

Процесс принятия решений в Евросоюзе: ОПЫТ ИГРЫ-СИМУЛЯЦИИ



Гертруд Ганденбергер

Гертруд Ганденбергер — магистр политологии, руководитель учебных программ Международного образовательного центра "Forum Burg Liebenzell" (Бад Либенцель, Германия). На протяжении более чем 10 лет занимается политическим образованием; основные темы: Европа, права человека и демократия.

E-mail: gandenberger@internationalesforum.de

Краткое введение

Представленная игра-симуляция в сокращенной форме отображает комплексный характер европейского опыта процесса совместного принятия решений.

В соответствии с законодательно оформленной процедурой (Статья 251 ЕС-Договора) участники игры в роли членов Еврокомиссии, Европарламента, Совета Евросоюза и Комиссии по экономическим и социальным вопросам проигрывают на практике существующие в настоящее время в европейской политике актуальные механизмы процесса принятия решений, в данном случае на примере дискуссии о введении "водительского удостоверения в рамках ЕС". Примерив на себя роль определенного органа ЕС и изучив сферу его компетенций, участники игры узнают, кто и в какой степени на различных ступенях принятия решений обладает соответствующим правом голоса и возможностями влияния на данный процесс, а также каким способом можно выстраивать различные неформальные стратегии и тактики действий в европейской политике. Благодаря этому участники игры проигрывают реальный политический процесс и получают практический опыт в данной сфере. Сокращение количества членов Европейского Совета до трех государств-участников обусловлено упрощением процедуры проведения игры. Для того чтобы играющим предоставить большую свободу в поиске аргументации во время дискуссии и конкретизировать вопрос, выносимый на обсуждение, в нем выделены три аспекта:

- Должен ли быть ограничен срок действия водительского удостоверения и если да, то в течение какого количества лет оно может считаться действительным?
- Необходимо ли с определенного возраста всем владельцам водительского удостоверения проходить медицинское освидетельствование? Если да, то как часто оно должно повторяться, например, начиная с 65-летнего возраста каждые пять лет?
- Должны ли в водительское удостоверение вноситься биометрические данные? Если да, то какие: отпечатки пальцев и/или сканирование зрачка, и/или генетические отпечатки пальцев?

Введенная с 1991 года Маастрихским договором процедура принятия общеевропейских законов наделяет Европейский парламент широкими полномочиями, которые по своему статусу приравнены к полномочиям Совета Европы (Совет министров стран Евросоюза) и имеют с ним равную юридическую силу. Для принятия решений, связанных с внутренней юрисдикцией стран-участниц, как например, в вопросах потребительского законодательства или в сфере защиты окружающей среды, Совету Евросоюза для окончательного решения необходимо "Да" Европарламента. Через своих парламентских представителей, выбранных прямым голосованием, граждане Евросоюза могут таким образом оказывать влияние на процессы европейской интеграции.

Решения, которые принимаются на европейском уровне, касаются граждан Евросоюза почти каждый день в их будничной жизни, идет ли речь о качестве питьевой воды, стандартах медицинских лекарств или же в вопросе о европейском водительском удостоверении. Поэтому очень важным для восприятия европейских политических процессов простыми гражданами является понимание того, кто и в какой степени в процессе принятия данных решений обладает соответствующим правом голоса, а также возможностями оказывать влияние на данный процесс.

Практический ход игры

I. Участники делятся на четыре группы с количеством человек в каждой не менее 3-х: Европейская комиссия, Европейский парламент, Совет Евросоюза и Комиссия по экономическим и социальным вопросам Евросоюза. (5 минут)

II. Каждая группа на первом этапе получает детальное описание своего ролевого профиля — структуру, задачи, принципы и механизмы деятельности, особенности совместной работы с другими органами Евросоюза, графическую схему процесса принятия решения в Евросоюзе и описание различных позиций стран, фракций и заинтересованных групп (общественные организации, ассоциации и союзы) в отношении общеевропейского водительского удостоверения. Они должны познакомиться со своим ролевым профилем и определиться со своей позицией, как одной из институций Евросоюза, по обсуждаемому вопросу. (15 минут)

III. На следующем этапе в соответствии с общеевропейской процедурой принятия решений каждая группа использует свои полномочия и возможности влияния, согласовывает стратегию своих действий и принимает решения по своим последующим шагам. Группа “Еврокомиссия” в это время разрабатывает рамочный проект основных положений об общеевропейском водительском удостоверении. (20 минут)

IV. На следующем этапе “Европейский парламент”, “Совет Евросоюза” и “Комиссия по экономическим и социальным вопросам Евросоюза” дополнительно делятся на “малые группы”, а именно — фракции (социалисты, европейская народная партия, зеленые), представители стран (Германия, Великобритания, Польша) и заинтересованные группы (общественные организации, ассоциации и союзы), которые затем обсуждают и согласовывают свои интересы в отношении трех выделенных аспектов обсуждаемого вопроса уже с позиции представителя соответствующей “малой группы” в рамках “большой” (то есть в составе соответствующей институции Евросоюза). (30 минут)

V. В ходе игры разрешаются неформальные разговоры и возможность достижения определенных договоренностей между всеми играющими “евро”- группами (как на уровне институций, так и “малых” групп).

VI. В заключение данного этапа малые группы на основании своего ролевого профиля и прилагаемых к нему материалов формулируют свои интересы и позицию в соответствующей евро-институции и начинают вести между собой переговоры внутри нее. Согласно существующему регламенту они должны прийти к общей позиции. В это же время Еврокомиссия думает о том, на какие компромиссы она готова пойти, чтобы иметь возможность продвигать предложения из разработанного ею проекта основных положений об общеевропейском водительском удостоверении. (20 минут)

VII. Комиссия по экономическим и социальным вопросам Евросоюза высказывает свою точку зрения по обсуждаемому вопросу (прежде всего, по его трем аспектам). (3 минуты)

VIII. Далее Еврокомиссия проводит консультации о возможных изменениях рамочных положений проекта закона с Советом Европы или Европарламентом (на усмотрение Еврокомиссии), и согласовывает при этом, хотят ли они включить эти изменения в проект или отозвать свои предложения. (15 минут)

IX. В соответствии с европейской процедурой принятия решений, используя, например, такую возможность, как создание согласительной комиссии, участники игры проходят следующий этап принятия совместного решения. (от 5 до 30 минут)

X. Рамочные положения выносятся на голосование в Европейском парламенте и Совете Европы в соответствии с принятой в этих институциях процедурой голосования. (2 минуты)

XI. В заключение имеется результат: принятые всеми сторонами рамочные (-ое) положения (-ие) об общеевропейском водительском удостоверении или их (его) нет.

XII. На последнем этапе игры проходит совместное заключительное заседание Европарламента, Еврокомиссии и Совета Европы, на котором представляются те различные позиции, которые возникали в ходе обсуждения данного вопроса внутри институций, и оглашается принятое реше-

ние. Комиссия по экономическим и социальным вопросам Евросоюза комментирует его. На этом этапе очень важно также визуализировать предложения соответствующих институций. (20 минут)

XIII. Подведение итогов игры-симуляции — обратная связь и критика участников. (20 минут)

Материалы для игры

Описание ролевого профиля Европейских институций — структура, задачи, принципы и механизмы деятельности, особенности совместной работы с другими органами Евросоюза; графическая схема процесса принятия решений в Евросоюзе и комментарий к ней; описание различных позиций стран, фракций и заинтересованных групп (общественных организаций, ассоциаций и союзов) в отношении вопроса, выносимого на обсуждение, а также таблички с именами и соответствующие флажки-символы. Колокольчик для проведения заседания.

Помещение

Необходим общий зал, а также помещения для работы каждой европейской институции и организации процесса согласования позиций различных групп внутри ее. То есть по возможности одно общее помещение и 4 помещения для европейских институций.

Возможности использования

Игра-симуляция может проводиться в рамках семинара или другого образовательного мероприятия, связанного с тематикой функционирования Евросоюза. Она направлена, прежде всего, на углубление понимания и, возможно даже, конфронтацию со всем комплексом европейских структур, принимающих участие в процессе принятия решений в Евросоюзе. Игра наглядно демонстрирует наличие различных точек зрения и интересов внутри Евросоюза, различные властные структуры и пути принятия решений, и тем самым делает прозрачным для участников игры весь процесс принятия политических решений. Сделать Евросоюз более понятным — является одной из главных целей данной игры-симуляции.

Возраст и образовательный уровень участников не играет существенной роли, так как “ролевые профили” и другие рабочие материалы для проведения игры готовятся с учетом их способностей. Чтобы все роли были распределены, необходимо минимум 12 участников. Оптимальным является, конечно, большее количество участников, чем заявленный минимум.

Сильные стороны и границы использования данного метода

Данная игра-симуляция подразумевает проигрывание ситуации принятия решения, которая, по возможности, должна быть максимально приближена к реальности, но все же содержательно она не может охватить “все” и ограничивается лишь самым существенным. Находясь в роли одного из



политических актеров (в составе той или иной европейской институции), участники получают комплексные знания об организационных структурах Евросоюза и механизмах принятия решений в нем. В безопасной, с точки зрения личной ответственности, ситуации игры-симуляции они пробуют вести переговоры и выстраивать линии своего поведения. Они учатся определять собственные цели, соотносить свои интересы и интересы других и принимать решения. При этом они узнают, например, в роли Комиссии по экономическим и социальным вопросам, о том, что восприятие и реализация своих интересов зависит также от других политических структур Евросоюза, вовлеченных в процесс принятия решений. Как раз в этом и заключается основная трудность данной игры-симуляции. Из-за сложных, долгосрочных и не всегда успешно протекающих процессов принятия решения участники могут почувствовать себя недостаточно удовлетворенными и даже разочарованными. Поэтому для данной игры-симуляции, как бы она ни проходила и чем бы она ни завершилась, всегда необходим позитивный настрой на ее проведение со стороны ведущих. Даже в том случае, если не все участники владеют необходимыми социальными и коммуникативными компетентностями, что может привести к отказу от использования данного метода или же к сомнениям в его эффективности. Особенно важным здесь является хорошая предварительная работа по подготовке материалов для игры, продумывание ее хода и затем четкий инструктаж участников. Данную игру, несмотря на все ее сложности и "подводные камни", мы рекомендуем проводить в рамках семинаров, связанных с европейской тематикой, хотя бы потому, что наиболее часто высказываемое мнение на этапе подведения итогов игры и получения обратной связи от участников заключается в следующем предложении: "Сейчас я, наконец, понимаю, как это все функционирует и почему продолжается всегда так долго".

Ссылки на материалы, используемые при подготовке игры-симуляции (на нем. языке):



1. "Schon eine Denkaufgabe" — Positionssuche bei den EU-Akteuren.
2. "Überzeugen gehört dazu — Machtkampf zwischen Parlament und Rat à la Mitentscheidungsverfahren" — Informationslinks zu den EU Institutionen:
<http://www.bpb.de/methodik/146XJ,0,0,Institutionen.html>,
aufgerufen am 24.10.2005
3. Informationen zur EU-Führerscheinrichtlinie: Statements während der EP-Plenarsitzung:
<http://www.europarl.eu.int/registre/recherche/NoticeDetaillee.cfm?docid=132045&doclang=DE>,
aufgerufen 24.10.2005
4. Dokumente zum Legislativverlauf:
http://www.europa.eu.int/preflex/detail_dossier_real.cfm?CL=de&DossierId=187270
aufgerufen am 24.10.2005

Перевод с немецкого Сергея Лабоды

Кніжная палічка

Психологическая гостиная для учащейся молодежи: Методические рекомендации / Ю. И. Чепик, С. В. Мицкевич — Мн. 2008. — 65 с.



В пособии излагается авторская программа организации групповой психологической работы с учащейся молодежью. Даны методические основы современных подходов в работе с молодежью, обучающейся в различных учебных заведениях.

Рассмотрены основные принципы, цели, задачи, содержание и методы проведения групповой и индивидуальной психологической деятельности. Проанализированы проблемы современной семьи и молодежи. Даны практические рекомендации по созданию специально организованных встреч молодежи в "Психологической гостиной". Описаны принципы проведения, практические упражнения и задания психологического сопровождения для специалистов и участников встреч.

Пособие адресуется профессиональным психологам, социальным педагогам, социальным работникам и специалистам, работающим с учащейся молодежью, а также студентам и преподавателям вузов, учителям и заинтересованным лицам.

Пособие можно скачать на Интернет-сайте www.belinternet.org

Чалавек. Супольнасць. Грамадства: тэматычны зборнік для лідэраў навучальных гурткоў / М. Бараноўская, А. Вялічка, А. Грыгальчык, З. Губарэвіч і інш. // пад рэдакцыяй К. Ганчаровай. — Мінск: ООО "Пасія", 2007. — 184 с.



Гэта новы тэматычны зборнік для лідэраў навучальных гурткоў. У ім можна знайсці апісанне праграм навучальных гурткоў, праведзеных у Беларусі і скіраваных на развіццё грамадзянскай супольнасці. У зборніку

можна пазнаёміцца з планамі сустрэч гурткоў, распрацаванымі для дыскусіі пытаннямі, раздатковым матэрыялам, тэкстамі, а таксама апісаннемі метадаў, якія можна выкарыстоўваць пад час правядзення сустрэч. Кніга адрасуецца ў першую чаргу лідэрам навучальных гурткоў, супрацоўнікам адукацыйных і асветніцкіх грамадскіх арганізацый, настаўнікам. Яна будзе карысна ўсім тым, хто зацікаўлены знаёмствам з новымі формамі адукацыі дарослых. Распрацоўкі, прыведзеныя ў артыкулах, можна паспяхова выкарыстоўваць у практычнай дзейнасці адукатараў, якія працуюць з дарослымі людзьмі. Знайсці зборнік можна на: www.hurtki.info.