

Jak by naše země obstála ve válečné hrozbě? Podcastová série Wargame: Česko odhaluje zákulisí krizového rozhodování

1.10.2025 - Komerční sdělení | ČTK

Tento týden odstartovala podcastová série Wargame: Česko, která prostřednictvím autentické simulace přivádí bývalé politiky, diplomaty a experty do rolí představitelů státu. V reálném čase čelí eskalujícímu napětí mezi Ruskem a NATO a musí se rozhodovat pod tlakem neúplných informací i očekávání veřejnosti. První dva díly vyšly 29. a 30. září, třetí epizoda je dostupná od 1. října 2025

Tento týden odstartovala podcastová série **Wargame: Česko**, která prostřednictvím autentické simulace přivádí bývalé politiky, diplomaty a experty do rolí představitelů státu. V reálném čase čelí eskalujícímu napětí mezi Ruskem a NATO a musí se rozhodovat pod tlakem neúplných informací i očekávání veřejnosti. V **pondělí 29. a v úterý 30. září** vyšly první dva díly a dnes, **1. října 2025, je od 19:00** k dispozici třetí epizoda na všech hlavních podcastových platformách.

Děj vychází z fiktivního scénáře zasazeného do reálných procesů rozhodování vlády a NATO. Úvodní epizoda zavádí posluchače do roku 2029, kdy se v Lotyšsku odehrávají násilné incidenty během oslav konce druhé světové války. Rusko obviňuje Pobaltí z útisku ruskojazyčné menšiny a k hranicím přesouvá tisíce vojáků. Česká vláda, v čele s premiérem **Vladimírem Mlynářem**, ministrem obrany **Františkem Mičánkem** a ministrem zahraničí **Tomášem Petříčkem**, musí rozhodnout, zda podpoří žádost Lotyšska o konzultace NATO podle článku 4.

Druhý díl se nese v atmosféře nervozity a rostoucí nedůvěry mezi spojenci, kteří navenek drží pohromadě, interně ale sílí tlak na Evropu, aby převzala větší odpovědnost za vlastní obranu. Česká vláda řeší, jaké síly může skutečně poskytnout a co je reálné odhodlání, a co už jen gesto směrem k médiím či spojencům. V závěru simulace dojde na summitu NATO k udržení aliance, ale všichni vědí, že pokud nepřijde zásadní obrat, Evropa v nejbližší krizi zůstane sama. Třetí epizoda s názvem *Atentát* přináší dramatický zvrat. Děj se přesouvá přímo do České republiky a posluchači se poprvé setkají s hrozbami na domácí půdě.

Účinkujícími jsou lidé s dlouholetou praxí ve státní správě, exekutivních pozicích nebo v médiích. V podcastové minisérii obsadil roli premiéra fiktivní české vlády **Vladimír Mlynář**. „Sledoval jsem kdysi zblízka práci dvou skutečných premiérů, takže když mi tuhle roli ve Wargame nabídli, dlouho jsem neváhal,“ říká **Mlynář** a dodává: „V prvním díle napětí stoupá jen pomalu a rozhodování fiktivní české vlády je tak relativně předem dané. V dalších dílech to už bude napínavější a složitější: už to není o tom, co bych chtěl udělat, ale o tom, co v dané situaci lze reálně dělat. Volba mezi špatným a ještě horším! Natáčeli jsme v kuse jeden den a upřímně, v závěru hry jsem si už pak jen říkal, že mám velké štěstí, že skutečným premiérem nikdy nebudu.“

Projekt se inspirovat britskou sérií *The Wargame* z produkce Sky News a Tortoise Media. Osobní rozměr projektu zdůrazňuje i **Tomáš Jirsa**, který v simulaci ztvárnil roli poradce premiéra pro strategickou komunikaci: „Skoro nemůžu uvěřit, že to, co začalo jako spontánní debata o britské Wargame, kterou někde slyšel Michal, vyvolalo takový ohlas v naší Insider komunitě a vedlo až k tomu, že pouštíme ven kompletní sérii. Snad se nám podaří udržet laťku kvality vysoko a posluchače to povede k hlubšímu zamyšlení.“

Za komplexností celého příběhu stojí gamemaster **Jan Kofroň**, jenž navrhl dějový a logický rámec hry a během natáčení simuloval rozhodování NATO: „*Řada válečných her se potýká s nepřesvědčivou rozehrou. Naší výhodou bylo, že jsme nemuseli příliš přehánět a konstruovat krajně nepravděpodobné zápletky. Některé z incidentů, které jsme do scénáře zařadili – třeba narušení vzdušného prostoru alianční země ruským letectvem – se během posledního měsíce v nějaké podobě skutečně udály. I díky tomu naši hráči od prvních okamžiků zvažovali i ty pesimističtější varianty vývoje, což přispívalo k dynamice hry,*“ vysvětluje.

Závěrečná čtvrtá epizoda série vyjde **2. října 2025 v 19 hodin**. Podcastová série je k dispozici na webu www.wargamecesko.cz a na všech hlavních podcastových platformách. Projekt podpořil český podnikatel a investor Václav Dejčmar.

Aktéři simulace a jejich role:

O projektu Wargame: Česko

Podcastová série Wargame: Česko přináší čtyři epizody, které prostřednictvím autentické simulace odhalují složitost krizového rozhodování státu. Účastníci, bývalí politici, diplomaté a experti, čelí fiktivnímu scénáři, který vychází z reálných bezpečnostních hrozeb. Projekt vznikl pod vedením gamemastera Jana Kofroně a produkce NWCMRS.

Více informací zde.

O obsahovém vydavatelství NWCMRS:

NWCMRS je plně nezávislé vydavatelství, které vzniklo v roce 2024. Jeho cílem je prostřednictvím obsahových projektů budovat komunity a zároveň dávat prostor výrazným osobnostem, které mají co říct. Ambicí je vytvářet unikátní obsah, který rezonuje s publikem, a to formou, která není samozřejmá. Vydavatelství, pod něhož spadají mj. podcasty Insider či 10:35, vede z pozice CEO David Kursa a je stoprocentně vlastněno investorem a podnikatelem Tomášem Jirsou.

Zdroj: NWCMRS

<https://www.ceskenoviny.cz/tiskove/zpravy/jak-by-nase-zeme-obstala-ve-valecne-hrozbe-podcastova-serie-wargame-cesko-odhaluje-zakulisi-krizoveho-rozhodovani/2728309>