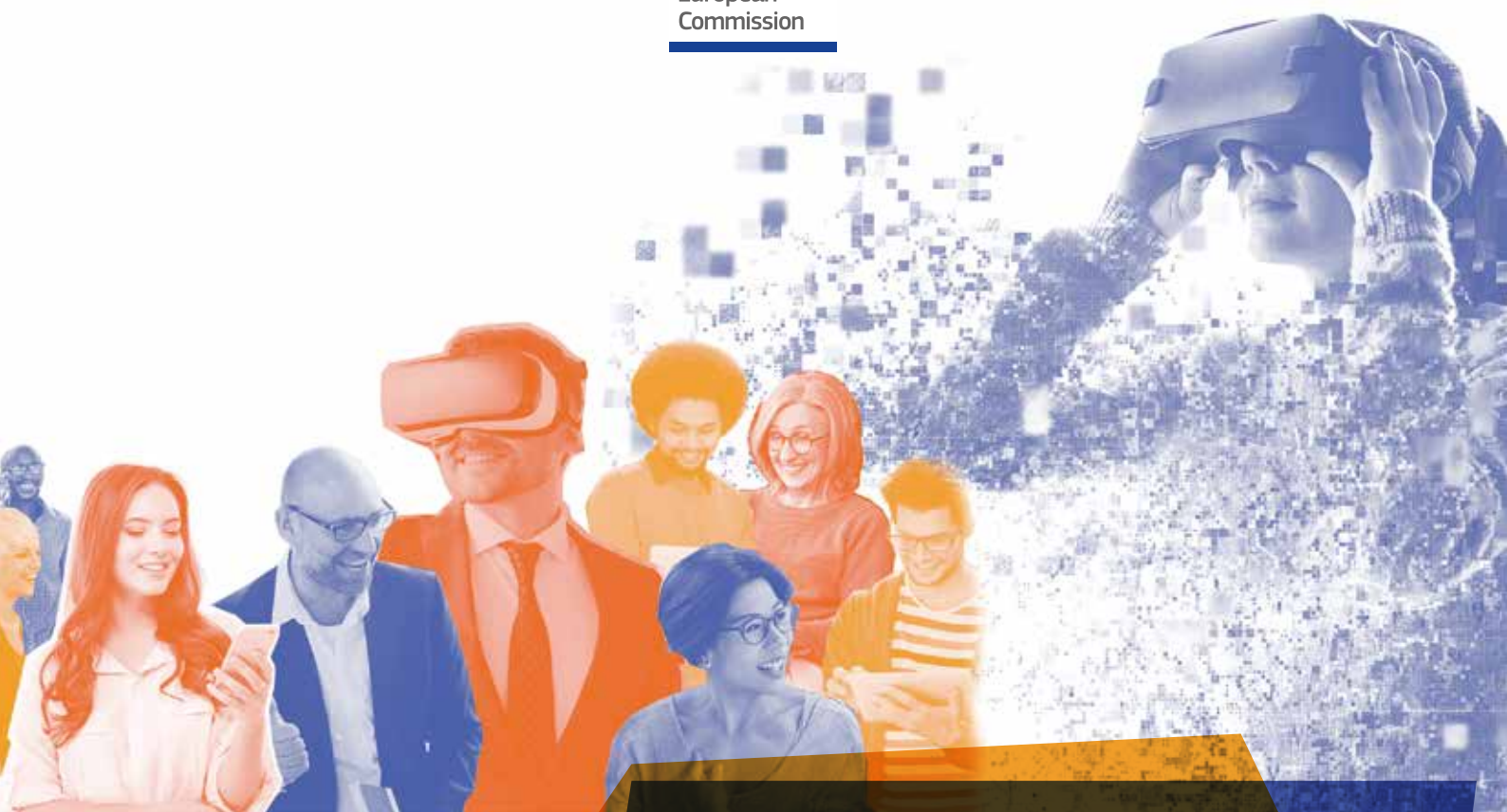




European  
Commission



Evropský občanský panel  
**Virtuální  
světy**  
Informační sada

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

# O této sadě

*Vítejte v evropském občanském panelu věnovaném virtuálním světům!*

*Nejprve bychom vám rádi poděkovali, že jste souhlasili s účastí v tomto procesu. Spolu se 149 dalšími občany z celé Evropské unie se právě chystáte na skutečné dobrodružství – rozhodovací proces občanů zaměřený na virtuální světy.*

*Abychom vám pomohli tento proces lépe pochopit, rozdělili jsme tuto informační sadu do pěti částí:*

- 1. PŘEDSTAVENÍ NOVÉ GENERACE OBČANSKÝCH ROZHODOVACÍCH PANELŮ EU** **4**  
Občanské panely jsou demokratickou inovací, která staví občany do centra veřejné politiky. V této části vám poskytneme stručný přehled o tom, jak takové procesy fungují.
- 2. POVĚŘENÍ: NA ČEM BUDU PRACOVAT?** **6**  
Evropská komise vás svolala, abyste splnili konkrétní úkol: zde je úkol, který máte splnit.
- 3. TÉMA: CO POTŘEBUJI VĚDĚT O VIRTUÁLNÍCH SVĚTECH?** **8**  
Nemusíte být odborníkem ani se jím stát, abyste smysluplně přispěli k občanskému rozhodovacímu panelu, ale je důležité, abyste znali některé základní informace ohledně tohoto tématu. V této sekci se dozvíte o hlavních výzvách a příležitostech, které doprovázejí vývoj virtuálních světů.
- 4. PRAKTICKÉ INFORMACE** **14**  
Doufáme, že vaše cestování a účast budou co nejladší. Tato část se zabývá dopravou, ubytováním, dietami a dalšími praktickými otázkami, které je třeba zvážit.
- 5. KDO ORGANIZUJE TENTO PANEL?** **16**  
Je důležité, abyste věděli, které instituce a organizace jsou za tyto panely odpovědné.



# 1. Představení **nové generace** občanských rozhodovacích panelů EU

## Co jsou evropské občanské panely?

Do občanských rozhodovacích panelů Evropské komise jsou náhodně vybráni občané ze všech 27 členských států EU, aby diskutovali o klíčových připravovaných návrzích na evropské úrovni. Na základě těchto nadnárodních interakcí občané předkládají doporučení, která Evropská komise zohlední při definování svých politických cílů a konkrétních politik.

V letech 2021–2022 svolala Evropská unie během konference o budoucnosti Evropy 4 panely. 800 náhodně vybraných občanů se zde sešlo ve čtyřech občanských rozhodovacích panelech EU, z nichž každý sestával ze tří zasedání. Účastníci se

podělili (ve svém vlastním jazyce) o své názory a nápady na témata jako hospodářství, sociální spravedlnost, pracovní místa, vzdělávání, kultura, mládež, sport, digitální transformace, demokracie EU, hodnoty, bezpečnost, právní stát, změny klimatu, zdraví, migrace a role EU ve světě. Na konci panelů občané formulovali 178 doporučení, která později vyústila v 49 návrhů a více než 300 souvisejících opatření.

## Nová generace občanských panelů

Evropské panely během konference byly průlomovým demokratickým cvičením na evropské úrovni, které postavilo občany do centra utváření budoucnosti Evropské unie.







Občané, kteří se konference zúčastnili, vyzvali k podobným, ale častějším příležitostem k účasti na tvorbě evropské politiky do budoucna. Předsedkyně Evropské komise Ursula von der Leyenová v reakci na to oznámila vytvoření nové generace občanských panelů, které by konzultovaly s náhodně vybranými občany některé klíčové návrhy na evropské úrovni. Občanské rozhodovací panely, které byly ústředním bodem konference (o budoucnosti Evropy), jsou nyní pravidelným prvkem našeho demokratického života, jak uvedla ve svém projevu o stavu Unie v září 2022.

Nová generace občanských rozhodovacích panelů si klade za cíl stavět na předchozích zkušenostech. Byly oznámeny tři nové panely, které se budou vždy setkávat na třech zasedáních. Tentokrát se budou občanské rozhodovací panely zabývat konkrétnějšími politickými tématy: plýtvání potravinami, virtuálními světy a mobilita v oblasti vzdělávání. Díky tlumočnickům budou účastníci moci komunikovat ve svých jazycích.

### Jak fungují občanské rozhodovací panely?

Každý panel se skládá ze 150 náhodně vybraných občanů ze všech členských států EU, z nichž jedna třetina je mladší 26 let, aby zastupovali budoucí generace Evropy.

Panel občanů kombinuje spolupráci v malých skupinách (sestavujících z přibližně 12 osob) s prací na plenárním zasedání (všech 150 účast-

níků dohromady). Aby mohli členové panelu svou práci realizovat, bude jim k dispozici facilitační tým. Tento tým je složen z odborníků a zaměřuje se na to, aby se práce ve skupině stala dynamičtější a aby z každého jednotlivce a skupiny jako celku vzešlo to nejlepší. Občanům rovněž poskytnou řadu nástrojů pro spolupráci a kolektivní rozhodování.

Je důležité, abyste jako člen panelu pochopili, že tento proces z vás nemá udělat odborníka na dané téma. Získáte ale základní znalosti o daném tématu a na základě vlastních hodnot a životních zkušeností budete schopni poskytnout doporučení.

### Občanský panel o virtuálních světech

Jak již víte, jste účastníkem/účastnicí panelu 2 věnovaného virtuálním světům. Do panelu 1 a 3 byli vybráni další občané, kteří se zabývají jinými tématy.

V tomto panelu se setkáte v rámci tří zasedání. Dvě zasedání se uskuteční osobně (v Bruselu) a jedno proběhne virtuálně (online):

- **1. zasedání:**  
24.–26. února (osobně v Bruselu)
- **2. zasedání:**  
10.–12. března (online)
- **3. zasedání:**  
21.–23. dubna (osobně v Bruselu)

## 2. Pověření: Na čem budu pracovat?

*Stále více si zvykáme na interakce s digitálním prostředím. Až dosud se tyto interakce odehrávaly prostřednictvím obrazovky. Ale nový vývoj, obecně nazývaný „metaverzum“, brzy nabídne nový druh online zážitků prostřednictvím „virtuální“, „smíšené“ nebo „rozšířené“ reality v nových „virtuálních světech“.*

Mnoho lidí se domnívá, že virtuální světy (takzvaná metaverza), by mohly být novou změnou porovnatelnou s objevením internetu a v budoucnu změni způsob, jakým pracujeme a vzájemně spolupracujeme. V posledních několika letech, a ještě více od pandemie COVID-19, mnoho veřejných i soukromých subjektů masivně investuje do této takzvané „rozšířené / zvětšené reality“, čímž urychlují změny, které probíhají na našich pracovištích a v našich zvycích.

Navzdory zvýšenému zájmu k takové transformaci nedochází ze dne na den. Virtuálním světům bude trvat mnoho let, než se vyvinou do vysoce kvalitního, realistického digitálního prostředí, a zatím neexistu-

je jasný obraz o tom, čím by se metaverza mohla a měla stát. EU a její členské státy jsou odhodlány využít potenciál této transformace, pochopit její příležitosti, ale také rizika a výzvy, které představuje, a zároveň chránit práva evropských občanů. Evropská komise se rozhodla svolat občanský rozhodovací panel s jasným cílem, aby účastníci odpověděli na následující otázku:

***Jakými principy, vizí a kroky by se měl řídit vývoj žádoucích a férově fungujících virtuálních světů?***

**Během prvního zasedání** vytvoříte společnou vizi toho, jak by měly vypadat žádoucí a férově fungující virtuální světy. S podporou externích řečníků se ponoříte hlouběji, abyste pochopili téma, kontext diskuse i výzev, kterým aktuálně čelíme. Důležité je, že budete mít možnost zažít virtuální realitu přímo sami, a prozkoumat její různé využití, minulost, současnost a budoucnost, v každodenním životě.

**Během druhého zasedání** budete budovat na společné vizi z 1. zasedání, abyste identifikovali, prodiskutovali a stanovili priority hodnot a principů, které by měly řídit vývoj virtuálních světů. Začnete také zkoumat pole činností, aby se tato vize stala skutečností. Zvláštní pozornost budete věnovat některým kompromisům mezi jednotlivými principy / zásadami, odvětvími a/nebo cílovými skupinami. Na paměti byste přitom měli mít různé způsoby využití virtuální reality v každodenním životě. Přivzeme mnoho aktérů přímo z odvětví, jejichž příspěvky budou důležité, aby vám poskytly širokou škálu pohledů a informací na dané téma. Toto zasedání bude probíhat „online“ na platformě virtuální reality: cílem je začít formulovat první nápady, které by byly doporučeními ohledně virtuálních světů, a zároveň tyto světy zažít na vlastní kůži.





**Během třetího, posledního zasedání** proměníte nápady v konkrétní doporučení a vytvoříte katalog preferovaných kroků vedoucích k rozvoji žádoucí podoby metaverzů, a to zaměřením se na hlavní principy a případy použití.

V průběhu tohoto panelu si vyzkoušíte virtuální realitu a její různé typy použití v každodenním životě a získáte tak dostatek informací k diskusi o možném dopadu, výhodách a kompromisech metaverza a virtuálních světů na náš každodenní život (na práci, zdraví, vzdělávání, volný čas, nakupování, zábavu, politiku atd.), a stejně tak k diskusi o roli klíčových veřejných a soukromých hráčů v rámci prostoru EU i mimo ni v této transformaci.

Očekávaným výsledkem panelu je soubor hlavních zásad a opatření pro rozvoj virtuálních světů v EU, který vychází z vašich zkušeností, názorů a přání do budoucna. Bude mít podobu doporučení adresovaných Evropské komisi, která budou podkladem pro iniciativu na toto téma.

# 3. Téma: Co potřebuji vědět o virtuálních světech?

*Nyní, když jsme si řekli něco více o procesu, pojdme se zaměřit na samotné téma. Sestavili jsme pro vás toto shrnutí, které vám pomůže vstoupit do tohoto fascinujícího a rozsáhlého tématu. Samozřejmě nemůžeme pokrýt každý aspekt na několika stránkách. Podrobnější informace tedy obdržíte vždy v průběhu panelu.*

**Co je to metaverzum?**  
**Co je rozšířená realita?**  
**Co je to zvětšená realita?**

První osobou, která zavedla termín metaverzum, byl spisovatel science fiction Neil Stephenson ve svém románu Snowcrash z roku 1992. O třicet let později slyšíme slova „metaverza“ a „virtuální světy“ čím dál tím častěji a začínají se objevovat všude. Neexistuje však žádná jednotná a dohodnutá definice toho, co to znamená! Proto je tak zajímavé zapojit vás do panelu, protože potřebujeme vaši pomoc při řízení vývoje metaverzů, abychom se ujistili, že to bude pro občany EU férový, bezpečný a uživatelsky přívětivý koncept.

V současné době se virtuální světy používají především v průmyslových odvětvích, jako je automobilový a letecký průmysl, a stejně tak online hry a zábava, kde jsou zrakové a sluchové smysly vtahovány do stále realističtějšího a sofistikovanějšího digitálního prostředí. V budoucnu bude kvalita virtuálních světů vylepšena zapojením dalších smyslů, jako je chuť, vůně a dotek. Dále se využití této technologie rozšíří do dalších oblastí společnosti, jako je vzdělávání, zdraví, učení, práce, kultura atd.

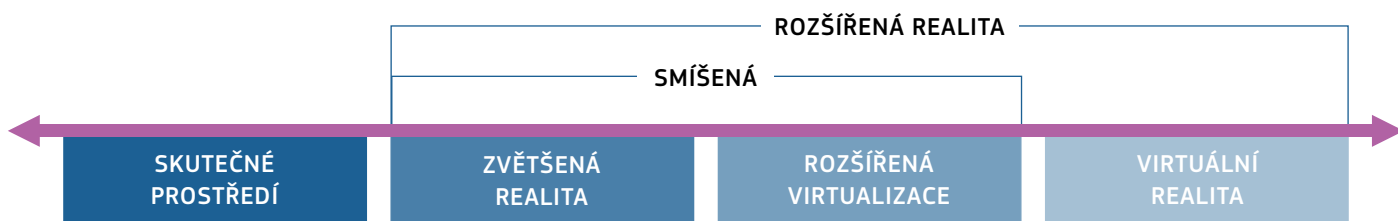
Ve srovnání s virtuálními světy má slovo „metaverzum“ obvykle širší rozsah. V první řadě zahrnuje to, jak mohou být virtuální světy propojeny navzájem a stát se sítí virtuálních světů. To znamená, že se mohou chovat jako internet, ve kterém se váš počítač připojuje k jiným počítačům. Metaverza také berou v úvahu situace, ve kterých je k naší fyzické realitě přidána digitální vrstva. Možná znáte úspěšnou hru s rozšířenou realitou Pokemon Go, kde prostřednictvím svého mobilního telefonu vidíte animované postavičky, jak se procházejí po ulici.

**Co je na metaverzích tak zvláštního?**

Virtuální světy nebo metaverza se liší od stávajících digitálních prostředí třemi důležitými způsoby:

## 1. Mají tendenci být více pohlcující

virtuální realita (VR) mísí fyzický svět s virtuálními světy a naplno vtáhne uživatele do zcela jiného světa, který může vyvolat silnou fyzickou iluzi, že jste v „reálném“ prostoru s ostatními: do virtuálních světů nemusíte „jít“, vy do nich







„vstupujete“. Tímto způsobem bude možné například navštěvovat akce, nakupovat a pracovat v různých virtuálních světech. Tyto aktivity budou instinktivnější a bližší našim fyzickým zkušenostem: výzkum ukázal, že rozšířená, smíšená a virtuální realita mají silný vliv na náš mozek, emoce a dokonce i na hladinu hormonů.

## 2. Ičasto jsou více interaktivní

míchání digitálních prvků s fyzickým světem vytváří novou sadu možných interakcí pro lidi. Nejen pro zábavní účely, ale také pro spolupráci, rozvoj umělecké tvořivosti, teleportování vašeho avatara na jiné místo, provádění simulací lékařských zákroků, ochranu kultury, ochranu životního prostředí nebo prevenci katastrof a mnoho dalšího.

## 3. Mnohdy jsou trvalé

nelze je zastavit nebo pozastavit, existují, i když s nimi neinteragujete. Běží dále i bez vás. Tím se velmi liší od digitálního zážitku, který začíná a končí vaší interakcí, jako jsou například hovory prostřednictvím Zoomu, počítačové hry nebo divadelní představení.

Stručně řečeno, tyto zážitky jsou jako **být na internetu** a zároveň nejen na něm.

## Kdo řídí tento vývoj?

Průkopníkem byl **herní průmysl**, v herním světě je virtuální realita již široce používána. Vzhledem k tomu, že se očekává, že globální metaverzní trh vzroste z přibližně 36 miliard Eur v roce 2021 na téměř 900 miliard Eur do

roku 2030, mají globální technologičtí giganti a telekomunikační průmysl přímý ekonomický a strategický zájem o virtuální světy. Virtuální světy však pro práci pravděpodobně využije mnoho dalších odvětví včetně oblasti kultury, vzdělávání a zdravotnictví.

**Společnosti**, zejména v Severní Americe a východní a jihovýchodní Asii, jsou na špici vývoje modelu virtuálních světů a usilují o získání výhody prvního hráče na trhu. EU musí vývoj virtuálních světů řídit, aby zajistila, že budou pro občany EU férové, bezpečné a uživatelsky přívětivé. Evropa je již silným konkurentem ve výzkumu a inovacích tzv. „middleware“ a „software“ s mnoha high-tech malými a středními podniky (MSP), stejně jako s většími technologickými společnostmi. Evropa má také konkurenční výhodu, pokud jde o obsah s velkou kulturní a jazykovou rozmanitostí, spolu s množstvím kvalifikovaných umělců a tvůrců, kteří jsou nezbytní pro budování atraktivních realistických virtuálních světů a digitálních prostředí.

## Jaké jsou potenciální dopady virtuálních světů na evropskou společnost?

Mnozí odborníci se domnívají, že virtuální světy se stanou „příštím internetem“: neměli bychom podceňovat, jak by to mohlo změnit naše způsoby práce, učení, užívání si kultury, přístupu k veřejným službám a obecněji způsobu, jak navzájem interagujeme. Virtuální světy jako takové budou mít dopad na evropskou společnost jako celek: to přináší příležitosti, ale také řadu rizik.

### Jaké přínosy můžeme očekávat?

Kolikrát jste si koupili oblečení online a poslali ho frustrovaní zpět? Představte si, že si před objednávkou můžete věci virtuálně vyzkoušet a zjistit, jak vám budou sedět? Pokud se vám nelíbí stříh kalhot, můžete zkusit jiný a objednat si ho pouze tehdy, je-li dobrý. To je jeden z mnoha příkladů možností, které virtuální realita nabízí. Dalším příkladem jsou nové způsoby, které by lidem umožnily pracovat ve virtuálních světech i fyzických místech bez ohledu na to, odkud zrovna pracují. Celá škála příležitostí, které by metaverza mohla poskytovat průmyslovým odvětvím, zdravotnickým systémům, vzdělávacím systémům nebo vládám, aby interagovali s občany, se bude v průběhu času neustále vyvíjet. Studie ukázaly, že samotný sektor rozšířené reality by mohl do roku 2025 v Evropě vytvořit až 800 000 nových pracovních míst. Existuje také velký potenciál pro značnou úsporu času. Čas na lepší rovnováhu mezi pracovním a soukromým životem potřebujeme asi všichni. Virtuální světy by mohly také zvýšit potenciál lepší inkluze. Níže jsou uvedeny některé příklady převzaté z nedávné studie<sup>1</sup>:

**ZDRAVOTNÍ PÉČE** - virtuální světy pomohou s rychlejší a přesnější diagnózou i terapeutickou léčbou. Například v Nizozemsku bylo několik aplikací VR použito v sektoru péče o duševní zdraví k poskytnutí kognitivně behaviorální terapie (přičemž alespoň část nákladů by hradily zdravotní pojišťovny). Před komplexními chirurgickými zákroky může VR pomoci chirurgům připravit se na nezbytný zákrok, což jim umožní studovat trojrozměrné modely orgánů.

**VZDĚLÁVÁNÍ** - tyto technologie lze využít ke zvýšení účinnosti odborné přípravy, a to při nižších nákladech, a stejně tak k dosažení lepších výsledků v oblastech, jako je odborná příprava v oblasti soft-skills. VR se například používá jako školicí nástroj ve třídách a umožňuje žákům absolvovat virtuální exkurze. Studium cizích jazyků je další oblastí, která ve virtuálním světě rychle získává půdu pod nohama. Použití metaverzů při studiu prokázalo, že míra uchování látky v paměti se zvyšuje<sup>2</sup>. Pokud si představíte složitý úkol, aniž byste se museli bát, že uděláte chybu, nebo se dokonce ponořili do virtuálního světa, který by vám pomohl soustředit se při učení na zkoušku, měli byste o to zájem?

**UMĚNÍ A DESIGN** - uživatelé se mohou ponořit do virtuálního světa muzeí, galerií a archivů, kde zažijí pocit, jako by byli ve skutečném muzeu, a prohlížejí si výstavu realistickým způsobem. Architekti také používají virtuální světy k tomu, aby se prošli uvnitř virtuálních 3D budov a získávají realistický dojem z jejich konstrukce a půdorysu, nábytku, dekorací a dokonce i z toho, jak se v závislosti na denní době mění stíny.

**LOGISTIKA, STROJÍRENSTVÍ A VÝROBA** - společnosti budou schopny vyškolit zaměstnance po celém světě a současně zajistit školení o praktickém používání nástrojů bez rizika zranění. VR je například levný a bezpečný způsob, jak připravit pracovníky vrtných plošin a piloty stíhaček na jejich vysoce nákladnou a rizikovou práci. Společnosti budou moci testovat prototypy výrobních linek nebo složitých architektonických struktur pomocí digitálního dvojčete – procesu k odhalení potenciálních chyb před zavedením nových funkcí, čímž se sníží čas a náklady.

**SOCIÁLNÍ INKLUZE** - ve virtuálních světech můžeme svobodně tvořit, žít a setkávat se s ostatními prostřednictvím našeho digitálního alter ega – avatara. Avatar nás reprezentuje v digitálních světech: může být jiného pohlaví, zdravý nebo se zdravotním postižením, člověkem nebo jinou bytostí. Virtuální světy se proto považují za inkluzivnější než fyzické nebo 2D digitální prostředí. Nejen, že mohou nabídnout lidem příležitost znovu definovat svou identitu bez sociální a fyzické zátěže, ale mohou být také mocným nástrojem, který lidem umožní zažít, jaký může být život jiných lidí: například, aby lidé mohli zažít, jaký je život syrských uprchlíků, OSN spustila dokumentární film VR Clouds over Sidra.

**SPORT A REHABILITACE** jsou další oblasti, které jsou ve virtuálních světech důležité. Během lock-downů z důvodu pandemie COVID-19 se mnoho lidí zapojilo do virtuálních lekcí, např. do fitness skupin, kde se mohli zúčastnit tréninků nebo soutěží online a zároveň chatovat se svými přáteli. Rehabilitace je již dlouho předmětem výzkumu ve virtuálních světech. Mít ve virtuálním světě při cvičení někoho, kdo smýšlí stejně jako vy, je mnohem více motivující, než cvičit sám. Virtuální světy také pomáhají sledovat míru vašeho pokroku.



<sup>1</sup> : Rozšířená realita: příležitosti, příběhy o úspěchu a výzvy (zdraví, vzdělávání), které platí i pro virtuální světy

<sup>2</sup> : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



### Jaká jsou potenciální úskalí?

S přihlédnutím ke všem těmto případům použití, jakož i k pohlcující a intimní povaze virtuální reality, představují virtuální světy a metaverza významná rizika pro demokracii (z důvodu sofistikovaných deep-fake v politice a echo-komorách), nová fyzická a duševní rizika, jakož i riziko zvýšení etických a **sociálně-ekonomických** problémů, které již existují v 2D digitální sféře (mluvíme zejména o digitální propasti a izolaci méně technicky zdatných osob a méně bohatých)<sup>3</sup>.

Virtuální světy mohou také představovat nový prostor pro nelegální aktivity nebo být šedou zónou z hlediska **práva a etiky**<sup>4</sup>, a to s sebou nese významná rizika pro naše základní lidská práva, např. z důvodu groomingu nebo sexuálního napadení, zneužívání dětí a dalších zranitelných osob, vyhrožování smrtí, pronásledování a kyberšikany, pomluv a dezinformací, manipulace při rozhodování, propagace návyků spojených s poruchami příjmu potravy, využívání platforem ke špehování pisatelů, předsudků vůči konkrétnímu vzhledu nebo pohlaví či menšinám a počítačové kriminality, včetně podvodů<sup>5</sup>. Tyto hrozby již existují ve 2D digitální sféře, ale v metaverzech mohou být ještě výraznější.

Vzhledem k tomu, že techničtí giganti masivně investují do nových technologií, musíme si být také vědomi rizik **zneužití moci** malým počtem hlavních aktérů, kteří by se mohli stát budoucími „strážci brán“ virtuálních světů a snažit se tak vyřadit malé a střední podniky z tohoto vznikajícího trhu. To také s sebou nese rizika z hlediska ochrany našich osobních údajů, svobody a otevřenosti virtuálních světů, ale také otevírá virtuální prostory cílené

reklamě, která cílí na přání, preference a volby člověka na podvědomé úrovni.

Kromě toho se mohou objevit i rizika nová z důvodu pohlcující povahy metaverzů: co například **fyzické a psychické důsledky** virtuálních vztahů v práci, ve škole nebo mimo ni? Můžeme se na tom stát závislími, nebo ztratit kontakt s realitou? K posouzení dlouhodobých důsledků používání VR na naši mysl a naše tělo je stále zapotřebí dalšího výzkumu. **Výzkumný projekt financovaný EU** ukázal, že příliš mnoho času ve virtuálních světech může změnit naše vnímání času, urychlit jej, ale také způsobit vyšší srdeční frekvenci<sup>6</sup>. Virtuální realita by zároveň vedla k vyšší úrovni emocionální angažovanosti, zejména ve srovnání s „2D“ digitální realitou.

### Které věci jsou již zavedeny z hlediska zásad?

#### Digitální dekáda

Evropská unie již přijala řadu opatření v oblasti ochrany údajů a základních práv, digitálních služeb a zásad pro toto odvětví, která mají doprovázet vývoj nových technologií v EU. Evropská komise si stanovila zejména cíle pro posílení odolnosti EU a posílení postavení podniků a lidí v oblasti udržitelné a prosperující digitální budoucnosti zaměřené na člověka. Iniciativa s názvem **Digitální desetiletí 2030** stanovuje konkrétní cíle pro digitální dovednosti, digitální transformaci podniků, digitální infrastrukturu a digitalizaci veřejných služeb ve všech 27 členských státech. Pokud byste se chtěli dozvědět více, zde jsou některé důležité právní předpisy EU, které jsou také relevantní pro vaši práci:

- 1. Obecné nařízení o ochraně osobních údajů (GDPR)**, které chrání právo osob rozhodovat, co se stane s jejich vlastními údaji v online systému.
- 2. Zákon o digitálních službách (DSA) a zákon o digitálních trzích (DMA)** mají za cíl vytvořit bezpečnější digitální prostor, kde jsou chráněna základní práva uživatelů (DSA), a vytvořit rovné podmínky pro evropské podniky (DMA). Do 17. února 2023 budou muset velké sociální platformy podávat Evropské komisi zprávy o tom, kolik aktivních uživatelů mají v EU, a do září 2023 budou muset posoudit rizika, která jejich služby mohou představovat pro společnost, nebo budou čelit sankcím.
- 3. Cílem připravovaného zákona o umělé inteligenci (AI)** je zajistit, aby systémy umělé inteligence uváděné na trh v EU byly bezpečné a respektovaly stávající právní předpisy o základních právech a hodnotách EU.

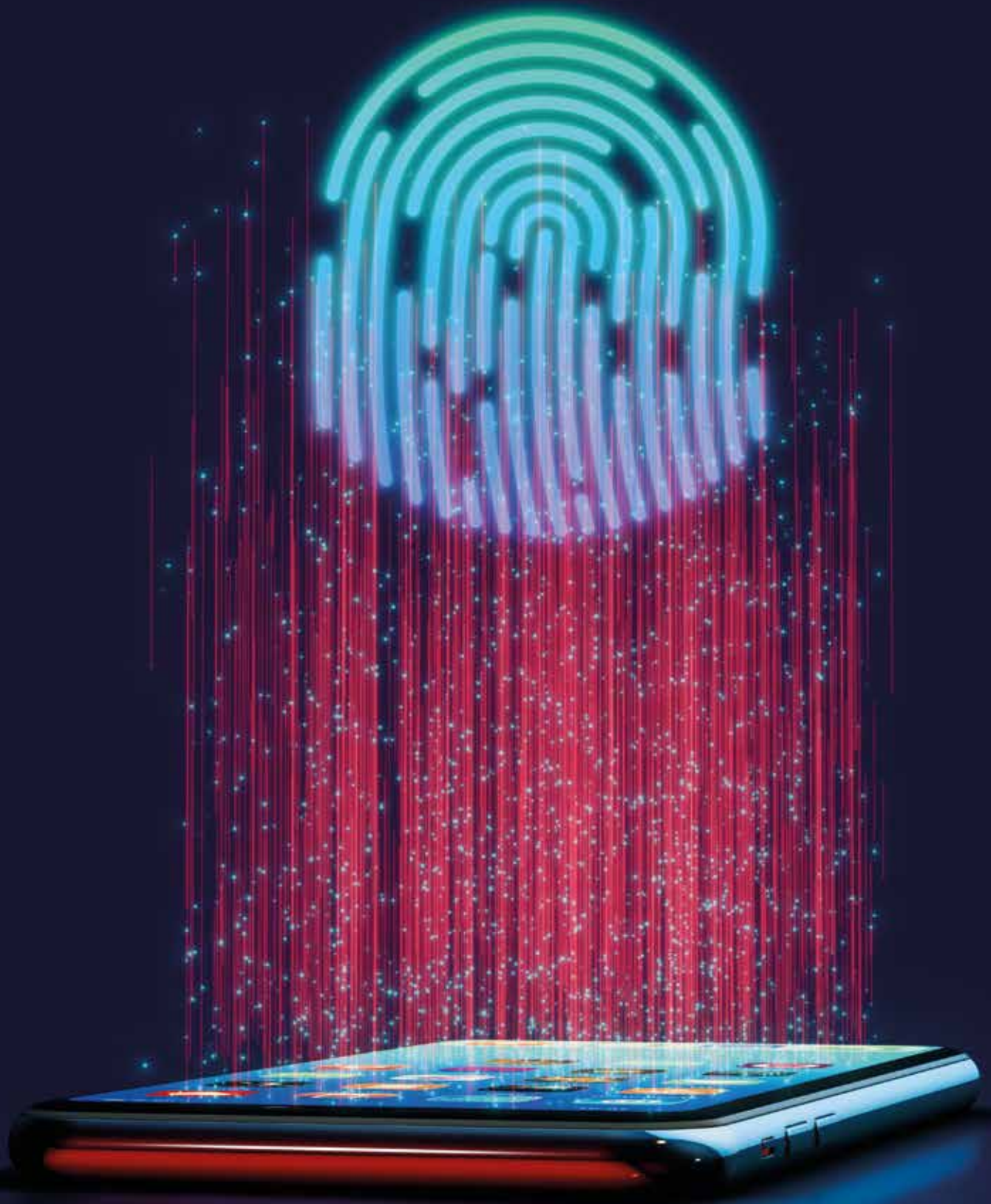
<sup>3</sup> : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

<sup>4</sup> : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

<sup>5</sup> : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

<sup>6</sup> : <https://virtualtimes-h2020.eu/>







## Rámec EU pro digitální práva a zásady

„Podepsání Evropské deklarace o digitálních právech a zásadách odráží náš společný cíl digitální transformace, která staví lidi na první místo. Práva uvedená v naší deklaraci jsou zaručena všem osobám v EU, a to v online i offline světě. Digitální principy ukotvené v Deklaraci nás povedou v naší práci na všech nových iniciativách.“

**Ursula von der Leyen,**  
předsedkyně Evropské komise

Od prosince 2022 v EU platí **Evropská deklarace o digitálních právech a zásadách**<sup>7</sup>. Toto prohlášení představuje závazek EU k bezpečné, zajištěné a udržitelné digitální transformaci a mělo by pomoci při vedení vaší práce během panelu. Digitální práva a zásady uvedené v deklaraci doplňují stávající práva a zásady EU, jako jsou ty, které jsou zakotveny ve smlouvách EU, Listině základních práv EU a právních předpisech na ochranu údajů a soukromí (GDPR). Poskytují referenční rámec pro občany EU týkající se jejich digitálních práv, jakož i pokyny pro členské státy EU a společnosti, jak dosáhnout cílů Digitální dekády 2030. Jejich cílem je pomoci každému občanovi EU co nejlépe využít digitální transformaci a podporovat udržitelnou, na člověka zaměřenou vizi digitální transformace. Práva a zásady zahrnují:

1. **Postavení lidí a jejich práv do centra digitální transformace**
2. **Podpora solidarity a inkluze**
3. **Zajištění svobody volby v online světě**
4. **Podpora účasti na digitálním veřejném prostoru**
5. **Zvýšení bezpečnosti, jistot a posílení postavení jednotlivců**
6. **Podpora udržitelnosti digitální budoucnosti**

## Co můžeme udělat?

### Jaké nástroje a kroky jsou na pořadu dne?

„Náš evropský způsob podpory virtuálních světů je trojí: lidé, technologie a infrastruktura.“

**Thierry Breton,**  
evropský komisař pro vnitřní trh<sup>8</sup>

Jak je zmíněno v prohlášení o stavu EU od prezidentky von der Leyenové, virtuální světy, zvané rovněž metaverza, jsou jednou z naléhavých výzev, která před námi stojí, a Evropská komise je odhodlána se na tuto novou digitální příležitost podívat. Vzhledem k výše uvedeným stávajícím právním předpisům a prohlášením má EU již pro digitální prostor k dispozici silné regulační nástroje, avšak vývoj virtuálních světů vyvolává nové otázky pro EU a její členské státy.

Souběžně s občanským panelem se proto Evropská komise rozhodla zahájit komplexní úvahy a konzultace s průmyslovými odvětvími, občanskou společností, akademickou obcí a výzkumnými pracovníky o vizi a obchodním modelu evropské infrastruktury metaverza. Spolu s výsledky vašeho jednání v panelu občanů budou výsledky této konzultace zahrnuty do nelegislativní iniciativy plánované na druhé čtvrtletí roku 2023.

### Jaká bude vaše role v tomto procesu?

Nemusíte být odborníkem na virtuální světy nebo na digitální politiky EU, a neočekáváme, že budete vědět o opatřeních a iniciativách uvedených výše. Jako člen občanského panelu získáte více informací z prezentací řečníků a odpovědí na své otázky a zažijete virtuální realitu na vlastní kůži. Budete moci diskutovat o právech a zásadách EU, jejich aplikaci ve virtuálních světech, o výhodách a nevýhodách různých možných případů použití virtuální reality v našem každodenním životě a o proveditelnosti a vhodnosti různých opatření.

Výsledkem vaší práce bude soubor preferovaných směrů, hlavních zásad a doporučení, jak ovlivnit budoucí opatření EU týkající se virtuálních světů a zajistit práva evropských občanů a očekávání důvěryhodných, férových a otevřených metaverzů.

Vaší úlohou je proto být zvědavý, klást otázky, zapojit se do diskusí s ostatními Evropany, být otevřený různým názorům a argumentům a vnést do této strategické reflexe pro EU své vlastní zkušenosti a vnímání virtuální reality.

<sup>7</sup> : [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en) and [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_22\\_7683](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683)

<sup>8</sup> : [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT\\_22\\_5525](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525)

# 4. Praktické informace

*Těšíme se, že vás budeme moci přivítat na zasedání nové generace evropských občanských panelů, které začne v pátek 24. února v Bruselu v Belgii. Rádi vám zašleme praktické informace pro přípravu vaší cesty a vaší účasti na setkání.*

## 1. DIETY

Budou vám poskytnuty diety (příspěvek na pokrytí životních nákladů) ve výši 90,00 € na konferenci a den cesty. Diety jsou vypláceny po účasti na setkání na základě prezenční listiny.

## 2. LOGISTIKA

### CESTOVÁNÍ

Možná už máte nebo ještě obdržíte svůj cestovní itinerář a eJízdenku. Máte-li jakékoli další dotazy týkající se cestování, obraťte se na nás na adrese [info@futureeu.events](mailto:info@futureeu.events)

### TRANSFERY

**Transfery po příjezdu:** Po příjezdu na letiště/vlakové nádraží vás uvítají hostesky s uvítací tabulí Next Generation of the European Citizens' Panels (plakát) a doprovodí vás na transfer (autobus). Pokud budete mít s hledáním hostesek problém, zavolejte na tel. č. 00 32 - 478 79 68 53 nebo 00 32 - 478 79 68 63 mezi 7:00 a 21:00

**Letadlem:** Po vyzvednutí zavazadel na letišti vás prosíme, abyste se dostavili k uvítacímu stolu v příletovém terminálu, kde na vás budou čekat naše hostesky.

**Vlakem:** Na nádraží Midi Brusel vás prosíme, abyste se dostavili do kavárny Prêt à Manger, kde na vás budou čekat naše hostesky s uvítací tabulí Conference a listinou.

**V Bruselu:** Z hotelů do prostor Evropské komise budou organizovány skupinové transfery s kyvadlovou autobusovou dopravou z hotelů do konferenční budovy. Před plánovaným časem odjezdu se prosím dostavte do hlavní haly hotelu. Náš tým vám ukáže cestu k transferu. Pokud se chcete do prostor Evrop-

ské komise dostat sami, oznamte to našemu týmu podpory ještě před odjezdem.

**V Bruselu:** Ze společenské akce do hotelů. Po skončení zasedání mohou být naplánovány společenské akce a organizovány hromadné transfery kyvadlovou dopravou z prostor Evropské komise do místa konání. Po večeři budou organizovány skupinové transfery kyvadlovou dopravou z restaurace do hotelů.

**Transfery při odjezdu:** Zajistíme transfery zpět na letiště/vlakové nádraží pro všechny účastníky z hotelu, ve kterém jste ubytováni. V hotelové hale bude na nástěnce uveden čas odjezdu.

### UBYTOVÁNÍ

Náš tým vás přivítá po příjezdu do hotelu, poskytne vám tištěnou verzi programu a všechny relevantní informace. Byl pro vás rezervován jednolůžkový pokoj se snídaní a bezplatnou Wi-Fi. Zkontrolujte vše ve svém rezervačním e-mailu. Vezměte prosím na vědomí, že všechny doplňky (např. minibar, pokojová služba, telefon, hotelový bar, prádelna, předčasný check-in nebo pozdní check-out atd.) jsou na váš vlastní účet a nejsou pokryty organizátory. Veškeré výdaje navíc prosím uhradte přímo v hotelu.

**DŮLEŽITÉ:** Oficiální čas příjezdu je 15:00 a čas odjezdu je 12:00 v den odjezdu. Náš personál bude přítomen v hotelu na pomoc v případě potřeby. Pokud přijedete dříve, hotel se vás bude snažit ubytovat co nejdříve podle situace obsazenosti pokojů. Nicméně, může se stát, že budete muset čekat. Zavazadla si můžete nechat uschovat a čekat v hotelové hale.



### 3. RŮZNÉ

- **Dress code**

Přineste si prosím elegantní neformální oblečení na setkání, teplou bundu a šálu do interiéru a nepromokavý zimní kabát, stejně jako teplé pohodlné boty a deštníky do exteriéru. Teploty v únoru budou pravděpodobně kolem 7 °C a průměrná nízká teplota kolem 4 °C.

- **Pitná voda**

Voda z vodovodu je v Belgii bezpečná k pití. Balená voda nebo filtrovaná voda je k dispozici k zakoupení a bude nabízena během všech setkání, jídel a společenských akcí.

- **Časové pásmo**

Aktuální čas je CET - Středoevropský čas (UTC/GMT +1 hodina).

- **Turistické informace**

Brusel je bohatý na historii, architekturu, gastronomii, kulturu a mnoho dalšího! Pokud jste ubytováni v Bruselu během víkendu, neváhejte navštívit webové stránky regionu Brusel-hlavní město a objevte všechny kulturní aktivity, které jsou k dispozici během vašeho pobytu.

- **Kontakt**

Náš tým se bude skládat z několika osob a hostitelů, kteří budou k dispozici před a po celou dobu jednání. Pokud se při příjezdu setkáte s jakýmkoli potížemi, změňte se Vám čas odletu, neváhejte nás kontaktovat na e-mailu: [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events)

- **Tlumočení**

Zasedání bude probíhat ve 24 jazycích díky týmu tlumočnicků. Dodržujte proto tempo a během zasedání nemluvte příliš rychle.

### 4. PŘÍSTUP DO BUDOVY

Zasedání se bude konat v prostorách Evropské komise v Bruselu. Více informací o přesných budovách a místnostech naleznete v programu. Budova Evropské komise je přístupná pomocí V-passu. Před akcí vám bude zaslán V-pass na váš e-mail. Prosím, nezapomeňte se zaregistrovat prostřednictvím tohoto e-mailu dokončit proces a získat svůj V-pass QR kód. Pokud jste neobdrželi svůj V-pass, kontaktujte nás prostřednictvím e-mailu: [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events).

Upozorňujeme, že absolvování bezpečnostní kontroly a příchod do zasedací místnosti mohou zabrat 20 minut. Ochranka vás požádá o váš V-pass a občanský průkaz.

#### Všichni účastníci:

- musí před vstupem do budovy předložit platný cestovní pas nebo občanský průkaz;
- jsou povinni podrobit se bezpečnostním kontrolám ve vstupním prostoru;
- doporučuje se mít pozvánku nebo jakýkoli jiný dokument jasně uvádějící účast (např. registrační e-mail)

### 5. HELPDESK, PŘÍSTUP NA INTERNET

U vchodu do místností se nachází asistenční služba. Naši kolegové a tým hostesek vám pomohou najít cestu, získat dokumenty nebo zodpovědět další dotazy. Internet je dostupný prostřednictvím Wi-Fi hotspots, které budou sdíleny v den zasedání.

### 6. PŘÍSTUPNOST

Prostory Evropské komise jsou pro osoby se zdravotním postižením plně přístupné. Při online registraci prosím uveďte své zvláštní potřeby a naši asistenti se vám budou snažit vyjít maximálně vstříc.

# Kdo organizuje tento panel?

*Panel občanů o virtuálních světech pořádá Evropská komise (Generální ředitelství pro komunikaci ve spolupráci s Generálním ředitelstvím pro komunikační síť, obsah a technologie) za podpory společnosti Kantar Public (hlavní dodavatel) a společností Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology a VO Europe.*

*Sekci tohoto tématu vytvořil organizační tým za přispění znalostní komise, která zahrnuje následující členy:*

**Fabien BÉNÉTOU,**

Nezávislý expert WebXR, Belgie

**Caterine HASSE,**

University of Aarhus, Pedagogická katedra, Dánsko

**Rehana SCHWINNINGER-LADAK,**

Evropská komise, Generální ředitelství pro komunikační síť,  
obsah a technologie, Lucemburk

**Franck STEINICKE,**

Univerzita v Hamburku, Katedra informatiky, Německo

**Mariëtte VAN HUIJSTEE,**

Rathenau Institute, Nizozemsko

**Sara Lisa VOGL,**

Umělkyně virtuální reality, Women in Immersive Technologies Europe, Dánsko



