



European
Commission



Ευρωπαϊκή ομάδα
πολιτών για τους

ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Κιτ πληροφοριών

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Σχετικά με το ΚΙΤ

Καλώς ήλθατε στην ευρωπαϊκή ομάδα πολιτών για τους εικονικούς κόσμους! Καταρχάς, θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε που συμφωνήσατε να συμμετάσχετε σε αυτήν τη διαδικασία. Εσείς, μαζί με άλλους 149 πολίτες από ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση, πρόκειται να ξεκινήσετε μια πραγματική περιπέτεια, μια διαδικασία διαβούλευσης των πολιτών που επικεντρώνεται στους εικονικούς κόσμους. Για να σας βοηθήσουμε να κατανοήσετε καλύτερα αυτή τη διαδικασία, έχουμε δομήσει αυτό το κιτ πληροφοριών σε πέντε ενότητες:

- 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΟΜΑΔΩΝ ΕΥΡΩΠΑΙΩΝ ΠΟΛΙΤΩΝ** **4**

Οι ομάδες πολιτών είναι μια δημοκρατική καινοτομία που θέτει τους πολίτες στο επίκεντρο της χάραξης δημόσιας πολιτικής. Σε αυτήν την ενότητα, σας παρουσιάζουμε μια σύντομη επισκόπηση του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν αυτές οι διαδικασίες.
- 2. Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ: ΠΑΝΩ ΣΕ ΤΙ ΘΑ ΕΡΓΑΖΟΜΑΙ;** **6**

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή σας κάλεσε από κοινού για να ολοκληρώσετε ένα συγκεκριμένο καθήκον: ακολουθεί η αποστολή που σας προσκαλούμε να εκπληρώσετε.
- 3. ΤΟ ΘΕΜΑ: ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΩ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ;** **8**

Δεν χρειάζεται να είστε ή να γίνετε ειδικός για να συνεισφέρετε ουσιαστικά στην ομάδα πολιτών, αλλά είναι σημαντικό να γνωρίζετε ορισμένες βασικές πληροφορίες πάνω στο θέμα. Σε αυτή την ενότητα, θα μάθετε για τις κύριες προκλήσεις και τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται με την ανάπτυξη εικονικών κόσμων.
- 4. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ** **14**

Ελπίζουμε να κάνουμε το ταξίδι και τη συμμετοχή σας όσο το δυνατόν πιο ομαλή. Αυτή η ενότητα καλύπτει τη μεταφορά, τη διαμονή, την κάλυψη των ημερήσιων εξόδων σας και άλλα πρακτικά ζητήματα που πρέπει να λάβετε υπόψη.
- 5. ΠΟΙΟΣ ΟΡΓΑΝΩΝΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ;** **16**

Είναι σημαντικό να γνωρίζετε ποια θεσμικά όργανα και οργανισμοί είναι υπεύθυνα για αυτήν την ομάδα.



1. Εισαγωγή στη **νέα** **γενιά** ομάδων ευρωπαίων πολιτών

Τι είναι οι ευρωπαϊκές ομάδες πολιτών;

Στις ομάδες πολιτών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, τυχαία επιλεγμένοι πολίτες και από τα 27 κράτη μέλη της ΕΕ συναντώνται για να συζητήσουν βασικές επικείμενες προτάσεις σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Με βάση αυτές τις διακρατικές αλληλεπιδράσεις, οι πολίτες διατυπώνουν συστάσεις τις οποίες η Ευρωπαϊκή Επιτροπή θα λάβει υπόψη κατά τον καθορισμό των πολιτικών της στόχων και συγκεκριμένων πολιτικών.

Την περίοδο 2021-22, η Ευρωπαϊκή Ένωση συγκάλεσε 4 ομάδες κατά τη διάρκεια της διάσκεψης για το μέλλον της Ευρώπης. Εκεί, 800 τυχαία επιλεγμένοι πολίτες συγκεντρώθηκαν σε τέσσερις ομάδες ευρωπαίων πολιτών, με κάθε συνεδρίαση να αποτελείται από τρεις συνεδρίες. Οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν – στη γλώσσα τους – τις προοπτικές

και τις ιδέες τους σχετικά με τα θέματα της οικονομίας, της κοινωνικής δικαιοσύνης, της απασχόλησης, της εκπαίδευσης, του πολιτισμού, της νεολαίας, του αθλητισμού, του ψηφιακού μετασχηματισμού, της δημοκρατίας της ΕΕ, των αξιών, της ασφάλειας, του κράτους δικαίου, της κλιματικής αλλαγής, της υγείας, της μετανάστευσης και του ρόλου της ΕΕ στον κόσμο. Όταν οι ομάδες ολοκλήρωσαν τις εργασίες τους, οι πολίτες διατύπωσαν 178 συστάσεις, οι οποίες αργότερα κατέληξαν σε 49 προτάσεις και περισσότερα από 300 συναφή μέτρα.

Μια νέα γενιά ομάδων πολιτών

Οι ευρωπαϊκές ομάδες της διάσκεψης αποτέλεσαν ένα πρωτοποριακό δημοκρατικό εγχείρημα σε ευρωπαϊκό επίπεδο, το οποίο έθεσε τους πολίτες στο επίκεντρο της διαμόρφωσης του μέλλοντος της Ευρωπαϊκής Ένωσης.





Οι πολίτες που συμμετείχαν στη Διάσκεψη ζήτησαν παρόμοιες, συχνότερες ευκαιρίες συμμετοχής στη χάραξη της ευρωπαϊκής πολιτικής στο μέλλον. Ανταποκρινόμενη σε αυτό το αίτημα, η Πρόεδρος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, Ursula von der Leyen, ανακοίνωσε μια «νέα γενιά» ομάδων πολιτών, με σκοπό αυτές να συμβουλευονται τυχαία επιλεγμένους πολίτες για ορισμένες προτάσεις-κλειδί σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Οι ομάδες πολιτών που ήταν κεντρικές στη διάσκεψη (για το μέλλον της Ευρώπης) αποτελούν πλέον τακτικό χαρακτηριστικό της δημοκρατικής μας ζωής, όπως δήλωσε στην ομιλία της για την κατάσταση της Ένωσης τον Σεπτέμβριο του 2022.

Η νέα γενιά ομάδων πολιτών έχει ως στόχο να αξιοποιήσει τις προηγούμενες εμπειρίες. Ανακοινώθηκαν τρεις νέες ομάδες, οι οποίες θα συνεδριάσουν για τρεις συνεδρίες η καθεμία. Αυτή τη φορά, οι ομάδες των πολιτών θα ασχοληθούν με πιο συγκεκριμένα θέματα πολιτικής, εστιάζοντας στη σπατάλη τροφίμων, τους εικονικούς κόσμους και τη μαθησιακή κινητικότητα. Οι συμμετέχοντες θα μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους στη γλώσσα τους, χάρη στη βοήθεια διερμνέων.

Πώς λειτουργούν οι ομάδες πολιτών;

Κάθε ομάδα αποτελείται από 150 τυχαία επιλεγμένους πολίτες από όλα τα κράτη μέλη της ΕΕ, εκ των οποίων το ένα τρίτο είναι κάτω των 26 ετών, για να εκπροσωπήσουν τις μελλοντικές γενιές της Ευρώπης.

Η ομάδα πολιτών συνδυάζει τη συνεργατική εργασία σε μικρές ομάδες (περίπου 12 ατόμων) με

τις εργασίες της ολομέλειας (και οι 150 συμμετέχοντες μαζί). Για την διεξαγωγή αυτού του έργου, τα μέλη των ομάδων θα υποστηρίζονται από μια ομάδα διευκόλυνσης. Αυτή η ομάδα θα αποτελείται από ειδικούς στην ενίσχυση της δυναμικής της ομαδικής εργασίας, με σκοπό κάθε άτομο αλλά και η ομάδα στο σύνολό της να επωφεληθεί όσο το δυνατόν περισσότερο. Θα παρέχουν επίσης στους πολίτες ένα φάσμα εργαλείων για τη συνεργατική εργασία και τη συλλογική λήψη αποφάσεων.

Ως μέλος της ομάδας, είναι σημαντικό να κατανοήσετε ότι αυτή η διαδικασία δεν έχει σκοπό να σας μετατρέψει σε ειδικό επί του θέματος. Θα αποκτήσετε βασικές γνώσεις επί του θέματος και, με βάση τις δικές σας αξίες και εμπειρίες ζωής, θα είστε σε θέση να κάνετε συστάσεις.

Ευρωπαϊκή ομάδα πολιτών για τους εικονικούς κόσμους

Όπως ήδη γνωρίζετε, είστε μέλος της ομάδας 2 για τους εικονικούς κόσμους. Άλλοι πολίτες έχουν επιλεγεί για τις ομάδες 1 και 3, οι οποίες ασχολούνται με άλλα θέματα.

Σε αυτήν την ομάδα, θα συναντηθείτε για τρεις συνεδρίες. Δύο συνεδρίες θα πραγματοποιηθούν με φυσική παρουσία (στις Βρυξέλλες) και μία θα διεξαχθεί σχεδόν ψηφιακά (διαδικτυακά):

- **Συνεδρία 1:** 24 -26 Φεβρουαρίου (επιτόπου στις Βρυξέλλες)
- **Συνεδρία 2:** 10 -12 Μαρτίου (διαδικτυακά)
- **Συνεδρία 3:** 21 -23 Απριλίου (επί τόπου στις Βρυξέλλες)

2. Η αποστολή: Πάνω σε τι θα εργάζομαι;

Συνηθίζουμε όλο και περισσότερο στην αλληλεπίδρασή μας με τα ψηφιακά περιβάλλοντα. Μέχρι τώρα, αυτή η αλληλεπίδραση αυτή πραγματοποιείται μέσω μιας οθόνης. Ωστόσο, μια νέα εξέλιξη, ευρέως γνωστή ως «μετασύμπαν», στα αγγλικά «metaverse», σύντομα θα προσφέρει ένα νέο είδος διαδικτυακής εμπειρίας μέσω της «εικονικής», «μικτής» ή «επαυξημένης» πραγματικότητας σε νέους «εικονικούς κόσμους».

Πολλοί άνθρωποι πιστεύουν ότι οι εικονικοί κόσμοι, επίσης γνωστοί ως μετασύμπαντα, μπορεί να είναι μια αλλαγή συγκρίσιμη με την εμφάνιση του διαδικτύου και πως θα μεταμορφώσει τον τρόπο που εργαζόμαστε και σχετιζόμαστε στο μέλλον. Τα τελευταία δύο χρόνια – και ιδιαίτερα μετά την πανδημία του COVID-19 – πολλοί δημόσιοι και ιδιωτικοί φορείς έχουν επενδύσει μαζί σε αυτές τις λεγόμενες «εκτεταμένες και επαυξημένες πραγματικότητες», επιταχύνοντας τις αλλαγές στους χώρους εργασίας και στις συνήθειές μας.

Παρά αυτή την αυξημένη προσοχή, μια τέτοια μεταμόρφωση δεν θα συμβεί από τη μία στιγμή στην άλλη. Οι εικονικοί κόσμοι θα χρειαστούν πολλά χρόνια για να

εξελιχθούν σε ένα υψηλής ποιότητας, ρεαλιστικό ψηφιακό περιβάλλον και δεν υπάρχει ακόμη σαφής εικόνα για το πώς θα μπορούσε και θα έπρεπε να είναι τα μετασύμπαντα. Η ΕΕ και τα κράτη μέλη της δεσμεύονται να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες αυτού του μετασχηματισμού, να κατανοήσουν τις ευκαιρίες του, αλλά και τους κινδύνους και τις προκλήσεις που θέτει, διασφαλίζοντας παράλληλα τα δικαιώματα των ευρωπαίων πολιτών. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή αποφάσισε ως εκ τούτου να συγκαλέσει μια ομάδα πολιτών με σαφή στόχο να καλέσει τους συμμετέχοντες σε αυτήν να απαντήσουν στο ακόλουθο ερώτημα:

Ποιο όραμα, ποιες αρχές και ποιες δράσεις θα πρέπει να καθοδηγούν την ανάπτυξη των επιθυμητών αλλά και δίκαιων εικονικών κόσμων;

Στην πρώτη συνεδρία, θα δημιουργήσετε ένα κοινό όραμα για το πώς θα πρέπει να είναι αυτοί οι επιθυμητοί και δίκαιοι εικονικοί κόσμοι. Με την υποστήριξη εξωτερικών ομιλητών, θα εμβαθύνετε στην κατανόηση του θέματος, του πλαισίου της συζήτησης, καθώς και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουμε αυτήν τη στιγμή. Είναι σημαντικό ότι θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε απευθείας την εικονική πραγματικότητα και να εξερευνήσετε τις διαφορετικές χρήσεις της, παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της στην καθημερινή μας ζωή.

Στη δεύτερη συνεδρία, θα βασιστείτε στο κοινό όραμα από τη συνεδρία 1 για να εντοπίσετε, να συζητήσετε και να προτεραιοποιήσετε τις αξίες και τις αρχές που θα πρέπει να καθοδηγήσουν την ανάπτυξη εικονικών κόσμων και να αρχίσετε να διερευνάτε πεδία δράσεων για να κάνετε αυτό το όραμα πραγματικότητα. Ζωτικής σημασίας είναι να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην αντιστάθμιση των αρχών, των τομέων ή/και των ομάδων-στόχων και να έχουμε κατά νου τις διαφορετικές χρήσεις της εικονι-





κής πραγματικότητας στην καθημερινή μας ζωή. Θα προσκαλέσουμε πολλούς παράγοντες αυτού του τομέα, των οποίων η συμβολή θα είναι σημαντική, ώστε να σας δώσει ένα μεγάλο εύρος προοπτικών και πληροφοριών σχετικά με το θέμα. Αυτή η συνεδρία θα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά σε μια πλατφόρμα εικονικής πραγματικότητας: ο στόχος είναι να αρχίσουμε να διαμορφώνουμε τις πρώτες ιδέες για προτάσεις σχετικά με εικονικούς κόσμους, ενώ τους βιώνουμε.

Στην τρίτη και τελευταία συνεδρία, θα μετατρέψετε τις ιδέες σας σε συγκεκριμένες προτάσεις και θα αναπτύξετε έναν κατάλογο προτιμώμενων δράσεων για την ανάπτυξη των επιθυμητών μετασύμπαντων, εστιάζοντας στις κατευθυντήριες αρχές και τις περιπτώσεις χρήσης.

Κατά τη διάρκεια αυτού του πάνελ, θα βιώσετε την εικονική πραγματικότητα και τις διαφορετικές χρήσεις της στην καθημερινή ζωή και θα λάβετε αρκετές πληροφορίες για να συζητήσετε τον πιθανό αντίκτυπο, τα οφέλη και τους συμβιβασμούς του μετασύμπαντος και των εικονικών κόσμων στην καθημερινή μας ζωή – σε εργασία, υγεία, εκπαίδευση, ελεύθερο χρόνο, ψώνια, ψυχαγωγία, πολιτική κ.λπ. – καθώς και τον ρόλο των βασικών δημόσιων και ιδιωτικών φορέων, εντός και εκτός της ΕΕ, σε αυτόν τον μετασχηματισμό.

Το αναμενόμενο αποτέλεσμα του πάνελ είναι ένα σύνολο κατευθυντήριων αρχών και δράσεων για την ανάπτυξη των εικονικών κόσμων στην ΕΕ, με βάση τις εμπειρίες, τις αντιλήψεις και τις επιθυμίες σας για το μέλλον. Θα λάβει τη μορφή συστάσεων που θα απευθύνονται στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή για να τροφοδοτήσουν μια πρωτοβουλία για το θέμα.

3. Το θέμα: Τι πρέπει να γνωρίζω για τους **εικονικούς κόσμους**;

Τώρα που γνωρίζετε λίγο περισσότερα για τη διαδικασία, ας επικεντρωθούμε στο ίδιο το θέμα. Φτιάξαμε αυτήν τη σύντομη ενότητα για να σας βοηθήσουμε και να σας εισάγουμε σε αυτό το συναρπαστικό και πολύ ευρύ θέμα. Φυσικά, δεν μπορούμε να καλύψουμε όλες τις πτυχές μέσα σε λίγες σελίδες και θα λαμβάνετε πιο λεπτομερείς πληροφορίες καθ' όλη τη διάρκεια των εργασιών της ομάδας.

Τι είναι το μετασύμπαν;
Τι είναι η επαυξημένη πραγματικότητα;
Τι είναι η εκτεταμένη πραγματικότητα;

Ο πρώτος άνθρωπος που εισήγαγε τον όρο μετασύμπαν είναι ο συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Neil Stephenson, στο μυθιστόρημά του Snowcrash το 1992. Τριάντα χρόνια αργότερα, ακούμε πλέον τις λέξεις «μετασύμπαν» και «εικονικοί κόσμοι» όλο και συχνότερα, καθώς αρχίζουν να ξεπηδούν από παντού. Ωστόσο, δεν υπάρχει ένας ενιαίος και συμφωνημένος ορισμός για το τι αυτές σημαίνουν! Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι τόσο ενδιαφέρον να συμμετέχετε στην επιτροπή, καθώς χρειαζόμαστε τη βοήθειά σας για να κατευθύνουμε την ανάπτυξη του μετασύμπαντος ώστε να διασφαλίσουμε ότι είναι δίκαιοι, ασφαλείς και εύχρηστοι για τους Ευρωπαίους.

Επί του παρόντος, οι εικονικοί κόσμοι χρησιμοποιούνται κυρίως σε βιομηχανίες όπως την αυτοκινητοβιομηχανία και η την αεροδιαστημική, καθώς και τα διαδικτυακά παιχνίδια και η ψυχαγωγία, όπου οι αισθήσεις της όρασης και της ακοής αναζητούνται σε ένα όλο και πιο ρεαλιστικό και εξελιγμένο ψηφιακό περιβάλλον. Στο μέλλον, η καθηλωτική ποιότητα των εικονικών κόσμων θα βελτιωθεί με τη συμμετοχή άλλων αισθήσεων όπως η γεύση, η όσφρηση και η αφή. Περαιτέρω, η χρήση αυτής της

τεχνολογίας θα επεκταθεί και σε άλλους τομείς της κοινωνίας όπως η εκπαίδευση, η υγεία, η μάθηση, η εργασία, ο πολιτισμός κ.λπ.

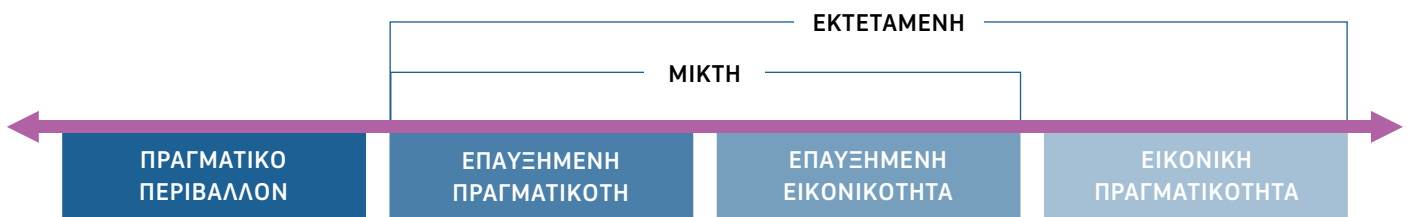
Σε σύγκριση με τους εικονικούς κόσμους, η λέξη «metaverse» συνδέεται συνήθως με ένα ευρύτερο πεδίο εφαρμογής. Πρώτον, ξεετάζει πώς οι εικονικοί κόσμοι μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους και να γίνουν ένα δίκτυο εικονικών κόσμων. Δηλαδή, πώς μπορεί να λειτουργούν όπως το διαδίκτυο, στο οποίο ο υπολογιστής σας συνδέεται με άλλους υπολογιστές. Το μετασύμπαν λαμβάνει επίσης υπόψη καταστάσεις στις οποίες προστίθεται ένα ψηφιακό επίπεδο στη φυσική μας πραγματικότητα. Ίσως γνωρίζετε το επιτυχημένο παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας, Pokemon Go, όπου βλέπετε κινούμενους χαρακτήρες να περπατούν στο δρόμο μέσω του κινητού σας τηλεφώνου.

Τι το ιδιαίτερο έχει το μετασύμπαν;

Οι εικονικοί κόσμοι και το μετασύμπαν διαφέρουν από τα υπάρχοντα ψηφιακά περιβάλλοντα με τρεις σημαντικούς τρόπους:

1. Τείνει να είναι πιο καθηλωτική

η εικονική πραγματικότητα συνδυάζει τον φυσικό κόσμο με εικονικούς κόσμους και βυθίζει πλήρως τους χρήστες σε έναν εντελώς διαφορετικό κόσμο που μπορεί να προκαλέσει μια ισχυρή, φυσική ψευδαίσθηση ότι βρίσκεστε σε έναν «πραγματικό»



ΤΟ ΣΥΝΕΧΕΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ-ΕΙΚΟΝΙΚΟΤΗΤΑΣ



χώρο με άλλους: δεν το «πηγαίνετε» στους εικονικούς κόσμους, αλλά «μπαίνετε» σε αυτούς. Στις μελλοντικούς εικονικούς κόσμους θα μπορείτε να μυρίσετε ένα άρωμα σε ένα μαγαζί με καλλυντικά, να νιώσετε ή να αγγίξετε ένα αντικείμενο: σε αυτό συνίσταται η εμπύθιση σε αυτούς τους κόσμους, στη χρήση των αισθήσεων για την ενίσχυση της εμπειρίας. Με αυτόν τον τρόπο, θα είναι δυνατό, για παράδειγμα, να παρακολουθήσετε εκδηλώσεις, να ψωνίσετε και να εργαστείτε σε διαφορετικούς εικονικούς κόσμους. Αυτές οι δραστηριότητες θα είναι πιο ενστικτώδεις και πιο κοντά στις φυσικές μας εμπειρίες: έρευνα έχει δείξει ότι η επαυξημένη, συνδυασμένη με την εικονική πραγματικότητα έχουν ισχυρό αντίκτυπο στον εγκέφαλό μας, στα συναισθήματα, ακόμη και στα επίπεδα ορμονών.

2. Είναι συχνά πιο διαδραστική

Η ανάμειξη ψηφιακών στοιχείων στον φυσικό κόσμο δημιουργεί ένα νέο σύνολο πιθανών αλληλεπιδράσεων για τους ανθρώπους. Όχι μόνο για ψυχαγωγικούς σκοπούς, αλλά και για να συνεργαστούν, να αναπτύξουν καλλιτεχνική δημιουργικότητα, να τηλεμεταφέρουν το avatar τους αλλού, να διεξάγουν προσομοιώσεις ιατρικών παρεμβάσεων, να συντηρήσουν την πολιτιστική κληρονομιά, να προστατέψουν το περιβάλλον ή να προλάβουν καταστροφές και πολλά άλλα ακόμα.

3. Πολλοί από τους εικονικούς κόσμους του μετασύμπαντος είναι επίμονοι

δεν μπορούν να σταματήσουν ή να τεθούν σε αναμονή, αντίθετα συνεχίζουν να υπάρχουν ακόμα κι αν δεν αλληλεπιδράτε μαζί τους. Συνεχίζουν να λειτουργούν χωρίς εσένα. Αυτό τους καθιστά πολύ διαφορετικούς από μια ψηφιακή εμπειρία που ξεκινά και τελειώνει με την αλληλεπίδρασή σας, όπως για παράδειγμα οι κλήσεις Zoom, τα παιχνίδια υπολογιστή ή οι θεατρικές παραστάσεις.

Με λίγα λόγια, αυτές οι εμπειρίες είναι σαν **να είσαι ΜΕΣΑ στο διαδίκτυο** και όχι απλά ΣΤΟ διαδίκτυο.

Ποιοι γνούνται αυτής της εξέλιξης;

Η βιομηχανία του gaming υπήρξε πρωτοπόρος και η εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιείται ήδη ευρέως στον κόσμο του gaming. Με την παγκόσμια αγορά μετασύμπαντος να αναμένεται να αυξηθεί από περίπου 36 δισεκατομμύρια ευρώ το 2021 σε σχεδόν 900 δισεκατομμύρια ευρώ έως το 2030, οι παγκόσμιοι τεχνολογικοί γίγαντες και η βιομηχανία τηλεπικοινωνιών έχουν άμεσο οικονομικό και στρατηγικό ενδιαφέρον για τους εικονικούς κόσμους, αλλά πολλές άλλες βιομηχανίες είναι πιθανό να χρησιμοποιούν εικονικούς κόσμους για το έργο τους, συμπεριλαμβανομένων των τομέων του πολιτισμού, της εκπαίδευσης και της υγείας.

Οι εταιρείες - ιδιαίτερα στη Βόρεια Αμερική και την Ανατολική και Νοτιοανατολική Ασία - βρίσκονται στην αιχμή της ανάπτυξης των εικονικών κόσμων και στοχεύουν να απολαμβάνουν το πλεονέκτημα των πρώτων κινήσεων. Η ΕΕ πρέπει να κατευθύνει την ανάπτυξη εικονικών κόσμων για να διασφαλίσει ότι αυτοί θα είναι δίκαιοι, ασφαλείς και εύχρηστοι για τους Ευρωπαίους. Η Ευρώπη ήδη διεκδικεί τη συμμετοχή της στην έρευνα και την καινοτομία του λεγόμενου «ενδιάμεσου λογισμικού» και «λογισμικού» με πολλές μικρές και μεσαίες επιχειρήσεις υψηλής τεχνολογίας (μικρομεσαίες επιχειρήσεις), καθώς και μεγαλύτερες εταιρείες τεχνολογίας. Η Ευρώπη διαθέτει επίσης ένα ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στο περιεχόμενο με μεγάλη πολιτιστική και γλωσσική ποικιλομορφία, μαζί με έναν πλούτο σε εξειδικευμένους καλλιτέχνες και δημιουργούς που είναι απαραίτητοι για τη δημιουργία ελκυστικών ρεαλιστικών εικονικών κόσμων και περιβαλλόντων, ενώ εξισορροπούν τη σχέση μεταξύ εταιρικού συμφέροντος και δικαιωμάτων των πολιτών.

Ποιες είναι οι πιθανές επιπτώσεις των εικονικών κόσμων στην ευρωπαϊκή κοινωνία;

Πολλοί ειδικοί πιστεύουν ότι οι εικονικοί κόσμοι πρόκειται να αποτελέσει «το επόμενο διαδίκτυο»: δεν πρέπει να υποτιμούνται οι τρόποι με τους οποίους θα μπορούσε αυτό να αλλάξει τους τρόπους εργασίας μας, τη μάθηση, την απόλαυση του πολιτισμού, την πρόσβαση στις δημόσιες υπηρεσίες και γενικότερα τους τρόπους με τον οποίο συνεργαζόμαστε μεταξύ μας. Ως εκ τούτου, οι εικονικοί κόσμοι και το μετασύμπαν θα έχουν αντίκτυπο στην ευρωπαϊκή κοινωνία γενικότερα: αυτό συνοδεύεται από ευκαιρίες αλλά και διάφορους κινδύνους.

Ποια οφέλη μπορούμε να περιμένουμε;

Πόσες φορές αγοράσατε ρούχα στο διαδίκτυο και τα στείλατε πίσω απογοητευμένοι; Φανταστείτε ότι πριν παραγγείλετε μπορείτε να δοκιμάσετε το ρούχο σας εικονικά και να δείτε πώς αυτό ταιριάζει ακριβώς στο σχήμα του σώματός σας. Εάν δεν σας αρέσει το κόψιμο του παντελονιού, μπορείτε να δοκιμάσετε ένα άλλο και να παραγγείλετε μόνο όταν έχετε βρει αυτό που αναζητάτε. Αυτό είναι ένα παράδειγμα των πολλών ευκαιριών που μπορεί να προσφέρει η εικονική πραγματικότητα. Ένα άλλο παράδειγμα είναι οι νέοι τρόποι, με τους οποίους οι άνθρωποι θα έχουν τη δυνατότητα να εργάζονται σε εικονικούς κόσμους και φυσικές τοποθεσίες, ανεξάρτητα με το από πού δουλεύουν. Το πλήρες φάσμα των ευκαιριών που θα μπορούσε να προσφέρει το μετασύμπαν για τις βιομηχανίες, τα συστήματα υγείας, τα εκπαιδευτικά συστήματα ή για τις κυβερνήσεις μας ώστε αυτές να συνεργάζονται καλύτερα με τους πολίτες θα αναπτύσσεται συνεχώς με την πάροδο του χρόνου. Μελέτες έχουν δείξει ότι ο τομέας της διευρυμένης πραγματικότητας από μόνος του θα μπορούσε να δημιουργήσει έως και 800.000 νέες θέσεις εργασίας στην Ευρώπη έως το 2025. Υπάρχουν επίσης μεγάλες δυνατότητες για σημαντική εξοικονόμηση χρόνου και όλοι χρειαζόμαστε χρόνο για καλύτερη ισορροπία μεταξύ επαγγελματικής και προσωπικής ζωής. Οι εικονικοί κόσμοι θα μπορούσαν να έχουν τη δυνατότητα περαιτέρω ενσωμάτωσης. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα από μια πρόσφατη μελέτη¹:

ΥΓΕΙΟΝΟΜΙΚΗ ΠΕΡΙΘΑΛΨΗ - οι εικονικοί κόσμοι θα βοηθήσουν σε ταχύτερες και ακριβέστερες διαγνώσεις καθώς και θεραπείες. Στις Κάτω Χώρες, για παράδειγμα, πολλές εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας έχουν χρησιμοποιηθεί στον τομέα της ψυχικής υγείας για την παροχή γνωστικής συμπεριφορικής θεραπείας, με τους ασφαλιστές υγείας να καλύπτουν τουλάχιστον ένα μέρος των δαπανών. Πριν από πολύπλοκες χειρουργικές επεμβάσεις, η εικονική πραγματικότητα μπορεί να βοηθήσει τους χειρουργούς να προετοιμαστούν για την απαραίτητη επέμβαση, επιτρέποντάς τους να μελετήσουν τρισδιάστατα μοντέλα των οργάνων.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ - Αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αυξήσουν την αποτελεσματικότητα της εκπαίδευσης με χαμηλότερο κόστος και να παράγουν καλύτερα αποτελέσματα σε τομείς όπως η εκπαίδευση των οριζόντιων δεξιοτήτων (soft skills). Για παράδειγμα, χρησιμοποιείται ως εργαλείο κατάρτισης σε αθουσες διδασκαλίας και επιτρέπει στους μαθητές να πάνε εικονικές εκδρομές. Η εκμάθηση ξένων γλωσσών είναι ένας άλλος τομέας που κερδίζει γρήγορα έδαφος στον εικονικό κόσμο. Χρησιμοποιώντας μετασύμπαντα κόσμους κατά τη μελέτη έχει αποδειχθεί ότι η διατήρηση της μνήμης αυξάνεται². Αν μπορούσατε να απεικονίσετε μια σύνθετη εργασία χωρίς να φοβάστε να κάνετε λάθη ή ακόμα και να βυθιστείτε σε έναν εικονικό κόσμο για να σας βοηθήσει να εστιάσετε καλύτερα στην μελέτη σας για τις εξετάσεις, θα σας ενδιέφερε;

ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ - οι χρήστες βυθίζονται σε έναν εικονικό κόσμο μουσείων, γκαλερί και αρχείων, όπου βιώνουν την αίσθηση ότι βρίσκονται σε ένα πραγματικό μουσείο, και επισκέπτονται την έκθεση με ρεαλιστικό τρόπο. Οι αρχιτέκτονες χρησιμοποιούν επίσης εικονικούς κόσμους για να περπατήσουν μέσα σε εικονικά τρισδιάστατα κτίρια, αποκτώντας μια ρεαλιστική εντύπωση για τη δομή και την κάτοψή τους, τα έπιπλα, τις διακοσμήσεις και ακόμη και το πώς αλλάζουν οι σκιές ανάλογα με την ώρα της ημέρας.

LOGISTICS, ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ - οι εταιρείες θα είναι σε θέση να εκπαιδεύσουν το προσωπικό σε όλο τον κόσμο και ταυτόχρονα στην πρακτική χρήση των εργαλείων χωρίς κίνδυνο τραυματισμών. Για παράδειγμα, η εικονική πραγματικότητα είναι ένας οικονομικός και ασφαλής τρόπος προετοιμασίας των εργαζομένων στην πλατφόρμα γέωτρησης και των πιλότων μαχητικών αεροσκαφών για μια εργασία υψηλού κόστους και υψηλού κινδύνου. Οι εταιρείες θα μπορούν να δοκιμάσουν πρωτότυπα γραμμών παραγωγής ή πολύπλοκων αρχιτεκτονικών κατασκευών χρησιμοποιώντας ένα ψηφιακό δίδυμο της διαδικασίας για να ανιχνεύσουν πιθανά σφάλματα πριν ενεργοποιήσουν νέα χαρακτηριστικά, μειώνοντας έτσι χρόνο και κόστος.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ - στους εικονικούς κόσμους, είμαστε ελεύθεροι να δημιουργήσουμε, να ζήσουμε και να γνωρίσουμε άλλους μέσω ενός ψηφιακού alter ego – ενός avatar. Ένα avatar μας αντιπροσωπεύει στους ψηφιακούς κόσμους: μπορεί να είναι διαφορετικού φύλου, με ή χωρίς αναπηρίες, ανθρώπινο ή όχι. Ως εκ τούτου, οι εικονικοί κόσμοι θεωρούνται πιο συμπεριληπτικοί από το φυσικό ή το 2D ψηφιακό περιβάλλον. Όχι μόνο μπορούν να προσφέρουν στους ανθρώπους την ευκαιρία να επαναπροσδιορίσουν την ταυτότητά τους χωρίς κοινωνικά και σωματικά βάρη, αλλά μπορούν επίσης να είναι ένα ισχυρό εργαλείο για να επιτρέψουμε στους ανθρώπους να βιώσουν αυτό που μπορεί να είναι μια ζωή στη θέση άλλων ανθρώπων: για παράδειγμα, τα Ηνωμένα Έθνη παρουσίασαν το ντοκιμαντέρ εικονικής πραγματικότητας Clouds over Sidra, για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να βιώσουν πώς είναι η ζωή για τους Σύρους πρόσφυγες.



¹ : Εκτεταμένη Πραγματικότητα: Ευκαιρίες, Ιστορίες Επιτυχίας και Προκλήσεις (Υγεία, Εκπαίδευση), οι οποίες ισχύουν και για εικονικούς κόσμους

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



ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ είναι επιπλέον τομείς που είναι σημαντικοί στους εικονικούς κόσμους. Κατά τη διάρκεια του lockdown για τον COVID-19, πολλοί άνθρωποι συμμετείχαν σε εικονικά μαθήματα γυμναστικής, όπως ομάδες ποδηλασίας, όπου μπορούσαν να λάβουν μέρος σε προπονήσεις ή διαγωνισμούς στο διαδίκτυο, ενώ συνομιλούσαν με τους φίλους τους. Η αποκατάσταση είναι από καιρό αντικείμενο έρευνας στους εικονικούς κόσμους. Το να είσαι μοιράζεσαι κοινές ιδέες και ενδιαφέροντα σε έναν εικονικό κόσμο ενώ ασκείσαι είναι πολύ μεγαλύτερο κίνητρο από το να ασκείσαι μόνος σου. Οι εικονικοί κόσμοι βοηθούν επίσης στην παρακολούθηση της προόδου σας.

Ποιες είναι οι πιθανές παγίδες;

Λαμβάνοντας υπόψη όλες αυτές τις περιπτώσεις χρήσης, καθώς και τον καθηλωτικό και οικείο χαρακτήρα της εικονικής πραγματικότητας, οι εικονικοί κόσμοι ή το μετασύμπαν εγείρουν σημαντικούς κινδύνους για τη δημοκρατία με πολύ πιο σύνθετους τρόπους παραγωγής deep-fakes στην πολιτική και τα στούντιο, νέους σωματικούς και ψυχικούς κινδύνους, καθώς και τον κίνδυνο ενίσχυσης των ηθικών και **κοινωνικοοικονομικών** προκλήσεων που υπάρχουν ήδη στη δισδιάστατη ψηφιακή σφαίρα, ιδίως το ψηφιακό χάσμα και την απομόνωση των λιγότερο τεχνολογικά καταρτισμένων και των λιγότερο πλούσιων ανάμεσά μας³.

Οι εικονικοί κόσμοι μπορεί επίσης να αποτελέσουν έναν νέο χώρο για παράνομες δραστηριότητες ή να είναι μια γκριζα ζώνη ως προς τα **νομικά και ηθικά ζητήματα**⁴ που τίθενται, και αυτό ενέχει σημαντικούς κινδύνους για τα θεμελιώδη ανθρώπινα δικαιώματά μας, όπως πιθανότητες αποπλάνησης ή σεξουαλικής επίθεσης, κακοποίησης παιδιών και άλλων ευάλωτων ατόμων, θανατηφόρες προκλήσεις, παρενοχλητικής παρακολούθησης και διαδικτυακού εκφοβισμού, δυσφήμισης και παραπληροφόρησης, χειραγώγησης των εκλογών, προώθηση των διατροφικών διαταραχών, χρήση πλατφορμών για κατασκοπεία ρεπόρτερ, προκαταλήψεις κατά μιας συγκεκριμένης εμφάνισης ή φύλου, κατά των μειονοτήτων και εγκλημάτων στον κυβερνοχώρο, συμπεριλαμβανομένης της απάτης⁵. Τέτοιες απειλές εμφανίζονται ήδη στη δισδιάστατη ψηφιακή σφαίρα, αλλά μπορεί να γίνουν ακόμη πιο έντονες σε εκτεταμένα μετασύμπαντα.

Καθώς οι τεχνολογικοί γίγαντες επενδύουν μαζικά σε αυτή τη νέα τεχνολογία, πρέπει επίσης να γνωρίζουμε τους κινδύνους **κατάχρησης εξουσίας από** έναν μικρό αριθμό σημαντικών παραγόντων, οι οποίοι θα μπορούσαν να γίνουν οι μελλοντικοί φύλακες των εικονικών κόσμων, αποκλείοντας τις μικρομεσαίες επιχειρήσεις από αυτή την αναδυόμενη αγορά. Αυτό ενέχει επίσης κινδύνους για την προστασία των προσωπικών μας δεδομένων, της ελευθερίας και την ανοικτότητα των εικονικών κόσμων, ενώ επίσης εκθέτουν τους εικονικούς χώρους στη στοχευμένη διαφήμιση, η οποία επηρεάζει τις επιθυμίες, τις προτιμήσεις και τις επιλογές ενός ατόμου σε υποσυνείδητο επίπεδο.

Επιπλέον, μπορεί να εμφανιστούν νέοι κίνδυνοι λόγω της καθηλωτικής φύσης των μετασύμπαντων: τι γίνεται με τις **σωματικές και ψυχολογικές συνέπειες** των εικονικών σχέσεων στην εργασία, στο σχολείο αλλά και έξω από αυτούς; Μπορούμε να εθιστούμε

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

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

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

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>

σε αυτούς ή και να χάσουμε την επαφή με την πραγματικότητα; Απαιτείται περισσότερη έρευνα για να αξιολογηθούν οι μακροπρόθεσμες συνέπειες της χρήσης της εικονικής πραγματικότητας στο μυαλό και το σώμα μας. Ένα **ερευνητικό πρόγραμμα που χρηματοδοτείται από την ΕΕ** έχει δείξει ότι η δαπάνη πάρα πολύ χρόνου σε εικονικούς κόσμους μπορεί να αλλάξει την αντίληψή μας για το χρόνο, επιταχύνοντάς τον, αλλά και να προκαλέσει υψηλότερους καρδιακούς παλμούς⁶. Ταυτόχρονα, η εικονική πραγματικότητα θα οδηγούσε σε υψηλότερο επίπεδο συναισθηματικής εμπλοκής, ειδικά σε σύγκριση με την «2D» ψηφιακή πραγματικότητα.

Τι ισχύει ήδη όσον αφορά την πολιτική;

Η ψηφιακή δεκαετία

Η Ευρωπαϊκή Ένωση έχει ήδη λάβει ορισμένα μέτρα, στον τομέα της προστασίας των δεδομένων και των θεμελιωδών δικαιωμάτων, των ψηφιακών υπηρεσιών και της βιομηχανικής πολιτικής, τα οποία συνοδεύουν την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών στην ΕΕ. Ειδικότερα, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει θέσει στόχους για την ενίσχυση της αντίστασης της Ευρώπης, καθώς και για την ενδυνάμωση των επιχειρήσεων και των ανθρώπων σε ένα ανθρωποκεντρικό, βιώσιμο και πιο ευημερούν ψηφιακό μέλλον. **Η πρωτοβουλία αυτή, που ονομάζεται «Ψηφιακή Δεκαετία 2030»**, θέτει συγκεκριμένους στόχους για τις ψηφιακές δεξιότητες, τον ψηφιακό μετασχηματισμό των επιχειρήσεων, τις ψηφιακές υποδομές και την ψηφιοποίηση των δημόσιων υπηρεσιών και στα 27 κράτη μέλη. Εάν θέλετε να μάθετε περισσότερα, ακολουθούν ορισμένες σημαντικές νομοθεσίες της ΕΕ που σχετίζονται επίσης με την εργασία σας:

- 1. Ο Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων (GDPR)**, ο οποίος προστατεύει το δικαίωμα των ατόμων να αποφασίζουν τι συμβαίνει με τα δικά τους ηλεκτρονικά δεδομένα.
- 2. Ο νόμος για τις ψηφιακές υπηρεσίες (DSA) και ο νόμος για τις ψηφιακές αγορές (DMA)** αποσκοπούν στη δημιουργία ενός ασφαλέστερου ψηφιακού χώρου όπου προστατεύονται τα θεμελιώδη δικαιώματα των χρηστών (DSA) και δημιουργούνται ισότιμοι όροι ανταγωνισμού για τις επιχειρήσεις της Ευρώπης (DMA). Μέχρι τις 17 Φεβρουαρίου 2023, οι μεγάλες κοινωνικές πλατφόρμες θα πρέπει να αναφέρουν στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή πόσους ενεργούς χρήστες έχουν στην ΕΕ και μέχρι τον Σεπτέμβριο του 2023, να αξιολογούν τους κινδύνους που ενδέχεται να ενέχουν οι υπηρεσίες τους για την κοινωνία ή να αντιμετωπίσουν κυρώσεις.
- 3. Ο επερχόμενος νόμος για την τεχνητή νοημοσύνη** θα έχει ως στόχο να διασφαλίσει ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης που διατίθενται στις αγορές της ΕΕ είναι ασφαλή και σέβονται τους ισχύοντες νόμους για τα θεμελιώδη δικαιώματα και τις αξίες της ΕΕ.



Το πλαίσιο των ψηφιακών δικαιωμάτων και αρχών της ΕΕ

«Η υπογραφή της Ευρωπαϊκής Διακήρυξης για τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές αντικατοπτρίζει τον κοινό μας στόχο για έναν ψηφιακό μετασχηματισμό που θα δίνει προτεραιότητα στους ανθρώπους. Τα δικαιώματα που προτείνονται στη διακήρυξή μας είναι εγγυημένα για όλες και όλους στην ΕΕ, στο διαδίκτυο, καθώς και για όσες και όσους είναι εκτός σύνδεσης. Οι ψηφιακές αρχές που κατοχυρώνονται στη διακήρυξη θα μας καθοδηγήσουν στο έργο μας σε όλες τις νέες πρωτοβουλίες».

Ursula von der Leyen,
Πρόεδρος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής

Από τον Δεκέμβριο του 2022, η ΕΕ είναι πλέον εξοπλισμένη με την Ευρωπαϊκή Διακήρυξη για τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές⁷. Η δήλωση αυτή παρουσιάζει τη δέσμευση της ΕΕ για έναν ασφαλή, προστατευμένο και βιώσιμο ψηφιακό μετασχηματισμό και θα πρέπει να σας βοηθήσει να καθοδηγήσετε το έργο σας κατά τη διάρκεια της επιτροπής. Τα ψηφιακά δικαιώματα και οι αρχές που περιγράφονται στη διακήρυξη συμπληρώνουν τα υφιστάμενα δικαιώματα και τις αρχές της ΕΕ, όπως αυτές που έχουν τις ρίζες τους στις Συνθήκες της ΕΕ, τον Χάρτη Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ και τη νομοθεσία περί προστασίας δεδομένων και ιδιωτικού απορρήτου (GDPR). Παρέχουν ένα πλαίσιο αναφοράς για τους Ευρωπαίους σχετικά με τα ψηφιακά τους δικαιώματα, καθώς και καθοδήγηση για τα κράτη μέλη της ΕΕ και τις εταιρείες για την επίτευξη των στόχων της ψηφιακής δεκαετίας 2030. Στόχος τους είναι να βοηθήσουν όλους στην ΕΕ να αξιοποιήσουν στο έπακρο τον ψηφιακό μετασχηματισμό και να προωθήσουν ένα βιώσιμο, ανθρωποκεντρικό όραμα για αυτόν. Τα δικαιώματα και οι αρχές είναι:

1. **Θέση των ανθρώπων και των δικαιωμάτων τους στο επίκεντρο του ψηφιακού μετασχηματισμού**
2. **Η στήριξη της αλληλεγγύης και της συμπεριληπτικότητας**
3. **Η διασφάλιση της ελευθερίας επιλογής στο διαδίκτυο**
4. **ενθάρρυνση της συμμετοχής στον ψηφιακό δημόσιο χώρο**
5. **Η αύξηση της ασφάλειας, της προστασίας και της ενδυνάμωσης των ατόμων**
6. **Η προώθηση της βιωσιμότητας του ψηφιακού μέλλοντος**

Τι μπορούμε να κάνουμε;

Ποια εργαλεία και δράσεις τίθενται στο τραπέζι;

«Ο ευρωπαϊκός τρόπος να προωθήσουμε τους εικονικούς κόσμους είναι τριπλός: άνθρωποι, τεχνολογίες και υποδομές»

Thierry Breton,
Ευρωπαίος Επίτροπος για την Εσωτερική Αγορά⁸

Όπως αναφέρεται στην επιστολή προθέσεων της Προέδρου von der Leyen για την κατάσταση της Ένωσης, οι εικονικοί κόσμοι, που αλλιώς αναφέρονται ως μετασύμπαντα, είναι μία από τις πιο πιεστικές προκλήσεις που έχουμε μπροστά μας και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή είναι αποφασισμένη να εξετάσει αυτή τη νέα ψηφιακή ευκαιρία. Με τις υφιστάμενες νομοθεσίες και δηλώσεις που αναφέρονται παραπάνω, η ΕΕ διαθέτει ήδη ισχυρά ρυθμιστικά εργαλεία για τον ψηφιακό χώρο, αλλά η ανάπτυξη εικονικών κόσμων θέτει νέα ερωτήματα για την ΕΕ και τα κράτη μέλη της. Παράλληλα με την ομάδα πολιτών, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή αποφάσισε επομένως να ξεκινήσει μια πιο συνολική διαδικασία προβληματισμού και διαβουλεύσεων με τις βιομηχανίες, την κοινωνία των πολιτών, τον ακαδημαϊκό κόσμο και τους ερευνητές, σχετικά με το όραμα και το επιχειρηματικό μοντέλο μιας ευρωπαϊκής υποδομής μετασύμπαντος. Μαζί με τα αποτελέσματα της συζήτησής σας στην ομάδα πολιτών, τα αποτελέσματα αυτής της διαβούλευσης θα τροφοδοτήσουν μια μη νομοθετική πρωτοβουλία που έχει προγραμματιστεί για το δεύτερο τρίμηνο του έτους 2023.

Ποιος είναι ο ρόλος σας σε αυτήν τη διαδικασία;

Δεν χρειάζεται να είστε ειδικοί στους εικονικούς κόσμους ή στις ψηφιακές πολιτικές της ΕΕ και δεν περιμένουμε να γνωρίζετε για τα μέτρα και τις πρωτοβουλίες που αναφέρονται παραπάνω. Ως μέλος της ομάδας πολιτών, θα λάβετε περισσότερες πληροφορίες από τις παρουσιάσεις των ομιλητών και απαντήσεις στις ερωτήσεις σας και θα γνωρίσετε την εικονική πραγματικότητα από πρώτο χέρι. Θα μπορείτε να συζητήσετε τα δικαιώματα και τις αρχές της ΕΕ, την εφαρμογή τους σε εικονικούς κόσμους, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφορετικών, πιθανών περιπτώσεων χρήσης της εικονικής πραγματικότητας στην καθημερινή μας ζωή καθώς και τη σκοπιμότητα και τη δυνατότητα υλοποίησης διαφορετικών μέτρων.

Το αποτέλεσμα της εργασίας σας θα είναι ένα σύνολο προτιμώμενων κατευθύνσεων, κατευθυντήριων αρχών και συστάσεων για να επηρεάσετε τα μελλοντικά μέτρα της ΕΕ στους εικονικούς κόσμους και να διαφυλάξετε τα δικαιώματα και τις προσδοκίες των ευρωπαίων πολιτών για ένα μετασύμπαν αξιοπιστίας, δικαιοσύνης και ανοικτότητας.

Ως εκ τούτου, ο ρόλος σας είναι να είστε περιέργοι, να κάνετε ερωτήσεις, να συμμετέχετε σε συζητήσεις με συμπολίτες Ευρωπαίους, να είστε ανοικτοί σε διαφορετικές απόψεις και επιχειρήματα και να φέρετε τις δικές σας εμπειρίες και αντιλήψεις για την εικονική πραγματικότητα σε αυτόν τον στρατηγικό προβληματισμό για την ΕΕ.

⁷ : 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

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Πρακτικές πληροφορίες

Ανυπομονούμε να σας καλωσορίσουμε στην επόμενη γενιά ομάδων πολιτών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής που ξεκινά την Παρασκευή 24 Φεβρουαρίου στις Βρυξέλλες, στο Βέλγιο. Είμαστε στην ευχάριστη θέση να σας στείλουμε τις πρακτικές πληροφορίες για να προετοιμαστείτε για το ταξίδι σας και τη συμμετοχή σας στη συνάντηση.

1. ΚΑΛΥΨΗ ΗΜΕΡΗΣΙΩΝ ΕΞΟΔΩΝ

Θα σας παρέχεται ημερήσια αποζημίωση (επίδομα για την κάλυψη των εξόδων διαβίωσης) ύψους 90,00 € ανά συνέδριο και ημέρα ταξιδιού. Οι ημερήσιες αποζημιώσεις καταβάλλονται μετά τη συμμετοχή στη συνεδρίαση βάσει καταλόγου παρουσιών.

2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΦΟΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΑΛΥΣΙΔΑΣ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΤΑΞΙΔΙΟΥ ΣΑΣ

Έχετε λάβει ή θα λάβετε το δρομολόγιο και το ηλεκτρονικό εισιτήριο για το ταξίδι σας. Εάν έχετε περαιτέρω απορίες σχετικά με την οργάνωση του ταξιδιού σας, ενημερώστε μας επικοινωνώντας μαζί μας στο info@futureeu.events

ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ

Μετακινήσεις κατά την άφιξή σας: Κατά την άφιξή σας στο αεροδρόμιο/σιδηροδρομικό σταθμό, οι οικοδέσποινες της Νέας γενιάς ομάδων ευρωπαίων πολιτών (αφίσα) θα σας καλωσορίσουν και θα σας συνοδεύσουν στο λεωφορείο μεταφοράς. Εάν αντιμετωπίζετε δυσκολίες στην εύρεση των οικοδεσποινών, καλέστε στο 00 32 - 478 79 68 53 ή στο 00 32 - 478 79 68 63 μεταξύ 7:00 π.μ. και 9:00 μ.μ.

Με αεροπλάνο: Στο αεροδρόμιο, μετά την παραλαβή των αποσκευών σας, παρακαλούμε απευθυνθείτε στο γραφείο υποδοχής (courtesy desk) που βρίσκεται στον τερματικό των αφίξεων, όπου και θα σας περιμένουν οι οικοδέσποινες μας.

Με το τρένο: Στο σιδηροδρομικό σταθμό Midi των Βρυξελλών, παρακαλούμε κατευθυνθείτε στην καφετέρια Prêt à Manger, όπου και θα σας περιμένουν οι οικοδέσποινες μας, μαζί με το συμβούλιο καλωσορίσματος και το μπάνερ του συνεδρίου.

Μόλις φτάσετε στις Βρυξέλλες: Από τα ξενοδοχεία έως τις εγκαταστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, θα

οργανωθούν ομαδικές μεταφορές με λεωφορείο από τα ξενοδοχεία στο κτίριο του συνεδρίου. Παρακαλείστε να παρουσιαστείτε στην κεντρική αίθουσα του ξενοδοχείου πριν από την προγραμματισμένη ώρα αναχώρησης. Η ομάδα μας θα σας δείξει το δρόμο για τα οχήματα. Εάν ωστόσο προτιμάτε να φτάσετε στις εγκαταστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής μόνοι σας, παρακαλούμε να ενημερώσετε την ομάδα υποστήριξης μας πριν από την αναχώρηση.

Μόλις φτάσετε στις Βρυξέλλες: Από τις κοινωνικές εκδηλώσεις έως τα ξενοδοχεία. Μετά τη συνάντηση, ενδέχεται να προσκληθείτε σε κοινωνικές εκδηλώσεις και να οργανωθούν ομαδικές μεταφορές με λεωφορείο από τις εγκαταστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στον τόπο διεξαγωγής τους. Μετά το δείπνο, θα οργανωθούν ομαδικές μεταφορές με λεωφορείο από το εστιατόριο στα ξενοδοχεία.

Μεταφορές κατά την αναχώρηση: Θα κανονίσουμε την μεταφορά πίσω στο αεροδρόμιο/σιδηροδρομικό σταθμό για όλους τους συμμετέχοντες από το ξενοδοχείο, όπου αυτοί διαμένουν. Ένας πίνακας ανακοινώσεων θα αναγράφει την ώρα αναχώρησης στο λόμπι του ξενοδοχείου.

ΔΙΑΜΟΝΗ

Η ομάδα μας θα σας καλωσορίσει κατά την άφιξή σας στο ξενοδοχείο, θα σας παράσχει μια έντυπη ατζέντα και όλες τις σχετικές πληροφορίες. Έχει γίνει κράτηση για ένα μονόκλινο δωμάτιο με πρωινό και δωρεάν Wi-Fi. Ανατρέξτε στο email της κράτησής σας. Παρακαλείστε να σημειώσετε ότι όλα τα πρόσθετα (π.χ. μίνι μπαρ, υπηρεσία δωματίου, τηλέφωνο, μπαρ ξενοδοχείου, υπηρεσία πλυντηρίου, check-in νωρίς ή check-out αργά κ.λπ.) εμπίπτουν στα προσωπικά σας έξοδα και δεν καλύπτονται από τους διοργανωτές. Παρακαλείστε να διευθετήσετε όλα τα επιπλέον έξοδα απευθείας στο ξενοδοχείο.



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η επίσημη ώρα για το check-in είναι 15:00 και για το check-out 12:00 το μεσημέρι την ημέρα της αναχώρησης. Το προσωπικό μας θα είναι παρόν στο ξενοδοχείο για να βοηθήσει αν χρειαστεί. Εάν φτάσετε νωρίτερα, το ξενοδοχείο θα κάνει ό, τι καλύτερο μπορεί ανάλογα με την κατάσταση της πληρότητας των δωματίων. Παρ' όλα αυτά, μπορεί να υπάρξει κάποιος χρόνος αναμονής, και είστε ευπρόσδεκτοι να αφήσετε τις αποσκευές σας και να περιμένετε στο λόμπι του ξενοδοχείου.

3. ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Ενδυματολογικός κώδικας**

Φέρτε μαζί σας ρούχα smart-casual για τις συναντήσεις, ένα ζεστό μπουφάν, ένα κασκόλ για εσωτερικούς χώρους και ένα αδιάβροχο χειμερινό παλτό, καθώς και ζεστά, άνετα παπούτσια και ομπρέλες για εξωτερικούς χώρους. Οι θερμοκρασίες τον Φεβρουάριο πιθανότατα θα είναι περίπου 7°C και η μέση χαμηλή θερμοκρασία θα είναι 4°C.

- **Πόσιμο νερό**

Το νερό της βρύσης είναι ασφαλές για κατανάλωση στο Βέλγιο. Εμφιαλωμένο νερό ή φιλτραρισμένο νερό είναι άμεσα διαθέσιμο για αγορά και θα προσφέρεται κατά τη διάρκεια όλων των συναντήσεων, γευμάτων και κοινωνικών εκδηλώσεων.

- **Ζώνη ώρας**

Η τρέχουσα ώρα είναι CET - Ώρα Κεντρικής Ευρώπης (UTC/GMT +1 ώρα).

- **Τουριστικές πληροφορίες**

Οι Βρυξέλλες είναι πλούσιες σε ιστορία, αρχιτεκτονική, γαστρονομία, πολιτισμό και πολλά άλλα! Εάν διαμένετε στις Βρυξέλλες κατά τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου, μην διστάσετε να επισκεφθείτε την ιστοσελίδα της περιοχής της πρωτεύουσας των Βρυξελλών για να ανακαλύψετε όλες τις πολιτιστικές δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες κατά τη διάρκεια της διαμονής σας.

- **Επικοινωνία**

Η ομάδα μας θα αποτελείται από διάφορα άτομα και οικοδέσποινες που θα είναι διαθέσιμα πριν και κατά τη διάρκεια της συνάντησης. Στην περίπτωση που συναντήσετε δυσκολίες κατά την άφιξη, ή η ώρα αναχώρησης της πτήσης σας έχει αλλάξει, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας μέσω e-mail: info@futureu.events

- **Διερμηνεία**

Η συνάντηση θα είναι διαθέσιμη σε 24 γλώσσες χάρη σε μια ομάδα επαγγελματιών διερμηνέων. Συγκρατηθείτε και αποφύγετε να μιλάτε πολύ γρήγορα κατά τη διάρκεια της συνεδρίας σας.

4. ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΚΤΙΡΙΟ

Η συνεδρίαση θα πραγματοποιηθεί στις εγκαταστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στις Βρυξέλλες. Ανατρέξτε στην ημερήσια διάταξη για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα ακριβή κτίρια και αίθουσες. Το κτίριο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής είναι προσβάσιμο με κάρτα V. Ένα e-mail με το V-pass σας θα σας σταλεί πριν από την εκδήλωση. Μην ξεχάσετε να εγγραφείτε μέσω αυτού του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία και να λάβετε τον κωδικό QR V-pass. Εάν δεν έχετε λάβει το V-pass σας παρακαλούμε επικοινωνήστε μαζί μας μέσω e-mail: info@futureu.events.

Λάβετε υπόψη ότι μπορεί να χρειαστούν τουλάχιστον 20 λεπτά για να ολοκληρωθεί ο έλεγχος ασφαλείας και να φτάσετε στην αίθουσα συσκέψεων. Η ασφάλεια θα ζητήσει το διαβατήριο και την ταυτότητά σας.

Όλοι/Όλες οι συμμετέχοντες/ουσες:

- υποχρεούνται να επιδείξουν έγκυρο διαβατήριο ή δελτίο ταυτότητας πριν από την είσοδο τους στο κτίριο,
- απαιτείται να υποβάλλονται σε διαδικασίες ασφαλείας στον χώρο εισόδου,
- συνιστάται να φέρουν την επιστολή πρόσκλησης ή οποιοδήποτε άλλο έγγραφο αναφέρει σαφώς τη συμμετοχή τους (π.χ. συστημένη επιστολή)

5. ΓΡΑΦΕΙΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ, ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Στην είσοδο των αιθουσών θα βρίσκεται ένα γραφείο εξυπηρέτησης. Οι συνάδελφοί μας και η ομάδα των οικοδεσποινών θα σας βοηθήσουν να βρείτε το δρόμο σας, να λάβετε έγγραφα ή με τυχόν επιπλέον ερωτήσεις που μπορεί να έχετε. Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στο Internet μέσω hotspot Wi-Fi, τα οποία θα κοινοποιηθούν την ημέρα της συνάντησης.

6. ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

Οι εγκαταστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής είναι πλήρως προσβάσιμες σε άτομα με αναπηρία. Κατά την εγγραφή σας διαδικτυακά, παρακαλούμε να αναφέρετε την ειδική σας ανάγκη και οι υπηρεσίες μας θα προσπαθήσουν να σας καλωσορίσουν όσο το δυνατόν καλύτερα.

Ποιος οργανώνει αυτή την ομάδα;

Το πάνελ των πολιτών για τους εικονικούς κόσμους διοργανώνεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Γενική Διεύθυνση Επικοινωνίας σε συνεργασία με τη Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογίας) και με την υποστήριξη της Kantar Public (κύριος ανάδοχος) καθώς και των Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology και VO Europe.

Η ενότητα Θέμα δημιουργήθηκε από την οργανωτική ομάδα με τη συμβολή μιας επιτροπής γνώσης που περιλαμβάνει τα ακόλουθα μέλη:

Fabien BÉNÉTOU,

Ανεξάρτητος ειδικός WebXR, Βέλγιο

Caterine HASSE,

Πανεπιστήμιο του Aarhus, Τμήμα Παιδείας, Δανία

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογίας, Λουξεμβούργο

Franck STEINICKE,

Πανεπιστήμιο του Αμβούργου, Τμήμα Πληροφορικής, Γερμανία

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau Institute, Ολλανδία

Sara Lisa VOGL,

Καλλιτέχνης εικονικής πραγματικότητας, Women in Immersive Technologies Europe, Δανία

