

# ÚTMUTATÓ AZ OKTATÓJÁTÉKHOZ

## A JOGALKOTÁS ÚTJA – AZ EURÓPAI PARLAMENT SZEREPJÁTÉKA

Ebben a játékban a diákok európai parlamenti képviselők bőrébe bújhatnak. Egy-két órára Európai Parlament lesz az osztályteremből, a diákok mint képviselők pedig aktuális uniós kérdésekről vitázhatnak és szavazhatnak.

A szerepjáték segít fejleszteni a demokratikus életben való részvételhez szükséges készségeket, köztük a kritikai véleményalkotást, az érvelési és vitakészséget, a kompromisszumkésztséget.

**A diákok kisebb csoportokban** – parlamenti szakbizottságokban – kezdenek el dolgozni az Európai Bizottság egyik jogalkotási javaslatán. Tematikus kártyákat és egy játéktáblát használnak. Módosításokat indítványozhatnak a jogalkotási javaslatához, ám közben az Európai Unió Tanácsának és az érdekelt feleknek az álláspontjait is figyelembe kell venniük. Négy téma közül választhatnak, amelyek különböző nehézségi fokúak.

A szakbizottsági egyeztetést **plenáris vita** követi az osztályban, melynek során a csapatok bemutatják a jogszabályok általuk módosított változatát. Ezután az osztály minden tagja szavaz a módosításokról.

Végezetül a résztvevők alaposan átbeszélnek a tanulságokat, és kiértékelik a szerepjátékot. Fontos kiemelni, hogy miben egyezik és miben különbözik a jogalkotás a való életben.

Módszer	Időtartam	Kellékek
Szerepjáték: szakbizottsági egyeztetés	25 perc	<ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Játéktábla</u> minden csapatnak</li><li>- <u>Munkalap</u> minden csapatnak</li><li>- <u>Tematikus kártyák</u> minden csapatnak A kártyákat egyoldalasan kell nyomtatni, és ki kell vágni.</li><li>- <u>Az Európai Bizottság tematikus jogalkotási javaslata</u> minden csapatnak</li></ul>
Szerepjáték: plenáris vita és szavazás	Témakörönként 10 perc	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tábla/flipchart + kréta/filctoll</li><li>- <u>Kitöltött munkalap</u> minden csapatnak</li></ul>
Megbeszélés és kiértékelés	15 perc és 1 óra között	<ul style="list-style-type: none"><li>- Számítógép + kivetítő</li><li>- <u>Prezentáció</u></li></ul>

### Felelősségkizáró nyilatkozat

A gyakorlatnak sem a formája, sem a tartalma nem képezi le teljes egészében a valós jogalkotási folyamatot, és nem is képviseli az Európai Parlament, az Európai Bizottság és az Európai Unió Tanácsa, illetve az érdekcsoportok tényleges álláspontját. E szimulációs feladat pusztán oktatási célú, kizárólag ez az alapja a tartalmi választásoknak.

# CÉLOK ÉS KÉSZSÉGEK

## Attitűd

- Kritikai szemlélet: véleményalkotás aktuális uniós témákról.

## Ismeretek

- Az uniós döntéshozatali folyamat (annak egyszerűsített változata).
- Az Európai Parlament szerepe ebben a folyamatban.
- A felismerés, hogy az Európai Parlament olyan konkrét témákkal foglalkozik, amelyek hatással vannak mindennapi életünkre.
- A megvitatott témákkal kapcsolatos tárgyi tudás elmélyítése.

## Készségek

- A gyakorlat során a diákok fejlesztik demokratikus készségeiket: megtanulják, hogyan vegyék figyelembe mások véleményét, hogyan alakítsák ki saját véleményüket, hogyan konzultáljanak egymással és hogyan kössenek kompromisszumot.
- Megtanulják, hogyan ismertessék javaslataikat, és hogyan szólaljanak fel nagyobb közönség előtt.

# LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

## 1. SZEREPJÁTÉK: SZAKBIZOTTSÁGI EGYEZTETÉS

### Előkészületek

Az osztályt négy-öt fős csapatokra kell osztani. Minden csapat kap egy témakört, azzal fog dolgozni. Az egyes csapatok leülnek egy asztalhoz az összes kellelkel. Ideális esetben az asztalokat az oktató már előkészítette.

Minden csapat kap egyet az Európai Bizottság tematikus jogalkotási javaslatai közül. Az asztalokon legyen egy munkalap (minden témánál azonos), egy játéktábla (minden témánál azonos) és az adott témához tartozó kártyák. A tematikus kártyák a játéktáblán álljanak üres oldalukkal felfelé, a sarkukban lévő számok vagy szimbólumok pedig legyenek felhajtva.

Ez tehát a kiindulópont:



## Játékmenet

Az oktató röviden mondja el a diákoknak, hogy mostantól európai parlamenti képviselők, és hogy e minőségükben saját jogszabályokat fognak alkotni. Tegye hozzá, hogy a diákoknak be kell majd mutatniuk az általuk megfogalmazott jogszabályokat az osztály többi tagjának, mert a teljes osztály szavazni fog róluk. A játék szabályainak ismertetése előtt az oktatónak ki kell választania, hogy mely témákkal foglalkozzanak a diákok.

Ezt követően elmagyarázhatja a játéktáblát, amely az uniós döntéshozatali folyamat leegyszerűsített változatát mutatja be. Az Európai Bizottság az az intézmény, amely jogalkotási javaslatok előterjesztésével kezdeményez jogszabályokat. Ezek a jogalkotási javaslatok ezután az Európai Parlament és az Európai Unió Tanácsa elé kerülnek, amelyek azonos hatáskörökkel rendelkező társjogalkotók.

A diákok minden csapata önállóan dolgozik, követik a munkalapon és a kártyákon szereplő utasításokat és időkeretet. Az egyes csapatok az 1. számú kártyával kezdenek. A csapat egyik tagja felfordítja a kártyát, és hangosan felolvassa a tartalmát. A csapat ezután végrehajtja a kártyán szereplő utasításokat. Ezután a 2., majd a 3. és a 4. kártya következik. A munkalapot jegyzetelésre használhatják.

A kártyák vagy egy feladatot, vagy az Európai Unió Tanácsa, az érdekcsoportok vagy más érdekelt felek szemszögéből bemutatott további információt tartalmaznak. A diákok lépésről lépésre megalkotják saját „uniós jogszabályukat”. Utolsó feladatként fel kell készülniük arra, hogy a teljes osztálynak bemutassák az általuk alkotott jogszabályt.

## Tartalom

Minden jogalkotási javaslat és tematikus kártya megtalálható a gyakorlathoz tartozó segédanyagokat tartalmazó dokumentumban. A szerepjátéknak négy témaköre van. Az Európai Bizottság jogalkotási javaslatai, az Európai Unió Tanácsa által kért kiigazítások és az érdekelt felek által adott információk mind-mind úgy lettek kiválasztva, hogy a lehető legtöbb vitás helyzetet váltsák ki a diákok között. Ezek fiktív, kizárólag oktatási célt szolgáló anyagok. Fontos, hogy a gyakorlat után az oktató elmondja, mi a valós helyzet az egyes témákkal kapcsolatban.

A négy témát nehézség szerint sorrendbe állítottuk, az egyszerűbbtől az összetettebbig:

1. Uniós hadsereg?
2. Az európai demokrácia
3. Fenntartható divat
4. A mesterséges intelligencia fejlesztésének és alkalmazásának szabályozása

### Felelősségkizáró nyilatkozat

Érdemes felhívni a diákok figyelmét arra a tényre, hogy a valóságban az Európai Bizottságnak nincs hatásköre jogszabályokat kezdeményezni a szimulációban megadott több témában sem, például egy uniós hadsereg létrehozásáról vagy az európai választások szabályainak módosításáról, legalábbis a rendes jogalkotási eljárás keretében. Az ilyen ügyek az EU-Szerződés módosítását igényelnék, melynek menetét egyértelműen meghatározza [az Európai Unióról szóló szerződés \(EUSZ\) 48. cikke](#), és amelyhez az összes tagország kormányának közreműködése és az Európai Tanács egyhangú jóváhagyása szükséges.

A szerepjáték néhány jogszabályjavaslatához a Szerződés reformjával kapcsolatos európai parlamenti ajánlások adták az ötletet, amelyekről jelenleg is egyeztetés folyik az intézmények között.

Háttér-információkért lásd: [Az Európai Parlament sajtóközleménye, 2023. november 22.](#)

## Néhány ötlet

- Járja körbe a csapatokat, és segítsen nekik, ha megakadtak.
- Lehetőség szerint minden csapat más témán dolgozzon, így különböző jogszabályokat vihetnek az osztály elé, a „plenáris fórumra”. Játékmesterként dönthet úgy is, hogy minden csapat vagy több csapat is ugyanazon a témán dolgozzon, ha ezt tartja célravezetőnek.

# 2. SZEREPJÁTÉK: PLENÁRIS VITA ÉS SZAVAZÁS

## Előkészületek

A diákok maradjanak a saját szaktanárságukban. Az osztályteremben egy táblán vagy egy flipcharton legyen látható a következő táblázat:

Témakör	Szavazat mellette	Szavazat ellene	Tartózkodás
pl. fenntartható divat			
pl. a mesterséges intelligenciáról szóló jogszabály			

Írja fel az első oszlopba a vitatémákat.

## A gyakorlat menete

Minden csapat max. 5 percet kap arra, hogy ismertesse javaslatát a kitöltött munkalap alapján. Ezután a többi diák kérdéseket tehet fel. Az oktató ezt követően szavazásra bocsátja a javaslatot. Mindenki kézfeltartással szavaz. A javaslatot ismertető szaktanárság tagjai is szavazhatnak.

Az oktató a következőket mondja:

- „Emeljék fel a kezüket azok, akik egyetértenek ezzel a javaslattal.” Az oktató beírja a szavazatok számát az adott téma sorában a „szavazat mellette” oszlopba.
- „Emeljék fel a kezüket azok, akik nem értenek egyet ezzel a javaslattal.” Az oktató beírja a szavazatok számát az adott téma sorában a „szavazat ellene” oszlopba.
- „Emeljék fel a kezüket azok, akik tartózkodnak.” Az oktató beírja a szavazatok számát az adott téma sorában a „tartózkodás” oszlopba.

A szavazás végeztével az oktató megállapítja, hogy a többség az adott jogszabály elfogadása vagy elutasítása mellett döntött-e.

Többség akkor van, ha a diákok felénél egy személlyel több szavaz igennel vagy nemmel a javaslatra. A tartózkodók szavazatát nem számítjuk bele. Szavazategyenlőség esetén fel lehet függeszteni a szavazást. Így nem születik döntés.

Ez a művelet ismétlődik minden jogszabály esetében.

## Néhány ötlet

- A gyakorlat időigényét az osztályon belüli csapatok száma határozza meg.
- Minél kisebb egy csapat, annál nagyobb szerephez jutnak benne az egyes diákok. A csapatok számának meghatározásakor vegye figyelembe mind az időtartamot, mind a diákok szerepvállalási hajlandóságát.

# 3. MEGBESZÉLÉS ÉS KIÉRTÉKELÉS

## Előkészületek

A prezentáció alapján beszélje meg az osztállyal, hogy miben egyezik és miben különbözik a szerepjátékbeli jogalkotáshoz képest a valós helyzet. Ezalatt a diákok maradhatnak a csapatukban, de át is ültetheti őket.

## A gyakorlat menete

Először is kérdezzen rá a diákok **tapasztalataira**: „Milyen érzés volt felvenni egy európai parlamenti képviselő szerepét?” Lehet, hogy többen azt fogják mondani, hogy nem volt könnyű döntéseket hozni a gyakran egymással ütköző érdekek ismeretében. Az is lehet, hogy egyeseknek tetszett a döntéshozatallal járó felelősség és hatalom. Kérdezzen rá, kinek volt még az elhangzottakkal azonos vagy ellentétes tapasztalata: pl. „Ki érezte még így? Ki gondolta az ellenkezőjét?”

Ezután a felvezetés után **értékeljék ki** a gyakorlatot. Mondja el, hogy a szerepjáték nem mindenben képezi le a valóságot. Mind formailag, mind tartalmilag számos különbség van. Ugyanakkor természetesen számos dologban hasonlítanak. Ezek a különbségek és egyezések a prezentációban egy táblázatban szerepelnek (lásd a képet).

A SZEREPJÁTÉK ÉRTÉKELÉSE		HASONLÓSÁGOK	KÜLÖNBSÉGEK
FORMA			
TARTALOM	 	 	

A diákoktól először is kérdezze meg: „Szerintetek a szerepjáték mely részei voltak **hasonlóak** formailag vagy tartalmilag a valós helyzethez?” A diákok válaszaira is építve ismertesse a prezentáció alapján az egyezéseket.

A második kérdés: „Mit gondoltok, mi az, ami a valóságban **másképp** működik?” A diákok válaszaira is építve ismertesse a prezentáció alapján a különbségeket.

Harmadszor pedig vitassa meg az osztállyal, hogy a **szerepjáték témaköreiben mi a valós** helyzet. Ez nagyon fontos ahhoz, hogy a diákoknak pontos és tényszerű ismereteik legyenek a vitatémákról, ne a szerepjátékra hagyatkozzanak.

# Tartalom

## 1. EGYEZÉSEK ÉS KÜLÖNBSÉGEK A VALÓÉLET-BELI HELYZETHEZ KÉPEST

	Egyezések	Különbségek
<b>Forma</b>	<p><b>Szakbizottságok az Európai Parlamentben:</b> Az Európai Parlament rengeteg különböző témával foglalkozik. Az európai parlamenti képviselők ezért egy-két témára szakosodnak. Az intézményben körülbelül 20 állandó és néhány tematikus ad hoc bizottságműködik. A képviselők először ezekben a szakbizottságokban ismerik meg és vitatják meg a javaslatokat, mielőtt a teljes Parlamentnek bemutatnák, és a plenáris ülésen mindenki szavazna róluk.</p> <p><b>Érdekcsoportok:</b> Az európai parlamenti képviselőket gyakran keresik meg érdekcsoportok.</p> <p><b>Kézfeltartásos szavazás:</b> A javaslatokról az Európai Parlamentben gyakran kézfeltartással szavaznak, mert ez általában gyorsabb. Ha kézfeltartással nem határozható meg egyértelműen a többség vagy a Parlament egy kérdésben erősen megosztott, a képviselők elektronikus úton (= egyénileg) szavaznak. Egy képviselőcsoport (előzetesen) külön kérheti is az elektronikus szavazást, a jelentésekről szóló zárószavazások pedig többnyire szintén elektronikusan zajlanak. Így a polgárok nyomon követhetik, hogy mely képviselők szavaztak igennel/nemmel, vagy tartózkodtak a szavazástól.</p> <p><b>Többségi szavazás:</b> Az Európai Parlamentben a többség a leadott szavazatok fele + 1 szavazat.</p>	<p><b>Több képviselőcsoport:</b> A gyakorlat során a diákok nem tömörültek politikai elköteleződésük szerinti képviselőcsoportokba. A való életben az Európai Parlamentben nyolc képviselőcsoport van. A plenáris üléseken a képviselők saját képviselőcsoportjaik tagjaival ülnek együtt. Minden képviselőcsoportnak van egy elnöke.</p> <p><b>Megosztott jogalkotói hatáskör:</b> A gyakorlat esetleg arra enged következtetni, hogy kizárólag az Európai Parlament rendelkezik az EU-ban jogalkotási hatáskörrel, és minden döntés itt születik. A valóságban azonban a Parlament és az Európai Unió Tanácsa közösen osztozik ezen a hatáskörön.</p> <p><b>Az eljárás jóval összetettebb:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A gyakorlatban korlátozott számú „képviselő” vett részt. Az Európai Parlamentben 720 európai parlamenti képviselő vitázik és szavaz.</li> <li>- Az osztályban mindenki ugyanazon a nyelven beszélt. Az Európai Parlamentben viszont mindenkinek joga van a 24 hivatalos nyelv bármelyikén felszólalni. A tolmácsok azután mindent lefordítanak a többi 23 hivatalos uniós nyelvre.</li> </ul>
<b>Tartalom</b>	<p><b>Érvek:</b> A gyakorlat során felhozott érvek hasonlóak a valós parlamenti vitákon elhangzottakhoz.</p>	<p><b>Az eljárás jóval összetettebb:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A témák szakmailag gyakran <b>jóval bonyolultabbak</b>. Például a halászhálókon lévő lyukak mérete is lehet vita tárgya. Ehhez előzetesen tájékozódni kell a rendelkezésre álló tudományos kutatásokból, hogy pl. meg lehessen határozni, mely hálótípussal mely halfajok foghatók ki.</li> <li>- Az Európai Parlamentben szavazásra bocsátott jogalkotási javaslatok sokkal inkább <b>részletekbe menőek</b>. A képviselők minden részletet megvitatnak, és ha szükségét látják, módosítanak.</li> </ul>
	<p>Van egy jellemző, amely egyezés és különbség is lehet: <b>Maguk a témák:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Az ebben a gyakorlatban felhozott kérdések mind olyan témákat érintenek, amelyekről az Európai Parlament korábban tárgyalt vagy jelenleg is tárgyal.</li> <li>- Azonban vannak különbségek, mivel a valóságban az Európai Bizottság, az Európai Parlament és Tanács javaslatai és álláspontjai eltérnek (lásd a 2. fejezet előtti felelősségkizáró nyilatkozatot).</li> </ul>	

# AZ EURÓPAI PARLAMENT SZEREPJÁTÉKA – TÉMÁK

## 1. UNIÓS HADSEREG?

Már 1952-ben voltak tervek egy Európai Védelmi Közösség létrehozására, ennek ellenére az Európai Uniónak a mai napig nincs közös hadserege. Minden uniós tagállam önállóan dönt saját haderejéről és annak bevetéséről. A Maastrichti Szerződés megkötése óta a tagországok védelmi ügyekben is egyre több területre kiterjesztik az együttműködést. Az Ukrajna elleni orosz háborús agresszió fényében újra napirendre került egy uniós hadsereg létrehozásának gondolata.

A [Lisszaboni Szerződés](#) kölcsönös védelmi záradékot emelt be az EU-Szerződésekbe. 2022-ben az uniós tagországok elkötelezték magukat a Stratégiai Iránytű elnevezésű folyamat mellett, így közösen mérik fel és határozzák meg az EU biztonság- és védelempolitikai teendőit.

Az EU több intézkedést is elfogadott az Ukrajna ellen indított orosz támadás kapcsán: komoly szankciókat hozott, és először hozta működésbe az Európai Békekeretet, hogy Ukrajnát katonailag segítse. Jelenleg is tárgyalások folynak az EU védelemben vállalt szerepéről.

### Hasznos linkek:

- További információk a védelmi együttműködésről: <https://www.europarl.europa.eu/topics/hu/article/20190612STO54310/vedelem-hogyan-erositi-az-eu-a-biztonsagat>
- További információk a Stratégiai Iránytűről: <https://www.consilium.europa.eu/hu/policies/strategic-compass/>
- További információk az Ukrajna elleni orosz agressziós háborúra válaszul hozott uniós intézkedésekről: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

## 2. EURÓPAI DEMOKRÁCIA

Az európai polgárok 1979 óta ötévente közvetlenül választják meg, hogy kik képviseljék őket európai szinten az Európai Parlamentben. Az EU közös szabályai szerint az európai parlamenti képviselőket arányos képviselet szerint, közvetlen és általános választójogon alapuló, szabad és titkos választások útján választják meg. Minden választópolgár egyetlen szavazatot adhat le. Abban a tagállamban szavazhat, illetve indulhat jelöltként, ahol él.

A 2024. júniusi európai választásokon 720 parlamenti képviselői mandátum sorsáról döntöttek a választópolgárok. A képviselői helyek számának meghatározásakor a csökkenő arányosság elve érvényesül. Ez azt jelenti, hogy minél nagyobb egy adott tagállam lakossága, annál több lakosra jut egy-egy képviselő. Továbbá a polgárok csak saját országuk vagy saját regionális választókerületük jelöltjeire szavazhatnak.

A közös uniós szabályokon felül minden tagállam a saját alkotmánya szerinti szabályok és eljárások alapján bonyolítja le a választásokat. Ezek pedig országról országra eltérhetnek. A megválasztott képviselők demokratikus legitimitása a választásokon való részvétel arányától függ, amely jelentős mértékben nőtt a 2019-es választások óta, nagyrészt a fiatalok részvételének köszönhetően. A választójogi korhatár leszállításával tovább növelhető a fiatalok részvételi aránya. A 2024-es európai választásokon négy uniós tagállam (Ausztria, Belgium, Málta és Németország) 16 évre, Görögország pedig 17 évre csökkentette a korhatárt.

Azt is az egyes tagállamok határozzák meg, hogy a szavazáson való részvétel jog-e vagy kötelesség.

### Hasznos linkek:

- További információk az európai választási rendszerről:  
[europarl.europa.eu/factsheets/hu/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures](https://europarl.europa.eu/factsheets/hu/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures)
- További információk a választójogi korhatárról:  
[europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS\\_ATA\(2023\)749767\\_EN.pdf](https://europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS_ATA(2023)749767_EN.pdf)  
(csak angol nyelven)
- Több kezdeményezés is született annak érdekében, hogy a polgárok nagyobb szerephez jussanak az európai politikai életben, és az EU még demokratikusabbá váljon:
  - Az európai polgári kezdeményezés (2012-től): ha legalább hét uniós tagállamból legalább egymillió európai polgár aláír egy kezdeményezést, azzal jogalkotási javaslat kidolgozására kérheti fel az Európai Bizottságot.
  - A részvételre számos más eszköz is kínálkozik, például az ifjúsági párbeszéd, a [nyilvános konzultációk](#) (adott terület szakértőivel), a [petíciók](#) és a [polgári vitacsoportok](#).

### 3. FENNTARTHATÓ DIVAT

A világ textiltermelése 2000 és 2020 között több mint kétszeresére nőtt. Ezzel egy időben drasztikusan lecsökkent a ruházati cikkek hasznos élettartama. A textilipar évente mintegy 5 millió tonna hulladékot termel az EU-ban, ami fejenként évi 12 kg kidobott ruhát jelent. Ezek nagy része műszálas termék (pl. poliészter), amely szennyezi a környezetet.<sup>1</sup>

A gyorsdivat (fast fashion) jelenleg nincs betiltva az EU-ban. Az uniós döntéshozók arra készülnek, hogy a környezettudatos tervezésről szóló új rendeletben<sup>2</sup> minimumkövetelményeket határoznak majd meg a textilipari termékek fenntarthatóságára vonatkozóan. Néhány tagállam (például Franciaország) már tesz lépéseket az ultragyors divat visszaszorításáért: pl. ökopontrendszereket és bírságokat vezettek be.

Az Európai Parlament elkötelezetten küzd azért, hogy az uniós textilipar 2030-ra fenntarthatóbb és versenyképesebb legyen. 2023 júniusában elfogadott egy állásfoglalást, hogy támogassa a fenntartható és körforgásos textiliparra vonatkozó uniós stratégiát. Az a cél, hogy 2030-ra az Európai Unión belül csak olyan textilárukat forgalmazzanak, amelyek – amellet, hogy nem tartalmaznak egészségkárosító anyagokat – tartósabbak, illetve könnyebben újrahasználhatók, újrahasznosíthatók és javíthatók, valamint nagyobb arányban tartalmaznak újrafeldolgozott szálakat. Gyártásuk emellett magas szintű szociális és környezetvédelmi normák teljesítéséhez lenne kötve. Fokozatosan megszűnne a gyorsdivat, és ezzel párhuzamosan az újrahasználat és a javítás kerülne előtérbe. A gyártók a termékek teljes életciklusáért, így a hulladékgazdálkodásért is felelősséggel tartoznának.

Az Európai Parlament arra kérte az Európai Bizottságot, az uniós tagállamokat és a nemzetközi partnereket, hogy határozzanak meg célértékeket, és tegyenek konkrét lépéseket az elérésükre, kiegyensúlyozva a fenntarthatósági és versenyképességi kívánalmakat.

(A szerepjátékban a diákoknak először is abban kell megállapodniuk, hogy jogi szempontból mi számítson gyorsdivatnak.)

#### Hasznos linkek:

- További információk az uniós textilipari stratégiáról:  
[https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy\\_en](https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en)
- Hogyan teszi az EU fenntarthatóbbá a divatot?  
[https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable\\_en](https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en)
- További információk az EU „ReSet the Trend” kampányáról:  
[https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend\\_en](https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en)

<sup>1</sup>lásd: [https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy\\_en](https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en)

<sup>2</sup>lásd: [https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation\\_en](https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation_en)

## 4. A MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁRÓL SZÓLÓ JOGSZABÁLY

A mesterséges intelligencia (MI) mára a mindennapok részévé vált, gondoljunk csak a virtuális személyi asszisztensekre, az ajánlási algoritmusokra vagy a kifinomultabb gyógyászati és közlekedési alkalmazásokra. Mivel az MI képes rendkívül gyorsan rendkívül nagy adatmennyiséget elemezni, hamarabb fel tudja ismerni a betegségeket, optimalizálni tudja a forgalmat, személyre tudja szabni a tanulást, sőt, előre tudja jelezni például, hogy adott pillanatban mennyi elektromos áramra lesz igény. A szolgáltatások így intelligensebbé, biztonságosabbá és hatékonyabbá tehetők.

Nagy várakozásokkal tekintünk az MI elébe. Csak hogy néhány példát említsünk: az orvosoknak segít a diagnózisban, hogy a képképzési leletekben már a rákos elváltozások első jeleit ki tudják szűrni, a gazdáknak drónalapú érzékelőkkel segít figyelemmel kísérni terményeik egészségét, a gyártóknak pedig prediktív karbantartással segít elejét venni a költséges leállásoknak. Globális szinten a mesterséges intelligencián alapuló innovációban megvan a lehetőség a gazdaság fellendítésére, az üvegházhatású gázkibocsátás csökkentésére, vagy éppen az eddig rosszul ellátott területeken az oktatás és az egészségügyi ellátás hozzáférhetőségének javítására.

Ám a lehetőségek mellett az MI komoly kihívásokat is hordoz. Nem mindegy például, hogy milyen adatokon tanul. Állandósíthatja a torzításokat és a hátrányos megkülönböztetést a hitelkérelmeknél, munkaerőfelvételnél vagy a bűnüldözésben. Az automatizált döntéshozatal átláthatatlan lehet, így nehéz megérteni vagy megtámadni annak eredményét. Aggályokat vet fel a tömeges megfigyelés, a magánszféra megsértése és az automatizáció foglalkoztatásra és társadalmi kohézióra gyakorolt hatása is. Az MI az élet számos területét érinti – elég csak etikai, jogi, gazdasági és szociális vonatkozásaira gondolni – ezért alkalmazásában kiegyensúlyozott szemléletre van szükség. Úgy kell kiaknázni az előnyeit, hogy közben védjük magunkat a kockázatok ellen. Az Európai Unió mindezekre tekintettel alkotta meg – a világon elsőként – 2024-ben a mesterséges intelligencia fejlesztésének és használatának átfogó szabályozását.

### Hasznos linkek:

- A mesterséges intelligencia egyszerre áldás és átok. További információk az MI jelentette fenyegetésekről és lehetőségekről: <https://www.europarl.europa.eu/topics/hu/article/20200918STO87404/a-mesterseges-intelligencia-hasznalata-es-veszelyei>
- További információk a mesterséges intelligenciáról szóló rendeletről: <https://www.europarl.europa.eu/topics/hu/article/20230601STO93804/az-első-unios-rendelet-a-mesterseges-intelligenciarol>
- Áttekintés az [uniós stratégiáról](#): kiválósági ökoszisztéma kialakítása, az MI iránti bizalom erősítése, egyensúly az innováció, a biztonság és az alapvető jogok érvényesítése között.