typu prostředí, ve kterém výzkum probíhal, je vymezení do značné míry dvojsečné. Parlamentarium lze jednoznačně definovat jako veřejný prostor otevřený komukoli, kdo má o jeho návštěvu zájem. Na druhé straně je ale prostor konání RPG uzavřeným prostředím v tom smyslu, že je oddělen od zbylé expozice Parlamentaria a mají do něj přístup pouze předem objednané uzavřené skupiny (nikoli jednotlivci, ze kterých by mohla být skupina pro hru vytvořena).

V rámci zúčastněného pozorování byly pořizovány bezprostřední detailní poznámky zaznamenávající průběh hry a aktivitu hráčů a hráček. Akcent byl přitom kladen na zachycení ne/aktivity v jednotlivých částech hry a typu interakcí.

Fotografie nebyly na místě pořizovány s cílem následní analýzy, ale jako dokumentační materiál přibližující RPG, jak je patrné v Přílohách č. 4 – 11: Fotografie z herního prostoru RPG. Audiovizuální a vizuální materiály, které se staly předmětem analýzy, představují materiály propagace RPG a samotný obsah hry, nejedná se tedy o materiály pořízené v rámci výzkumu.

⁹⁷ Setkávala jsem se s vřelým přijetím a zájmem o obsah výzkumu jak ze strany samotných účastníků a účastnic hry, tak ze strany vyučujících doprovázejících účastnické skupiny. Například vyučující jedné z frankofonních skupin v úrovni střední školy vyjadřoval zájem o výzkum a zároveň oceňoval hru jako takovou. I když ve výuce sám zapojuje interaktivní prvky a simulaci televizního vysílání, není podle svých slov schopen zaujmout třídu ve srovnatelné míře s RPG. Vyučující jedné z amerických univerzitních skupin cenil zájem o tuto formu komunikace v rámci výzkumu k diplomové práci. A vedoucí univerzitních skupin z Kanady vyjádřil ocenění zájmu o tuto komunikaci veřejně před danými skupinami po hře a poděkoval mi za shrnutí hry prostřednictvím otázek pro účastníky a účastnice.

3. Praktická část

Jak již bylo uvedeno v Úvodu, bude na RPG v rámci diplomové práce blíže nahlíženo jako na konkrétní prostředek politického marketingu a politické komunikace Parlamentu jako instituce, jelikož tyto dvě oblasti vytvářejí konkrétní kontext a smysl pro zařazení RPG do prostoru Parlamentaria. Z této perspektivy bude také nahlíženo na jednotlivé části praktické kapitoly této diplomové práce. Nejprve bude vymezeno, skrze jaké kanály, jakým způsobem a s jakým dosahem je RPG v Parlamentariu prezentována. Tak mohou být vymezeny hlavní akcenty komunikace o této aktivitě. Následovat bude stručný popis průběhu hry a analýza části jejího textu, kde budou ilustrovány hlavní obsahové prvky této aktivity. Nakonec budou představeny výsledky zúčastněného pozorování, dotazníkového šetření a odpovědi na otázky pro účastníky a účastnice po hře.

3.1 Prezentace *role-play game*

3.1.1 Kanály prezentace *role-play game* veřejnosti

Komunikace v rámci RPG začíná propagací této aktivity, tedy seznámením veřejnosti s existencí této aktivity. RPG bruselského Parlamentaria je propagována skrze různé informační kanály. V této části budou představeny tři základní materiály komunikace, které budou v další podkapitole - 3.1.2 Způsob prezentace *role-play game* veřejnosti – dále analyzovány po obsahové stránce a poslouží jako zdroj pro reflexi úspěšnosti této komunikační strategie v části 3.3 Recepte *role-play game*.

3.1.1.1 Spot na oficiálních internetových stránkách Evropského parlamentu⁹⁸

Prvním ze zmíněných materiálů je video na oficiálních stránkách Parlamentu, které představuje RPG v bruselském Parlamentariu. Video je dlouhé 1:05 minuty a je dostupné ve všech oficiálních jazycích EU. V horní části stránky je zachycena ilustrační fotografie z první části RPG – úvodního filmu. Stránku u videa doprovází stručný popis hry a praktické informace o ní (také ve vybraném jazyce EU), včetně informací o možnostech rezervace a detailech (jako je například adresa Parlamentaria). Na této webové stránce je zároveň odkaz na stažení dvoustránkové brožury přibližující obsah hry a jednotlivé

⁹⁸ Dostupné na: „EP Parliamentarium- CS“, Youtube.com: European Parliament, https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Eo8G2JJ3NAg (staženo 10. 6. 2019).

fiktivní politické skupiny. Jde o zkrácenou část materiálu, který je rozepisován do škol před hrou a který bude reflektován v části 3.1.1.3 Informační materiál zasílaný do škol.⁹⁹

Dle dostupných informací lze předpokládat, že dosah této internetové stránky, respektive dosah propagačního videa, není velký. Přesměrování ze stránky Evropského parlamentu na stránku Youtube.com zachycuje datum zveřejnění videa (které je stejné pro všechny jazykové verze – 10. 5. 2012) a počet zhlédnutí videa v daném jazyce. Tento údaj pro anglickou verzi videa je 2839, pro verzi ve francouzském jazyce 601 a pro českou verzi 47 zhlédnutí.¹⁰⁰ Toto video, stejně jako dále reflektované video obsahující rozhovory s osobami z komunikačního oddělení Parlamentaria v době vzniku RPG, však bude využito k definici hlavních oblastí, které jsou skrze RPG akcentovány – jak bude ukázáno v části 3.1.2 Způsob prezentace *role-play game* veřejnosti.

3.1.1.2 Krátký film o *role-play game* a jejím vzniku¹⁰¹

Video s názvem *Featurette: Parliamentarium Role-Play Game (HD)* je v rámci stránky Youtube.com součástí kanálu Mediafarm AS, tedy stránky norské mediální společnosti, která RPG pro Parliamentarium vytvořila. Video je v z větší části v anglickém jazyce, s výjimkou ukázek ze hry v dalších oficiálních jazycích EU. Na stránce Youtube.com doprovází video krátký popis hry v angličtině, včetně odkazu na webové stránky *Mediafarm* a stránky Evropského parlamentu o RPG (odkaz reflektovaný výše). Video má stopáž 3:48 minut a kromě záběrů ze hry a rozhovorů s účastníky a účastnicemi obsahuje i rozhovory s osobami z komunikačního oddělení Parlamentu v době otevření Parlamentaria v roce 2011. Video bylo na stránce Youtube.com zveřejněno 24. 10. 2012 a má doposud 1156 zhlédnutí.¹⁰²

3.1.1.3 Informační materiál zasílaný do škol

Čtyřstránkový materiál ve formátu .pdf je Přílohou č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy.“ V příslušném jazyce je zasílán do škol, odkud přicházejí účastníci a účastnice hry, a větší část jeho obsahu je zároveň součástí tištěných materiálů dostupných

⁹⁹ Kontrola před odevzdáním diplomové práce ukázala, že zde popsaný odkaz, stažený 10. 6. 2019 na adrese <http://www.europarl.europa.eu/visiting/cs/brusel/simula%C4%8Dn%C3%AD-hra>, již není platný. Místo něj byla vytvořena nová stránka na adrese:

<https://www.europarl.europa.eu/visiting/cs/homepage/pageContent-area/offer/role-play-game.html>

¹⁰⁰ Údaje platné k 10. 6. 2019.

¹⁰¹ „Featurette: Parliamentarium Role-Play Game (HD)“, Youtube.com: Mediafarm AS, <https://www.youtube.com/watch?v=pKiYWGWr0EQ> (staženo 10. 6. 2019).

¹⁰² Údaj platný k 10. 6. 2019.

zdarma v Parlamentariu. Na první stránce dokumentu je stručně představena RPG v Parlamentariu a její cíle. Na druhé stránce jsou stručně charakterizovány čtyři fiktivní politické skupiny, do nichž jsou hráči a hráčky na začátku hry rozděleni. Následně jsou uvedeny dva fiktivní případy pro návrhy směrnic, o kterých se v rámci hry jedná. Na poslední stránce je zmíněn postup hry ve smyslu zdůraznění nutného vyjednávání a následují praktické informace o možnosti rezervace hry.

3.1.2 Způsob prezentace *role-play game* veřejnosti

3.1.2.1 Akcenty spotu z oficiálních webových stránek Evropského parlamentu

Minutový spot začíná ve školní třídě, kde učitel vysvětluje žákům a žačkám pomocí obrázků budov fungování tří základních institucí EU – Evropského parlamentu, Evropské komise a Rady ministrů – a zvýrazňuje interakci mezi nimi pomocí šipek na tabuli. Osazenstvo třídy až na výjimky působí nezaujatě. Jedna z žaček náhle vytahuje ze své tašky telefon. Postupně se k ní natočí další spolužáci a spolužačky ve třídě a nakonec přijde i učitel. Následuje záběr na display telefonu, kde je zachycen vchod do Parlamentaria v Bruselu, doprovázený úvodní promluvou komentátora/komentátorky videa (v závislosti na konkrétní jazykové verzi videa): „Věci jde dělat různými způsoby.“¹⁰³ Poklidná hudba se změní v dynamickou a následují ukázky již přímo z RPG v Parlamentariu. V krátkých záběrech jsou zachyceni hráči a hráčky při hře: hlasují zvedáním ruky, smějí se, dělají si zápisky, sledují telefon hry, pronášejí projevy před „novináři“ a zbytkem třídy. Video je zakončeno záběrem na jednu z žaček, která mluví na „plenárním zasedání“ a působí nejistě; část publika jí výraznými gesty podporuje, druhá vyjadřuje jasný nesouhlas. Na konci se účastníci a účastnice radují z odhlasovaného návrhu. Spot je doprovázen krátkým komentářem vyzývajícím k přihlášení se na RPG v Bruselu.

Z hlediska akcentů komunikační strategie je v tomto videu stěžejní kontrast prostředí – školní třída, kde probíhá nudná výuka, vs. RPG v Parlamentariu, kde je možné se něco naučit zábavnějším způsobem. Sekvence odehrávající se v prostoru RPG zároveň poukazují na to, že hra je dynamická a je možné si během ní vyzkoušet mnoho různých aktivit (hlasování, jednání, projev před zbytkem skupiny atp.). RPG je také znázorněna

¹⁰³ „EP Parliamentarium- CS“, Youtube.com: European Parliament, https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Eo8G2JJ3NAg.

jako aktivita, kterou mohou doprovázet i pozitivní nebo negativní emoce a živé reakce. Prostřednictvím hlasu ve videu je zpráva ve formě 2. osoby singuláru adresována přímo cílové věkové skupině.

3.1.2.2 Akcenty krátkého filmu o *role-play game* a jejím vzniku

Video začíná úvodním projevem „předsedy“ Parlamentu z anglické verze hry. Následují dynamické záběry na okolí bruselského Parlamentaria a jeho interiér. Před vchodem do Parlamentaria se odehrávají dva rozhovory, v první řadě s Alexandrem Kleinigem. Vysvětluje, že cílem bylo vytvořit něco „radikálně nového, velice interaktivního, co by šlo dohromady s mladým publikem.“¹⁰⁴ Následně Anja Fuchs-König, vedoucí PR sekce Parlamentaria, podtrhává, že chtěli přitáhnout do Parlamentaria nové návštěvníky, zejména z mladé generace, a „zaujmout ty, kteří by se o politiku jinak nezajímali.“¹⁰⁵ Následuje ukázka z úvodu RPG, kde koordinátor hry představuje účastníkům a účastnicím RPG a na obrazovce se objevuje nápis: *“Play the role of a Member of Parliament.”* Dále jsou zachyceny ukázky z video-materiálu hry, ukázky jednání v politických skupinách a radostná interakce zúčastněných. Anja Fuchs-König pokračuje: v Parlamentariu chtěli vytvořit „něco *multimodal*, něco velice moderního a jiného v porovnání se školní výukou – šlo o hledání poutavé cesty výkladu o evropských institucích.“ Alexander Kleinig doplňuje, že žáci se prostřednictvím RPG „naučí mnohem více, než by se mohli kdy naučit ve třídě; musí interagovat, získávat správné informace, dělat kompromisy, dělat rychlá rozhodnutí, vybírat informace – vše, co poslanci a poslankyně Evropského parlamentu musí dělat v každodenním životě.“ Dále jsou zabrány části z jednání s lobbisty ve hře a ukázky hry v různých jazycích (včetně češtiny), doprovázené titulkem *“Playable in all EU languages.”* Dále jsou vidět hráči a hráčky při jednání s novináři a úvodní video s průvodkyní hrou. Titulek *“Discuss and compromise”* uvádí část, v níž hráči a hráčky ve videu jednají, diskutují a dělají si poznámky, vystupují ve výborech i na plenárním zasedání. Nakonec je zabráno hlasování v jednacím sále. Průvodkyně hrou Klara oceňuje úspěch zúčastněných ve hře, následuje radostná reakce. Alexander Kleinig v další části rozhovoru dodává, že ti, kdo se hry zúčastní, jsou po jejím skončení „šťastní a entusastičtí,“ a je přesvědčen, že hra je pro ně zábavná. V krátkém rozhovoru po hře hodnotí učitel dané třídy hru jako „velmi zajímavou,“ stejně jako jedna

¹⁰⁴ „Featurette: Parliamentarium Role-Play Game (HD)“, Youtube.com: Mediafarm AS, <https://www.youtube.com/watch?v=pKiYWGWr0EQ>.

¹⁰⁵ Ibid.

z žaček, která ji zároveň označuje za „velmi zábavnou.“ Druhá vyučující oceňuje, že je vždy lepší „se učit, a přitom se bavit, než sedět ve třídě a poslouchat učitele.“ Anja Fuchs-König v rozhovoru nakonec doplňuje, že o hru je velký zájem – po několika měsících propagace je rezervováno 90 % termínů, vyjadřuje tedy radost z této zpětné vazby.

Toto prezentační video se tedy snaží ukázat, že RPG představuje něco zbrusu nového, a tím výjimečného, s výrazným stupněm interaktivity. Zde je jasně patrné užití jedné ze strategií politického marketingu, tedy *unique selling proposition*. Sdělení prostřednictvím RPG je zároveň zaměřeno na mladé lidi, kteří by se o politiku jinak nezajímali. Lze tedy konstatovat, že už v této úrovni probíhá segmentace sdělované informace na konkrétní typ příjemců. Jde o aktivitu, která má nabízet atraktivní způsoby jak se něco nového naučit jinak než ve škole. Je proto patrné, že komunikační oddělení Parlamentu pracovalo i v případě tohoto videa se samotnou charakteristikou RPG jako prostředku učení se zábavným způsobem – jak bylo patrné v části 1.3 *Role-play game*. Během hry je přitom potřeba obstát v různých typech aktivit a kroků, které jsou charakteristické pro běžnou praxi poslanců a poslankyň Parlamentu. Tím, že je RPG zábavnou aktivitou, měla by těm, kdo se jí účastní, dělat radost. Zde vzniká potenciál naplnit předpoklad vztahového marketingu a vytvořit pozitivní emoční vazby u příjemců komunikované zprávy.

3.1.2.3 Akcenty informačního materiálu zasílaného do škol

Na první stránce čtyřstránkové informační brožury je shrnuto vše výše zmíněné z hlediska záměrů hry. RPG je zde vyzdvižena jako inovativní a zábavná forma učení. Žáci jsou v ní vystaveni stresovým situacím, musí vybírat nejpodstatnější informace, rychle se rozhodovat a zároveň zapojovat své komunikační schopnosti. Jejich úkolem má být „spolupracovat a překonávat sami sebe“ a brát v potaz názory ostatních za účelem dosáhnout výsledku.¹⁰⁶

3.1.3 Závěry o prezentaci *role-play game*

Z výše uvedeného je patrné, že prezentace hry cílí na mladé publikum, a to jak stylem videí (i např. v podobě dynamického hudebního doprovodu), tak i svým obsahem. Hra je znázorněna jako zábavný prostředek učení a díky svému charakteru simulace činnosti poslanců a poslankyň Parlamentu může přinést i silné momenty a emoce. Informační

¹⁰⁶ Příloha č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy.“

materiály zároveň apelují na prokázání vlastních schopností během hry, zejména v momentech vyjednávání či shrnutí společného názoru dané politické skupiny před ostatními.

Tento způsob prezentace Parlamentu koresponduje s povahou politické komunikace popsané v části 1.2.1 Politická komunikace – tedy zejména v kontextu osobních prožitků, které mají vést k vytvoření pozitivní emoce spojené s danou institucí. Materiály přeložené do všech oficiálních jazyků EU zároveň ukazují potenciální dostupnost pro všechny, bez ohledu na zemi původu v rámci EU, a tedy možné zacílení tohoto prostředku politické komunikace na kohokoli v daném věku v jakékoli oblasti EU. Z hlediska výše reflektovaných metod politického marketingu (část 1.2.2 Politický marketing) je patrné, jak prostřednictvím popsaných materiálů reaguje Parlament na předpokládané přijetí RPG jejími účastníky a účastnicemi, tedy lidmi ve věku zhruba 15 let. Jako „potřebu zákazníků“, tedy zde účastníků a účastnic RPG, které se snaží Parlament uspokojit, lze vymezit zejména zábavné pojetí této aktivity, která ale zároveň může sloužit jako prostředek výuky.

3.2 Průběh *role-play game*

Následující část bude zaměřena nejprve na charakteristiku jednotlivých fází RPG. Cílem je stručně představit průběh hry a přiblížit tak její dynamiku. V této fázi ještě nebudou zohledněny typy aktivit účastníků a účastnic v rámci hry. Na druhé straně pak bude analyzován text společných částí hry, kterých se účastní vždy všichni hráči a hráčky dohromady. Budou tak představeny hlavní tematické akcenty této hry, odrážející záměry komunikace Parlamentu.

3.2.1 Stručný popis průběhu *role-play game*¹⁰⁷

RPG v bruselském Parlamentariu představuje sofistikovaný hrací systém využívající různých prostředků multimediální komunikace, obsahující různé typy rolí pro každou hrací skupinu a odehrávající se v jasně vymezeném a funkčně rozděleném hracím prostoru.¹⁰⁸ V následující části budou stručně představeny jednotlivé fáze hry a herní

¹⁰⁷ Další informace o jednotlivých fázích hry nabízí Příloha č. 12: Detailní popis průběhu RPG.

¹⁰⁸ Přílohy č. 4 – 11 zachycují Fotografie z herního prostoru RPG.

Navzdory své funkční náročnosti hra funguje po technické stránce bez výraznějších komplikací. Během pozorování byly zaznamenány pouze ojedinělé případy, kdy se vyskytl technický problém. Například

dynamika. Cílem tohoto popisu je vytvořit rámec pro následující obsahovou analýzu části textu hry, kterou absolvují všichni účastníci a účastnice společně (3.2.2 Rozbor společné části textu hry), stejně jako pro část reflektující zúčastněné pozorování a další části výzkumu uskutečněné přímo v prostoru RPG v Parlamentariu (3.3 Recepce *role-play game*).

Skupina, která přijde do prostoru RPG, je usazena v části určené pro uvedení do hry a později v rámci hry pro mediální výstupy.¹⁰⁹ Koordinátor či koordinátorka hry pro daný den účastníky a účastnice uvítá a sdělí jim několik základních informací. Je zdůrazněno, že se jedná o simulační hru, *role-play game*, je tedy nezbytné přijmout svou roli, bez ohledu na vlastní přesvědčení jednotlivce. Jsou představeny politické skupiny pro hru, včetně poměru hlasů, kterými každá z nich v rámci „Parlamentu“ disponuje. Jsou jimi Evropská skupina tradice (35 % míst v Parlamentu), Evropská skupina solidarity (30 % míst v Parlamentu), Evropská skupina svobody (20 % míst v Parlamentu) a Evropská skupina za ekologii (15 % míst v Parlamentu).¹¹⁰ Zároveň je před hrou jasně uvedeno, že žádná ze skupin nemá absolutní většinu, nemůže tedy nic prosadit sama o sobě a je proto třeba jednat s ostatními skupinami a usilovat o kompromisy. Dále jsou uvedeny dva návrhy směrnic, o kterých budou účastníci a účastnice v rámci hry jednat. Je vysvětleno, že přidělené personalizované mobilní telefony ukazují každému hráči či hráčce místnost, do které se má v konkrétní chvíli hry přesunout, stejně jako umožňují hlasování a nabízí bližší informace k obsahu jednotlivých částí hry.¹¹¹ Hráčům a hráčkám jsou ukázány únikové východy a sděleny základní informace pro případ evakuace; koordinátor či koordinátorka hry zůstává následně účastníkům a účastnicím k dispozici během hry v kanceláři, která přiléhá na hrací prostor. Výše popsané body představují základní informace, které obdrží každá herní skupina. Další obsah uvítací části záleží na konkrétním koordinátorovi či koordinátorce hry a také na časových možnostech programu konkrétního dne. Někteří koordinátoři a koordinátorky navazují s účastníky a

v případě nizozemské skupiny 9. 5. 2019 (14:00) nastal technický problém při spuštění videa v rámci Kroku 2, restartováním systému ale bylo možné hru znovu zprovoznit.

¹⁰⁹ Rozložení jednotlivých hracích místností v rámci herního prostoru RPG je patrné v Příloze č. 3. Schéma herního prostoru RPG v Parlamentariu.

¹¹⁰ Názvy fiktivních politických skupin, stejně jako dále uvedené názvy návrhů směrnic, jsou převzaty z oficiálního informačního textu v českém jazyce, který je zasílán do škol, odkud hráči a hráčky přicházejí. Tento text tvoří Přílohu č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy.“ Jak mi sdělil Steve Senatore, je tento materiál navzdory své konkrétní podobě upozorňující i na praktické okolnosti přihlašování na RPG reálně využíván zejména jako pomůcka pro učitele s cílem případné přípravy se třídou před cestou do Bruselu.

¹¹¹ Příloha č. 5: Ukázka herního telefonu.

účastnicemi další kontakt, ptají se jich na obecné otázky ohledně Parlamentu (např. počet politických skupin, počet oficiálních jazyků EU apod.), či více rozvíjejí informace o dvou probíraných fiktivních směrnících.

V úvodní místnosti jsou zároveň připraveny bločky a tužky na zápisky, vždy na počet hráčů a hráček v rámci skupiny. Všichni v úvodu obdrží také nálepkou s logem své politické skupiny. Politická příslušnost každého účastníka či účastnice je znázorněna i na mobilním telefonu, stejně jako vlajka státu, který hráč či hráčka zastupuje. Příslušnost ke konkrétnímu členskému státu ovšem během hry není určující; roli v rámci RPG vymezuje politická pozice dle dané skupiny. V rámci určených politických skupin se následně účastníci a účastnice hry dále rozdělí do dvou výborů pro dva návrhy fiktivních směrnic: Výboru pro životní prostředí, zabývajícího se Směrnicí o solidaritě v oblasti vodního hospodářství a Výboru pro občanské svobody, zabývajícího se Směrnicí o identifikaci osob.¹¹² V každém z výborů v rámci každé politické skupiny jsou zároveň vybráni mluvčí, jejichž úkolem je během hry hlasovat v jednáních výborů dle pozice dané skupiny a zároveň prezentovat společné stanovisko skupiny na „plenárních zasedáních“ Parlamentu.

Celá hra se skládá z 14, respektive 16 kroků (dojde-li k 3. čtení daných návrhů směrnic). Následující seznam ukazuje posloupnost jednotlivých kroků a ve stručnosti představuje dění v rámci jednotlivých kroků. Hra má proměnlivou dynamiku – každý z kroků je omezený určitým časovým limitem a časový limit pro některé z kroků je během hry dále zkracován (např. jednání ve výborech).

Poznámka ke grafickému zpracování seznamu kroků hry: **tučně zvýrazněné** fáze jsou ty, kterých se účastní všichni hráči a hráčky společně, bez ohledu na příslušnost k politické skupině, konkrétnímu výboru či specifické funkci během hry. V těchto fázích proto dostávají všichni stejné informace. Ve zbylých případech se hráči a hráčky pohybují buď zcela samostatně, nebo v menších skupinách, a dostává se jim tedy rozdílných informací v návaznosti na jejich příslušnost k politické skupině, výboru a funkci ve hře. V závěru kroků označených hvězdičkou (*) je ve hře krátký vstup průvodkyně hrou Klary, která dává ve stejný čas všem stejné pokyny k dalším krokům. Pouze tučně zvýrazněné kroky však budou předmětem obsahové analýzy v části 3.2.2 Rozbor

¹¹² Oba výbory a případy jsou charakterizované v Příloze č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy.“

společné části textu hry. Části označené hvězdičkou budou v tomto ohledu vynechány, jelikož se v rámci hry jedná zejména o technické informace.

Krok 1: **Úvod** (*Step 1: Introduction*)¹¹³

V této části hráči a hráčky zůstávají usazení v prostoru určeném pro úvod. Na obrazovkách před nimi je promítnut nejprve úvodní film, přibližující historii EU, její fungování, stejně jako role poslanců a poslankyň ve hře. Následuje iniciální výstup průvodkyně hrou Klary¹¹⁴ a pozvání do jednacího sálu na setkání s předsedou Parlamentu.

Krok 2: **Uvítání a představení návrhů** (*Step 2: Welcome and Presentation of Proposals*)

Na úvodní setkání v hlavním jednacím sále vystoupí nejprve předseda Parlamentu, který uvítá „nově zvolené“ poslance a poslankyně a zdůrazní význam jejich role. Následují výstupy komisařky pro Životní prostředí, prezentující návrh Směrnice o solidaritě v oblasti vody, a komisaře pro Spravedlnost, svobodu a bezpečnost, prezentujícího návrh Směrnice o identifikaci osob.¹¹⁵ Nakonec vystoupí průvodkyně hrou Klara, vyzývající účastníky a účastnice k přesunu do zasedacích místnosti politických skupin.

Krok 3: ***Brífink ve stranách v 1. čtení** (*Step 3: Group Briefing 1st Reading*)

Tato fáze se odehrává v barevně oddělených „kancelářích“ jednotlivých politických skupin. Vystoupí zde Předsedové a předsedkyně jednotlivých politických skupin,¹¹⁶ vítající členy a členky skupiny; následuje čtení politických programů, rozdělení do dvou výborů a výběr mluvčích. Na závěr Klara ohlašuje, že v další části bude třeba naslouchat různým aktérům ohledně obou návrhů směrnic.

¹¹³ V českém překladu textu hry jsou názvy jednotlivých kroků uvedeny pouze v anglickém jazyce. Zde se tedy jedná o překlad J. V., v závorkách je uveden původní název v angličtině.

¹¹⁴ Toto křestní jméno (stejně jako další typová jména pro konkrétní role ve videu hry) je stejné pro všechny jazykové verze – i když to může působit pro daný jazyk nepřírozně. Např. ve francouzské verzi hry tedy nefiguruje pro francouzštinu běžnější forma *Claire*.

¹¹⁵ Ve všech jazykových verzích, které byly zahrnuty do zúčastněného pozorování, se vždy jednalo o postavu komisařky pro první z návrhů směrnic a o postavu komisaře pro druhý z návrhů směrnic.

¹¹⁶ I zde šlo ve všech jazykových verzích hry, které byly v rámci zúčastněného pozorování zhlédnuty, o totožné genderové rozložení u předsedů a předsedkyň jednotlivých politických skupin: Tradice – předseda, Solidarita – předsedkyně, Svoboda – předsedkyně, Ekologie – předseda. V psaném scénáři hry je uvedeno i to, jaký typ oblečení mají na sobě jednotliví předsedové a předsedkyně ve videu mít (tj. více či méně formální apod.).

Krok 4: Konzultace a mediální výstup v 1. čtení (*Step 4: Consultation and Media 1st Reading*)

Jedná se o fázi, kde se účastníci a účastnice dle instrukcí na herních telefonech pohybují buď zcela samostatně, či v malých skupinách (v závislosti na velikosti celé hráčské skupiny). Na jednotlivých stanovíštích poslouchají hráči a hráčky názory lobbistů, občanů i odborníků na téma dle příslušnosti do jednoho z výboru. V pozdější fázi tohoto kroku jsou mluvčí jednotlivých politických skupin za oba výbory nasměrováni na mediální výstup (do úvodní místnosti), kde mají v televizní debatě reagovat na otázky moderátora ohledně návrhů směrnic. Po skončení dotazování mají účastníci a účastnice zbylý čas (zhruba minutu) k dispozici pro diskuzi napříč politickými skupinami.

Krok 5: *Shrnující setkání politických skupin (*Step 5: Group Debriefing*)

Hráči a hráčky se opět setkávají v „kancelářích“ svých politických skupin. Předseda či předsedkyně zdůrazňuje, s jakými politickými skupinami je možná shoda na programu; následuje ověření znalosti nejdůležitějších bodů vlastního programu a četba programů ostatních politických skupin. Klara nakonec uvádí, že účastníky a účastnice hry čeká mezistranické jednání ve výborech.

Krok 6: *Setkání ve výborech (*Step 6: Committee Meetings*)

Hráči a hráčky se přesouvají do oranžových místností pro jednání výborů, kde mají nalézt mezistranický kompromis. Na obrazovce je nejprve vysvětlen systém hlasování, následně probíhá jednání a mluvčí jednotlivých politických skupin nakonec hlasují o daných návrzích.¹¹⁷

Krok 7: **1. čtení na plenárním zasedání** (*Step 7: Plenary 1st Reading*)

Všichni účastníci a účastnice hry se scházejí v hlavním jednacím sále, aby hlasovali o návrzích směrnic. Předseda Parlamentu všechny uvítá a postupně vyzývá mluvčí jednotlivých politických skupin k přednesení stanoviska skupiny. Po všech výstupech pro daný návrh směrnice následuje hlasování. Po hlasování o druhém návrhu navazuje vyjádření zástupkyně Rady ministrů – Rada v této fázi oba návrhy vždy zamítá a jsou proto poslány do 2. čtení. Předseda Parlamentu ukončuje schůzi.

¹¹⁷ Jak mi sdělil Steve Senatore, je tato část hlasování technicky velice komplikovaná a často dochází ke zmatení účastníků a účastnic. Zúčastněné pozorování potvrdilo, že účastníkům a účastnicím není zcela jasné, jak hlasovat, a výsledek je potom jiný, než většina z nich očekává.

Krok 8: Společný brífink pro 2. čtení (*Step 8: Group Briefing 2nd Reading*)

Hráči a hráčky zůstávají v jednacím sále. Bezprostředně po ukončení plenárního zasedání vystupuje ve hře průvodkyně Klara. Upozorňuje účastníky a účastnice na to, že zamítnutí Radou ministrů je běžným postupem, zmiňuje nutnost vyjednávat se zástupci Rady a uvádí praktické okolnosti tohoto jednání.

Krok 9: *Rozprava s Radou ministrů (*Step 9: Conversation with Council*)

Hráči a hráčky jednají se zástupcem a zástupkyní Rady ministrů ve výborech. Zástupce či zástupkyně Rady představuje společnou pozici Rady a návrhy na úpravy směrnice; mluvčí politických skupin hlasují, o kterých návrzích chtějí jednat. Mezitím ale všem hráčům a hráčkám přijde na telefon informace o blíže nespecifikované přírodní katastrofě v Evropě; jednání je náhle přerušeno a všichni se musí přesunout do úvodní místnosti hry.

Krok 10: Mimořádná událost (*Step 10: Breaking Event*)

Účastníci a účastnice zhlédnou zpravodajskou relaci o silném zemětřesení v oblasti Numendahl.¹¹⁸ Vysílání zahajuje moderátorka v televizním studiu, která uvádí základní tragická fakta o zemětřesení a navazuje spojení s reportérem v místě události. Reportér shrnuje situaci a zmiňuje příklad dítěte nalezeného v troskách školky díky implantovanému čipu. Následuje krátký projev otce nalezené dívky, vděčného za možnost lokalizace dcery pomocí čipu. Reportér dále popisuje situaci na místě v kontextu poničených vodovodních sítí. Promluví proto starosta obce, akcentující nutnost rychlé modernizace vodovodní sítě prostřednictvím rozšíření transevropského akvaduktu. Reportér uzavírá vstup bilancí ohledně záchranných prací. Moderátorka ve studiu následně navazuje spojení s profesorkou specializující se na kontrolu nepředvídatelných událostí. Ta zmiňuje nutnost rychlého jednání v rámci Parlamentu, aby bylo možné podobným katastrofám do budoucna zabránit. Vysílání uzavírá moderátorka výzvou ke sledování dalšího vývoje na půdě Parlamentu.

¹¹⁸ Co se týká zeměpisného názvu, připomíná název *Numendhal* existující oblast v Norsku s názvem *Numedal*. Jak mi sdělil jeden z koordinátorů hry, došlo k tomuto postupu z důvodu zachování neutrality hry a přispěl k tomu zřejmě i fakt, že mediální firma, která role-play game pro Parlamentarium vytvořila, je z Norska. Ve videu ovšem obyvatelé daného místa (otec nalezené dívky a starosta) mluví německy. Dále profesorka oslovená moderátorkou vysílání hovoří vždy španělsky. Moderátorka ve studiu a reportér na místě mluví jazykem aktuální hry.

Krok 11: Konzultace a mediální výstup ve 2. čtení (*Step 11: Consultation and Media 2nd Reading*)

V této fázi jsou účastníci a účastnice hry opět rozděleni. Část z nich absolvuje nové kolo konzultací zachycující různé zájmy (podobně jako v Kroku 4) – nyní již v reakci na neočekávanou tragickou událost. Část pak čelí v úvodní místnosti otázkám novinářů. Zde vždy Klara uvede tiskovou konferenci pro každé z témat. Po skončení tiskové konference mají účastníci a účastnice zbylý čas (opět zhruba minutu) k dispozici pro diskuzi napříč politickými skupinami.

Krok 12: Vyjednávání s Radou ministrů (*Step 12: Negotiation with Council*)

Účastníci a účastnice se znovu schází v místnostech pro jednání výborů o jednotlivých směrnících. Zástupce a zástupkyně Rady vyjadřují, jaké články navrhované směrnice jsou nyní v návaznosti na tragickou událost v Numendhalu nejdůležitější. Hráči a hráčky hledají kompromis a mluví následně hlasují o návrzích.

Krok 13: **2. čtení na plenárním zasedání** (*Step 13: Plenary 2nd Reading*)

Hráči a hráčky se přesouvají do jednacího sálu. Co se týká projevů jednotlivých mluvčích a hlasování, má tato část obdobný scénář jako Krok 7. Pokud je daná směrnice schválena, předseda Parlamentu hráčům a hráčkám gratuluje k jejímu přijetí. Pokud jsou v tomto čtení schváleny oba návrhy směrnic, vystupuje se závěrečným projevem průvodkyně hrou Klara (Krok 16: Závěr). Pokud je jeden z návrhů směrnic – případně oba návrhy – zamítnut/y, vyzývá předseda Parlamentu k závěrečnému jednání o návrhu/návrzích ve 3. čtení.

Krok 14: Závěrečné vyjednávání/Tvorba tiskové zprávy (*Step 14: Conciliation / Press Release*)

Pokud jsou návrhy směrnic ve 2. čtení zamítnuty, proběhne poslední vyjednávání ve výborech, tentokrát s komisařem či komisařkou pro dané téma. Pokud je ve 2. čtení zamítnut jen jeden z návrhů, a druhý je schválen, mají zástupci a zástupkyně stran z výboru schválené směrnice za úkol vytvořit v zasedacím prostoru jednotlivých politických skupin tiskovou zprávu dle připravených šablon.

Krok 15: **3. čtení na plenárním zasedání** (*Step 15: Plenary 3rd Reading*)

Ve 3. čtení se již nekonají projevy mluvčích jednotlivých politických skupin, ale účastníci a účastnice hry jsou předsedou Parlamentu rovnou vyzváni k hlasování. Předseda následně reaguje povzbudivě / zklamaně dle výsledku hlasování.

Krok 16: **Závěr** (*Step 16: Conclusion*; případně Krok 14 – jsou-li obě směrnice schváleny ve 2. čtení)

Účastníci a účastnice zůstávají v hlavním jednacím sále. Naposledy vystupuje průvodkyně hrou Klara, která shrnuje hru a reaguje podle toho, jestli byly a) oba návrhy přijaty, b) jeden z návrhů zamítnut, c) oba návrhy zamítnuty. Nakonec vyzývá účastníky a účastnice hry k zájmu o dění v rámci EU.

Po ukončení hry v jednacím sále se všichni přesouvají zpět do úvodní místnosti. Koordinátor či koordinátorka hry pro daný den se hráčů a hráček ptá na jejich dojmy. Konkrétní obsah tohoto závěrečného setkání záleží na konkrétní skupině, i na konkrétním koordinátorovi či koordinátorce. Účastnice a účastnice zde mají příležitost zeptat se na doplňující otázky ohledně hry. Každý účastník a účastnice obdrží památeční certifikát, zachycený v Příloze č. 13: Certifikát potvrzující účast v RPG. Spolu s ním jsou rozdány tištěné brožury (Příloha č. 14: Brožura „Jak se stát téměř dokonalým politikem. Materiál k simulační hře pro studenty od 15 do 18 let“) shrnující legislativní proces Parlamentu. Záleží opět na konkrétním koordinátorovi či koordinátorce, jestli o tomto materiálu mluví v detailu, nebo jsou rozdány bez bližšího komentáře.¹¹⁹

3.2.2 Rozbor společné části textu hry

Jak je patrné, představuje RPG v bruselském Parlamentariu způsob komunikaci Evropského parlamentu v audiovizuální podobě, umožňující různé způsoby interakce s účastníky. V následující části budou na základě textového přepisu hry analyzovány výše popsané společné části hry (tj. tučně označené kroky hry). Vizuální stránka hry, včetně případných nápisů, které doprovází promluvy zachycené ve videu, budou předmětem reflexe v části 3.3.1.2 Reakce na vizuální obsah.

V obsahové analýze textu hry budou sledovány tři tematické okruhy: Konsensus a překonávání rozporů s cílem dosáhnout společného blaha (část 3.2.2.1), Demokratická

¹¹⁹ Jak mi sdělil Steve Senatore v rozhovoru, mají tyto brožury sloužit jako připomínka fungování legislativního procesu EU a vyučující s nimi dále mohou pracovat v hodinách.

podstata EU (část 3.2.2.2) a EU jako úspěšný projekt (část 3.2.2.3). Tyto tři okruhy byly definovány na základě reflexe záměrů RPG. Zmíněné okruhy napříč jednotlivými společnými kroky hry budou ilustrovány prostřednictvím citací z oficiálního přepisu hry v českém jazyce.

Poznámka ke grafické podobě citací z textu hry: **tučně** zvýrazněné části měly tuto podobu v originálním textovém podkladu hry v českém jazyce. Části, na které je kladen důraz v rámci analýzy, jsou proto podtrženy a na konci každého z oddílů budou okomentovány.

3.2.2.1 Konkensus a překonávání rozporů s cílem dosáhnout společného evropského blaha

Krok 1: Úvod

- „Poslanci zvolení do **Evropského parlamentu** rozhodují o budoucnosti **Evropské unie** společně se dvěma dalšími orgány, **Evropskou komisí a Radou Evropské unie.**“
- „O přijetí nových zákonů však společně rozhoduje Rada Evropské unie a Evropský parlament. Evropský parlament nemůže rozhodovat sám. Dnes budete muset jako **poslanci a poslankyně Evropského parlamentu** vyjednávat s **Radou Evropské unie** a usilovat o kompromis, abyste dosáhli výsledku. Tento rozhodovací postup nazýváme spolurozhodování...“
- „Vaším úkolem je zajistit, aby vaše rozhodnutí byla prospěšná pro každého v Unii, ne jenom pro vás. Vyjednávajte, diskutujte, naslouchajte a jednejte moudře. Závisí teď na vás osudy 500 milionů lidí v celé Unii. Cílem je bezpečnější a lepší budoucnost pro všechny občany.“

Krok 2: Uvítání a představení návrhů směrnic

- Předseda Parlamentu: „... což bude mít dopad na životy 500 milionů občanů v celé Evropě.“
- Předseda Parlamentu: „To znamená, že budete muset vyjednávat vzájemnou podporu s jednou nebo více ostatními skupinami, abyste většinu získali. A jedna velmi důležitá věc – abychom mohli pracovat ve prospěch občanů, je vždy nezbytné usilovat o kompromisy, které přesahují státní hranice a různá přesvědčení.“

- Komisařka pro životní prostředí: „Tato vážná situace vyžaduje, abychom společně jednali v zájmu tohoto vzácného, jedinečného a životně důležitého zdroje. Dámy a pánové, je naší povinností zachránit vodu v Evropě!“
- Komisař pro spravedlnost, svobodu a bezpečnost: „**Evropská komise** věří, že tuto **směrnici**, která má zásadní význam pro ochranu občanů proti současnému i budoucímu nebezpečí ohrožujícímu osobní a kolektivní bezpečnost, podpoříte.“

Krok 7: 1. čtení na plenárním zasedání

- Předseda Parlamentu: „Doufám, že jste měli dostatek času, abyste mohli konzultovat s odborníky a občany a dosáhnout tak kompromisu ohledně **pozměňovacích návrhů** ve věci dvou **směrnic**, ...“
- Zástupkyně Rady ministrů: „**Rada** je však připravena o obou návrzích s **Evropským parlamentem** diskutovat. Pokud budou členové tohoto Parlamentu ochotni učinit některé změny, věříme, že bude možné dosáhnout ve druhém **čtení kompromisu**.“

Krok 8: Společný brífink pro 2. čtení

- „Teď zahájíme to, čemu se říká „druhé **čtení**“, což znamená druhou příležitost dosáhnout s **Radou ministrů** dohody o **pozměňovacích návrzích** k oněm dvěma návrhům **směrnic**.“
- „Jsem si ale jistá, že budete muset se zástupci **Rady** tvrdě vyjednávat, abyste některé ze svých **pozměňovacích návrhů** do směrnic přeci jen prosadili a abyste se shodli na takovém znění, které bude přijatelné jak pro ně, tak pro vás. Pamatujte, že evropští občané očekávají, že naleznete řešení jejich problémů.“

Krok 10: Mimořádná událost

- Moderátorka ve studiu: „Bez ohledu na osobní názory a aktuální politická témata budou muset **Evropský parlament** a **Rada ministrů** najít společné řešení. Podají se jim to?“

Krok 13: 2. čtení na plenárním zasedání

- Předseda Parlamentu: „Doufám, že vaše vyjednávání se zástupci **Rady** byla plodná a že se vám podařilo dosáhnout pozitivní shody. Všichni to v tuto chvíli očekávají.“
- Předseda Parlamentu: „Podařilo se vám dosáhnout kompromisu s **Radou**?“

Krok 15: 3. čtení na plenárním zasedání

- „Mějte na paměti, že evropští občané vás sledují.“
- „Evropští občané na vás zajisté mohou být pyšní!“ (případ přijetí obou směrnic ve 2. nebo 3. čtení)
- „Osobně je to pro mě velké zklamání a myslím, že se v nadcházejících dnech můžeme všichni obávat kritických reakcí ze strany evropské veřejnosti.“ (případ nepřijetí jedné ze směrnic ve 3. čtení)
- „To je velice nepříjemné a myslím, že evropská veřejnost si bude klást velmi kritické otázky, pokud jde o vaši schopnost řídit a vést ji.“ (případ odmítnutí obou směrnic ve 3. čtení)

Krok 16: Závěr¹²⁰

- „Naslouchali jste, vyjednávali a snažili se nalézt kompromisy.“
- „Můžete být hrdí na své schopnosti při vyjednávání a dosahování dohod.“ (případ přijetí obou směrnic ve 2. nebo 3. čtení)
- Podařilo se vám dosáhnout kompromisu a přijmout **směrnici** o identifikaci osob. Možná, že ti z vás, kdo pracovali na tomto návrhu, prokázali více ochoty ke kompromisu.“ (případ nepřijetí jedné ze směrnic ve 3. čtení)
- „Z neúspěšných jednání se člověk může také velmi poučit. Pravděpodobně jste neprokázali dostatečnou vůli ke kompromisu.“ (případ odmítnutí obou směrnic ve 3. čtení)

¹²⁰ Kromě uvedených společných částí textu hry se promluva odkazující na tento tematický okruh objevuje i na konci Kroku 5, bezprostředně před cestou účastníků a účastnic na jednání ve výborech. Průvodkyně hrou Klara zde upozorňuje na okolnosti jednání a zdůrazňuje: „Dbejte, prosím, na to, abyste se do vyjednávání zapojili konstruktivním způsobem. Pamatujte si, že něco získáte jedině tak, že se něčeho jiného vzdáte.“

Z uvedených úryvků je patrné, že snaha o dosažení kompromisu je výrazným akcentem celé hry a napříč textem se v různých kontextech opakuje. To dobře koresponduje se záměry RPG popsanými v části 3.1.2 Způsob prezentace *role-play* game veřejnosti. Je zde opakovaně vyzdvižen nutně konsenzuální charakter EU, a to v připomínkách nutnosti jednat s ostatními politickými skupinami, ale i v neodmyslitelné nutnosti jednání s dalšími dvěma institucemi s cílem dosáhnout shody. Zde se odráží specifikum legislativního procesu EU ve srovnání se systémy jednotlivých členských států. Zároveň jsou ve hře patrná silná vyjádření důrazu na prospěch všech evropských občanů a s tím spojená výzva k ústupkům. To je podtrženo opakovaným číselným odkazem na osudy 500 milionů evropských občanů v krocích 1 a 2. Mají to být právě evropští občané, kteří budou reagovat pozitivně či negativně podle toho, jaký typ rozhodnutí bude na půdě Parlamentu přijat. Odkaz na tuto „evropskou veřejnost“ zároveň evokuje představu o jednotě EU a společném zájmu bez ohledu na místo původu. Toto společenství je zde tedy zachyceno jako jednoduté a jednotné. Jak bylo uvedeno v části definující RPG, 1.3 *Role-play game*, jsou tyto hry užívané nejčastěji u lidí pubertální věku, u nichž dochází k utváření bližší představy o vlastní identitě. Znázorněný konsenzuální charakter EU tedy může mít vliv na pozdější vnímání povahy EU těmito účastníky a účastnicemi hry.

Konsenzus je zároveň napříč hrou prakticky ilustrován i prostřednictvím užití všech oficiálních jazyků EU v dílčích částech hry (zejména v rámci konzultací v Krocích 4 a 11). Diverzifikované jazykové provedení lze považovat za určitý symbol pro fungování EU jako instituce a zároveň jako symbol konsenzu, který provází hru od začátku do konce jako nezbytná součást povahy jednání v rámci EU. Zde je možné odkázat na platnost bodů vymezených v části 1.2.1 Politická komunikace v kontextu symbolů komunikace.

3.2.2.2 Demokratická podstata EU

Krok 1: Úvod

- „Poslanci zvolení do Evropského parlamentu rozhodují o budoucnosti Evropské unie ...“
- „Dnes budete mít rozhodování zvolených členů Parlamentu na starost vy ...“
- V roce 1979 si mohli občané devíti evropských států poprvé zvolit své zástupce v **Evropském parlamentu**. Dnes je to jeden z největších demokratických parlamentů na světě.“

- „Každý občan Unie má právo hlasovat ve volbách do **Evropského parlamentu**. Každý občan má právo na rovné příležitosti bez ohledu na to, kde žije. To je výsledek demokratického zákonodárního procesu.“
- „Dnes budete mít právo přijímat důležitá rozhodnutí jako zvolení zástupci v **Evropském parlamentu**, jako jeho **poslanci a poslankyně**.“

Krok 2: Uvítání a představení návrhů směrnic

- Předseda Parlamentu: „Vážené poslankyně a vážení poslanci **Evropského parlamentu**, nejprve mi dovoluňte, abych vám poblahopřál k vašemu zvolení do **Evropského parlamentu**. Nyní jste na pět let oficiálně zvoleními zástupci obyvatel **Evropské unie**. Je to čest, ale také veliká odpovědnost.“
- Předseda Parlamentu: „Žádná politická skupina sama o sobě nemá v Parlamentu většinu, ale abyste mohli pozměňovat návrhy, které nám bude předkládat **Evropská komise**, budete většinu potřebovat.“
- Předseda Parlamentu: „Dámy a pánové, nikdy nezapomínejte, že jste přímo zvoleními poslanci a poslankyněmi tohoto **Parlamentu**. To znamená, že vaším úkolem je zvláště to, abyste zde zastupovali názory a vůli svých voličů. Odpovídáte jim za to. Je tedy nezbytné, abyste svým rozhodnutím rozuměli a uměli je voličům vysvětlit.“

Krok 7: 1. čtení na plenárním zasedání

- Předseda Parlamentu: „Každá stranická skupina bude mít přidělený čas, aby vysvětlila svůj postoj k oběma pozměněným **směrnicím** a mohla o nich hlasovat.“

Krok 7 (a 13): 1. (a 2. čtení) na plenárním zasedání

- Předseda Parlamentu: „Budete žádat členy své skupiny, aby hlasovali pro nebo proti (pozměněné) **směrnici**?“

Krok 15: 3. čtení na plenárním zasedání

- „Pokud budete i potřebiti hlasovat proti, budou návrhy **směrnic**, které předložila **Evropská komise**, definitivně zamítnuty.“
- „Nastal čas hlasovat. Vážené poslankyně a vážení poslanci **Evropského parlamentu**, hlasujete pro, nebo proti ve věci **směrnice** o identifikaci osob?“

Krok 16: Závěr

- „Viděli jste, jak občané, lobbisté a média představují své argumenty a snaží se ovlivnit vaše postoje.“
- „Doufám, že vás zkušenost z práce v **Evropském parlamentu** bude inspirovat k tomu, abyste se sami angažovali v otázkách, které jsou důležité pro naši budoucnost. Mějte na paměti, že o mnoha otázkách se rozhoduje na místní úrovni v obcích a ve městech, kde žijete, a že existuje řada způsobů, jak se rozhodování účastnit. Možná vás tu jednoho dne uvidíme jako skutečné poslance či poslankyně Evropského parlamentu, kdo ví?“

Úryvky pro okruh Demokratická podstata EU evokují zejména volby v různých kontextech – tedy možnost hlasování a proto spolurozhodování – jako základ demokracie. Je to na jedné straně možnost lidí v rámci EU rozhodovat o tom, kdo je bude reprezentovat v Parlamentu. Tato demokratická cesta, prostřednictvím zvolení zástupců a zástupkyň ve volbách, evokuje legitimitu následných rozhodnutí Parlamentu. Je ale zdůrazněna odpovědnost za daná rozhodnutí voličům a voličkám v EU. Na druhé straně je hlasování nedílnou součástí legislativního procesu EU, který je zde prostřednictvím RPG simulován, a odkaz na rozhodování prostřednictvím demokratického hlasování je proto ve hře velice častý. Důležitý je i závěrečný akcent na další angažování v tomto otevřeném demokratickém procesu. To v důsledku může znamenat, že pokud si hráči a hráčky odnášejí ze hry pozitivní dojmy, tedy dojde-li prostřednictvím hry k vytvoření pozitivní emoční vazby, existuje potenciál, že budou motivováni k zájmu o problematiku EU a k další aktivitě v této oblasti. To dobře reflektuje záměry politického marketingu, definované v části 1.2.2 Politický marketing. Zvýšení volební účast ve volbách do Evropského parlamentu sice není primárním záměrem hry, nicméně budoucí účast hráčů a hráček ve volbách může být vedlejším důsledkem navázání dlouhodobého pozitivního vztahu, a tedy vedlejším důsledkem RPG a jejího akcentu na možnost volby v rámci EU.

3.2.2.3 EU jako úspěšný projekt

Krok 1: Úvod

- „Všechno to začalo po druhé světové válce. Evropa byla rozdělená a lidé unavení z válečného konfliktu a strádání. Lidem šlo o to, aby byl mír, prosperita a svoboda.“

- „Zakladatelé **Evropské unie** nejprve strhli zdi, které tvořily hranice států a nespravedlivý obchod mezi nimi.“
- „Lidé mohli začít svobodně cestovat. Zboží se začalo přepřavovat přes hranice a lidé získali nové přátele. Začali mluvit o společné budoucnosti. Rozšiřovala se rovnost a lidé se cítili jednotní – lidé z velmi odlišných krajů.“
- „Sen o stále užším svazku evropských národů se s evropskou integrací začal stávat skutečností.“
- „Unie se stále vyvíjí. Neobejde se to bez protestů, ale ani bez velkého nasazení. Unie už dosáhla spousty úspěchů.“

Krok 2: Uvítání a představení návrhů směrnic

- Komisařka pro životní prostředí: „Před čtyřmi roky jsme rozhodli vybudovat síť vodovodů vedoucích přes celou Evropu a díky tomuto kroku je nyní možné se lépe dělit o vodu v Evropě a čelit hrozbám omezených zásob vody.“
- Komisařka pro životní prostředí: „Lidé si uvědomí, že tento zdroj není neomezený, a podniky si budou moci na vzniklém výhodném trhu s vodou svobodně konkurovat.“
- Komisařka pro životní prostředí: „Lidé si uvědomí, že tento zdroj není neomezený, a podniky si budou moci na vzniklém výhodném trhu s vodou svobodně konkurovat.“

Krok 10: Mimořádná událost

- Reportér v místě přírodní katastrofy: „Toto děvčátko bylo uvězněno pod troskami školky, která se zřítila. Ale protože měla implantovaný mikročip, mohl ji záchranný tým rychle lokalizovat.“
- Starosta obce zasažené zemětřesením: „Naštěstí nebyla zemětřesením postižena žádná část nového transevropského vodovodu. Tento vodovod byl navržen tak, aby zemětřesením odolal. Je velmi důležité, abychom nyní modernizovali starou vodovodní síť a napojili ji na transevropský vodovod.“
- Profesorka specializující se na kontrolu nepředvídatelných událostí: „Podle mého názoru máme k dispozici technologii, peníze a prostředky, jak lidem zajistit lepší a bezpečnější život. Nyní záleží na politikách, zda se rozhodnou této příležitosti využít, nebo zda budeme pokračovat postaru.“

V některých bodech hry je EU znázorněna jako úspěšný projekt – ať už implicitně v kontextu hry, nebo explicitně. Tento akcent se objevuje již v odkazech na historické základy evropské integrace – tedy spojení národů ve válkou zpustošené Evropě. Dále jsou připomenuty současné dynamické změny, které ve výsledku vedou k dosažení společného pokroku. Spíše v implicitní rovině je napříč uvedenými úryvky patrná nutnost společných kroků s cílem dosáhnout lepší budoucnosti pro všechny. To je patrné zejména v projevech komisaře a komisařky pro oba tematické okruhy, stejně jako v dílčích komentářích v rámci mimořádné události. Prostřednictvím zachycených úryvků z Kroku 10 je na účastníky a účastnice vyvíjen tlak na společné jednání v reakci na nepředvídatelnou události. Je vyjádřeno, že prostřednictvím společných evropských opatření je možné lépe řešit obdobné krizové situace. V uvedených odkazech na pozitivní vliv EU stojí za zmínku také opakovaně reflektovaná svoboda, nejen osobní, ale i tržní, což dobře reflektuje jeden ze základů EU – jednotný volný trh. V tomto případě je už patrný konkrétní politický akcent.

3.2.3 Závěry o průběhu *role-play game*

RPG v Parlamentu je po obsahové stránce provázaným systémem, kde každý dílčí krok má svou roli a předurčuje další dění.¹²¹ Hráči a hráčky mohou ovlivnit dynamiku hry ve skupině ve smyslu své ne/aktivity – tedy dle toho, jestli ne/diskutují, ne/pronášejí projevy, ne/odpovídají na otázky novinářů apod. Nemají ale vliv na průběh hry po obsahové stránce, což bude dobře patrné jednak ze závěrů zúčastněného pozorování v části 3.3.1 Zúčastněné pozorování *role-play game* v Parlamentu, jednak z části 3.3.3 Reflexe doplňkových otázek po hře. RPG cílí na plastickou simulaci legislativního procesu EU a nabízí zároveň konkrétní – pozitivní – obraz EU. Právě zde je dobře patrné užití postupů politického marketingu, zejména strategií *imagemaking* a *branding*. Jsou evokovány konsenzuální charakter, demokratická podstata a úspěchy EU, včetně možnosti dalších úspěchů za předpokladu, že budoucí jednání v Evropě bude probíhat společně. Zmíněné prvky lze zároveň považovat za symboly prezentace RPG, kterými se Parlament snaží vytvořit velice konkrétní obraz EU naplněný konkrétními hodnotami.

¹²¹ Jak zmiňoval i Alexander Kleinig v kontextu faktické nemožnosti hru v dílčích částech upravovat (2.1 Vznik *role-play game* v Parlamentu).

3.3 Recepce *role-play game*

V této části budou představeny způsoby recepce RPG v Parlamentariu. Bude užito tři zdrojů informací: zúčastněného pozorování, dotazníkové šetření a nakonec ústních reakcí účastníků a účastnic na doplňkové otázky bezprostředně po hře. Jednotlivé situace v rámci těchto okruhů budou ilustrovány na konkrétních příkladech ze hry.

3.3.1 Zúčastněné pozorování *role-play game* v Parlamentariu

Následující podkapitola představí výsledky zúčastněného pozorování uskutečněného v rámci RPG v bruselském Parlamentariu. Bude zde reflektován dosah marketingu a komunikace Parlamentu a způsob reakcí na ně. Vzhledem k dynamice RPG, popsané v části 3.2.1 Stručný popis průběhu *role-play game* v Parlamentariu, nebylo možné postihnout prostřednictvím zúčastněného pozorování všechny typy interakcí najednou. Pozorování bylo tedy postupně zaměřeno na identifikaci charakteristických typů reakcí napříč jednotlivými hrami. Z toho vyplývá, že i povaha samotného zúčastněného pozorování se během daného období vyvíjela. Bylo by možné identifikovat určité podobnosti napříč skupinami pocházejícími z konkrétního státu, nicméně tento typ analýzy bude evokován jen okrajově, jelikož během zúčastněného pozorování nebylo možné zhodnotit skupiny pocházející ze všech členských států EU. Skupiny z některých členských států EU jsou z logistických důvodů, ale i na základě vnějších faktorů, zastoupené v RPG více, než skupiny z jiných zemí.¹²²

Zúčastněné pozorování se uskutečnilo v první řadě v rámci her, jejichž jazyku autorka této práce dobře rozumí – angličtina, francouzština, částečně němčina. Zároveň ale pozorování probíhalo i v případech, kdy se jednalo o jiné jazyky. Cílem bylo zachytit typy reakcí, nikoli konkrétní promluvy. Scénář hry je totožný ve všech jazycích, proto je se znalostí hry jako takové snadnější pochopit typy reakcí i bez přesné znalosti jazyka hry.

¹²² Jedné z koordinátorek hry jsem se z březnu ptala, jestli mají rezervace na RPG ze zemí, které do EU vstupovaly v roce 2004 a později. Nejbližší objednaná skupina z jedné z těchto zemí byla vedená na říjen 2019. Steve Senatore v rámci rozhovoru zmiňoval, že roli v tom, jestli skupiny budou přicházet do Parlamentaria hrát RPG, nehraje pouze fyzická vzdálenost od Bruselu. Byl uveden příklad členského státu EU, který je geograficky od Bruselu vzdálenější než např. Česká republika, odkud ale v posledních letech přichází větší množství skupin, jelikož se změnil přístup vlády k těmto otázkám.

3.3.1.1 Aktivita v jednotlivých částech RPG

V tomto oddíle půjde o charakteristiku reakcí v dílčích částech hry ve smyslu ne/zapojení hráčů a hráček do hry, včetně zachycení konkrétních příkladů a/typických momentů. V části 3.2.1 Stručný popis průběhu RPG v Parlamentariu byly představeny jednotlivé kroky celé hry. Pro účely následující analýzy reakcí účastníků a účastnic bude ale těchto 14, respektive 16 kroků shrnuto do 7 širších etap, pro které je charakteristický určitý typ aktivity a jejichž dynamiku lze tedy společně analyzovat. Půjde o následující fáze:

1. ÚVODNÍ ČÁST

- Krok 1: Úvod
- Krok 2: Uvítání a představení návrhů

2. JEDNÁNÍ V RÁMCI POLITICKÝCH SKUPIN

- Krok 3: Brífink ve stranách v 1. čtení
- Krok 5: Shrnující setkání politických skupin

3. KONZULTACE A MEDIÁLNÍ VÝSTUPY

- Krok 4: Konzultace a mediální výstup v 1. čtení
- Krok 11: Konzultace a mediální výstup ve 2. čtení

4. JEDNÁNÍ V PARLAMENTNÍCH VÝBORECH A JEDNÁNÍ S RADOU MINISTRŮ / EVROPSKOU KOMISÍ

- Krok 6: Setkání ve výborech
- Krok 9: Rozprava s Radou ministrů
- Krok 12: Vyjednávání s Radou ministrů
- Krok 14: Závěrečné vyjednávání / Tvorba tiskové zprávy

5. PLENÁRNÍ ZASEDÁNÍ

- Krok 7: 1. čtení na plenárním zasedání
- Krok 8: Společný brífink pro 2. čtení
- Krok 13: 2. čtení na plenárním zasedání
- Krok 15: 3. čtení na plenárním zasedání

6. MIMOŘÁDNÁ UDÁLOST

- Krok 10: Mimořádná událost

7. ZÁVĚR

- Krok 14/16: Závěr

Ze zúčastněného pozorování vyplývá, že dynamika celé hry se proměňuje. Dílčí změny jsou patrné i ve srovnání jednotlivých etap naplněných stejnými nebo podobnými aktivitami (tedy např. srovnání 1. a 2. čtení na plenárním zasedání). Obecně lze říci, že proměnlivá dynamika s postupujícím herním časem odráží postupné seznamování hráčů a hráček se systémem hry, obsahem jednotlivých návrhů směrnic a s povahou jednotlivých aktérů v rámci RPG.

Je patrné, že ÚVODNÍ ČÁST představuje seznámení hráčů a hráček s hrou a jejich uvedení do rolí poslanců a poslankyň Parlamentu. Proto je tato etapa koncipována tak, že nevyžaduje přímou aktivitu účastníků a účastnic ve smyslu jejich zapojení do diskuzí či pronášení projevů. Během úvodního filmu většina skupin pouze „pasivně“ pozorovala promítání, jen ve výjimečných případech si hráči či hráčky již v tuto chvíli dělali poznámky, jako např. v případě italské skupiny 7. 4. 2019 (14:00). Jak bude dále zřejmé z části 3.3.1.2 Reakce na vizuální obsah, byl vzhledem k pasivnímu nastavení této úvodní části charakteristický zejména vizuální obsah úvodního videa. Na začátku hry rozdané bločky a obyčejné tužky na poznámky jsou ovšem již naplno využity při Kroku 2: Uvítání a představení návrhů, kde si podrobné zápisky dělala již většina zúčastněných, a to zejména při představování návrhů obou směrnic. Ve většině případů bylo patrné soustředění zúčastněných na daný obsah, což se odrazilo i v tom, že v herních prostorách panoval klid a nebyl zaznamenán výrazný hluk. Pouze ve dvou ze sledovaných her – v případě finské skupiny 7. 4. 2019 (10:30) a v případě americké skupiny 19. 5. 2019 (14:00) – si účastníci a účastnice na začátku hry nevzali bločky a tužky na psaní a z toho důvodu následně v krocích, pro něž je typické detailní vedení poznámek, působili ve srovnání s jinými skupinami nezaujatě.

JEDNÁNÍ V RÁMCI POLITICKÝCH SKUPIN byla charakteristická většinou poměrně opatrnou, ale již přímou interakcí mezi jednotlivými účastníky a účastnicemi, což bylo umožněno jejich rozdělením do menších skupin dle politické příslušnosti. Vzhledem k tomu, že v těchto krocích byly představovány programy vlastní politické skupiny a následně reflektovány i programy ostatních skupin, bylo zde typické detailní vedení poznámek a zároveň otevřená diskuze o programech politických skupin a volbě jednotlivých rolí. V těchto fázích ale zároveň hrála výraznou roli velikost celé hráčské skupiny, od které se odvinul i počet členů a členek v rámci jednotlivých politických skupin. V případě většího počtu zúčastněných se hra stávala v této fázi náročnější na koordinaci v jednotlivých politických skupinách a zároveň náročnější na pochopení kvůli

zvýšenému hluku. Např. v případě francouzské skupiny 14. 4. 2019 (10:30), kdy se hry účastnilo 32 lidí, sedělo v každé politické skupině osm osob a pro účastníky a účastnice tak bylo náročné projev ve videu vidět a slyšet. V podobně rozsáhlé francouzské skupině ve stejný den od 14:00 (šlo o dvě skupiny ze stejné školy), se ukázalo, že zástupci a zástupkyně jednotlivých politických skupin se začali mezi sebou napomínat a vyžadovali od ostatních ticho, aby se mohli soustředit na dané video. Na druhou stranu finská skupina 7. 4. 2019 (10:30) byla v této části většinu času potichu, bez výraznější diskuze nad konkrétními programovými body, což byl atypický přístup.

KONZULTACE A MEDIÁLNÍ VÝSTUPY většinou představují etapy, které vyvolávají emoce, jelikož je zde na účastníky a účastnice vytvářen tlak zejména z hlediska velice omezeného časového limitu. Při konzultacích s různými aktéry si většina účastníků a účastnic vede poznámky. Pokud je zúčastněných u daného stanoviska větší množství, většinou spolupracují a diskutují o dalším postupu a výběru konkrétní/ho mluvčí/ho k poslechu. Nakonec ale nikdy není čas na poslech všech názorů. Spolupráci při výběru jednotlivých projevů k poslechu, stejně jako výrazné emoce kvůli krátkému časovému limitu k poslechu jednotlivých názorů prokázala ve velké míře např. průměrně velká italská skupina 17. 3. 2019 (10:30). Druhá fáze konzultací, tedy v době po mimořádné události, už většinou probíhá plynuleji, účastníci a účastnice už lépe odhadují omezený čas a vybírají podle toho jednotlivé příspěvky k poslechu.

Mediální výstupy pak představují pro hráče a hráčky pravděpodobně největší výzvu, jelikož je nutné v omezeném čase 15 sekund věcně reagovat na otázky televizního moderátora (první mediální výstup) či novinářů (druhý mediální výstup). Otázky jsou kladeny velice rychle a na účastníky a účastnice hry je tak vytvářen výrazný tlak z hlediska nutnosti se soustředit. Zejména v případě prvního mediálního výstupu, tedy ve fázi, kdy předtím proběhlo pouze základní seznámení s programem strany a s názory různých aktérů k danému tématu, dochází často k tomu, že účastníci a účastnice nejsou schopni reagovat na otázky moderátora televizní diskuze. Například v případě rakouské skupiny 27. 4. 2019 (14:00) u prvního mediálního výstupu téměř nikdo nereagoval, takže ve většině případů nebyl nevyužit k projevu ani krátký časový úsek. Hráči a hráčky z této skupiny zároveň v této fázi seděli na lavicích v úvodní místnosti a nepředstoupili k řečnickému pultíku, i když je k tomu pokyn na obrazovce jasně vyzývá. Sezení v rámci mediálních projevů se opakovalo i v jiných skupinách a evokovalo dojem, jako by hráči a hráčky byli v tu chvíli do hry méně zapojeni. Zde se do určité míry může odrážet

platnost obecné charakteristiky RPG a her jako takových, jak bylo vyjádřeno v části 1.3 *Role-play game*. Pro plynulý průběh je třeba dodržovat jasně daná pravidla, jinak hra postrádá smysl. Ve fázi mediálních výstupů může zároveň hrát roli to, v jakém pořadí konkrétní účastník či účastnice mluví. Některé z otázek v mediálních výstupech na sebe navazují a je vyžadována reakce na to, co již bylo zmíněné. Pokud tedy někdo z dotázaných nereaguje na návodné otázky moderátora / novinářů, předurčí to další průběh reakcí. V případě velkých skupin může dojít k tomu, že roli mluvčích o daném tématu mají dva hráči či hráčky. Je zde tedy příležitost se při reagování na otázky vystřídat, jelikož každá politická skupina má v rámci mediálních výstupů možnost vyjádřit se vždy dvakrát. Pozorování ale ukázalo, že ke střídání jednotlivých mluvčích dochází jen výjimečně. Ke střídání mluvčích došlo zejména u rakouské skupiny 27. 4. 2019 (10:30) a americké skupiny 19. 5. 2019 (14:00). Ze zúčastněného pozorování je zároveň patrné, že k lepšímu reagování v rámci mediálních výstupů mohou přispět i poznámky, které si účastníci a účastnice v předcházejících částech vedli. Zde se tedy ukazuje, že hra je procesem a ne/plnění jednotlivých kroků může předurčit míru zapojení v následujících fázích. V míře reakcí během mediálních výstupů, stejně jako během jednání v jednotlivých výběrech, se zároveň odráží to, co Alexander Kleinig zmiňoval v rozhovoru (2.1 Vznik role-play game v Parlamentariu): téma čipů je komplexnější a v případě mediálních výstupů bývá pro účastníky a účastnice náročnější reagovat na otázky ohledně tohoto tématu. Zajímavým poznatkem je však fakt, že i v případě nereagování na otázky může být tato část pro hráče a hráčky zábavná: moderátor na konci videa prvního mediálního výstupu zúčastněné chválí „za velmi zajímavou debatu“ – v situaci, kdy k žádné debatě reálně nedošlo, to vyvolává mezi účastníky a účastnicemi úsměv, jako tomu bylo ve velké míře např. v případě belgické skupiny 1. 3. 2019 (14:00).

Ještě náročnější situaci během mediálních výstupů mohou zažívat ti účastníci a účastnice, kteří hru nehrají ve svém rodném jazyce. To bylo patrné v případě norské skupiny na úrovni střední školy 3. 3. 2019 (10:30). Hra byla spuštěna v angličtině, hráči a hráčky mezi sebou ale ve většině případů komunikovali norsky. Během této hry mě vyučující doprovázející skupinu upozornila na to, že je pro účastníky a účastnice hra v cizím jazyce opravdu náročná a že často nerozumí zadání. Některé skupiny si oproti tomu volí hru v cizím jazyce z výukových důvodů. To byl případ dvou nizozemským skupin ze stejné školy dne 9. 5. 2019. Zde na začátku hry sice samotní hráči a hráčky vyjadřovali zájem hrát hru ve svém rodném jazyce, nicméně vyučující pro ně naplánovali

RPG v angličtině. Během hry pak účastníci a účastnice komunikovali střídavě v holandštině a angličtině – angličtina byla užitá zejména ve chvílích, kdy vyučující byli nablízku a na hraní v angličtině dohlíželi. V některých momentech hry bylo v případě těchto dvou skupin patrné, že účast v cizím jazyce má negativní vliv na průběh hry a že některé části jsou po obsahové stránce účastníkům a účastnicím nejasné. Na druhé straně může dojít i k případům, kdy hra v cizím jazyce nemá na průběh hry a vzájemné interakce žádný vliv – jako tomu bylo v případě převážně frankofonní skupiny hrající v angličtině 2. 3. 2019 (10:30). V tomto ojedinělém případě se ale jednalo přímo o studenty a studentky anglistiky. Z výše uvedeného je patrné, že RPG sice může teoreticky mít další výukový rozměr, tedy výuku cizího jazyka, nicméně vzhledem k náročnosti a komplexnosti RPG po obsahové stránce je tento postup vhodný pro ty, kteří dosáhnou již pokročilé úrovně v daném cizím jazyce.

V mediálním výstupu následujícím po přírodní katastrofě, kdy reakce na otázky mají na starost jiné osoby než mluvčí, reagují účastníci či účastnice v některých případech pouze jednoslovnou odpovědí Ano/Ne. Po jedné z her zmiňovala koordinátorka RPG možnost uvedení klíčových slov (*key words*) do videa hry během mediálních výstupů s cílem zajistit, aby reakce byly pro účastníky a účastnice snazší. Nicméně zúčastněné pozorování ukazuje, že i momenty, kdy hráči a hráčky mlčí ve chvílích mediálních výstupů, určitým způsobem odráží záměry komunikační strategie Parlamentaria. Jak bylo vymezeno v části 3.1 Prezentace *role-play game*, hráči a hráčky si v rámci hry mají zažít i stres a vyzkoušet si rychlé reagování na otázky ze strany médií, což je i náplní práce reálných poslanců a poslankyň Parlamentu. Tyto části, kde hráči a hráčky v některých případech mlčí, tedy nepoukazují na to, že by hra byla neefektivní – právě naopak nechávají hráče a hráčky zažít to, jak reálný profesní život poslanců a poslankyň Parlamentu může vypadat. Proto je možné se domnívat, že užití *key words* s cílem pomoci účastníkům a účastnicím během mediálních výstupů by pravděpodobně snížilo míru realistického vyznění celé hry.

JEDNÁNÍ V PARLAMENTNÍCH VÝBORECH A JEDNÁNÍ S RADOU MINISTRŮ / EVROPSKOU KOMISÍ představuje fázi, kde lze identifikovat různé opakující se typy interakcí. Účastníci a účastnice někdy zůstávají sedět na lavicích v oranžových místnostech a diskutují o daném návrhu všichni dohromady – zde se často ze skupiny vyčlení moderátor či moderátorka diskuze, jak bylo patrné v případě obou výboru v rámci italské skupiny 17. 3. 2019 (10:30). Případně se zde účastníci a účastnice dále

rozdělí do menších skupinek k diskuzi a snaží se v jejich rámci vyjednat koalice, jak se ukázalo v případě jednání návrhu o čipech u řecké skupiny 9. 3. 2019 (14:00). Nebo dochází k situacím, kdy se všichni účastníci a účastnice postaví přímo před obrazovku, která jim ukazuje instrukce pro jednání, jak bylo patrné například u výboru pro návrh o vodě u italské skupiny 7. 4. 2019 (14:00). Ve výborech vedle živého zapojení do diskuze může dojít i k momentům, kdy někteří účastníci a účastnice nejsou zapojeni vůbec, pouze sedí stranou a pozorují dění – i když mobilní aplikace hry každému posílá zprávu s výzvou k aktivní podpoře mluvčích své politické skupiny ve vyjednávání. Zde se proto jedná o jedno z mála potenciálně „hluchých“ míst v rámci celé hry, kdy někdo není zapojen. Méně typickým způsobem jednání pak byl v rámci sledovaných skupin postup, kdy před obrazovku v místnosti jednání výborů postupně předstupovali mluvčí jednotlivých politických skupin a prezentovali názor své skupiny, což evokovalo silný akcent na demokratický postup, kde mají všichni určený prostor k tomu se vyjádřit. Tento postup byl zaregistrován zejména v případě finské skupiny 7. 4. 2019 (10:30), která byla specifická tím, že se její členové a členky ve většině případů obešli bez bloků a tužek, pracovali tedy s argumenty uvedenými v herních telefonech, tj. s bodovými programy politických skupin. Jednání může být v různých typech rozložení stejně efektivní – ukázalo se, že nezáleží tolik na tom, jestli hráči a hráčky jednájí spíše v malých skupinkách, nebo všichni dohromady, ale spíše na tom, jestli jsou ochotni si vzájemně naslouchat a přistoupit na kompromisy. Ve způsobu zapojení skupiny do hry mohou hrát roli i vnější faktory, jako je únava: pokud má skupina za sebou v daný den cestu ze vzdálenější destinace – a hra se odehrává v odpoledních hodinách – je pro účastníky a účastnice náročné se na hru soustředit. To se ukázalo zejména při jednání ve výborech v případě francouzské skupiny 14. 4. 2019 (14:00).¹²³ Jednalo se o skupinu, která byla v rámci všech pozorovaných skupin nejvíce agresivní ve vzájemném kontaktu. Nebyla zde vůle k poslechu argumentů spoluhráčů a spoluhráček, všichni se mezi sebou překřikovali a neuváděli, proč hlasují pro daný návrh, pouze na sebe křičeli jeho označení. Je proto třeba připustit, že tato aktivita může být v některých případech pro účastníky a účastnice ve věku nižších ročníků střední školy náročná kromě jiného i fyzicky.

V případě opakovaných PLENÁRNÍCH ZASEDÁNÍ je pravděpodobně nejlépe patrný vývoj v reakcích účastníků a účastnic ve smyslu intenzity jejich zapojení do hry.

¹²³ Na konci hry mi vyučující této skupiny sdělila, že vyrazili brzo ráno vlakem z Paříže a únava je na členech a členkách skupiny již patrná.

V momentě 2. čtení na plenárním zasedání již mluvčí jednotlivých politických skupin vědí, že se od nich očekává projev a jsou proto včas připraveni. To koresponduje i s praktickým nastavením hry: čas na přednesení projevu je v případě 1. čtení 40 sekund a v případě 2. čtení pouze 30 sekund. V menším počtu případů dochází k tomu, že by mluvčí dané politické skupiny neměl/a na plenárním zasedání co říci. Opakovaně se však stávalo, že nejkratší projev přednesli mluvčí formálně nejslabší politické skupiny, tedy Evropské skupiny za ekologii, například v případě obou rakouských skupin 27. 4. 2019, nebo v případě německé skupiny 19. 5. 2019 (10:30). To reflektuje specifickou pozici, kterou tato „nejslabší“ politická skupina v některých hracích skupinách měla, jak bude patrné i z části 3.3.3 Reflexe doplňkových otázek po hře.¹²⁴

Z hlediska formy bylo možné zaznamenat dva různé typy projevů na plenárních zasedáních: na jedné straně projevy čistě shrnující, mnohdy čtené ze zápisků, na druhé straně projevy doplněné o rétorické prvky i v návaznosti na konkrétní obsah hry (např. vyjádření lítosti s oběťmi zemětřesení či akcent na ochranu dětí během 2. plenárního zasedání). I když závěry na základě země původu jednotlivých skupin zde nejsou primárním cílem, je třeba poznamenat, že pozorované skupiny ze Spojených států amerických či z Kanady v tomto ohledu výrazně vybočovaly v porovnání s ostatními skupinami. U většiny mluvčích v rámci těchto skupin byly zaznamenány rétorické prvky projevů. V tomto ohledu sehrála svou roli i ochota jednotlivých hráčů a hráček hry mluvit před celou skupinou. Jak je patrné z části 3.3.2.2 Kvalitativní analýza dotazníkového šetření, bylo mluvení „na veřejnosti“ jedním ze stresových faktorů během hry. S plenárními zasedáními zároveň souvisí aspekt hry reflektující vysokou míru zapojení většiny účastníků a účastnic. Jen velice výjimečně se stává, že by se hlasování o jednotlivých návrzích neúčastnilo 100 % přítomných.

Jednou z nemnoha částí, kde může dojít k prázdnému místu a někteří účastníci a účastnice se tak v některých případech nudí, je doba 3. čtení návrhu směrnice ve stavu, kdy jeden z výborů svou směrnicí už odsouhlasil ve 2. čtení a je úkolem jeho členů a členek vytvořit tiskovou zprávu. Zpráva je většinou hotová dříve, než zbývající výbor dojedná podmínky ve 3. čtení, a některé skupiny v této fázi již projevují vysokou míru netrpělivosti a mohou tak vytvářet nepřiměřený hluk, což bylo patrné zejména u italské skupiny 17. 3. 2019 (10:30), či u francouzské skupiny 14. 4. 2019 (10:30).

¹²⁴ Kromě toho se v diskuzi bezprostředně po mediálním výstupu v rámci kanadské skupiny 18. 5. 2019 (14:30) ukázalo, že jeden ze zástupců silnější politické skupiny se nechce se zástupkyní ekologické politické skupiny bavit a vyjednávat o možnosti kompromisu, protože je tato skupina „nejslabší.“

Míra zapojení účastníků a účastnic do hry a jejich motivace se může odrážet např. i v tom, jakým způsobem se pohybují mezi jednotlivými kroky. Obrazovky v jednotlivých částech hracího prostoru zachycují čas zbývající na přesun, který bývá v rozsahu nanejvýš několika desítek sekund. V některých skupinách dochází k tomu, že účastníci a účastnice např. cestou z jednacího sálu do místností jednotlivých výborů, nebo cestou z místností výborů na mimořádnou událost běží, jak bylo výrazně patrné v případě francouzské skupiny 9. 3. 2019 (10:30), či u švýcarské skupiny 14. 4. 2019 (14:00). Část hry představující MIMOŘÁDNOU UDÁLOST prostřednictvím mimořádného televizního vysílání je, obdobně jako úvodní část, krokem, ve kterém se účastníci a účastnice přímo aktivně nezapojují. Obsah i forma jsou proto koncipovány tak, aby udržely pozornost hráčů a hráček. K tomu přispívá i fakt, že cílem této části je vyvinout na účastníky a účastnice tlak aby si uvědomili, že může nastat jakákoli situace, která změní jejich nahlížení na konkrétní problematiku. Je zde patrná snaha vyvolat emoce v reakci na mimořádnou událost. V této fázi jednotlivé skupiny živě reagují (smích, komentáře, diskuze) zejména ve chvíli, kdy se dozvídají, že holčička zavalená v sutinách školky byla nalezena díky implantovanému čipu a dále ve chvíli, kdy je zmiňována důležitost vybudování společného transevropského vodovodu. Například u švýcarské skupiny 13. 4. 2019 (10.30), vyvolala zpráva o holčičce nalezené v sutinách hlasitou reakci a následný neutichající rozruch. Kromě toho je tento moment v kontextu zmíněného čipu často doprovázen komentáři ve smyslu: „Jaká náhoda!“, jako v případě kanadské skupiny 18. 5. 2019 (10:00). Vzhledem k vědomí toho, že se jedná pouze o hru, je smích běžnou součástí této fáze, tedy bez ohledu na to, že obdobná situace by ve skutečnosti byla dramatická. Pouze v jednom výjimečném případě v rámci zúčastněného pozorování byla zaznamenána chvíle, kdy se někdo z účastníků a účastnic hry výrazně odradil proti smíchu vzhledem k vážnosti dané situace – v případě americké skupiny 10. 5. 2019 (14:00). Tato fáze je zároveň velice výrazná po vizuální stránce, jak je ukázáno v části 3.3.1.2 Reakce na vizuální obsah.

Aktivita účastníků a účastnic v ZÁVĚŘU hry je kromě jiného závislá i na tom, jestli hra končí 2. čtením (větší část případů), nebo až 3. čtením. Zúčastněné pozorování ukázalo, že ve fázi 3. čtení je hra pro účastníky a účastnice již příliš dlouhá a v této fázi často již nedávají pozor při hlasování a při závěrečném projevu předsedy Parlamentu, což se odráží ve výrazném hluku v herní místnosti. To, že návrhy jsou v drtivém množství případů schváleny nejpozději ve 3. čtení svědčí o nastavení hry, které vede účastníky a

účastnice k tomu, aby směrnice nakonec přijali. Část 3.3.3 Reflexe doplňkových otázek po hře ukáže, že některé skupiny tento tlak na přijetí návrhů nevnímají pozitivně.¹²⁵ V některých případech je při závěrečném projevu průvodkyně hrou Klary v místnosti plenárního zasedání již výrazný hluk a je tedy obtížné slyšet tento projev, jako například u francouzské skupiny 14. 4. 2019 (10:30). Někteří vyjadřují radost z přijetí směrnic výrazným potleskem, jako např. v případě italské skupiny 17. 3. 2019 (10.30), kdy hlasitou reakci vzbudila i zmínka průvodkyně Klary o tom, že někdo z hráčů a hráček by se možná jednou mohl stát skutečným poslancem či poslankyní Parlamentu. Nicméně výrazná reakce na schválení směrnic, zachycená v propagačním videu RPG (reflektovaném v části 3.1.2 Způsob prezentace *role-play game*), většinou nebývá ve hře běžná.

3.3.1.2 Reakce na vizuální obsah

Z hlediska reakcí účastníků a účastnic na vizuální obsah hry budou zahrnuty následující části: Krok 1: Úvod, Kroky 7 a 13: 1. a 2. a čtení na plenárním zasedání, Krok 8: Společný brífink pro 2. čtení a Krok 10: Mimořádná událost.

Krok 1: Úvod by měl hráče a hráčky navnadit na následnou hru. Roli zde sehrávají různorodé aspekty: vedle vizuálního obsahu je to i hudba, která se mění dle obsahu videa – melancholická klavírní hudba při zmínce o následcích 2. světové války, postupně se ale zrychlující do dynamické podoby např. při zmínkách o hlasování napříč jednotlivými státy EU. Po úvodním historickém přehledu a nastínění fungování tzv. institucionálního trojúhelníku jsou hlavními aktéry v úvodním videu děti, zhruba ve věku většiny účastníků a účastnic hry (tj. nižších ročníků středních škol). Děti ve videu překračují na mapě naznačené hranice jednotlivých členských států EU – s cílem poukázat na provázanost EU – a poté drží transparenty: „Vyjednávejte,“ „Diskutujte,“ „Naslouchejte,“ a „Jednejte moudře.“ V těchto momentech se aktivita účastníků a účastnic hry odráží v jejich reakci úsměvu, výrazněji u skupin, kde jsou účastníci a účastnice již vysokoškolského věku, například v případě kanadské skupiny 18. 5. 2019 (10:00). Pouze v malém množství případů zůstala tato fáze videa bez reakce. Těsně před úvodním vystoupením Klary se na obrazovce objevuje nápis: „Jste připraveni přijmout tuto výzvu?“, který následně po

¹²⁵ Pouze ve dvou případech v období výzkumu RPG v Bruselu došlo k tomu, že jeden z návrhů nebyl přijat ani ve 3. čtením. To nastalo u francouzské skupiny 6. 4. 2019 (10:30) a u kanadské skupiny 18. 5. 2019 (14:00). Jednoho z koordinátorů hry, který v rámci RPG působil dva roky na plný úvazek, tato situace překvapila, jelikož on sám takové případy dříve nezaregistroval.

výrazném zvukovém předělu mizí v pozadí na obrazovce. To představuje silný vizuální efekt, který ve většině případů vyvolává pozornost a vytváří napětí před následným děním.

V krocích 7 a 13, tedy v rámci čtení na plenárních zasedáních, svou symbolickou úlohu sehrává „přítomnost“ předsedy Parlamentu, jehož vážné a formální vystupování ve videu může účastníky a účastnice motivovat k poslechu (bližší textový obsah projevu předsedy Parlamentu je patrný z části 3.2.2.2 Demokratická podstata EU). Tyto kroky zároveň vyžadují v rámci RPG od účastníků a účastnic hry specifický typ aktivity: hlasování o návrzích směrnic. V tomto kontextu lze hovořit o míře přijetí této aktivity jako „pouhé“ hry. Zejména u skupin ze středních škol docházelo pravidelně k tomu, že v reakci na viditelně znázorněný aktuální podíl hlasování pro konkrétní návrh někteří účastníci a účastnice opakovaně měnili své stanovisko. Hlasování tak nebylo do poslední chvíle před jeho uzavřením ustálené, jako např. v případě obou francouzských skupin 6. 4. 2019.¹²⁶ Dále je ve fázi plenárního zasedání patrný krátký vizuální moment, jehož záměrem pravděpodobně bylo pobavit účastníky a účastnice hry a udržet tak nadále jejich pozornost. Předseda Parlamentu po projevu zástupkyně Rady ministrů (1. plenární zasedání) a po ukončení hlasování (2. plenární zasedání) prohlašuje zasedání za ukončené a následuje záběr na úder dřevěným kladívkem o dřevěnou podložku – tak, jak se děje i při reálných plenárních zasedáních. Až na výjimky, např. v případě řecké skupiny 9. 3. 2019 (14:00) či u švýcarské skupiny 13. 4. 2019 (14:00), vyvolával u účastníků a účastnic záběr na úder kladívkem výrazný smích – ať už na konci 1., nebo potom již opakovaně na konci 2. plenárního zasedání. Šlo o jednu z reakcí, která se s výraznou pravidelností opakovala napříč herními skupinami. I zde lze konstatovat naplnění marketingové strategie Parlamentu: hra je nastavená tak, aby byla zábavná a naplňovala tak předpokládané očekávání těch, kteří se jí mají účastnit – zejména pokud jde o hráče a hráčky spadající do mladší věkové kategorie.

S podobnou mírou pravidelnosti byla zaznamenána i výrazná reakce v rámci Kroku 8. Průvodkyně hrou Klara zde popisuje, že odmítnutí návrhu směrnice Radou ministrů je běžným postupem. Následně jako „náhodou“ objevuje na svém mobilním

¹²⁶ Většinou tyto impulzivní změny v hlasování neměly vliv na finální výsledek, s výjimkou americké skupiny 19. 5. 2019 (14:00), ve které v rámci 2. čtení účastníci a účastnice tak dlouho měnili své rozhodnutí, až daný návrh o 1 % zamítli a bylo tak nutné pokračovat ve 3. čtení – což jedna z účastnic komentovala překvapeně: *“We need to keep on doing this?”*

telefonu zprávu o tom, že zástupce a zástupkyně Rady jsou již připraveni na jednání ve 2. čtením v jednacích místnostech výborů. Tento postup Klary může vypadat jako umělý moment, který nepůsobí příliš věrohodně, a účastnice a účastníci na něj proto často reagují hlasitým smíchem. Za tímto nastavením lze opět spatřovat snahu tvůrců hry o vizuální přitažlivost, různorodost jejího obsahu a akcent na její zábavný prvek.

Částí hry, která nejen po vizuální stránce vyvolává výrazné emoce, je Krok 10: Mimořádná událost. Po vizuální stránce se jedná o dynamickou část, kde se během několika minut vystřídá ve videu hry několik postav – povaha tohoto videa reflektuje povahu mimořádné události. Výrazné reakce v podobě hlasitého rozruchu přicházejí ve chvíli, kdy je navázán kontakt s reportérem v místě zemětřesení. Vše je nahrané tak, aby to působilo jako reálné mimořádné vysílání. Hlasitá reakce smíchu v tomto momentě, stejně jako při záběru na holčičku nalezenou v troskách školky díky implantovanému čipu byla patrná např. u rakouské skupiny 27. 4. 2019 (10:30). Úsměvy účastníků a účastnic v reakci na vizuální obsah této fáze hry potvrzují vědomí o povaze této aktivity jako pouhé hry, jak již bylo uvedeno v části 3.3.1.1 Aktivita v jednotlivých částech RPG. Dále vyvolává úsměv „reálné“ napojení televizní moderátorky na profesorku Anu Belén Sanchezovou.

Zmíněné vizuální prvky, které opakovaně vyvolávají výrazné reakce ze strany účastníků a účastnic hry, lze považovat za symboly komunikace ve vztahu k lidem v pubertálním věku. Právě vizuální podoba hry dobře reflektuje záměry Parlamentu v komunikaci s mladými lidmi – videa jsou koncipována tak, aby byla pro mladé publikum atraktivní, a to zejména v částech, kdy hra nenabízí možnost přímého aktivního zapojení prostřednictvím jednání či přednesení projevu.

3.3.2 Výsledky dotazníkového šetření

Tento oddíl představí výsledky dotazníkového šetření na základě celkem 297 nashromážděných dotazníků ze 14 her v časovém rozmezí 24. 3. 2019 – 19. 5. 2019. Dotazníky byly účastníkům a účastnicím rozdávány vždy po skončení hry a po tom, co obdrželi od koordinátora či koordinátorky hry památeční certifikáty. Každá ze skupin byla upozorněna na to, že dotazníky jsou zcela anonymní, odpovědi bude užito pouze za účelem zpracování diplomové práce a jejich vyplnění je zcela dobrovolné. Návratnost

dotazníků byla až na jednotky případů stoprocentní. Dotazníků bylo užito u devíti skupin pocházejících ze členských států EU a pěti skupin ze zemí mimo EU (detaily o zapojených skupinách zachycuje tabulka v Příloze č. 2: Přehled skupin zahrnutých do výzkumu). Všechny distribuované dotazníky byly v anglickém jazyce. V případě čtyřech skupin byla angličtina rodným jazykem hráčů a hráček. Ostatní skupiny byly vyzvány k vyplnění dotazníků v anglickém jazyce proto, aby nashromážděná data byla srovnatelná.¹²⁷ Pro první ze skupin (USA, 23. 3. 2019), byla verze dotazníku mírně odlišná než pro všechny zbylé skupiny – rozdíly mezi oběma dotazníky jsou patrné v Příloze č. 15: Použité dotazníky – Dotazník A + Dotazník B.¹²⁸ Celkově bylo dotazníků distribuováno omezené množství, z něhož nelze činit statistické závěry. Nicméně napříč nashromážděnými dotazníky se mnohé odpovědi opakovaly, což může posloužit k reflexi úspěšnosti některých prvků komunikační strategie RPG.

3.3.2.1 Představení otázek a základní kvantifikace výsledků dotazníkového šetření

V následující části budou jednotlivé otázky nejprve blíže představeny, a to i s přihlédnutím k tomu, jaké prvky komunikační strategie Parlamentu, vymezené v části 3.1 Prezentace *role-play game*, byly prostřednictvím otázek ověřovány. Bude provedena základní kvantifikace výsledků,¹²⁹ aby mohla být dále rozvinuta analýza s přihlédnutím k otevřeným odpovědím zachyceným v dotaznících – jak ukáže část 3.3.2.2 Kvalitativní analýza dotazníkového šetření.

¹²⁷ Jak ukazuje Příloha č. 16: Přepis reakcí na otázky č. 2, 3, 4, 6 a závěrečné volné reakce z nashromážděných dotazníků, byly odpovědi uvedené v jiném jazyce než v angličtině, např. ve francouzštině nebo v němčině, pouze ojedinělého charakteru.

¹²⁸ Je zřejmé, že otázka č. 6 Dotazníku A zcela chyběla v Dotazníku B. Na tuto otázku bylo tedy v celkovém součtu nashromážděno menší množství odpovědí.

¹²⁹ Výsledky jsou vyjádřeny v procentech se zaokrouhlením na dvě desetinná místa.

Tabulka č. 1: 1. Do you think the game was entertaining?

Otázka č. 1 reflektovala to, co se opakovalo ve všech třech výše zmíněných propagačních materiálech RPG, tedy zábavný prvek hry. Hráči a hráčky měli při hodnocení na výběr od jedné do pěti prostřednictvím vybarvení znaku „✓“. Jeden vybarvený znak znamenal nejnižší hodnocení, pět vybarvených znaků nejvyšší hodnocení. Tato otázka byla zodpovězena ve 100 % nashromážděných dotazníků. Až na ojedinělé výjimky (2,36 % případů) vybarvili účastníci a účastnice vždy plný znak a nikoli jen půlku. Pouze v jednom případě bylo uděleno hodnocení vyšší, než umožňovala naznačená škála. Kvantifikace výsledků této otázky zachycuje Tabulka č. 1. Je patrné, že více než dvě třetiny respondentů a respondentek hodnotili hru jako zábavnou prostřednictvím dvou nejvyšších hodnotících bodů, tedy 4 nebo 5.

Počet ✓	Počet odpovědí
1 ✓	0,34 %
2 ✓	4,04 %
2,5 ✓	0,67 %
3 ✓	9,76 %
3,5 ✓	1,35 %
4 ✓	43,09 %
4,5 ✓	0,34 %
5 ✓	36,7 %
6 ✓	0,34 %

Tabulka č. 2: 2. Did you learn something new about how the legislative process in the EP functions?

Otázku č. 2 byla zaměřena na reflexi výukového prvku hry, který se v propagačních materiálech také dominantně objevoval – často právě v souvislosti se zábavným aspektem RPG, tedy v souvislosti s možností učení zábavnější formou, než ve škole. V rovině odpovědí ANO/NE byla tato otázka zodpovězena ve 100 % dotazníků, jedna z reakcí představovala hodnocení mezi možnostmi ANO/NE. Z Tabulky č. 2 vyplývá, že více než tři čtvrtiny účastníků a účastnic hru považují za přínosnou z hlediska získání nových vědomostí. Lze proto usuzovat, že RPG v Parlamentariu tento konkrétní cíl komunikační strategie výrazně naplňuje.

ANO	NE	Mezi
77,77 %	21,86 %	0,34 %

Tabulka č. 3: 3. Was it hard for you to accept the role given to you?

Otázka č. 3 měla za cíl reflektovat úspěšnost samotného užití formátu RPG pro komunikaci Evropského parlamentu. Jak bylo uvedeno v části 1. 3 *Role play game*, může tento typ her sloužit k legitimizaci konkrétního tématu, v tomto případě k legitimizaci komunikace Parlamentu. Odpověď byla zaznamenána ve 100 % dotaznicích v rovině ANO/NE (žádné reakce „mezi“ zde nebyly zaznamenány). Jak je patrné z Tabulky č. 3, pro více než čtyři pětiny dotazovaných nebylo náročné přijmout danou roli, což vypovídá o úrovni

ANO	NE
18,52 %	81,48 %

nastavení hry a je možné jí proto považovat za úspěšný legitimizační prostředek komunikace této instituce.

Tabulka č. 4: 4. *Did you feel stressed during the game?*

Otázka č. 4 (otázka č. 5 v dotaznících z 23. 3. 2019) měla za cíl reflektovat zejména to, co explicitně popisoval Alexandr Kleinig ve

ANO	NE	Mezi	Not necessarily
31,97 %	67,34 %	0,34 %	0,34 %

videu reflektovaném v části 3.1 *Prezentace role-play game*. Účastníci a účastnice hry by měli zažít to, co zažívají reální poslanci a poslankyně Evropského parlamentu ve svém každodenním životě, včetně stresu. Tato otázka byla zodpovězena ve 100 % dotazníků). Výsledky v Tabulce č. 4 ukazují, že ve stresu se během hry cítila jen zhruba třetina dotázaných (ve dvou případech byla odpověď na otázku specifikována jinak, než ANO/NE). Zde však bude zajímavé pozorovat konkrétní důvody stresu během hry, které budou představeny v části věnované kvalitativní analýze těchto výsledků.¹³⁰

Otázka č. 5 *Please write down ONE WORD that you have in mind after playing this game* vyžadovala otevřenou odpověď a zaznamenala nejvyšší míru absence reakcí. Tato otázka byla zodpovězena v 91,58 % dotazníků. Celkově bylo uvedeno 112 různých slov (v ojedinělých případech krátkých slovních spojení). Některá významově shodná podstatná jména, adjektiva či slovesné tvary přičestí jsou v konečném výčtu uvedena dohromady (např. *fun/funny, exciting/excited* apod.). 71 slov se vyskytlo pouze jednou, 18 slov dvakrát, 9 slov třikrát, 5 slov čtyřikrát a 1 slovo pětkrát.¹³¹ Následuje výčet sedmi nejvíce frekventovaných slov: 3 slova byla zaznamenána sedmkrát – *cool, democracy, stress/stressed/stressful* a 1 devětkrát – *debate*. Slova s největší frekvencí výskytů (uvedených v závorce) byly *compromise* (25), *fun/funny* (27) a *interesting* (31).

¹³⁰ Rozhovor s Jean-Michel Aubaretem z 23. 2. 2019 ukázal, že současné časové nastavení hry, kdy je na hráče a hráče v některých částech vyvíjen výrazný tlak, má skutečně odrážet povahu komunikace poslanců a poslankyň Parlamentu. Jean-Michel Aubaret uvedl příklad poslance Parlamentu, který měl pouze omezený čas i na kontakt s vlastním asistentem.

¹³¹ Tato slova jsou zachycena v Příloze č. 17: Jednou, dvakrát, třikrát, čtyřikrát a pětkrát zmiňovaná slova v otázce č. 5 z nashromážděných dotazníků.

Tabulka č. 5: 6. Now, after playing the game, would you like to become an MEP in the future?

Otázka č. 6 (která nefigurovala v dotaznících z 23. 3. 2019), byla zodpovězena ve 100 %	ANO	NE	Maybe	Who knows	Don't know
	26,34 %	70,46 %	2,14 %	0,71 %	0,36 %

případů.¹³² Tato otázka měla nepřímo zjišťovat to, jak velký je potenciál vytvoření dlouhodobého pozitivního vztahu mezi těmi, kdo se hry účastní a Parlamentem jako institucí. Jedná se o otázku do značné míry abstraktní a platnost kladných odpovědí na ní není ověřitelná. Nicméně již samotný zájem o politiku, kterým je kladná reakce na tuto otázku podmíněna, má určitou vypovídající hodnotu. Jak je zachyceno v Tabulce č. 5, o něco více než čtvrtina dotázaných by uvažovala o tom stát se poslancem nebo poslankyní Parlamentu.¹³³ Zde bude opět přínosné zaměřit se opět na reflexi argumentů pro kladné odpovědi v části věnované kvalitativní analýze výsledků dotazníkového šetření.

Tabulka č. 6: Věková kategorie účastníků/účastnic hry

U otázky zaměřené na zjištění věkové kategorie dotazovaných byla návratnost dotazníků 98,65 %.	10-15 let	16-20 let	21-25 let	26+
Cílem bylo zařadit účastníky a účastnice do obecnější skupiny – tedy středních škol, vysokých škol, apod. Z nashromážděných dotazníků vyplývá, že více než čtyři pětiny účastníků a účastnic byli mladší 20 let – jak ukazuje Tabulka č. 6, což reflektuje dominantní zaměření hry na studenty a studentky středních škol. ¹³⁴	5,12 %	77,82 %	13,31 %	3,75 %

a účastnice do obecnější skupiny – tedy středních škol, vysokých škol, apod. Z nashromážděných dotazníků vyplývá, že více než čtyři pětiny účastníků a účastnic byli mladší 20 let – jak ukazuje Tabulka č. 6, což reflektuje dominantní zaměření hry na studenty a studentky středních škol.¹³⁴

Poslední část dotazníku, tedy místo pro další komentáře, bylo využito pouze v 13,13 % případů ze všech nashromážděných dotazníků. Reakce v rámci tohoto volného prostoru pro komentáře se typově opakovaly napříč dotazníky, jak bude ukázáno na konci následujícího oddílu.

¹³² Vzhledem k absenci této otázky v dotaznících z 23. 3. 2019 se v tomto případě jednalo o 281 dotazníků.

¹³³ Je potřeba ale vzít v potaz, že tato otázka byla pokládána všem, tedy i těm, kteří nepochází z členského států EU. Otázka tak v případě těchto účastníků a účastnic měla čistě virtuální charakter. Nicméně i u těchto odpovědí lze reflektovat typ motivace – v tomto případě o evropskou politiku nebo politiku obecně.

¹³⁴ Ve snaze zamezit tomu, aby byly dotazníky příliš osobní, byla v této otázce definována pouze věková kategorie, a nikoli přesný věk. Výsledky jsou proto orientačního charakteru.

3.3.2.2 Kvalitativní analýza dotazníkového šetření

V této části budou okomentovány odpovědi na otázky z dotazníků, vyzývající vedle exaktní odpovědi ANO/NE k případnému doplnění důvodu kladné reakce (s výjimkou otázky č. 6, kde byl komentář vyžadován i pro případ záporné reakce). Doplnění odpovědí na otázky bylo zaznamenáno jen v části dotazníků, jak bude níže uvedeno. Vedle toho bude okomentována i frekvence nejčastěji uváděných slov v otázce č. 5. Nakonec budou reflektovány i volné reakce ze závěrečné části dotazníku. Otázky z dotazníku jsou zde pro přehlednost znovu uvedeny:

2. Did you learn something new about how the legislative process in the EP functions? – YES/NO – If yes, please describe briefly why:

3. Was it hard for you to accept the role given to you? – YES/NO – If yes, did you finally manage to debate and vote according to the given party's position?

4. Did you feel stressed during the game? – YES/NO – If yes, please describe briefly when and why:

5. Please write down ONE WORD that you have in mind after playing this game?

6. Now, after playing the game, would you like to become an MEP in the future? – YES/NO – Why?

Place for further comments:

V případě otázky č. 2 byla blíže rozvinutá reakce uvedena u 76,19 % z celkového počtu kladných odpovědí a u 6,15 % z celkového počtu záporných odpovědí.¹³⁵ V případě záporných odpovědí byly uváděny zejména odkazy na přechozí znalost tématu prostřednictvím výuky či jiných simulací. Nejčastější odpovědi u kladných reakcí byly napříč skupinami zejména obecného charakteru: respondenti a respondentky uváděli, že se naučili „jak systém funguje“, „jak to funguje“, „jak ten proces funguje.“ Konkrétnější reakce zahrnovaly odkazy na nové vědomosti ohledně role různých aktérů legislativního procesu EU, zejména na roli Rady ministrů. Pro hráče a hráčky bylo překvapivé, jak výraznou roli může tato instituce hrát v rozhodování o nových legislativních opatřeních. Na druhou stranu lze při reflexi hry poznamenat, že by povaha Rady ministrů měla být ve hře více přiblížena – v současném stavu je o ní pouze stručná zmínka v úvodním videu,

¹³⁵ Jediná z odpovědí, která byla naznačená jako nerozhodná mezi ANO/NE, zůstala bez bližší reakce.

jak bylo nastíněno v části 3.2.1 Stručný popis průběhu *role-play game*. Stejně tak vyjadřovali účastníci a účastnice hry překvapení ohledně možného vlivu lobbistů na rozhodování v legislativním procesu EU. V několika málo případech byl reflektován jako překvapivý i počet možných čtení. V kontextu získaných vědomostí zde hráči a hráčky také často odkazovali na roli kompromisu, nutnosti jeho dosažení a nutnosti odhlédnutí od vlastních vyhraněných pozic. To je dobře ilustrováno např. v jedné odpovědi z italské skupiny 7. 4. 2019 (14:00) – “*I learned that it’s hard to make decision since everyone have their own opinion.*“¹³⁶ Tento typ odpovědí reflektuje záměry komunikační strategie Parlamentu skrze tuto aktivitu a centrální pozici kompromisu v celé EU. V několika dotaznících bylo explicitně oceněno bezprostřední učení interaktivním způsobem ve zjednodušené podobě, či byla oceněna tato zkušenost s legislativním procesem EU „z první ruky“ – například v případě jedné z odpovědí u kanadské skupiny 18. 5. 2019 (10:30). Zde lze doplnit to, co přímo souvisí i s výše popsanou charakteristikou RPG (*I.I. Role-play game*) jako svého druhu výukové metody, který je odlišná od klasické výuky. Postoje vytvořené na základě výrazné subjektivní zkušenosti – zde RPG – budou silnější, než ty, které jsou získané skrze neosobní zkušenost. Zejména účastníci a účastnice ze zemí mimo EU obecně oceňovali, že se naučili něco nového o fungování EU a vyjadřovali, do jaké míry tato zjištění ne/korespondují s jejich přechozím očekáváním. Na základě těchto výsledků je patrné, že hra plní svou funkci a účastníci a účastnice oceňují obraz o fungování legislativního procesu, který hra nabízí – ať už jde získání vědomostí o množství a roli různých aktérů, či o způsobu rozhodování uvnitř EU, podmíněný nalézáním kompromisů.

Jak bylo vyjádřeno v předchozím oddíle, více jak tři čtvrtiny dotázaných neměli problém s přijetím role, která jim byla přidělena, což bylo ověřováno prostřednictvím otázky č. 3. Tyto výsledky potvrzují úspěšnost formátu RPG v tomto kontextu. Vysokou míru ztotožnění se s danou rolí zde zároveň mohlo sehrát i to, co je uvedeno v části 2.1 Vznik *role-play game* v Parlamentariu – pro hru byla vybírána taková témata a takové schematické politické pozice, které jsou zjednodušitelné a srozumitelné i mladému publiku. Vedle toho se zde potvrzuje i vhodnost zaměření RPG právě na mladé publikum, u něhož dochází ke snazšímu přijímání nových identit, jak bylo vyjádřeno v kapitole 1.3 *Role-play game* teoretické části. Z počtu dotazníků, ve kterých hráči a hráčky odpovídali,

¹³⁶ Jak bude dále patrné i z Přílohy č. 16: Přepis reakcí na otázky č. 2, 3, 4, 6 a závěrečné volné reakce z nashromážděných dotazníků, odpovědi jsou uvedeny v přesném opisu, včetně zachované interpunkce, případných gramatických nepřesností, nebo části napsaných v jiném jazyce než je angličtina.

že měli problém s přijetím role, byla reakce na doplňkovou otázku *If yes, did you finally manage to debate and vote according to the given party's position?* rozvinuta v 67,27 % případech. Avšak pouze ve dvou ojedinělých případech bylo explicitně uvedeno, že daný účastník nebo účastnice hry nebyl/a nakonec schopný/á hlasovat a jednat dle dané pozice politické strany. V ostatních případech respondenti a respondentky většinou uváděli, že přijmout pozici strany bylo náročné zejména v iniciální části hry. V několika případech byl uveden jasný rozpor pozice dané politické skupiny s přesvědčením dotázaných, ale svou roli nakonec přijali. Zřejmě nejvýrazněji je tento rozpor vyjádřen v jedné z reakcí nizozemské skupiny z 9. 5. 2019 (10:00) – *“I managed, but I did bother me that I couldn't express my own opinion.”*

Otázka č. 4 zaměřená na to, jestli hra v účastnících a účastnicích vyvolává stres, ukazuje, že ve stresu se cítila pouze necelá třetina dotázaných – z toho 90,53 % dotazovaných svou kladnou odpověď dále rozvinulo. Jednoznačně nejčastějším důvodem stresu během hry byl nedostatek času na vyjednávání a rozhodování. Zřejmě nejjasněji to bylo vyjádřeno v jedné z reakcí v rámci švýcarské skupiny 13. 4. 2019, 14:00 – *“What would take months takes here 2 hours, dense and short.”* To dobře reflektuje pochopení hry a jejího cíle, tedy simulace legislativního procesu EU v nutně omezeném časovém rámci. Dalším často zmiňovaným důvodem stresových situací byla nutnost vystupovat před zbytkem skupiny. I zde se potvrzují záměry RPG, reflektované v části 3.1.2.2 Akcenty krátkého filmu o *role-play game* a jejím vzniku. Otázka explicitně naváděla k vysvětlení odpovědi v případě kladné reakce, ve 2 % případů v rámci záporných odpovědí byl ale také uveden vysvětlující komentář.¹³⁷ Komentář záporné reakci v rámci nizozemské skupiny 9. 5. 2019 (14:00), lze považovat za vysvětlení toho, proč se větší část účastníků a účastnic ve stresu necítila: *“It's just a game.”* Na druhou stranu někteří zúčastnění uváděli, jak moc byli vtaženi do hry a bylo pro ně tedy náročné a stresující přijmout nesnadnou cestu ke kompromisu, jak je vyjádřeno např. v komentáři z americké skupiny 23. 3. 2019 (14:00) – *“Assuming my party's directives made me adamant about getting my party's agenda passed and it was stressful when other parties wouldn't it compromise.”* Zde se znovu potvrzuje, že hledání kompromisu, které je ve výrazné míře zabráno jak v propagačních materiálech hry, tak v textu RPG, je centrálním prvkem i v kontextu toho, jak hráči a hráčky RPG vnímají a přijímají.

¹³⁷ Dále jedna z odpovědí vymezovala pozici mezi ANO a NE a jedna z odpovědí byla vymezeno pojmem *Not necessarily*.

Frekvence uváděných slov v otázce č. 5 byla popsána výše. Na následujících řádcích bude okomentováno sedm nejčastěji zmiňovaných slov / výrazů (seřazeno abecedně dle anglického jazyka) - *compromise*, *cool*, *debate*, *democracy*, *fun/funny*, *interesting* a *stress/stressed/stressful*. Výrazy *compromise*, *debate*, *fun/funny* a *stress/stressed/stressful* lze hodnotit jako přímé odrazy úspěšnosti komunikační strategie Evropského parlamentu – jedná se o pojmy, které byly explicitně uváděny v propagačních materiálech Parlamentu o RPG, jak je popsáno v části 3.1 Prezentace *role-play* game. Dále vyjádření hodnocení prostřednictvím slova *cool* lze považovat za charakteristický příklad reakce ze strany mladého publika. V případě pojmu *interesting* – nejvíce frekventovaného slova v rámci nashromážděných dotazníků – je možné poznamenat, že bylo nejčastěji zaznamenáno u frankofonních skupin.¹³⁸ Za častým výskytem tohoto výrazu, ke kterému je konkrétní význam těžko přiřaditelný a může nabývat pozitivního i negativního smyslu, může stát i jazyková neznalost účastníků a účastnic hry. Nakonec slovo *democracy* odráží celkovou povahu rozhodování uvnitř EU a koresponduje i s dominantními akcenty textu hry, které jsou popsány v části 3.2.2.2 Demokratická podstata EU.

Otázka č. 6, reflektující motivaci účastníků a účastnic stát se potenciálně poslancem či poslankyní Parlamentu, nabízela explicitně možnost reakce pro případ kladné i záporné odpovědi. V 71,21 % případů ze záporných reakcí byly uvedeny bližší důvody pro tuto pozici. Na jedné straně se tedy ukázalo, že představa kariéry poslance či poslankyně Parlamentu by nebyla pro většinu účastníků a účastnic reálná. Vysvětlení negativních reakcí na tuto otázku byla většinou obecného charakteru, s odkazem na jiný předmět zájmu, či na nezáměr o politiku jako takovou. Vedle toho bylo také často uváděno, že jde o příliš stresující práci s příliš vysokou mírou odpovědnosti, jak je zřejmé v jedné z reakcí u francouzské skupiny 14. 4. 2019, 10:30 – “*Because we have too much responsibilities and it’s too hard to make everyone happy.*“ I tyto reakce lze považovat z odraz úspěšnosti komunikační strategie Parlamentu, jelikož účastníci a účastnice si uvědomují, jak může být tato práce stresující – což je jeden z akcentů RPG. Zajímavé je, že v několika případech byla uvedena odpověď typu: „Nemám rád/a kompromisy“, případně „Nemám rád/a debatování.“ Na druhé straně však stojí za pozornost odpovědi v návaznosti na méně časté kladné reakce. Odpověď byla uvedena v 77,03 % případů z

¹³⁸ Toto vyjádření ze strany rodilých mluvčích francouzštiny je patrné i ve videu, popsaném v části 3.1.1.2 Krátký film o *role-play* game a jejím vzniku.

kladných reakcí. V obecné rovině – paralelně s důvody proč poslancem či poslankyní Parlamentu nebýt – byl nejčastěji zmiňován obecný zájem o politiku. Bylo dále doplněno, že se jedná o zajímavou pozici, či byl uveden zájem o debatování a veřejné vystupování, což jsou předpoklady k dalšímu angažování v této oblasti. Vedle toho se ale několik odpovědí zaměřilo také na usnadnění života lidí v Evropě a prosazení změny. To bylo nejlépe rozvinuto v rámci odpovědí dvou různých rakouských skupin 27. 4. 2019 a německé skupiny 19. 5. 2019 (10:30) – např.: *“Maybe, because you can make a big difference on the future of Europa”* a *“It is a good feeling knowing you are working to make Europeans lives easier.”* Ve dvou případech byla jako motivace přímo uvedena možnost pomoci lidem – v případě rakouské skupiny 27. 4. 2019 (14:00): *“It would be fun to help people”* a německé skupiny 19. 5. 2019 (10:30): *“I like help the people.”* To jde ovšem do kontrastu s jednou z odpovědí v rámci francouzské skupiny 14. 4. 2019 (10:30) v reakci na zápornou odpověď v této otázce: *“Because I want to help people, not decide for people.”* Jde sice o ojedinělé případy reakcí, na jejichž základě nelze dělat obecné závěry. Tyto kontrastní reakce ale mohou být považovány za určitou ilustraci různého vnímání cílů politiky z pohledu mladých lidí. Je nutné také poznamenat, že největší množství pozitivních odpovědí na tuto otázku spolu s rozvinutými reakcemi bylo zaznamenáno u skupin z Kanady a ze Spojených států amerických – navzdory tomu, že angažování v rámci Parlamentu není pro tyto konkrétní účastníky a účastnice pravděpodobné. Z jejich reakcí byl patrný výrazný zájem o politiku a zároveň motivace řešit komplikované situace – *“I’m a political science nerd“*, či *„I like the process and challenge of a cooperative institution”* v rámci kanadské skupiny 18. 5. 2019 (10:30). U druhé z kanadských skupin ve stejný den byly zaznamenány pozitivní reakce s komentářem: *“It’s a hard job and you need motivated people”* a *“Critical problem solving is fun.”* V případě odpovědí americké skupiny 19. 5. 2019 (14:00) stojí za pozornost: *“I think political activism is really important”*, či *“I ♥ politics.”* Množství otevřených reakcí v případě těchto skupin sice na jedné straně reflektuje jazykový rozměr dotazníků, kdy byla angličtina pro účastníky a účastnice rodným jazykem. Zároveň to ale může poukazovat na větší zájem o veřejné dění v těchto zemích mezi mladými lidmi a koresponduje to i s výraznější aktivitou těchto hráčů a hráček v částech vystupování před publikem, jak bylo ilustrováno v části 3.3.1.1 Aktivita v jednotlivých částech RPG. Lze vyjádřit, že v tomto bodě se nabízí další potenciál do budoucna pro zapojování mladých lidí v EU do věcí veřejných a jejich motivování k angažování v politice.

V rámci volného prostoru pro komentáře odpovídali účastníci a účastnice většinou formou velice krátkého vyjádření, kde se opakovalo několik typů reakcí: nadšení ze hry jako skvělé a zábavné zkušenosti, poděkování za hru, přání úspěchu při tvorbě diplomové práce, nebo uvedení symbolu „☺.“ Ve dvou případech, u francouzské skupiny 14. 4. 2019 (14:00) a u rakouské skupiny 27. 4. 2019 (10:30) pak hra byla hodnocena jako příliš dlouhá, což jde naopak do kontrastu s jednou z reakcí v rámci italské skupiny 7. 4. 2019 (14:00) – *“I’d loved to repeat another time.”* Za zmínku nakonec stojí i jedna z reakcí v rámci americké skupiny 23. 3. 2019 (14:00) – *“This game can be very useful for high schoolers’ understanding of EU bodies and become informed citizens by the time they reach voting age.”* Zde je možné konstatovat přesné pochopení záměru RPG v ideální podobě a v dlouhodobé horizontu. Tato reakce je sice ojedinělá, nicméně svou hodnotu má i díky tomu, že přichází „z vnějšku“, tedy od někoho, kdo se bezprostředně nepohybuje v rámci EU.

3.3.3 Reflexe doplňkových otázek po hře

Některé skupiny, zejména v období krátce po zahájení zúčastněného pozorování, byly bezprostředně po hře ústně dotazovány na průběh hry. Šlo o otázky typu „Jak se vám hra líbila?“, „Co pro vás bylo náročné?“, případně „Bylo pro vás náročné přijmout roli politické skupiny?“. Následně byl zároveň zanechán prostor na další spontánní komentáře účastníků a účastnic hry.¹³⁹

Některé reakce na otázky po hře korespondují s tím, co bylo vyjádřeno v dotaznících: je náročné přesvědčit ostatní o názoru vlastní strany a najít kompromis, jak vyjadřovali např. účastníci a účastnice z norské skupiny 3. 3. 2019 (10:30). Jedna z účastnic z belgické skupiny 1. 3. 2019 (14:00) přidala k tomuto pocitu ještě výstižný komentář: „Je snadné politiky kritizovat, ale tady jsme si skutečně mohli uvědomit, jak náročné musí být dohodnout se – ještě navíc když je jich více!“ V rámci řecké skupiny 9. 3. 2019 (14:00), stejně jako v případě italské skupiny 23. 3. 2019 (10:30) a francouzské skupiny 2. 3. 2019 (10:30), se vyskytly shodné názory, že bylo zejména ze začátku náročné svou roli přijmout, nicméně vše bylo dobře vysvětlené, takže následný postup byl pro tyto účastníky a účastnice již snazší. Jedna z účastnic z kanadské skupiny 18. 5. 2019 (10:00) vyjádřila, že na začátku hry ani nepředpokládala, že by svou roli mohla

¹³⁹ Ve fázích výzkumu, kdy bylo již aplikované dotazníkové šetření, byly otázky účastníkům a účastnicím kladeny vždy před distribucí dotazníků.

přijmout a prezentovat tak pozici dané strany, a přesto se jí to díky podobě a náplni RPG podařilo.

Velice specifické typy reakcí byly po hře zaznamenány v rámci italské skupiny 17. 3. 2019 (10:30),¹⁴⁰ francouzské skupiny 6. 4. 2019 (10:30) a kanadské skupiny 18. 5. 2019 (14:00).

Hráči a hráčky z italské skupiny vyjadřovali, že neměli během hry pocit opravdové svobody volby a cítili po celou dobu akorát tlak na konkrétní předem daná rozhodnutí ve hře. Zmínili také, že pociťovali pouze iluzi volby – a ta se postupně ukázala být nereálná. Podobný typ reakce, o příliš dirigovaném postupu a reálné nemožnosti volby, se vyskytl i v odpovědích francouzské skupiny 14. 4. 2019 (14:00). V kontextu všech zaznamenaných skupin se jedná o ojedinělé reakce, tento pohled nicméně koresponduje s tím, že hra je koncipována dominantně pro účastníky a účastnice v nižším věku střední školy, jelikož zde opravdu není prostor pro zcela volné rozhodování a starší účastníci a účastnice už o vazbách v jednotlivých případech návrhů už mohou uvažovat jiným způsobem.

Francouzská skupina 6. 4. 2019 (10:30) byla jednou ze dvou skupin zaznamenaných v rámci realizovaného zúčastněného pozorování, u níž nebyl přijat jeden z návrhů směrnic ani ve 3. čtení. Hráči a hráčky byly na tuto okolnost po hře dotázány, což mezi nimi vyvolalo vlnu odporu vůči zástupcům a zástupkyním Evropské skupiny za ekologii. Poměrně agresivním způsobem na ně byla svalena vina za nepřijetí směrnice. To koresponduje i s faktem, že mnozí zástupci a zástupkyně této politické skupiny napříč pozorovanými hrami vystupovali na plenárních zasedáních jen velice krátce a ostatní jejich stanoviska nebrala příliš v potaz (jak bylo ilustrováno v části 3.3.1.1 Aktivita v jednotlivých částech RPG) – právě proto, že se jednalo o nejmenší politickou skupinu.¹⁴¹

Případ kanadské skupiny 18. 5. 2019 (14:00) je nakonec specifický tím, že zástupci a zástupkyně této skupiny v mnoha bodech právě to přesně oceňovali to, co bylo záměrem komunikační strategie RPG. Hráči a hráčky z této skupiny se vyjadřovali následujícím způsobem: hra byla zábavně koncipovaná a vybízela k aktivitě; každý měl

¹⁴⁰ Reakce této skupiny mi byly z italštiny tlumočeny jedním z koordinátorů RPG.

¹⁴¹ Toto směřování „proti ekologické straně“ bylo potvrzeno i jedním z koordinátorů RPG, který podobné tendence pozoroval během dvou let práce na plný úvazek v rámci RPG.

nějakou roli, bylo možné si vyzkoušet různé typy aktivit a ve hře byly zahrnuty různé typy komunikace; některé části, zejména v rámci konzultací s rozdílnými aktéry, byly neužitečné, což mělo také svojí hodnotu pro vymezení reálně užitečných úseků hry; jazyková diverzita během hry (zejména ve fázi konzultací) je skvělým prostředkem pro ilustraci povahy EU; silným efektem byla proměnlivá dynamika hry, zejména prostřednictvím výrazné změny a náhlého tlaku jednat v návaznosti na zemětřesení. Jeden ze zástupců této skupiny nakonec vyjádřil, že si nyní dovede lépe představit, jak je činnost poslanců a poslankyň Parlamentu náročná.

3.3.4 Závěry o recepci *role-play game*

Výše popsané části, reflektující recepci RPG, poukazují na vysokou míru zapojení účastníků a účastnic do hry. Stejně tak je z nich patrné naplňování cílů politického marketingu a politické komunikace Evropského parlamentu.

Ze zúčastněného pozorování je patrné, že účastníci a účastnice RPG se nenudí a hra je pro ně zábavnou aktivitou po obsahové i vizuální stránce, což se odráží i v jejich reakcích úsměvem, zejména v některých částech hry. Hra má zároveň takovou podobu, že je pro hráče a hráčky ve věku 15 – 20 let ve většině případů atraktivní, což reflektuje i fakt, že bylo zaznamenáno jen velice výjimečné užití vlastních mobilních telefonů během hry. Podoba, kterou má hra v tuto chvíli z hlediska časového tlaku (zejména v části mediálního výstupu) působí jako plastická simulace práce poslanců a poslankyň Parlamentu. Případná nápomocná klíčová slova v některých částech hry by této aktivitě pravděpodobně ubrala realistický akcent. Bylo zároveň patrné, že vyšší počet hráčů a hráček ve skupině může zejména kvůli vzniklému hluku negativně ovlivnit srozumitelnost některých částí hry. Jako optimální počet pro hru se proto ukázalo 23 – 26 hráčů a hráček, což na druhou stranu podtrhává omezenou kapacitu hry. Zúčastněné pozorování ukázalo, že účastníci a účastnice přicházející z vysokých škol, případně již s profesním zázemím, působí v některých částech hry jistěji – zejména při obhajobě argumentů v mediálních výstupech.

Základní kvantifikace výsledků dotazníkového šetření i kvalitativní analýza odpovědí prokazují, že záměry komunikace Parlamentu skrze RPG jsou ve velké míře naplňovány, zejména v hlediska zábavné formy hry a zároveň v kontextu získávání nových vědomostí skrze tuto aktivitu. Stres sice u větší části účastníků a účastnic nebyl

prostřednictvím hry vyvolán – což pravděpodobně reflektuje uvědomění si této aktivity jako hry, a nikoli jako reality. Nicméně pokud hráči a hráčky stres během RPG pocíťovali, bylo to zejména kvůli tlaku na dosažení kompromisu, což je aspekt stojící v centru celé komunikace Parlamentu skrze tuto aktivitu. Užití samotného formátu RPG je legitimizováno, jelikož pro hráče a hráčky nebylo ve většině případů obtížné přijmout přidělenou roli, o čemž svědčí právě účast lidí ve věkové skupině do 20 let, u kterých může být přijetí různých rolí snazší. Nejčastěji užívaná slova mají výraznou vypovídající hodnotu, jelikož zde účastníci a účastnice uváděli odpovědi dle svého vlastního uvážení, aniž by reagovali na otázku, která mohla být do určité míry považována za návodnou. Reakce v tomto ohledu přesně reflektují záměry RPG, odkazují k povaze odpovědí od mladých lidí a zároveň je možné je považovat za poukaz k problematickému užití cizího jazyka (příklad slova *interesting*).

Doplňkové otázky po hře byly spíše namátkového charakteru a účastníci a účastnice zde měli další prostor ke spontánním reakcím ohledně hry. Jejich reflexe na jedné straně ukázala to, co bylo potvrzeno i prostřednictvím dotazníků. Pro účastníky a účastnice bylo těžké se zprvu ve hře zorientovat a přijmou svou roli. Na druhou stranu je i v tomto postupném zorientování se ve hře zahrnuto to, čemu mohou čelit poslanci a poslankyně nově zvolení do Parlamentu. Lze tedy říci, že i zde se odráží realistický aspekt hry, a to zaměřením na simulaci reálných aktivit poslanců a poslankyň Parlamentu v legislativním procesu EU. Na druhé straně reakce na doplňkové otázky i spontánní reakce účastníků a účastnic ukázaly některé dílčí aspekty hry, které z dotazníků a ze závěrů zúčastněného pozorování nebyly zřejmé, které ale mají také svou vypovídající hodnotu pro zhodnocení RPG. Šlo jednak o odmítavý postoj směrem k zástupcům a zástupkyním Evropské strany za ekologii – což bylo částečné patrné i ze zúčastněného pozorování. To poukazuje v obecnější rovině na možnou znevýhodněnou pozici nejslabší politické skupiny. Vedle toho spontánní reakce po hře ukázaly, že hra v některých fázích nenabízí skutečnou možnost volby a hráči a hráčky si proto připadají dirigováni k předem stanovenému rozhodnutí. To je něco, co je rizikem konceptu RPG jako takového – v daném formátu s omezeným časovým limitem a s předem vymezenými ideovými pozicemi.

Závěr

Tato práce si kladla za cíl zhodnotit dosah a úspěšnost komunikační strategie Evropského parlamentu prostřednictvím *role-play game* v Parlamentariu. Uskutečněný výzkum v místě konání hry, stejně jako analýza souvisejících dokumentů ukazují, že navzdory malému dosahu v úrovni propagace RPG bruselského Parlamentaria je tato hra úspěšným prostředkem komunikace Parlamentu s mladým publikem. O tom svědčí i fakt, že je o hru velký zájem. Jinak řečeno, slouží tato aktivita sama sobě jako reklama. S tím ale souvisí do značné míry i záporný efekt vyplývající ze zmíněné úspěšnosti hry, jelikož je tato aktivita kapacitně omezená. Vedle toho může být cesta do Bruselu pro skupiny z některých členských států logisticky náročná. Nicméně se ukázalo, že primárním cílem komunikace o RPG není získání nových příjemců této zprávy co do kvantity, ale dosažení konkrétního cíle u účastníků a účastnic, tedy podnícení jejich dalšího zájmu o dění na úrovni EU.

Kromě toho slouží RPG také jako reklama ještě v jiném kontextu: jedná se o politickou reklamu *sui generis*, a to i přesto, že RPG zahrnuje pouze fiktivní politická uskupení a neodkazuje ke konkrétním osobnostem. Komunikace prostřednictvím RPG jako politické reklamy v daném politickém prostředí probíhá konstantně a není jen přechodnou kampaní s omezeným časovým rámcem. Analýza obsahu hry prokázala, že RPG nabízí konkrétní obraz vnímání evropského společenství, naplněný určitými hodnotami. Tento obraz je bezesporu odlišný v porovnání s vnímáním EU ze strany některých politických uskupení uvnitř EU.

Práce nabídla pohled na tuto komunikační strategii optikou etnografického výzkumu. Tak měly být zachyceny akcenty komunikace Parlamentu skrze tuto aktivitu na jedné straně a reakce na ni ze strany příjemců zprávy na straně druhé. Ukazuje se, že účastníci a účastnice ve hře ve velké míře reagují na to, jak jsou koncipovány strategie politické komunikace a politického marketingu, a záměry RPG v Parlamentariu jsou tak minimálně v bezprostředním kontextu uskutečněné hry naplňovány. Jedná se zejména o zábavný aspekt hry – hra neobsahuje mnoho momentů, v rámci kterých by se hráči a hráčky nudili. Dále se potvrdila funkce RPG jako zdroje nových vědomostí o Parlamentu – do značné míry právě díky získávání těchto vědomostí zábavným způsobem. Ukázalo se, že hráči a hráčky RPG ve velké míře reflektují hlavní ideové akcenty hry v podobě odkazů na demokratickou podstatu EU a její konsenzuální charakter při hledání kompromisů. Samotný formát RPG se potvrdil jako legitimní přístup pro tuto aktivitu,

jelikož role určené ve hře byly účastníky a účastnicemi většinově přijaty. Vedle toho výzkum prokázal, že hra je povětšinou vnímána skutečně jako hra a některé její prvky, jako například stres či tlak na rychlá a přesná rozhodnutí, jsou napříč hráčskými skupinami pocíťovány jen v menší míře. Nicméně i části, které by v rámci hry mohly na první pohled působit jako neefektivní, např. v kontextu rozpačitých momentů, kdy hráči a hráčky nereagují na otázky televizního moderátora nebo novinářů, odrážejí realitu legislativního procesu EU, kdy poslanci a poslankyně Parlamentu musí být připraveni na široké spektrum aktivit. Analýza hry ukázala, že segmentace komunikace prostřednictvím zacílení na mladé publikum je na místě. Zde se ale nabízí další závěr o RPG jako komunikační strategii Parlamentu směrem k mladým lidem: i přesto, že se jedná o hru, je RPG v Parlamentariu aktivitou, která na účastníky a účastnice klade vysoké nároky a vnější faktory jako např. únava mohou sehrát negativní roli v průběhu hry.

Omezení uskutečněného výzkumu lze spatřovat v tom, že bylo možné zhodnotit jen omezené množství her v malém množství opakujících se jazyků EU, a nelze proto dělat statistické závěry. Vedle toho nenabízela formát zúčastněného pozorování možnost stoprocentního zahrnutí všech aktivit RPG do analýzy v širším rozsahu, jelikož zde probíhají různé typy aktivit najednou. Proto byla analýza dále doplněna o reflexi materiálů hry a o dotazníkové šetření. Ve stejné tematické oblasti se nabízí prostor pro bližší sociologicky zaměřenou analýzu, která by brala v potaz větší množství skupin a mohla tak vytvořit závěry o typovém jednání skupin z konkrétních států.

Komunikace v tomto formátu může skýtat další potenciál, jak přiblížit legislativní proces EU občanům v členských státech. Zacílení na skupiny žáků a studentů nabízí příležitost k vytváření pozitivního vztahu s těmi, kdo budou v budoucnu volit ve volbách do Evropského parlamentu. Analýza hry ukazuje, že předpoklady pro navázání vztahu s mladými lidmi v rámci EU jsou v bezprostředním kontextu naplněny. Není však možné přesně ověřit, jestli tato konkrétní komunikace nakonec skutečně přispěje k vytvoření pevné vazby s účastníky a účastnicemi hry do budoucna. Nezanedbatelná míra zájmu ze strany hráčů a hráček o politické dění, který byl prostřednictvím reakcí v dotaznících prokázán, napovídá, že k vytvoření vztahu minimálně s částí těch, kteří se hry účastní, dojít může. O úspěšnosti a potenciálu této komunikační strategie *per se* dále hovoří fakt, že byla vyvinuta mobilní verze této aktivity jako součást širší strategie Parlamentu s cílem přiblížení se lidem přímo v členských státech.

Summary

This thesis deals with a particular tool of the European Parliament's communication strategy – a role-play game simulating the EU legislative procedure and takes place in the Brussels Parliamentarium. This activity, playable in all the 24 EU official languages, is targeted primarily at contact with high school students. The analysis is focused on how the game is promoted and what the principal communication accents toward the potential recipients are. It aims at illustrating how the game is being consumed by the participants and to what extent the ways of consumption reflect the supposed intentions of the activity. The purpose of the thesis is to show whether the role-play game in Parliamentarium is a successful tool of the Parliament's communication strategy towards the youth.

The theoretical part of the thesis includes political communication and political marketing theories, as well as the concept of the role-play game as a possible way of alternative learning compared to school lessons. The method of the thesis is embedded in the ethnographic research and its constituent methods, a participant observation and a survey via questionnaires. Those methods are supplemented by text and visual materials analysis. The main part of the research, focused on the reactions of the participants playing the game, took place between February 2019 and May 2019. It included the participant observation on a sample of 27 players groups. The questionnaires survey was used in case of 14 groups.

The research has shown that the role-play game is a successful tool of communication with the youth, although it offers only limited coverage and participants from some member states are underrepresented. The ethnographic research has proved that the participants appreciate the funny aspects of the game while learning new information about the EU and its legislative procedure. It has also shown that the participants of the game largely react on the principal content emphasis, especially the democratic character of the EU and necessity of reaching compromises and overcoming conflicts in order to get passed a new law. The use of a role-play game format is legitimized since it was not difficult for the participants to accept the role given to them. The limits of the research are to be found in a limited number of observed groups and a limited scope of ethnographic research, excluding statistical conclusions. A future research in this field could include a broader sociological analysis of behaviour within players groups from particular countries.

It remains complicated to evaluate whether this tool of communication can create an actual long-term interest of the participants for the politics and the EU affair. But a potential of this long-term relationship remains valid, given the extent of participants' involvement in the game. The potential of this communication strategy is confirmed by the fact that a pilot project of the RPG in a mobile format has been already launched.

Seznam pramenů a literatury

Prameny

Uskutečněné rozhovory

Jean-Michel Aubaret (EP Directorate General for Communication, Parliamentarium).
Nestrukturované osobní rozhovory, 23. února 2019 a 27. dubna 2019.

Alexander Kleinig (EP Directorate General for Communication – Directorate of relations with citizens, Parliamentarium). Částečně strukturovaný osobní rozhovor, 23. května 2019.

Steve Senatore (EP Directorate General for Communication – Directorate for Visitors, Parliamentarium). Částečně strukturovaný osobní rozhovor, 18. června 2019.

Website

„EP Parliamentarium- CS“, Youtube.com: *European Parliament*.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Eo8G2JJ3NAg (staženo 10. 6. 2019).

„Facts and figures. Background note on the Parliamentarium, Press room“, Official site of the European Parliament, 1. 7. 2013. <http://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20130624BKG14314/background-note-on-the-parliamentarium/2/facts-and-figures> (staženo 10. 6. 2019).

„Featurette: Parliamentarium Role-Play Game (HD)“, Youtube.com: *Mediafarm AS*.
<https://www.youtube.com/watch?v=pKiYWGWr0EQ> (staženo 10. 6. 2019).

„Parliamentarium“, oficiální internetové stránky návštěv Evropského parlamentu v českém jazyce (včetně příslušných dostupných dokumentů).
<http://www.europarl.europa.eu/visiting/cs/> (staženo 10. 6. 2019).

„Simulační hra na parlament určená pro školy“, oficiální internetové stránky Evropského parlamentu v českém jazyce.

<http://www.europarl.europa.eu/visiting/cs/brusel/simula%C4%8Dn%C3%AD-hra>

(staženo 10. 6. 2019).

Další zdroje

„The European Parliament multimodal role-play game. Final Translation Document for CZECH“, oficiální český překlad vizuálně zachyceného obsahu RPG. Media Farm, College of Europe, European Parliament.

„The European Parliament multimodal role-play game“, oficiální scénář RPG v českém jazyce. Media Farm, College of Europe, European Parliament.

Literatura

Knihy

Bryman, Alan „Ethnography and participant observation“, *Social research methods*, 430–467, Oxford: Oxford University Press, 2012.

Drulák, Petr a kol. *Jak zkoumat politiku: kvalitativní metodologie v politologii a mezinárodních vztazích*. Praha: Portál, 2008.

Kerr, J. Y. K. *Games, simulations and role-playing*, London: British Council, 1977.

Koňa, Otto a Eibl a Oto, „Permanentní kampaň“. In *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al., 216–230, Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012.

Křeček, Jan. *Politická komunikace: od res publica po public relations*, Praha: Grada, 2013.

Lees-Marshment, Jennifer, Strömbäck, Jesper a Rudd, Chris. *Global political marketing*. New York: Routledge, 2009.

Luhtakallio, Eeva a Nina Eliasoph, „Ethnography of Politics and Political Communication: Studies in Sociology and Political Science“. In *The Oxford Handbook of Political Communication*, ed. Kate Kenski a Kathleen Hall Jamieson, 750–761. Oxford University Press Online, 2014, <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199793471.001.0001/oxfordhb-9780199793471> (staženo 11. 6. 2019).

Maarek, Philippe. J. *Campaign communication and political marketing*. Chichester; Malden: Wiley-Blackwell, 2011.

Matušková, Anna. „Politický marketing: kořeny disciplíny“. In *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al., 9–27, Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012.

Newman, Bruce I. “Political Marketing: Theory, Research, and Application”. In *Handbook of political communication research*, ed. Lynda Lee Kaid, 17–44, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2004.

Petrová, Barbora. „Politická komunikace“. In *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al., 254–268, Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012.

Rogers, Everett M. “Theoretical Diversity in Political Communication”. In *Handbook of political communication research*, ed. Lynda Lee Kaid et al., 3–16, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2004.

Škrha, Tomáš. „Koncepty a politický marketing“. In *Teorie a metody politického marketingu*, ed. Roman Chytílek et al., 28–51, Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012.

Štědroň, Bohumír et al. *Politika a politický marketing*. Praha: C. H. Beck, 2013.

Wilkinson, Cai. „Ethnographic methods“. In *Critical approaches to security: an introduction to theories and methods*, ed. Laura J. Shepherd et al, 129–145. Oxford: Routledge, 2013.

Wymer, Walter W., Jr. a Jennifer Lees-Marshment, eds. *Current issues in political marketing*. New York: Best Business Books, 2005.

Odborné studie

Andreica, Alina. *The European parliament in social media*. Online Journal Modelling the New Europe [online], č. 12 (2014), 122-135. <http://neweurope.centre.ubbcluj.ro/> (staženo 20. 11. 2018).

Barreteau, Olivier, a Géraldine Abrami. „Variable Time Scales, Agent-Based Models, and Role-Playing Games: The PIEPLUE River Basin Management Game". *Simulation & Gaming* 38, č. 3 (2007): 364–81. <https://doi.org/10.1177/1046878107300668> (staženo 15. 1. 2019).

Bee, Cristiano a Emanuela Bozzini, eds. *Mapping the European public sphere: institutions, media and civil society*. New York: Routledge, 2016, electronic resource, <https://ebookcentral.proquest.com> (staženo 20. 11. 2018).

Calhoun, Craig, *Constitutional Patriotism and the Public Sphere: Interests, Identity, and Solidarity in the Integration of Europe*. *International Journal of Politics, Culture* [online], 18, č. 3/4 (2005): 257–280, DOI: 10.1007/s10767-006-9002-0 (staženo 20. 11. 2018).

Giovanello, Sean P., Jason A. Kirk, a Mileah K. Kromer. Student Perceptions of a Role-Playing Simulation in an Introductory International Relations Course". *Journal of Political Science Education* 9, č. 2 (2013),: 197–208, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?authtype=shib&custid=s1240919&profile=eds>, (staženo 13. 1. 2019).

Kollarsa, Nina a Amanda M. Rosenb. „Who’s Afraid of the Big Bad Methods? Methodological Games and Role Play“, *Journal of Political Science Education* 13, č. 3 (2017): 333–345, <https://doi.org/10.1080/15512169.2017.1331137> (staženo 13. 1. 2019).

Laycock, Joseph P. *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds* [online], 179–209. Oakland, California: University of California Press, 2015. <http://site.ebrary.com/lib/natl/Doc?id=11003294> (staženo 15. 1. 2019).

Rogers, Sue a Julie Evans. „Playing the game? Exploring role play from Children’s perspectives“, *European Early Childhood Education Research Journal* 14, č.1 (2006): 43–55. DOI: 10.1080/13502930685209801 (staženo 13. 1. 2019).

Roginsky, Sandrine. „Social Networking Sites: an innovative communication on Europe? Analysis in the European Parliament, the European Commission and the European Council“. *Catholic University of Louvain, Belgium* (2014): 91–111, <https://www.researchgate.net> (staženo 29. 11. 2018).

Savigny, Heather. *The problem of political marketing*. New York: Continuum, 2008.

Schmittchen, Marcel, David Hutchison a Takeo Kanade et al. *Virtual, Augmented and Mixed Reality: 9th International Conference, VAMR 2017, Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9-14, 2017, Proceedings* [online]. 2017, DOI: 10.1007/978-3-319-57987-0_23 (staženo 13. 1. 2019).

Trémel, Laurent. „La diffusion des connaissances dans les jeux de simulation“, *Agora débats/jeunesses* 19, č. 1 (2000): 121–32, <https://doi.org/10.3406/agora.2000.1722> (staženo 10. 1. 2019).

Teze Diplomové práce

ZÁVĚREČNÉ TEZE MAGISTERSKÉ PRÁCE NMTS
Závěrečné teze student odevzdává ke konci Diplomního semináře III jako součást magisterské práce a tyto teze jsou spolu s odevzdáním magisterské práce do SIS předpokladem udělení zápočtu za tento seminář.
Jméno: Jana Vlčková
E-mail: 78715888@fsv.cuni.cz janavlckova123@gmail.com
Specializace (uved'te zkratkou)*: ZES
Semestr a školní rok zahájení práce: LS 2017/2018
Semestr a školní rok ukončení práce: LS 2018/2019
Vedoucí diplomového semináře: PhDr. Zuzana Kasáková, Ph.D
Vedoucí práce: PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D
Název práce: Komunikační strategie Evropského parlamentu v Bruselu na příkladu role-play game v Parlamentariu (Communication Strategies of the European Parliament in Brussels on the Example of the Role-Play Game in Parliamentarium)
Charakteristika tématu práce (max 10 řádek): Diplomová práce je zaměřena na analýzu komunikační strategie Evropského parlamentu prostřednictvím role-play game v bruselském Parlamentariu. Hra simulující legislativní proces Evropské unie je dostupná ve všech úředních jazycích EU a je cílená převážně na publikum ve věku od 15 do 18 let. Na základě teorie politické komunikace a politického marketingu a s ohledem na povahu role-play game jako možného prostředku pro získávání nových vědomostí bylo cílem práce ilustrovat, do jaké míry se jedná o úspěšný způsob komunikace Parlamentu. Role-play game byla reflektována prostřednictvím etnografického výzkumu, zahrnujícího zúčastněné pozorování a dotazníkové šetření, a doplněného o obsahovou analýzu textových a vizuálních materiálů hry.
Vývoj tématu od zadání projektu do odevzdání práce (max. 10 řádek): Od původního záměru práce, figurujícího v zadáném projektu - tedy analýzy návštěv a seminářů v budově Evropského parlamentu v Bruselu prostřednictvím etnografického výzkumu - bylo zejména z důvodu obtížné realizovatelnosti výzkumu v daném prostoru upuštěno. Namísto toho byla analýza zaměřena na role-play game v Parlamentariu jako prostředku politické komunikace a politického marketingu ve vztahu k mladému publiku. Podnětem pro tento posun bylo zejména propagační video role-play game, které se nabízelo jako vhodný materiál pro začátek analýzy. Rozbor byl tedy zaměřen na způsoby prezentace hry, její průběh, stejně jako typy reakcí ze strany příjemců. K tomu bylo užito především etnografického výzkumu - z metodologického hlediska tedy zůstal záměr nezměněný.
Struktura práce (hlavní kapitoly obsahu): Práce je rozdělena do tří hlavních kapitol: 1) teoretická část, 2) části představující okolnosti vzniku role-play game a její výzkum, 3) praktická část.

V teoretické části jsou reflektovány strategie politické komunikace a politického marketingu a role-play game jako prostředek k získávání nových vědomostí. Je zde zároveň vymezena metodologie diplomové práce v etnografickém výzkumu a jeho dílčích metodách, doplněná o obsahovou analýzu. V druhé kapitole jsou představeny okolnosti vzniku role-play game, možnosti její propagace a uskutečněný etnografický výzkum. Praktická část diplomové práce je rozdělena do tří částí: prezentace role-play game, průběh role-play game a recepce role-play game (kde bylo čerpáno zejména z výsledků zúčastněného pozorování a dotazníkového šetření).

Hlavní výsledky práce (max. 10 řádek):

Výzkum role-play game ukázal, že se jedná o úspěšnou strategii komunikace Evropského parlamentu s mladými lidmi, i když dosah této aktivity je velice omezený jak z hlediska počtu účastníků a účastnic, tak v kontextu reálného dosahu u skupin pouze z omezeného množství členských států. Analýza příslušných materiálů i recepce role-play game v místě jejího konání prokázaly, že účastníci a účastnice považují hru za zábavný prostředek učení a ve výrazné míře reflektují akcenty demokratického charakteru EU a její koncenzuální charakter s cílem dosažení kompromisů. Potenciál navázat dlouhodobý vztah s mladým publikem se zároveň ukázal jako platný, i když není možný tento dopad přímo ověřit. Potenciál role-play game v komunikaci s mladým publikem je potvrzen i připravovanou mobilní verzí této hry.

Prameny a literatura (výběr nejpodstatnějších):

Prameny:

- informativní rozhovory s pracovníky vedení Parlamentaria a koordinátory a koordinátorkami hry
- propagační materiály role-play game (stránka Youtube.com, textové materiály Parlamentaria)
- oficiální překlad textu hry v českém jazyce

Literatura

- Roman Chytilík, Roman Eibl a Anna Matušková: *Teorie a metody politického marketingu* (Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2012).
- Bohumír Štědroň et al.: *Politika a politický marketing* (Praha: C. H. Beck, 2013).
- Lynda Lee Kaid et al.: *Handbook of political communication research* (Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2004).
- Jennifer Lees-Marshment et al.: *Global political marketing* (New York: Routledge, 2009)
- Eeva Luhtakallio a Nina Eliasoph: „Ethnography of Politics and Political Communication: Studies in Sociology and Political Science“, in *The Oxford Handbook of Political Communication*, ed. Kate Kenski a Kathleen Hall Jamieson, 750–761, (Oxford University Press Online, 2014).
- Sandrine Roginsky: „Social Networking Sites: an innovative communication on Europe? Analysis in the European Parliament, the European Commission and the European Council“, Catholic University of Louvain, Belgium, (2014).
- Sean P. Giovanello, Jason A. Kirk, a Mileah K. Kromer: „Student Perceptions of a Role-Playing Simulation in an Introductory International Relations Course“, *Journal of Political Science Education* 9, č. 2 (2013): 197–208.
- Laurent Trémel, „La diffusion des connaissances dans les jeux de simulation“, *Agora débats/jeunesses* 19, č. 1 (2000): 121–32.
- Alan Bryman: *Social research methods* (Oxford: Oxford University Press, 2012).
- Cai Wilkinson: „Ethnographic methods“, in *Critical approaches to security: an introduction to theories and methods*, ed. Laura J. Shepherd et al. (Oxford: Routledge, 2013), 129–145.

Etika výzkumu:**

Diplomová práce realizovaná prostřednictvím etnografie zahrnuje z hlediska etiky výzkumu následující postup:

- 1) Informovaný souhlas s účastí na výzkumu

Účastníci a účastnice role-play game v Parlamentariu byly vždy před hrou informovány o mé přítomnosti a probíhajícím výzkumu a byl vyžadován jejich ústní informovaný souhlas. Souhlas byl vyžadován i od vyučujících, kteří účastnické skupiny doprovázeli. Samotný přístup do prostoru role-play game v Parlamentariu byl umožněn díky povolení od vedení komunikačního oddělení Parlamentariu.

2) Dobrovolná účast na výzkumu

Účastníci a účastnice mohli na začátku hry v reakci na explicitní otázku vyjádřit nesouhlas se zúčastněným pozorováním. V rámci distribuce dotazníků po hře byli účastníci a účastnice informovány o tom, že účast na dotazníkovém šetření je zcela dobrovolná. Dotazníky obsahovaly poznámku o anonymitě a užití výsledku pouze pro daný výzkum.

3) Důveryhodnost a anonymita zdrojů

V práci jsou účastnické skupiny charakterizovány pouze na základě země původu a typu skupiny (střední škola, VŠ apod.). U zmiňovaných skupin tedy nejsou uvedena žádná jména, místní či osobní. Dotazníky byly plně anonymní a otázka směřovaná na věk účastníků v rámci dotazníkového šetření je pouze orientačního charakteru. Jediná explicitně uvedená jména v práci náleží pracovníkům vedení Parlamentaria, kteří k tomu udělili souhlas.

4) Bezpečný výzkum (nikomu nevznikne újma)

Dodržování výše vymezených pravidel zajistilo bezpečný průběh výzkumu z hlediska ochrany osobních údajů. Potenciální etická dilemata byla tímto postupem minimalizována. Prostředí Evropského parlamentu zároveň nemusí být hodnoceno jako rizikové ve smyslu fyzického nebezpečí pro účastněné.

Jazyk práce:
čeština

Podpis studenta a datum

Schváleno	Datum	Podpis
Vedoucí práce		
Vedoucí diplomového semináře		
Vedoucí specializace		
Garant programu		

* BAS – Balkánská a středoevropská studia; ES – Evropská studia; NRS – Německá a rakouská studia; RES – Ruská a eurasijská studia; SAS – Severoamerická studia; ZES – Západoevropská studia.

** Pokud je to relevantní, tj. vyžaduje to charakter výzkumu (nebo jeho zadavatel), data, s nimiž pracujete, nebo osobní bezpečnost vaše či dalších účastníků výzkumu, vysvětlíte, jak zajistíte dodržení, resp. splnění těchto etických aspektů výzkumu: 1) informovaný souhlas s účastí na výzkumu, 2) dobrovolná účast na výzkumu, 3) důvěrnost a anonymita zdrojů, 4) bezpečný výzkum (nikomu nevznikne újma).

Seznam příloh

- Příloha č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy“ (text)
- Příloha č. 2: Přehled skupin zahrnutých do výzkumu (tabulka)
- Příloha č. 3: Schéma herního prostoru RPG v Parlamentariu (obrázek)
- Příloha č. 4 – Příloha č. 11: Fotografie z herního prostoru RPG (obrázky)
- Příloha č. 12: Detailní popis průběhu RPG (text)
- Příloha č. 13: Certifikát potvrzující účast v RPG (obrázek)
- Příloha č. 14: Brožura „Jak se stát téměř dokonalým politikem. Materiál k simulační hře pro studenty od 15 do 18 let“ (text s obrázky)
- Příloha č. 15: Použité dotazníky – Dotazník A + Dotazník B (text)
- Příloha č. 16: Přepis reakcí na otázky č. 2, 3, 4, 6 a závěrečné volné reakce z nashromážděných dotazníků (text)
- Příloha č. 17: Jednou, dvakrát, třikrát, čtyřikrát a pětkrát zmiňovaná slova v otázce č. 5 z nashromážděných dotazníků (text)

Přílohy

Příloha č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy“



Simulační hra na parlament určená pro školy

Škola hrou

Studenti se inovativní a zábavnou formou dozvědí mnohé o tom, jak Evropský parlament funguje uvnitř.

V průběhu hry se seznámí s tím, jak jsou vypracovávány evropské právní předpisy a kdo všechno je do tohoto procesu zapojen. Studenti se seznámí s tím, jak vznikají koalice, jak probíhají jednání s jinými institucemi a komunikace se sdělovacími prostředky.

Podobně jako opravdoví poslanci budou hráči vystaveni stresovým situacím: budou muset získávat informace od odborníků z praxe, lobbyistických skupin a dalších zúčastněných stran a vybrat z nich to nejpodstatnější. Studenti se budou muset rychle rozhodovat a při jednání se zástupci tisku a v politických debatách také zapojit své komunikační schopnosti.

V průběhu celé hry budou hráči muset navzájem spolupracovat a překonávat sami sebe, aby dokázali rozhodovat v souladu se zájmy evropských občanů. Pochopí, že nemohou jednat jenom na základě vlastního uvážení, ale že musí brát v úvahu i názory ostatních, aby dosáhli uspokojivých výsledků.

Krátký průvodce simulační hrou na parlament.

1. Politické skupiny

Při příchodu budou účastníci rozděleni do čtyř fiktivních politických skupin.



Evropská skupina solidarity

Hlavní politické zaměření: Stěžejním cílem této skupiny je blaho státu. Je zastánkyní státní intervence jako prostředku poskytování veřejných služeb a financí.



Evropská skupina za ekologii

Hlavní politické zaměření: Tato skupina se zasazuje zejména za ochranu životního prostředí, ale bojuje i za sociální spravedlnost a svobodu.



Evropská skupina svobody

Hlavní politické zaměření: Skupina svobody věří v odpovědnost jednotlivce a tržní mechanismy. Hájí svobodné podnikání a hospodářskou soutěž a je proti zásahům státu.



Evropská skupina tradice

Hlavní politické zaměření: Věří ve společnost, v níž by zásahy státu a soukromé iniciativy byly v rovnováze a která by si kladla realistické cíle v oblasti přijímání právních předpisů a flexibilně by je prováděla v praxi.

parlamentarium

Le Centre de visiteurs du Parlement européen
Das Besucherzentrum des Europäischen Parlaments
Het bezoekerscentrum van het Europees Parlement
The European Parliament's Visitors' Centre

2. Případy

Po vytvoření těchto politických skupin bude každá z nich dále rozdělena do dvou samostatných skupinek, z nichž každá bude politickou skupinu reprezentovat v jednom ze dvou výborů. Každý výbor poté dostane fiktivní případ, kterým se bude zabývat.



Případ 1: Výbor pro životní prostředí – směrnice o solidaritě v oblasti vodního hospodářství

V důsledku změn klimatu čelí Evropa nerovnováze v oblasti dodávek vody. Členské státy se rozhodly, že se o své zdroje budou dělit a vybudují vodovodní síť vedoucí přes celou EU. Přestože její výstavba již začala, nejnovější výzkumy poukazují na to, že zásobování vodou stále ještě nepokryje 30 % spotřeby. Komise navrhuje akční plán v oblasti vodního hospodářství, tzv. směrnici o solidaritě v oblasti vodního hospodářství.



Případ 2: Výbor pro občanské svobody – směrnice o identifikaci osob.

Čipy implantované pod kůži se již v Evropě používají, ať už z důvodů souvisejících se zdravím nebo z důvodů identifikace a bezpečnosti. Někdo se domnívá, že tato identifikační technologie má mnoho výhod, pro jiné je zcela nepřijatelná.

Evropská komise dospěla k názoru, že používání implantovaných čipů bude v budoucnu zapotřebí regulovat, aby byla zaručena základní práva jednotlivců a omezily se možnosti zneužití čipů. K tomu má sloužit tzv. směrnice o identifikaci osob.

parlamentarium

Le Centre de visiteurs du Parlement européen
Das Besucherzentrum des Europäischen Parlaments
Het bezoekerscentrum van het Europees Parlement
The European Parliament's Visitors' Centre

3. Postup

Hra simuluje „řádný legislativní postup“ Evropského parlamentu. Postup se skládá ze dvou nebo tří čtení. V prvním čtení hráči vypracují pozměňovací návrhy k návrhům směrnic a na schůzích výboru se pokusí na svou stranu získat většinu.

V druhém čtení musí studenti jednat s Radou ministrů, aby ovlivnili návrh směrnice. Pokud není dosaženo kompromisu, projednává se návrh ještě jednou, naposledy, na dohodovacím jednání, kdy už jde o všechno...

Jak je možné si hru rezervovat?

Simulační hra se hraje zdarma a je určena pro studenty ve věku od 14 do 16 let. Hra však může připadat poučná a zábavná i starším studentům. Chtěli bychom Vás upozornit, že přijímáme pouze skupinové rezervace. Hra není určena pro jednotlivé návštěvníky. Skupiny by se měly skládat nejméně z 16 a nejvíce z 32 účastníků.

Skupinové rezervace lze zasílat prostřednictvím webových stránek: http://www.europarl.europa.eu/visiting/cs/visits/role-play-game/book_the_role_play_game.html

Chtěli bychom Vás upozornit na to, že žádost o skupinovou rezervaci je nutné odeslat nejméně čtyři měsíce před Vaší návštěvou.

Hru lze hrát od pondělí do pátku. Jedna hra trvá asi 2,5 hodiny. Přístupná je i pro studenty se sníženou pohyblivostí. Máte-li zájem o více informací o hracích časech, obraťte se prosím na naše informační oddělení na e-mailu: rpg@ep.europa.eu.

Příloha č. 2: Přehled skupin zahrnutých do výzkumu¹⁴²

	Datum	Čas	Počet osob	Země	Jazyk hry	Typ skupiny
1	23. 2. 2019	14:00	18	USA	angličtina	Univerzitní skupina
2	1. 3. 2019	14:00	29	BE	francouzština	Třída, střední škola
3	2. 3. 2019	10:30	32	FR	angličtina	Univerzitní skupina
4	3. 3. 2019	10:30	18	NO	angličtina	Třída, střední škola
5	9. 3. 2019	10:30	36	FR	francouzština	Příprava na VŠ
6	9. 3. 2019	14:00	50	GR	řečtina	Třída, střední škola
7	15. 3. 2019	10:00	30	BE	francouzština	Třída, střední škola
8	17. 3. 2019	10:30	26	IT	italština	Třída, střední škola
9	17. 3. 2019	14:00	22	IT	italština	Třída, střední škola
10	22. 3. 2019	10:00	12	NO	angličtina	Třída, střední škola
11	23. 3. 2019	10:30	28	IT	italština	Třída, střední škola
12	23. 3. 2019	14:00	16	USA	angličtina	Univerzitní skupina
13	6. 4. 2019	10:30	25	FR	francouzština	Třída, střední škola
14	6. 4. 2019	14:00	25	FR	francouzština	Třída, střední škola
15	7. 4. 2019	10:30	23	FI	finština	Program Euroscola
16	7. 4. 2019	14:00	17	IT	italština	Třída, střední škola
17	13. 4. 2019	14:00	25	CH	francouzština	Třída, střední škola
18	14. 4. 2019	10:30	32	FR	francouzština	Třída, střední škola
19	14. 4. 2019	14:00	29	FR	francouzština	Třída, střední škola
20	27. 4. 2019	10:30	23	AT	němčina	Třída, střední škola
21	27. 4. 2019	14:00	21	AT	němčina	Třída, střední škola
22	9. 5. 2019	10:00	17	NL	angličtina	Třída, střední škola
23	9. 5. 2019	14:00	18	NL	angličtina	Třída, střední škola
24	18. 5. 2019	10:30	21	CA	angličtina	Univerzitní skupina
25	18. 5. 2019	14:00	20	CA	angličtina	Univerzitní skupina
26	19. 5. 2019	10:30	18	DE	němčina	Kvalifikační školení
27	19. 5. 2019	14:00	18	US	angličtina	Univerzitní skupina

¹⁴² Dotazníkové šetření bylo realizováno v rámci **barevně zvýrazněných termínů**.

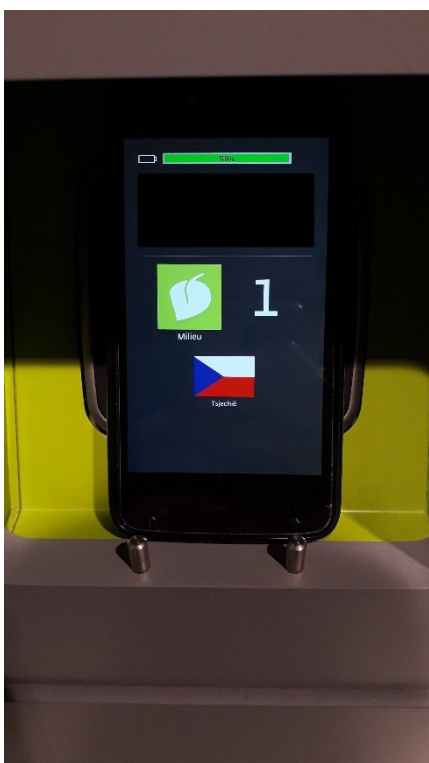
Příloha č. 3: Schéma herního prostoru RPG v Parlamentariu



Příloha č. 4 – Příloha č. 11: Fotografie z herního prostoru RPG



Příloha č. 4: Herní telefony a počítač pro spuštění hry

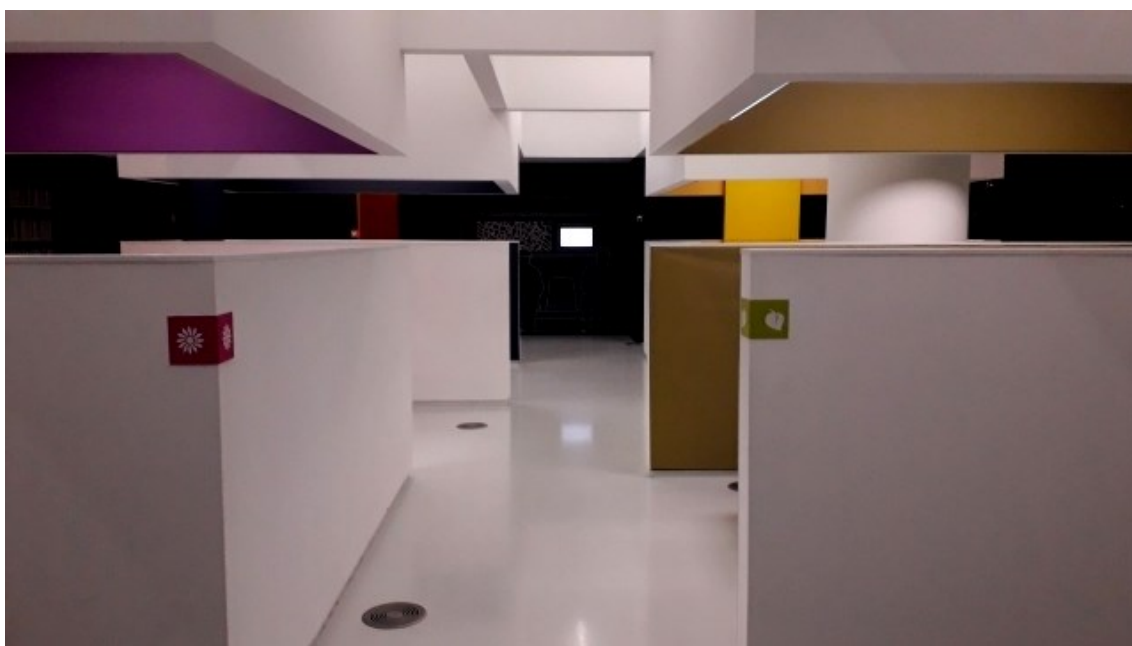


Příloha č. 5: Ukázka herního telefonu¹⁴³

¹⁴³ Zde je zachycen telefon zástupce/zástupkyně Evropské strany za ekologii (znázorněno symbole listu) za Českou republiku. V úrovni nad symbolem politické skupiny a uvedeným číslem figuruje vždy jméno účastníka či účastnice hry. Číslo uvedené vedle symbolu politické skupiny je čistě orientační charakteru pro počet herních telefonů, ve hře nemá žádný konkrétní význam.



Příloha č. 6: Místnost pro úvod a mediálních výstupy



Příloha č. 7: Průhled na zasedací místnosti politických skupin



Příloha č. 8: Zasedací místnost Evropské strany svobody



Příloha č. 9: Příklad stanice konzultace s občany (v popředí vpravo) a s lobbisty (v pozadí)



Příloha č. 10: Místnost jednání výboru pro vodu



Příloha č. 11: Jednací sál – „hemicycle“¹⁴⁴

¹⁴⁴ Obrazovky jsou po obou stranách za řečnickým pultíkem. Zde na obrázku na pravém kraji zachycena vstupní část do výboru na projednávání otázky čipů.

Příloha č. 12: Detailní popis průběhu RPG

Krok 1: Úvod (*Step 1: Introduction*)

V této části hráči a hráčky zůstávají usazení v prostoru, kde proběhlo uvítání ze strany koordinátora či koordinátorky RPG pro daný den. Na obrazovkách před nimi jsou postupně promítnuty dvě části:

- Úvodní film: tvoří rámec pro celou hru. Na jeho základě by měli účastníci a účastnice hry získat základní přehled o EU a zároveň o povaze jejich role poslanců a poslankyň Parlamentu ve hře. Film akcentuje myšlenku Unie, nabízí krátký historický přehled vzniku a rozšiřování evropské integrace a upozorňuje na dynamické změny provázející Unii v rámci tohoto procesu. Jsou v základních obrysech představeny jednotlivé složky tzv. institucionálního trojúhelníku: Evropský parlament, Rada ministrů, Evropská komise. Účastníci a účastnice jsou na závěr motivováni k aktivnímu přístupu během následné hry.
- Iniciální výstup průvodkyně hrou Klary: se objeví na obrazovce hned po úvodního skončení filmu. Klara se představí se a zmíní, že bude pravidelně ve hře vystupovat a udávat jí směr. Nakonec vyzývá účastníky a účastnice k přesunu do jednacího sálu, kde proběhne úvodní setkání s předsedou Parlamentu.

Krok 2: Uvítání a představení návrhů (*Step 2: Welcome and Presentation of Proposals*)

Na úvodní setkání v jednacím sále („hemicycle“) postupně vystoupí:

- Předseda Evropského parlamentu, vítající nově zvolené poslance a poslankyně Evropského parlamentu a zdůrazňující význam jejich role
- Komisařka pro Životní prostředí, prezentující návrh Směrnice o solidaritě v oblasti vody
- Komisař pro Spravedlnost, svobodu a bezpečnost, prezentující návrh Směrnice o identifikaci osob¹⁴⁵
- Průvodkyně hrou Klara, vyzývající účastníky a účastnice k přesunu do zasedacích místností politických skupin, kde dojde k setkání s předsedy a předsedkyněmi těchto skupin

¹⁴⁵ Obsah obou návrhů směrnic ukazuje Příloha č. 1: „Simulační hra na parlament určená pro školy.“

Krok 3: Brífink ve stranách v 1. čtení (*Step 3: Group Briefing 1st Reading*)

Tato fáze se odehrává v barevně oddělených „kancelářích“ jednotlivých politických skupin. Vystoupí zde:

- Předsedové a předsedkyně jednotlivých politických skupin, vítající členy a členky dané skupiny. Vyzývají hráče a hráčky k pročtení základních programových bodů na herních telefonech. Následně dochází prostřednictvím výběru na obrazovce k rozdělení do jednotlivých výborů pro oba návrhy směrnic v rámci každé politické skupiny a k volbě mluvčích pro jednotlivé návrhy směrnic.
- Na závěr ve všech kancelářích politických skupin vystoupí Klara, ohlašující, že v následné části bude úkolem naslouchat názorům odborníků, lobbistů a občanů/voličů ve věci jednotlivých návrhů směrnic

Krok 4: Konzultace a mediální výstup v 1. čtení (*Step 4: Consultation and Media 1st Reading*)

Jedná se o fázi, kde se účastníci a účastnice dle instrukcí na herních telefonech pohybují buď zcela samostatně, či v malých skupinách (v závislosti na velikosti celé hráčské skupiny).

- Na jednotlivých stanovištích, kterých je celkem osm, naslouchají hráči a hráčky lobbistům, občanům i odborníkům na dané téma; promluvy jsou v různých jazycích EU a vždy je doprovází titulky v jazyce aktuální hry (i v případě, že hra se koná např. ve francouzštině a daná promluva je také německy – z důvodu případného hluku v daném prostoru). Daná osoba ve videu vyjádří vždy otázku, na kterou jsou dvě možné odpovědi – další scénář se vyvíjí podle toho, jak daný účastník či účastnice prostřednictvím výběru na obrazovce odpoví. Ne všechny promluvy musí být pro daný návrh směrnice relevantní, na zhlédnutí projevů je omezený čas a účastníci a účastnice si v rámci jednotlivých stanic mohou vybrat, koho si poslechnou. Jednotlivé stanice jsou následující: 4x Stanice lobbisté, Interaktivní stanice – Autobusová stanice, Interaktivní stanice – knihovna, Interaktivní stanice – Kavárna/bar, Interaktivní stanice – Kiosek.
- Někteří hráči a hráčky jsou herním systémem buď jako jednotlivci, či v malých skupinách navedeni do „kanceláří“ politické skupiny, kde mají více času na naslouchání názorů, ale zároveň souběžně dostávají nové e-mailové zprávy či

video hovory zobrazené na počítači v tomto prostoru (v některých případech jde o spamy).

- V pozdější fázi tohoto kroku jsou mluvčí jednotlivých politických skupin za oba výbory pro dané návrhy směrnic nasměrováni na mediální výstup (v místnosti, kde byl promítán úvodní film) a mají zde v televizní debatě reagovat na otázky moderátora ohledně návrhů směrnic. Na reakci je vždy vymezený časový limit 15 sekund. Po zodpovězení všech otázek televizního moderátora je zbývající čas (v rozsahu jedna až dvě minuty, záleží na konkrétní jazykové verzi hry) určen pro diskuzi s mluvčími ostatních politických skupin.

Krok 5: *Shrnující setkání politických skupin (*Step 5: Group Debriefing*)

Hráči a hráčky se opět setkávají v „kancelářích“ svých politických skupin.

- Předseda či předsedkyně zdůrazňuje, s jakými politickými skupinami je možná shoda na programu. Účastníci a účastnice hry si mají přečíst krátké programy jednotlivých stran a mají za úkol v návaznosti na dotazy předsedy či předsedkyně vybrat z možností na obrazovce nejdůležitější body reflektující pozici dané skupiny.
- Klara nakonec vystupuje na obrazovce ve všech kancelářích ve stejný moment a uvádí, že účastníky a účastnice hry čeká mezistranické jednání se zástupcem a zástupkyní Rady ministrů ve výborech pro jednotlivé návrhy směrnic.

Krok 6: *Setkání ve výborech (*Step 6: Committee Meetings*)

Hráči a hráčky se přesouvají do místností pro jednání výborů, kde mají nalézt kompromis v mezistranickém jednání. Ve videu jsou postupně zachyceny následující fáze:

- Nejprve je v obou výborech zároveň vysvětlen systém hlasování o návrzích – hlasovat mohou pouze mluvčí stran. Osoby, které nejsou mluvčími, obdrží na telefon zprávu vyzývající je k tomu, aby podpořili své mluvčí ve vyjednávání a prosazování pozice strany (Pozn.: Tato část hlasování je technicky velice komplikovaná a často dochází ke zmatení účastníků a účastnic – není zcela jasné, jak hlasovat a výsledek je potom jiný, než většina účastníků a účastnic očekává).

Krok 7: 1. čtení na plenárním zasedání (*Step 7: Plenary 1st Reading*)

V této části se všichni účastníci a účastnice hry scházejí opět v jednacím sále, aby hlasovali o daných návrzích směrnic podle toho, jak je napříč politickými skupinami vyjednali v obou výborech pro dané otázky.

- Předseda Parlamentu všechny uvítá a postupně vyzývá mluvčí jednotlivých politických skupin k přednesení pozice dané politické skupiny
- Mluvčí předstupují v pořadí dle poměru síly své politické skupiny v Parlamentu, tedy Strana Tradice, Solidarity, Svoboda a nakonec Ekologie. K vyjádření je všem přidělený stejný časový limit 40 sekund.
- Po všech výstupech pro daný návrh směrnice následuje hlasování o tomto návrhu. Telefon účastníkům a účastnicím ukáže, jaká je oficiální pozice jejich strany pro daný návrh, každý účastník či účastnice má ale možnost hlasovat i proti této pozici podle svého uvážení.
- Po obou hlasování navazuje vyjádření zástupkyně Rady ministrů, která sdělí společný postoj Rady k daným návrhům – bez ohledu na to, jestli účastníci a účastnice dané návrhy přijali nebo odmítli, Rada ministrů oba návrhy v dané podobě zamítá a návrhy jsou tak poslány do 2. čtení.
- Předseda Parlamentu ukončuje schůzi – klepnutí dřevěným kladívkem o podložku.

Krok 8: Společný brífink pro 2. čtení (*Step 8: Group Briefing 2nd Reading*)

Hráči a hráčky zůstávají v jednacím sále. Bezprostředně po ukončení plenárního zasedání vystupuje ve hře opět průvodkyně Klara:

- Upozorňuje účastníky a účastnice na to, že zamítnutí Radou ministrů je běžným postupem v legislativním procesu Evropské unie. Zmiňuje proto nutnost jednat se zástupci a zástupkyněmi Rady a nakonec uvádí praktické okolnosti tohoto jednání – na mobilní telefon obdrží zprávu, že zástupce a zástupkyně Rady ministrů jsou již připraveni k jednání v místnostech určených pro jednání jednotlivých výborů.

Krok 9: Rozprava s Radou ministrů (*Step 9: Conversation with Council*)

Hráči a hráčky znovu jednají se zástupcem a zástupkyní Rady ministrů ve výborech.

- Je specifikována konkrétní pozice Rady ministrů a jsou představeny úpravy navržených směrnic. Mluvčí jednotlivých politických skupin hlasují, o kterých návrzích chtějí jednat.

- Zástupce a zástupkyně Rady ministrů dále vysvětlují společný postoj, mezitím ale všichni hráči a hráčky obdrží na herní telefon informace o zatím bližší nespécifikované přírodní katastrofě v Evropě. Následně je jednání náhle přerušeno a všichni se mají přesunout do místnosti, kde byl promítán úvodní film ke hře a kde probíhají mediální výstupy před novináři.

Krok 10: Mimořádná událost (*Step 10: Breaking Event*)

Účastníci a účastnice zhlédnou zpravodajskou relaci o silném zemětřesení v oblasti Numendahl, které zničilo mnoho budov, včetně škol, mnoho lidí je proto stále pohřešováno, a kvůli poničenému potrubí je voda ve městě kontaminovaná.

- Vysílání zahajuje moderátorka v televizním studiu. Uvádí základní tragická fakta o zemětřesení a navazuje spojení s reportérem v místě události.
- Reportér shrnuje situaci a uvádí příklad dítěte nalezeného v troskách školky díky implantovanému čipu.
- Následuje krátký projev otce nalezené dívky, vděčného za možnost lokalizace dcery pomocí čipu.
- Reportér detailně popisuje situaci na místě v kontextu poničených vodovodních sítí.
- Promluví starosta obce, akcentující nutnost rychlé modernizace vodovodní sítě prostřednictvím rozšíření transevropského akvaduktu.
- Reportér uzavírá vstup z místa bilancí ohledně záchranných prací a představením zprávy od záchranářů, kteří by si přáli, aby bylo každého možné lokalizovat pomocí čipu.
- Mimořádné vysílání pokračuje s moderátorkou ve studiu, která navazuje spojení s profesorkou specializující se na kontrolu nepředvídatelných událostí – Anou Belén Sanchezovou.
- Profesorka zmiňuje nutnost rychlého jednání v rámci Parlamentu, aby bylo možné podobným katastrofám do budoucna zabránit.
- Vysílání uzavírá moderátorka výzvou ke sledování dalšího vývoje na půdě Parlamentu a uvedením rétorické otázky, jestli poslanci a poslankyně budou schopni nalezení společného řešení.

Krok 11: Konzultace a mediální výstup ve 2. čtení (*Step 11: Consultation and Media 2nd Reading*)

V této fázi jsou účastníci a účastnice hry opět rozděleni na jednotlivce, jako tomu bylo v rámci Kroku 4.

- Část z nich absolvuje nové kolo konzultací zachycující různé zájmy – nyní již v reakci na neočekávanou tragickou událost
- Část pak čelí v úvodní místnosti otázkám novinářů. Zde se jedná o zástupce a zástupkyně každé politické skupiny postupně za oba výbory pro řešení návrhů směrnic, nejsou to ale v tomto případě již mluvčí politických skupin.
 - o Tiskovou konferenci pro každé z témat uvede a ukončí průvodkyně hrou Klara.
 - o Každý zástupce a zástupkyně má omezený čas 15 sekund na odpověď na danou otázku. Po skončení reakcí na otázky mají účastníci a účastnice zbylý čas (opět zhruba minutu v návaznosti na konkrétní jazykovou verzi hry) na diskuzi napříč politickými skupinami

Krok 12: Vyjednávání s Radou ministrů (*Step 12: Negotiation with Council*)

Účastníci a účastnice se opět schází v místnostech pro jednání výborů o jednotlivých směrnících. Napříč politickými skupinami opětovaně jedná se zástupcem a zástupkyní Rady ministrů.

- Zástupce a zástupkyně Rady ministrů vyjadřují, jaké články navrhované směrnice jsou nyní v návaznosti na tragickou událost v Numendhalu nejdůležitější. Probíhá diskuze, mluvčí jednotlivých politických skupin o návrzích hlasují, cílem je dosáhnout kompromisu.

Krok 13: 2. čtení na plenárním zasedání (*Step 13: Plenary 2nd Reading*)

Hráči a hráčky se přesouvají společně do jednacího sálu. Tato část má obdobný scénář jako *Krok 7*.

- Předseda Parlamentu postupně vyzývá mluvčí jednotlivých politických skupin pro dané směrnice, aby představili oficiální stanovisko své skupiny a uvedli, jestli bude ostatní vyzývat k volbě pro nebo proti návrhu. Po představení stanoviska všemi mluvčími pro danou směrnici se o návrhu hlasuje. Pokud je daná směrnice schválena, předseda Parlamentu hráčům a hráčkám gratuluje k jejímu přijetí.

- Pokud jsou v tomto čtení schváleny oba návrhy směrnic, vystupuje se závěrečným projevem průvodkyně hrou Klara (Krok 16: Závěr).
- Pokud je jeden z návrhů směrnic – případně oba návrhy – zamítnut/y, vyzývá předseda Parlamentu k závěrečnému jednání o návrhu/návrzích ve 3. čtení.
- Předseda Parlamentu ukončuje schůzi – klepnutí dřevěným kladívkem o podložku.

Krok 14: Závěrečné vyjednávání/Tvorba tiskové zprávy (*Step 14: Conciliation / Press Release*)

- Pokud jsou návrhy směrnic ve 2. čtení zamítnuty, proběhne poslední vyjednávání ve výběrech s komisařem či komisařkou pro dané téma, který/á působí ve videu jako jednací článek při vyjednávání s Radou ministrů.
- Pokud je ve 2. čtení zamítnut jen jeden z návrhů, a druhý je schválen, mají zástupci a zástupkyně stran z výboru schválené směrnice za úkol vytvořit v zasedacích prostorech jednotlivých politických skupin tiskovou zprávu (na základě předpřipravených šablon v počítači v místnostech politických stran vybírají nadpis, obsah a obrázek pro tiskovou zprávu o schváleném návrhu směrnice – podklady jsou odlišné pro každou z politických skupin).

Krok 15: 3. čtení na plenárním zasedání (*Step 15: Plenary 3rd Reading*)

Závěrečné plenární zasedání dává účastníkům a účastnicím hry poslední šanci na chválení návrhu směrnice (či obou směrnic).

- Ve 3. čtení se již nekonají projevy mluvčích jednotlivých politických skupin, ale účastníci a účastnice hry jsou předsedou Parlamentu rovnou vyzváni k hlasování.
- Předseda následně reaguje povzbudivě/zklamaneč dle výsledku hlasování.

Krok 16: Závěr (*Step 16: Conclusion*)

Účastníci a účastnice zůstávají v hlavním jednacím sále. Naposledy vystupuje průvodkyně hrou Klara. Její promluva je rozdělena do tří částí, kde prostřední z nich je variabilní dle výsledku hlasování a dle toho, je-li tento krok proveden jako 14. v pořadí, nebo až 16. v pořadí – tedy až po 3. čtení.

- Klara shrnuje hru a vyjadřuje, že herní příklady obou směrnic typově ilustrují témata, se kterými se poslanci a poslankyně Parlamentu vypořádávají.

- Dále Klara reaguje podle toho, jestli byly a) oba návrhy přijaty – gratuluje všem, b) jeden z návrhů zamítnut – gratuluje těm, kdo našli kompromis a směrnici mohli přijmout, c) oba návrhy zamítnuty – vyjadřuje zklamání nad tím, že zástupci a zástupkyně ani jednoho z výborů nebyli schopni kompromis nalézt
- Na závěr Klara vyzývá účastníky a účastnice hry k tomu, aby se dále zajímali o dění v rámci EU a shrnuje logiku rozhodování na společné evropské úrovni. Vyjadřuje, že možná jednoho dne někdo z účastníků a účastnic usedne v Evropském parlamentu jako skutečný/á poslanec/poslankyně

Příloha č. 13: Certifikát potvrzující účast v RPG

parlamentarium

Le Centre des visiteurs du Parlement européen
Das Besucherzentrum des Europäischen Parlaments
Het bezoekercentrum van het Europees Parlement
The European Parliament's Visitors' Centre

CERTIFICATE

This is to confirm that

Jana Vlková

today completed the Role-Play Game at the Parliamentarium, the European Parliament Visitors' Centre in Brussels,
and has gained a full understanding of the workings of the European Union and its legislative procedure.

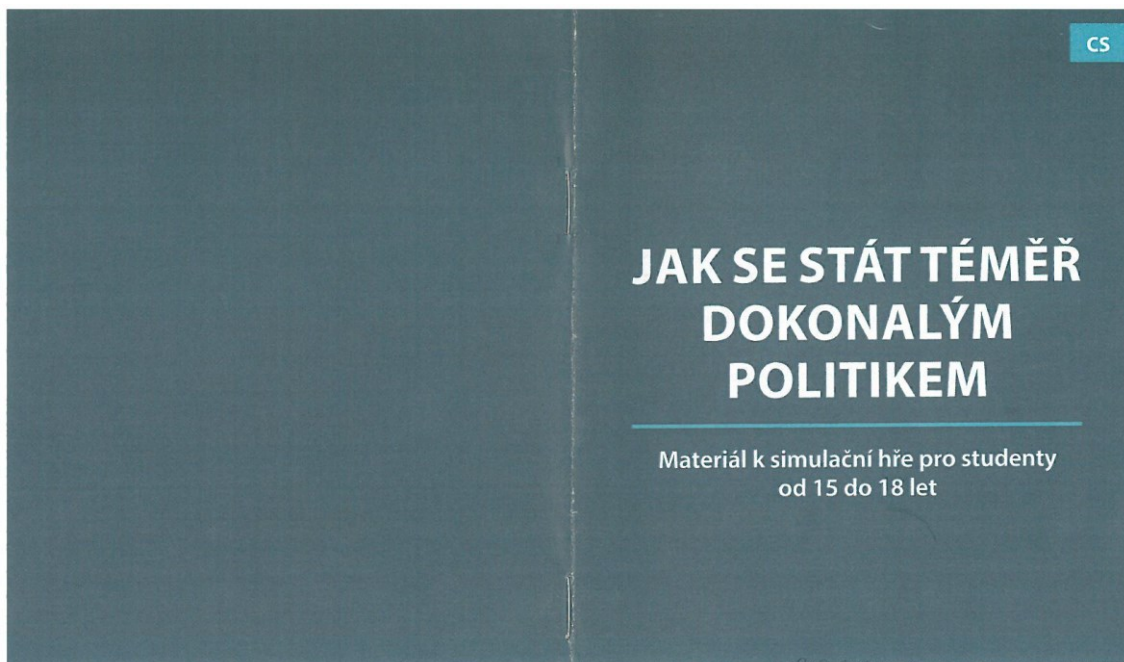
Number: 988047
Date: 10 MARS 2019
Brussels, Belgium

Congratulations!

Antonio Tajani
Antonio Tajani MEP
President of the European Parliament

European Parliament
www.europarl.europa.eu

Příloha č. 14: Brožura „Jak se stát téměř dokonalým politikem. Materiál k simulační hře pro studenty od 15 do 18 let“



000001

parlamentarium



2

Jak se stát téměř dokonalým politikem

JEDEN DEN POLITIKEM – CO MUSÍTE UMĚT

Gratulujeme! Zúčastnili jste se simulační hry v Parlamentariu, kde jste si vyzkoušeli, jaké to je být poslancem Evropského parlamentu a jednat se svou skupinou o návrzích dvou směrnic.

Jednání o směrnících o „solidaritě při hospodaření s vodou“ a o „identifikaci osob“ se dost podobají tomu, jak poslanci pracují ve skutečnosti.

Také oni musí:

- shánět informace v časové tísní
- posuzovat kvalitu informací, které dostávají
- definovat svůj postoj v rámci vlastní politické skupiny a obhájit ho vůči ostatním skupinám
- vyjednávat a usilovat o kompromis
- zprostředkovávat své názory a postoje – nejen svým kolegům, ale také tisku a veřejnosti.

Práci poslanců ještě více komplikuje to, že všechno musí zvládat v různých jazycích a na různých místech.

Co se vám na práci poslance ještě více komplikuje to, že všechno musí zvládat v různých jazycích a na různých místech. Byly některé části hry příliš obtížné nebo stresující?

CS

JAK SE STÁT TĚMĚŘ DOKONALÝM POLITIKEM

Materiál k simulační hře pro studenty od 15 do 18 let

JAK TO FUNGUJE

Definice

Schopný politik musí umět hodně věcí. Nejprve je třeba chápat všechny technické pojmy, které se používají při vytváření evropské legislativy.



EVROPSKÁ UNIE: Evropskou unii dnes tvoří 28 členských států. I když jsou to suverénní státy (to znamená, že samy rozhodují o svých zákonech a svém vnitřním uspořádání), dohodly se, že v některých oblastech budou uplatňovat společné zákony. Je tomu tak zvláště tam, kde by odlišnost předpisů a pravidel v různých státech velmi komplikovala např. vzájemný obchod, nebo je-li třeba řešit problémy, které přesahují hranice jednotlivých zemí (např. ochrana životního prostředí).



(LISABONSKÁ) SMLOUVA: V tomto dokumentu je vymezeno, ve kterých oblastech přijmou členské státy společné zákony, jsou v něm stanoveny postupy jejich přijímání a je zde definováno občanství EU.



OBČANSTVÍ EU: Státní příslušník kteréhokoliv členského státu je automaticky také občanem EU. Občanství EU nenahrazuje občanství jednotlivých států – pokud jsi evropským občanem, podívej se na svůj pas – je to doklad jak tvé státní příslušnosti, tak i občanství EU.



SMĚRNICE: Tak se nazývá většina zákonů na úrovni EU. „Směrnice“ se jim říká proto, že definují obecný cíl, kterého mají všechny členské státy EU dosáhnout, ale detaily ponechávají na rozhodnutí jednotlivých států (stanovují tedy „směr“). Někdy členské státy společně přijímají podrobnější zákony, které se poté v jednotlivých zemích uplatňují přímo.

Pozor! Radu ministrů si nesmíme pletít s EVROPSKOU RADOU ani s RADOU EVROPY. EVROPSKÁ RADA je orgánem, v němž se scházejí představitelé vlád nebo prezidenti členských států EU. Obvykle rozhoduje nebo vydává doporučení o hlavních prioritách a iniciativách, na nichž poté dále pracuje Evropská komise, Rada ministrů a Evropský parlament. RADA EVROPY je samostatnou organizací tvořenou 47 státy, která se zabývá zejména otázkami demokracie, právního státu a lidských práv – jedná se o hlavní evropskou organizaci v oblasti lidských práv. Sama ale nevydává žádné zákony. RADA EVROPY má své sídlo ve Štrasburku stejně jako Evropský parlament.

Abyste dokázali efektivně pracovat v Evropském parlamentu, musíte také vědět, kdo se na přípravě legislativy podílí.

Kdo co dělá:



EVROPSKÁ KOMISE: Evropská komise je „exekutivou EU“. Zasedá v ní 28 komisařů, z každého členského státu jeden, kteří jsou nezávislí a zastupují zájmy EU jako celku. Evropská komise navrhuje evropské zákony a dbá na to, aby byly řádně uplatňovány. Není to však ona, kdo zákony přijímá – to je úkolem Evropského parlamentu a Rady ministrů.



EVROPSKÝ PARLAMENT je tvořen 751 poslanci, kteří jsou přímo voleni občany všech 28 členských států. Evropský parlament je proto orgánem zastupujícím občany EU. Poslanci se sdružují v několika politických skupinách (frakcích). Parlament spolu s Radou ministrů projednává a přijímá evropské zákony.



RADA MINISTRŮ je tvořena po jednom ministru z každého členského státu. Protože Evropská unie se zabývá velkým počtem různorodých témat – zemědělstvím, zahraničními věcmi, životním prostředím či dopravou – neexistuje ve skutečnosti jen jedna Rada ministrů, ale celá řada různých takovýchto „Rad“. Rada ministrů zastupuje vlády členských států a při přijímání nových zákonů musí dosáhnout dohody s Evropským parlamentem.

Kdo co dělá v Evropském parlamentu



POSLANCI EVROPSKÉHO PARLAMENTU: Poslanci jsou voleni přímo na pětileté období. Poslanci z různých států, kteří se hlásí ke stejnému politickému směru, tvoří **POLITICKÉ SKUPINY**. Politické skupiny v Evropském parlamentu jsou proto uspořádány podle politické, nikoli státní příslušnosti. Nová politická skupina může v Evropském parlamentu vzniknout tehdy, má-li alespoň 25 poslanců, kteří zastupují nejméně 7 členských států.



VÝBORY: Ve výborech zasedají poslanci z různých politických skupin, aby spolu jednali o tématech týkajících se určité oblasti (např. životního prostředí, zahraniční politiky nebo ekonomiky). V Parlamentu existuje přes 20 takovýchto výborů a probíhá v nich velká část přípravných prací při přijímání nových zákonů. Vzpomeňte si, že zasedání výboru jste se zúčastnili při simulační hře.



PLENÁRNÍ ZASEDÁNÍ: Zde se přijímají rozhodnutí Evropského parlamentu jako celku. Zatímco ve výborech se scházejí pouze někteří poslanci a jednají o některých legislativních návrzích, plenárních zasedání se účastní všichni poslanci a projednávají všechny navržené zákony, které prošly výbory. Dostali jste se při simulační hře na plenárním zasedání ke slovu?



POZMĚŇOVACÍ NÁVRH: Návrh na změnu návrhu zákona.



ČTENÍ: Když Parlament nebo Rada zasedají, aby rozhodly o návrhu zákona.

Další užitečné informace: www.europarl.europa.eu



DALŠÍ INFORMACE:

Parlament a Rada pracují paralelně, ale zpravidla je to Parlament, kdo jako první přijme svůj oficiální postoj. Když Rada přijímá svůj postoj, musí se také rozhodnout, jestli souhlasí se změnami, které požaduje Parlament.

Hledání shody:

Pro schválení evropského zákona je nutné, aby se Evropský parlament a Rada dohodly na společném textu. Jakým způsobem dospívají k dohodě? Uplatňuje se postup tvoření nejvýše třemi fázemi, kterým se říká „čtení“. Na jejich konci stojí kompromis.

Zde je podrobný popis celého procesu:

První fáze: Návrh Komise je prostudován v Radě a Parlamentu. Shromáždí se mnoho informací, zejména prostřednictvím konzultací jak s akreditovanými představiteli zájmových skupin („lobbisty“), tak i s těmi, na které bude mít chystaný předpis dopad, a rovněž s běžnými občany. Vzpomínáte si, jak jste při hře sbírali informace? V Parlamentu se návrhy zabývají **PARLAMENTNÍ VÝBORY**, v Radě takzvané **PRACOVNÍ SKUPINY**.

PRVNÍ ČTENÍ: V Parlamentu a v Radě se potom poprvé hlasuje o návrhu, v každém z orgánů samostatně.

Příloha č. 15: Použité dotazníky – Dotazník A + Dotazník B

DOTAZNÍK A: používaný od 7. 4. 2019 do 19. 5. 2019

Questionnaire for participants – Role play game in Parliamentarium, Brussels

RESEARCH FOR A MASTER'S THESIS: JANA VLČKOVÁ, CHARLES UNIVERSITY IN PRAGUE – SPRING 2019

Please note that this is an anonymous questionnaire. All the gathered data will be used ONLY for the above mentioned research. THANK YOU FOR YOUR COOPERATION!

APPEAL: In order to facilitate the evaluation of questionnaires, use the upper-case letters in answering to the open questions.

1. Do you think the game was entertaining? – Please colour the check sign ✓
(1 check = the game was really boring / 5 checks = the game was very much entertaining)
✓ ✓ ✓ ✓ ✓
2. Did you learn something new about how the legislative process in the EP functions?
YES NO
If yes, please describe briefly why:
3. Was it hard for you to accept the role given to you?
YES NO
If yes, did you finally manage to debate and vote according to the given party's position?
4. Did you feel stressed during the game?
YES NO
If yes, please describe briefly when and why:
5. Please write down ONE WORD that you have in mind after playing this game:
6. Now, after playing the game, would you like to become an MEP in the future?
YES NO
Why?

Your age:

10 - 15 years old

16 - 20 years old

21 - 25 years old

26 and more

Place for further comments:

DOTAZNÍK B: použitý pouze 23. 3. 2019

Questionnaire for participants – Role play game in Parliamentarium, Brussels

Research for a Master's Thesis: Jana Vlčková, Charles University in Prague – Spring 2019

1. Do you think the game was entertaining? – Please colour the check sign ✓
(1 check = the game was really boring / 5 checks = the game was very much entertaining)
✓ ✓ ✓ ✓ ✓
 2. Did you learn something new about how the legislative process in the EP functions?
YES NO
If yes, please describe briefly why:
 3. Was it hard for you to accept the role given to you?
YES NO
If yes, If yes, please describe briefly when and why.
 4. If you answered yes in the Question 3, did you finally manage to debate and vote according to the given party's position?
YES NO
 5. Did you feel stressed during the game?
YES NO
If yes, please describe briefly when and why:
 6. Please write down ONE WORD that you have in mind after playing this game:
-

Your age:

10 - 15 years old

16 - 20 years old

21 - 25 years old

26 and more

Place for further comments:

Příloha č. 16: Přepis reakcí na otázky č. 2, 3, 4, 6 a závěrečné volné reakce z nashromážděných dotazníků¹⁴⁶

Otázka č. 2. *Did you learn something new about how the legislative process in the EP functions?*

Skupina USA – 23. 3. 2019, 14:00

YES: I found it to be similar to what I knew from U. S. legislative process, but I expected the EU to be more straightforward and not so much about majority parties.

YES: I enjoyed the testimonies from citizens. I don't know how these are used in the actual EU functions, but they helped influence my decisions so they had the people in mind.

YES: As I went through the game, I realised working as a politician is more about collaboration than being militant on your views.

YES: As an American, I got a better idea of how multiparty system with coalition foundation function

YES: I wasn't aware it was split in groups.

YES: I learned how it works and how much influence lobbyist have.

YES: I learned about the many roles one person must play, the ever present difficulty of budgeting.

YES: I learned that disagreement to directive can affect urgency of pressing legislations

YES: How MEPs have the chance to listen to representatives of citizens, experts and lobbyists.

YES: Took part in speaking, speaking to people.

YES: Negotiations and the effects that press plus the natural disaster have.

NO: Had a rough understanding already

YES: Because we went through the whole process (and not from Europe, so this is new to me!)

Skupina FI – 7. 4. 2019, 10:30

YES: I learned how chaotic it really is

YES: Nothing special, I just got clearer picture about it.

YES: It was simple enough

¹⁴⁶ Odpovědi jsou přepsány tak, jak byly uvedeny v dotaznících, včetně zachované interpunkce, případných gramatických nepřesností, zkratk či slov v jiném jazyce než v angličtině.

YES: I got to see how it actually works. ?¹⁴⁷ not very close to the real thing?

YES: I learned about compromise

YES: I learned about negotiations

(About the compromising with – pozn.: původně zakroužkované YES a uvedená odpověď, ale následně škrtnuto)

YES: The amount of law compensations and debates exceeded what I expected, democracy is very prominent

YES: I learned more specific about how does the system work.

NO: I have learned on my own already.

YES: Because I've learned how function the majority and how the Parliamentarians take decisions

YES: The process when the Parliament refuses the proposal

YES: Because we really understand what happen with the legislation

Skupina IT – 7. 4. 2019, 14:00

YES: What is its function

YES: I learned that it is hard for respect the decision of the people

YES: Because I've learned how function the majorance and the Palamntarians take decision.

YES: I learned that it's hard to make decision since everyone have their own opinion

YES: Because I didn't know how difficult is find a common solution

YES: About microchip

YES: The system of the law consultation

Skupina CH – 13. 4. 2019, 14:00

YES: I didn't know everything

YES: The number of steps

YES: How does it function

YES: I didn't know entirely

YES: Institutional triangle

YES: Obligation to make compromise to succeed

YES: How it happen

¹⁴⁷ Otazník je v rámci přepisů reakcí z dotazníků uveden vždy tam, kde nebylo konkrétní slovo čitelné.

YES: Because there is a lot of information

YES: Voting system

YES: Process

YES: The debate

YES: Back and forth so much

Skupina FR 14. 4. 2019, 10:30

YES: How it works

YES: The way new amendments are applied

YES: I understand what are the different steps to accept an EU law

YES: The process of according

YES: Concept of relecture

YES: The means to find a compromise

YES: The minister

YES: Because I didn't know much about it and I got the chance to see how it is to be one

YES: Before this activity, I didn't feel to be extremely interested in any of the processes. However, now I am looking forward in following the next decisions.

YES: The full process

YES: The functioning of the European Institutions

YES: Everything

YES: The fonctionnement

YES: Relecture

YES: Conseil <--> Parliament

YES: How do the MEPs vote

YES: The final (3rd) reading

YES: The different phase in a law

Skupina FR – 14. 4. 2019, 14:00

YES: The role of the député.

YES: The processus

YES: Because everything was really well explained thanks to videos.

YES: The processus.

YES: The process to create a law
YES: The fonctionnement
YES: The work of the deputy.
YES: The process
YES: Le fonctionnement du parlement
YES: we understood how it worked
YES: I didn't know the lobbying, so I discover that
YES: The functioning
YES: Because it is rich in activities
YES: Because we were in their role
YES: How this is working
YES: How it works because I didn't know
YES: Really good description about MEP
YES: How this functions
YES: Few (3) readings; Je ne savais pas qu'il y avait plusieurs lectures
YES: Interesting; the function is to vote une lois
YES: How it works

Skupina AT – 27. 4. 2019, 10:30

YES: How hard it is.
YES: About the communication
YES: How much hard work they have to do
YES: Because we did it ourselves.
YES: I did not know that there are so many people who has to agree
YES: I didn't know that a process like this has so many steps
YES: Any very often to find a compromise
YES: Takes so long, complicated
YES: It shows you briefly the whole process of the law
YES: Stress

Skupina AT – 27. 4. 2019, 14:00

YES: Detail
YES: Showed it well

YES: That the council can decline the options from the parliament
YES: How the system works
YES: I learned how it really works
YES: You saw how exactly the work is in the Parliament. If sth is not ok you need to discuss again.
YES: It was very informing and I got to see different perspectives
YES: It was interesting to take part in things like this
YES: Processus
YES: That the European Council can decline the options
YES: Learning by doing

Skupina NL – 9. 5. 2019, 10:00

NO: I participated before in an EP simulation
YES: I didn't know much about the process
YES: That the anticipate on the choices made
YES: You get to understand the process of a law that is being made.
YES: It was correctly explained by videos
YES: The percentage in voting
YES: I like literally knew nothing about it, so it was nice to learn something
YES: The process
YES: I didn't know anything about and now much
YES: The process
YES: I didn't know anything so I learned about the process
YES: You learn how they have to take different views, opinions etc. in account
YES: I didn't know much about it
YES: How it works and how to negotiate

Skupina NL – 9. 5. 2019, 14:00

YES: The council of ministers has more power than I thought
YES: The basic process was explained in a funny way
YES: Decision
YES: we learned to process in small steps, in an interactive way; paying attention is important - remember the inf.

YES: Now I know what they do and who they consult
YES: I learned how the entire system works
YES: The cooperation with council and influence of people
YES: I didn't know very much about it
YES: Which parties are involved and how media/citizens can influence the process
YES: I learned more about the different groups of the parliament
YES: the decision making
YES: I learned how it worked and how it's likely to be a MEP
YES: I learned to listen to different viewpoints
YES: I learned about the process of the work of an MEP

Skupina CA – 18. 5. 2019, 10:30

YES: Helps confirm the process in a simple way that I will remember easily
YES: function of the committees
YES: Further understanding of negotiations and how one small issue can halt a whole process
YES: Because the game highlighted the relationship with different constituencies + the dynamic relationship with the Council
YES: First-hand experience makes it much easier to understand the process
YES: Council function
YES: Realized the “back and forth” between institutions
YES: I learnt how EPs interact with civilians and lobbies, also the importance and difficulty of alliances.
YES: The relations between the Council and Parliament
YES: Very informal.
YES: Committee meetings key + Council negotiations
YES: I learned how the actual legislative work process works in real-time
YES: I learnt the different processes of the EP
YES: Discussion & Negotiation.
YES: Simplified version of what we are learning easier to understand process
YES: Impact of the council on voting of laws.
YES: How much compromise is regarded.

Skupina CA – 18. 5. 2019, 14:00

How it flows.

YES: Practical knowledge on relationship between Commission, Parliament & Council.

YES: How you do not represent your country but your party.

YES: Hard process.

YES: How many actors are involved in the process.

YES: learning more about how the negotiations between Parliament and Council are conducted.

YES: Negotiations were more clear how they happen

YES: It is much more complex than I thought.

YES: Just more about how the Council + Parliament interact

YES: The role of lobbyist.

Skupina DE – 19. 5. 2019, 10:30

YES: How the parliament and the procedures of installing new laws is working

YES: The pressure and how many different perspectives have to be in mind. And how difficult it is for smaller parties.

NO: Because I had this in school

YES: You get a bigger picture of everything that's happening behind the scenes.

YES: The process of coming to a conclusion takes longer than I thought

YES: To know how the democracy works in the EU

YES: More information about an EU discussion

YES: How deciding processes in parliaments work

YES: What happens when the parties cannot find a compromise

Skupina USA – 19. 5. 2019, 14:00

YES: Inconsistent voting along party lines.

YES: Role of advisors

YES: Modelled the different levels of passing legislation

YES: I understood the difficulties more by the end.

YES: How relationships within parties function.

YES: The Council is very influential in Parliament.

YES: A lot of work is done in Committee.

YES: Having to engage in the process first-hand

YES: I learned about positions

YES: How difficult it is to pass legislation.

YES: Outlined the structure

YES: The amendment process

YES: The complications at EU

Otázka č. 3. *Was it hard for you to accept the role given to you?*

Skupina USA – 24. 3. 2019, 14:00

YES: Not necessarily connecting with the given party line enables you to think of differing perspectives

NO: It's just a game - not an actual stance of my beliefs.

YES: I didn't know much about the topic

YES: The beliefs of my party did not reflect my own

YES: Not my personal opinion.

Skupina FI – 7. 4. 2019, 10:30

YES: Yes indeed I did.

YES: Yes

YES: Yes.

YES: To accept new position

Skupina CH – 13. 4. 2019, 14:00

YES: Yes, but I didn't understand my position

YES: Because we don't know much about the subject

YES: I'm not a communist

Skupina FR – 14. 4. 2019, 10:30

NO: Yes

YES: Yes

YES: A little

YES: Yes

YES: I don't embody the principles of the party

YES: Yes, I was the representant

YES: I managed to debate and vote according to party position

Skupina FR – 14. 4. 2019, 14:00

YES: Yes.

YES: Yes.

Skupina AT – 27. 4. 2019, 10:30

YES: ✓

YES: No.

Skupina AT – 27. 4. 2019, 14:00

YES: Yes, I did, but at the beginning it's been hard

YES: Yes

YES: Because sometimes I had different opinions

YES: Yes, but I wasn't convinced by the position

Skupina NL – 9. 5. 2019, 10:00

NO: It was pretty real

YES: Well, we made a compromise.

YES: No

YES: I managed, but I did bother me that I couldn't express my own opinion

Skupina NL – 9. 5. 2019, 14:00

NO: Yes

YES: Yes, I did

Skupina CA – 18. 5. 2019, 10:30

NO: Yes.

YES: It was hard at first to understand, but it made more sense in the end

YES: It was hard that our party's position was always in the minority

Skupina DE – 19. 5. 2019, 10:30

NO: -

YES: It was new experience for me!

Skupina USA – 19. 5. 2019, 14:00

YES: Yes.

YES: Yes.

YES: I did not agree with the position of my party

YES: No.

YES: Yes, but the views did not align with my personal beliefs

Otázka č. 4. *Did you feel stressed during the game?*

Skupina USA – 23. 3. 2019, 14:00 (v případě této skupiny šlo v dotazníku o otázku č. 5)

YES: Assuming my party's directives made me adamant about getting my party's agenda passed and it was stressful when other parties wouldn't it compromise

YES: Yes, because of the low time! However, the 40 minutes made it super competitive and fun

YES: Because disagreeing is complex.

YES: Compromising while trying to maintain loyal to my party ground was stressful

YES: It was hard to remember everything

YES: I was confused about how it worked and my party's position at first, but I understood in the 2nd half

YES–NO: Only a slight stress when dealing with so much information at once, especially with the quick pace.

YES: I don't really know. I felt kind of responsible for something

YES: I did not know how to respond and what to respond

Skupina FI – 7. 4. 2019, 10:30

YES: little, the atmospheres was intense

YES: I have anxiety.

YES: I'm always stressed

YES: I'm a slow learner so ? information fast is hard for me.

Skupina IT – 7. 4. 2019, 14:00

YES: Because we have different ideas, so we debate

YES: Because I had to convince the people of “my idea”

YES: When I spoke

YES: It was too fast

YES: Because is very difficult make decision

YES: Because every party has its own opinion

YES: When I had to talk in front of the parties

YES: Because it was very fast

Skupina CH – 13. 4. 2019, 14:00

YES: No time for informations, no time to discuss after the infos were given

NO: Well realised

YES: The time

YES: We didn't have much time to think and move on

YES: What would take months takes here 2 hours, dense and short

Skupina FR – 14. 4. 2019, 10:30

YES: Parce que j'étais pris au jeu

YES: When I had to talk in front of everyone

Skupina FR – 14. 4. 2019, 14:00

YES: Because we had to make decision in a very short time.

YES: Pour convaincre

YES: Because it was very entertaining

NO: That was very cool and relax

Skupina AT – 27. 4. 2019, 10:30

YES: So many people around you

YES: In our own group

YES: Telephone, discussion...

YES: So much to do

YES: There are a lot of things to do in the same time

YES: Between the “hearings”

YES: In the discussion, because all people spoke at the same time

YES: Time limits

YES: Take long to agree

YES: Not much time

YES: Much work

Skupina AT – 27. 4. 2019, 14:00

YES: Running around

YES: It was a strong timetable and I didn't understand all of the things those people were saying

YES: There wasn't enough time to manage everything

YES: Time

YES: Not enough time when we were talking to people

YES: The time to “speak with people” was too short

YES: all the time, too less time

YES: The beginning

IN BETWEEN: I'm stressed for beginning

Skupina NL – 9. 5. 2019, 10:00

YES: Time was short

YES: Because of the time

YES: with the journalists, because I am not that good at improvising

YES: People don't listen

Skupina NL – 9. 5. 2019, 14:00

NO: It is just a game

YES: I wanted to do the best thing for my party, and not get easily misguided by others; there was little time as well

YES: We HAD to reach a compromise although we didn't agree

YES: public speaking

YES: a bit because of all the info and timers

YES: Because it felt like the others did just take it seriously

YES: The clock/timing was stressful

YES: People often did not want to co-operate

not necessarily

NO: -

Skupina CA – 18. 5. 2019, 10:30

NO: A bit stressful to negotiate an effective solution especially when the other groups were united against

YES: I was the party spokesperson, so when I had to speak + also when the negotiations were difficult

YES: Not stressed per se, but I got very into my role and thus felt the tension.

YES: Very fast-paced

YES: A lot of responsibilities, not enough time.

YES: Luck of time; lots of info; different stakeholders

YES: At the first screen I had to give I was not entirely some of my party's position.

YES: At some points, I wasn't sure what was expected of me.

YES: More like frustration with other parties not listening

Skupina CA – 18. 5. 2019, 14:00

YES: A lot of info.

YES: But good stress (entertaining).

YES: Public speaking portion but that is only a personal struggle, length of time was appropriate

YES: It goes really fast

YES: It was just so fast paced + exciting + created an excited/stressed reeling

YES: Trying to find consensus in limited time while following party lines.

Skupina DE – 19. 5. 2019, 10:30

YES: Because sometimes you have another argument, but it is for the other parties, so I can't say them

YES: Too much information, not so much time

YES: At the beginning

YES: I wanted to make that take right decision

YES: Discussion with others parties and the difficulty of finding compromises

Skupina USA – 19. 5. 2019, 14:00

YES: Trying to understand my party's stance.

YES: Tyranny of the majority.

YES: Hard to reach a compromise

YES: When we were meeting with the Commission because I didn't know if we'd win

YES: I wanted to represent my party but I felt I was time-connected.

YES: When there were issues coordinating voters

YES: Pressing to come a decision compromise

YES: My party was betraying our core values

Otázka č. 6. Now, after playing the game, would you like to become an MEP in the future?

Skupina FI – 7. 4. 2019, 10:30

NO: I'm not interested in social studies that much

NO: my interests lie elsewhere

YES: I like politics

YES: That has been my dream last two years

NO: I'm not interested in being politician

NO: Politics might not really be my thing.

YES: I'm interested in this.

MAYBE: I'm interested in the inner workings of the EU but not that much about the politics

NO: I'm not brave enough for politics

NO: Want to be ?

NO: I'm not that great about debating

NO: The game didn't affect my opinion

YES: Interesting

YES: It's an interesting job.

YES: I could present my own view to others and make it a reality, and if not at least I did everything I could for it.

MAYBE: It's a possible choice based on my interest

YES: Because I want to make a difference

IN BETWEEN: I have no idea

Skupina IT – 7. 4. 2019, 14:00

NO: Because I don't like this work

NO: I don't think to become an MEP, but I think it is very interesting

YES: Because I like taking decisions and assuming all the related risks

NO: Because I don't like political and don't need to do a politician

NO: Because the politics isn't for me, I have other interests

NO: I have other plans for my future

NO: I don't like this work

NO: It is too difficult and stressful

YES: Is interesting

NO: I don't think this work is for me

NO: Probably no for the responsibility I feel on the shoulders.

YES: Because it's very interesting what they do for all the world

Skupina CH – 13. 4. 2019, 14h

NO: Like not interested

NO: I don't like to decide

NO: Too many studies

NO: Too much stress, responsibilities

NO: I don't know a lot of aspects to choose what I want

YES: It was really representing the context

YES: Why not

YES: I have an interest for politic

YES: You understand you can really change things, improve the future of Europe

YES: I don't know, it might be interesting

NO: I dislike the politics

NO: I don't like politics

NO: I don't like politics

NO: I don't know what I would like to be

NO: It's a very hard job

YES: I'm loving it, speaking is great

Skupina FR – 14. 4. 2019, 10h30

NO: Because I want to help people, not decide for people

NO: I have other projects

NO: I do not care much/believe in politics

NO: Don't like politics

NO: It isn't suited for me

NO: I'm not interested in this domain

NO: It takes too much time

NO: Because we have too much responsibilities and it's too hard to make everyone happy

NO: I hate compromise

NO: I have no interest of politics

NO: I'm a scientist

NO: I have other project in mind and it's not really my element

NO: It's hard to find something that everyone agree on

NO: I would be very angry against people who aren't agree

NO: I am interested in science

NO: I don't believe this job would suit to my personality

NO: I prefer science

NO: I want to work on a scientist section

NO: Too boring, I hate debate

NO: Because I don't want to do politics

NO: It is not my project

NO: I don't want to be a politician in general

NO: Because it's not my passion

NO: I want to become an engineer

NO: I think it is a bit boring

Yes, of course, all the debates are entertaining

Skupina FR – 14. 4. 2019, 14h

NO: Because it's so complicated

YES: Because I like represent others
YES: Cool
NO: To much stress and big decisions
NO: But maybe after.
NO: It's not for me.
NO: Too complicated!
NO: Too complicated
NO: I liked it for game but I don't see myself doing it as my job.
I don't know because the legislative is not for me
YES: Too complicated
NO: Because it's not what I like doing
NO: I don't really like that subject
NO: I don't like this
NO: I don't know what I would like to do later
NO: Because lof of ?; we can't really ? of the law...
YES: I absolutely wanted

Skupina AT – 27. 4. 2019, 10:30

YES: Maybe, because you can make a big difference on the future of Europa.
I don't know
NO: Stressful
NO: To bussy
NO: Not interested
NO: Stressful, not your own, personal opinion
NO: I didn't want to do it before and this game reinforces my opinion.
NO: I don't want to do this job I'm not really interested in politics
NO: I don't like politics
NO: Too stressful
NO: Too stressful
NO: Too much to do/too much responsibility

Skupina AT – 27. 4. 2019, 14:00

YES: Interesting job

YES: I think it's an interesting job maybe a little stressful
YES: I think it's interesting
YES: It would be fun to help people
NO: A lot of pressure and courage
NO: Not interested in working with people
NO: I liked this game but I'm just not really interested in politics but generally it was really good
NO: I think it's just not my thing
NO: I'm not interested at all
NO: Because I have other interests
NO: I don't think it's the right job for me
NO: I'm not a politician and don't wanna be one.
NO: It is not mine
NO: Other career in mind
NO: Because it is stressful for me and there are too many different opinions to find a good compromise that everyone likes
NO: Too stressful

Skupina NL – 9. 5. 2019, 10:00

Maybe, it could be fun
NO: I hate politics
NO: No need for it
NO: I am not that good at talking
NO: I don't like discussing about problems
NO: I'm not really interested in this kind of expertise
NO: I'm not really into politics and those kinds of things
NO: I don't like parliament
NO: It's not entertaining
NO: I prefer other jobs.
NO: I'm not good at debating
NO: I'm not really interested in politics
NO: It's not with my interest
YES: I love debating, and wish to engage in politics late in life

Skupina NL – 9. 5. 2019, 14:00

NO: I don't like politics

NO: I don't think it is a suitable job for me

NO: Not interested

NO: doesn't interest me enough

NO: Not interested

NO: I'm not prepared and interested to bear this responsibility

NO: My interests aren't in politics

NO: I don't like politics too much

NO: no interest

NO: Politics is a dirty game

NO: I don't like the stress, constant opinions and so much responsibilities

NO: It is not something for me

NO: I'm not interested in politics

NO: It's not my thing

NO: I hate politics

NO: I thought it was difficult and not my thing

NO: I don't feel like it suits my personality

Skupina CA – 18. 5. 2019, 10:30

NO: It is a very demanding position that requests too much focus constantly

NO: I wouldn't be a good politician.

YES: Love politics and government. Be involved into process was very fun.

YES: Very interesting experience and ability to make a change.

YES: Have an impact on citizen's lives

YES: I'm a political science nerd.

YES: I like the process and challenge of a cooperative institution.

YES: (I have a German perspective) it allows you to represent the choice of the people at the EU level

YES: It sounds promising and interesting

YES: serve the public; community engagement; personal fulfilment

YES: It is invigorating

NO: I don't want to make executive decisions on such a large scale.

NO: The whole process is frustrated. And you know the situations and choices are always to go worse so no way

NO: Complicated

NO: Lots of worry hurts and very little control

NO: Not fun of active politics.

Skupina CA – 18. 5. 2019, 14:00

NO: Too stressful

NO: The Commission interests me more.

YES: Do something concrete.

YES: ? Europe.

YES: Exciting to represent your country on a variety of issues.

NO: -

NO: I believe I am more suited for diplomatic work

YES: I'm not closed to that deal but it's not my main objective.

YES: I think it would be very dynamic and interesting.

YES: It is a challenging and dynamic and rewarding job.

YES: It's a hard job and you need motivated people

YES: Critical problem solving is fun.

Skupina DE – 19. 5. 2019, 10:30

NO: Too many different participants to keep in mind

NO: Too many different perspectives to keep in mind finding compromise

NO: It's not my thing

MAYBE: ✓

NO: It's nothing for me

NO: I want to be sth else

NO: Too stressful

NO: It's very stressful to consider every opinion into the final solution

YES: I like help the people

YES: It's very interested and I like speak with public

YES: Cool

YES: Important but underestimated job

YES: It is a good feeling knowing you are working to make Europeans lives easier

NO: I can take more influence as an engineer than a politician in society.

NO: I cannot see me in a position to decide for the future of millions of people

Skupina USA – 19. 5. 2019, 14:00

YES: Influence

NO: MEP's represent other people, not themselves. Therefore, compromise is difficult to reach.

NO: EU is a frustrating body

NO: It doesn't deal with my interests

NO: I find it a very frustrating process.

NO: Rather be a lobbyist.

YES: I enjoy politics!

YES. Very ?, fast-paced process requiring a lot of ? and ??

YES. Negotiating is fun

YES: I think political activism is really important.

YES: Interested in the legislative process

YES: It is interesting making decisions

YES: I ♥ politics

Place for further comments

Skupina USA – 23. 3. 2019, 14:00

- This game can be very useful for high schoolers' understanding of EU bodies and become informed citizens by the time they reach voting age
- I learned a lot about the game.
- An interesting game that highlights the bureaucracy that players must government instrumenting
- It is a very well designed game.
- Fantastic, the debate was fun-tastic.

Skupina FI – 7. 4. 2019, 10:30

- A great experience overall.
- Thanks!!! ☺

- The game was fun
- 😊
- Keep going with reaching and making changes
- MEPs have a rather low salary

Skupina IT – 7. 4. 2019, 14:00

- Excellent game! Lobbyist did not win...for this time!
- It's a very funny game
- Very beautiful experience
- I'd loved to repeat another time

Skupina CH – 13. 4. 2019, 14:00

- Good luck!
- A little bit long, but very interesting
- Thanks! 😊
- Good luck!! 😊
- Thank you!
- Thanks a lot

Skupina FR – 14. 4. 2019, 10:30

- It was really interesting to know how it works

Skupina FR – 14. 4. 2019, 14:00

- It was a little bit long
- 😊

Skupina AT – 27. 4. 2019, 10:30

- Too long
- Good luck!

Skupina AT – 27. 4. 2019, 14:00

- It was interesting
- Didn't fully understand the game

Skupina NL – 9. 5. 2019, 10:00

- No

Skupina NL – 9. 5. 2019, 14:00

- 😊
- 😊

Skupina CA – 18. 5. 2019, 10:30

- This was a great ?. I am very happy having participated.
- It was interesting to represent perspectives you may not align with in a reality.
- Good luck with your thesis!
- Very interesting thesis idea! Wish there were more poli sci games like it.

Skupina CA – 18. 5. 2019, 14:00

- Really loved it!
- Good luck 😊

Skupina DE – 19. 5. 2019, 10:30

- I hope you get a good grade 😊 Good luck
- Loved the game! Really cool and interactive

Příloha č. 17: Jednou, dvakrát, třikrát, čtyřikrát a pětkrát zmiňovaná slova v otázce č. 5 z nashromážděných dotazníků

Jednou zaznamenaná slova:¹⁴⁸ *adrenaline, assassin, awesome, bad, collaborative, consensus, concession, confused, connection, construction site, conviction, curious, damn these populists, decision, decision maker, deliberation, difficult, diplomacy, disagree, dope, energetic, enjoy, exhilarating, fascinating, fast, frustrating, frustration, good, great, inefficient, influence, intellectual, intense, intrigued, knowledge, liberalist, liberty, MEP, mind-blown, monopoly, natural, selection, not bad, not bond to the reality, objective, obligation, opportunity, Parlamentarium, participation, pressure, procedure, process, public speaking, relieved, responsibility, revolution, rigged, save the water, screens, smart, speaking, tension, togetherness, tyranny of the majority, urgent, useful, water, we all want the best, well done, wonderful, work, yes*

Dvakrát zaznamenaná slova (seřazeno abecedně dle anglického jazyka): *Belgium, betrayal/betrayed, champagne, chip (puces), collaboration communication, deputy, enlightened, finally done/finish, food, happy/joy, justice (Gerechtigkeit), interested, learn/ing, negotiating/negotiations, satisfied/satisfying, sophisticated, vote*

Třikrát zaznamenaná slova: *complex, cooperation, discuss/discussion, educational/educate, entertaining/entertainment, Europe, hungry, long, tired*

Čtyřikrát zaznamenaná slova: *complicated, exciting/excited, laws, nice, power*

Pětkrát zaznamenané slovo: *politics*

¹⁴⁸ Výchet slov u jednotlivých frekvencí je seřazen abecedně dle anglického jazyka.