



**Financováno
Evropskou unií**

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou pouze názory autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za ně nenesou odpovědnost.



Přepis podcastu

Téma: Jak se z evropské pyramidy stává urna

Ročník: Kvarta

Blok 3



Pepa: Pojdme si na úvod dnešního hloubkového ponoru zkusit představit jednu věc. Zkusme si vybavit takovou tu úplně nejoblíbenější online hru na světě.

Jana: Mhm.

Pepa: Server běží prostě naplno, miliony připojených uživatelů. Ale pak si člověk všimne jedné dost podivné věci...

Jana: ...že tam něco chybí.

Pepa: Přesně. Do první úrovně se najednou nehlásí skoro žádní nováčci. Ta startovní lokace je úplně, ale úplně prázdná. Zato ty zóny pro maximální levely, ty prostě praskají ve švech.

Jana: Jasně. Takže všude samý veterán.

Pepa: No přesně tak. Kolem běhají jenom ostřílení veteráni, kteří v té hře tráví už roky a prostě odmítají odejít. A my jsme tenhle dnešní rozbor připravili přímo na míru pro žáky kvarty, protože...

Jana: ...protože tohle už dávno není jen nějaká hra.

Pepa: Přesně, to je naše demografická realita. Dnešní mise je rozluštit, proč se takhle mění takzvaný tvar evropské společnosti, co to vlastně znamená pro budoucnost, a pomůžou nám s tím data z Eurostatu a pracovní listy Cestování časem, které kvarta právě řeší.

Jana: Já bych tomu hernímu příměru jenom dodala, že to je naprosto přesné. Když se na to podíváme z pohledu demografie, tak ten náš evropský server má momentálně v tomhle roce 2026 kolem 452 milionů hráčů.

Pepa: To je docela dost.

Jana: Je, ale to absolutní číslo je vlastně druhořadé. To hlavní, co dnes úplně mění pravidla hry, je právě ta věková struktura, tedy ten poměr mezi nováčky a veterány.

Pepa: Jasně. Takže se musíme podívat na to vizuální rozložení hráčů. Pojdme si to rozebrat. Jaké tvary tedy vlastně může naše hráčská komunita na těch grafech vytvářet? Já znám takovou tu klasickou pyramidu.

Jana: No, odborně se tomu říká věková pyramida a máme v základu tři takové hlavní tvary. Ten první, to je ten, o kterém mluvíš. Říkáme mu progresivní...

Pepa: ...a ten vypadá jak?

Jana: Jako trojúhelník.

Pepa: Přesně jako klasický trojúhelník.

Jana: Máš prostě obrovskou širokou základnu nováčků, tedy dětí, ale směrem nahoru se to hrozně rychle zužuje. Málo veteránů. Lidé se tam zkrátka nedožívají vysokého věku.

Pepa: Aha. A to je dneska realita kde? V Evropě už asi ne, že?

Jana: Kdepak, v Evropě už dávno ne. Tohle je dneska typická realita pro africké státy. Úplně učebnicovým příkladem je třeba Niger.

Pepa: Niger, mhm. Takže tam hra roste neskutečným tempem. Ale je nějaký, řekněme, stabilní stav, zlatý střed?

Jana: Jasně. Tomu druhému typu se říká stacionární a ten graficky připomíná spíš zvon.

Pepa: Zvon, jakože je to dole i uprostřed zhruba stejně široké.

Jana: Přesně. Počet nově příchozích hráčů, tedy dětí, a těch stávajících hráčů, což jsou rodiče, je hodně podobný. Ta populace prostě neroste, ale ani neupadá. Je to stabilní.

Pepa: Takže stacionární tvar rovná se stabilní stav. Zvoneček. Dobře, ale tak tuším, že u nás v Evropě nebo přímo v Česku ten graf jako zvon asi nevypadá, co?

Jana: No to bohužel nevypadá. My jsme se posunuli k tomu třetímu typu a ten se jmenuje regresivní. Většinou se to vizuálně přirovnává k urně nebo...

Pepa: ...k urně. Ty jo, to zní docela děsivě.

Jana: Je to takové popisné, no. Nebo se někdy říká k cibuli.

Pepa: K cibuli. Dobře, cibule zní aspoň trochu líp. Takže u cibule je to dole hodně úzké. To znamená málo nováčků...

Jana: ...málo dětí. Přesně. A pak se to uprostřed a nahoře obrovsky rozšiřuje, protože tam je ohromné množství těch starších hráčů, těch veteránů, kteří žijí déle a prostě hrají dál.

Pepa: Takže abychom to nějak shrnuli, my v Evropské unii hrajeme hru, kam se zkrátka nováčci už moc nehrnou, protože ta průměrná porodnost v EU je teď tuším jenom 1,34 dítěte na ženu.

Jana: Přesně tak. Přičemž jen na udržení toho stabilního zvonu bychom potřebovali hodnotu 2,1. A co je na tom vlastně fascinující, je fakt, že právě tahle kombinace malého počtu dětí a dlouhověkosti veteránů z nás dělá ten takzvaný starý kontinent.

Pepa: Aha, z toho to vzniklo. No dobře, ale jak jsme se vlastně z toho klasického trojúhelníku vůbec dostali až k té cibuli nebo k urně? Já myslím, že by bylo fajn, aby kvarta viděla ten vývoj v čase. Pojdme se posunout na časové ose.

Jana: To je výborný nápad. Když se vrátíme, řekněme, do roku 1950, tak bys na grafu Evropy viděl opravdovou pyramidu. Krásný trojúhelník.

Pepa: Takže obrovské množství dětí.

Jana: Přesně. Obří základna. Po válce prostě přišly ty takzvané silné ročníky.

Pepa: Jasně. A co se stalo pak? Dneska máme rok 2026.

Jana: No a ta obrovská generace narozená po válce pochopitelně nezmizela. Oni zestárli, takže dneska se ta pyramida změnila v cibuli. Základna dole se zužuje, dětí ubývá, ale ta původně široká základna se posunula doprostřed. Jsou v produktivním středním věku.

Pepa: Tady to začíná být opravdu zajímavé. Je to, jakoby v jedné slavné herní sezóně začalo hrát prostě obrovské množství lidí najednou, a tahle obří bublina hráčů postupně leveluje, stárne, přesouvá se v tom grafu směrem nahoru, že jo.

Jana: No jasně. Putující bublina.

Pepa: A když si to promítneme dál, co se stane s touhle bublinou v roce 2050? To už budou tihle všichni hráči veteráni.

Jana: Přesně tak. V roce 2050 se ta široká střední část posune úplně nahoru, a to je ten moment, kdy z cibule vznikne ta urna. Nahoře obrovský masivní vrchol plný seniorů, pod nimi úzký střed...

Pepa: ...a dole úplná prázdnota, protože nováčci prostě nepřicházejí.

Jana: Přesně.

Pepa: Dobře, ale počkej, pokud se nám ten server takhle plní výhradně veterány, kteří už možná nejsou ekonomicky aktivní, kdo obstarává suroviny? Kdo udržuje ten server v chodu? Jana: No a tady se dostáváme k tomu zásadnímu problému. V demografii se tomu říká index závislosti.

Pepa: Index závislosti. Co si pod tím má kvarta představit?

Jana: Úplně jednoduše to ukazuje, jaký je poměr mezi lidmi, co pracují, a těmi, kteří už nepracují, tedy hlavně seniory. V polovině 20. století to bylo tak, že na jednoho seniora připadalo zhruba pět pracujících lidí.

Pepa: Pět na jednoho. Takže na zaplacení důchodu a zdravotní péče se složilo pět lidí. To je fajn, to bylo udržitelné. Jenže dneska v roce 2026 jsme na tom tak, že na jednoho seniora připadají už jen necelí tři pracující.

Jana: Páni, z pěti na necelé tři.

Pepa: A to není konec. Ta prognóza pro rok 2050, kdy se nám ten graf změní na urnu, je taková, že na jednoho důchodce budou připadat už jen pouzí dva pracující lidé. Dva 11.

Jana: Co to ale znamená reálně? Ptám se vlastně tak trochu za kvartu, protože těmhle studentům bude v roce 2050 necelých 40.

Pepa: No, to znamená, že to budou přesně oni. Ti studenti kvarty budou v tom nejlepším produktivním věku. Budou to právě ti dva pracující, kteří ponesou obrovskou zátěž.

Jana: Zátěž financování čeho hlavně? Zdravotnictví...

Pepa: ...zdravotní péče, důchodů, prostě celého toho masivního vrcholu urny. Ta skupina seniorů nahoře bude obrovská a ta hrstka mladších to bude muset ze svých daní zaplatit.

Jana: Uf. Slyšet ta čísla je jedna věc, ale vidět, jak se ta pyramida vlastně hroutí na vlastní oči, to je věc druhá. Což je ale super, protože žáci budou přesně tuhle logiku zkoumat ve svém pracovním listu, že jo?

Pepa: Jo, budou. Mají k tomu k dispozici skvělý nástroj na webu populationpyramid.net. Na co by se tam měli při té práci nejvíc soustředit, když už tam ta data uvidí?

Pepa: Já bych jim poradil, ať si tam sami projedou tu časovou osu, ať si nastaví Evropu, zadají rok 1950 a pak s tím posuvníkem jedou plynule přes náš dnešek až do roku 2050. Úplně jasně tam uvidí tu putující bublinu, uvidí, jak se ta základna Evropy zužuje a mění se z trojúhelníku přes cibuli v tu obří urnu.

Jana: Tak to je úplná vizuální pecka. A oni tam nemají jenom Evropu. Mají si do vyhledávače zadat i africký stát Niger, který jsme zmiňovali.

Pepa: Přesně.

Jana: Až si tam ten Niger zadáte, tak uvidíte úplně brutální kontrast. Zatímco naše evropská hra se mění v těžkou urnu, Niger, to je ukázkový široký trojúhelník. Prostě obrovská spousta mladých lidí. Populace tam raketově roste.

Pepa: A když si to spojíme do takového širšího kontextu, tak právě tyhle obrovské geografické rozdíly – na jedné straně stará urna v Evropě, na straně druhé mladý trojúhelník v Africe – to bude hlavní hnací motor budoucí globální migrace. Lidé přirozeně půjdou tam, kde chybí pracovní síla.

Jana: Jasně, ten tlak hledá uvolnění. Myslím, že jsme to docela obsáhli. Než se vrhneme na úplný závěr, pojďme si stručně a rázně zrekapitulovat ty tři hlavní body, které prostě kvarta musí po dnešku ovládat.

Pepa: Tak jo. Za prvé, známe tři tvary věkové pyramidy: progresivní trojúhelník s obří základnou dětí, stacionární zvon a náš evropský regresivní tvar, tedy cibule směřující k urně.

Jana: Za druhé, chápeme tu putující bublinu stárnoucích hráčů od široké základny v roce 1950 přes dnešní cibuli až po tu urnu v roce 2050. Bublina se prostě posouvá nahoru.

Pepa: A za třetí, ten varovný index závislosti. Z pěti pracujících na jednoho seniora jsme dnes spadli na tři a brzy to budou už jenom dva pracující na jednoho seniora.

Jana: Super. Moc děkujeme všem žákům kvarty za pozornost při dnešním hloubkovém ponoru do demografie. Opravdu oceňujeme vaši badatelskou práci s daty, která vás teď čeká.

Pepa: Určitě to bude zajímavé.

Jana: A na úplný závěr si odnešte jednu věc k zamyšlení, mimo ten pracovní list: Když bude v roce 2050 na jednoho pracujícího připadat mnohem víc seniorů než dnes, co by se muselo ve společnosti změnit, aby to fungovalo?