



European
Commission



Europos piliečių grupė
**virtualių
pasaulių**
klausimais

Informacijos rinkinys

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Apie šį rinkinį

*Sveiki! Čia – Europos piliečių grupė virtualių pasaulių klausimais!
Pirmiausia norėtume padėkoti, kad sutikote dalyvauti šiame procese. Jūs, kaip ir dar
149 piliečiai iš visos Europos Sąjungos, netrukus leisitės į tikrą nuotykią – piliečių svarstymo
procesą, kuriame daugiausia dėmesio bus skiriama virtualiems pasauliams.
Siekdami padėti jums geriau suprasti šį procesą, šį informacijos rinkinį suskirstėme į penkias dalis:*

- 1. ĮVADAS Į NAUJOVIŠKAS EUROPOS PILIEČIŲ GRUPES** **4**
Piliečių grupės yra demokratinė naujovė, dėl kurios piliečiams skiriamas didelis dėmesys formuojant viešąją politiką. Šiame skyrelyje trumpai apžvelgsime, kaip vyksta tokie procesai.
- 2. UŽDUOTIS: KĄ AŠ DIRBSIU?** **6**
Europos Komisija sukvieta jus atlikti konkretų darbą: štai užduotis, kurią jums reikės atlikti.
- 3. TEMA: KĄ REIKIA ŽINOTI APIE VIRTUALIUS PASAULIUS?** **8**
Jums nereikia būti ar tapti ekspertu, kad galėtumėte naudingai prisidėti prie piliečių grupės darbo, tačiau svarbu, kad žinotumėte tam tikrą pagrindinę informaciją šia tema. Šiame skyriuje sužinosite apie pagrindinius iššūkius ir galimybes, susijusias su virtualių pasaulių plėtra.
- 4. PRAKTINĖ INFORMACIJA** **14**
Tikimės, kad jūsų kelionės ir dalyvavimas bus sklandūs. Šiame skyriuje aptariami transporto, apgyvendinimo, dienpinigių ir kiti praktiniai klausimai, kuriuos turite apgalvoti.
- 5. KAS BURIA ŠIĄ GRUPĘ?** **16**
Svarbu, kad žinotumėte, kurios institucijos ir organizacijos yra atsakingos už šias grupes.



1. Įvadas į naujoviškas Europos piliečių grupes

Kas yra Europos piliečių grupės?

Europos Komisijos piliečių grupėse atsitiktinai atrinkti piliečiai iš visų 27 ES valstybių narių susirenka aptarti svarbiausių būsimų pasiūlymų Europos lygmeniu. Šios tarptautinės sąveikos rezultatas yra piliečių teikiama rekomendacija, į kurias Europos Komisija atsižvelgs nustatydamas savo politikos tikslus ir konkrečius politikos dalykus.

2021-2022 m. Europos Sąjunga konferencijos „Europos ateitis“ metu sušaukė 4 grupes. Tuo metu 800 atsitiktinai atrinktų piliečių susirinko į keturias Europos piliečių grupes, kiekviena jų posėdžiavo tris kartus. Dalyviai savo gimtosiomis

kalbomis dalijosi požiūriais ir idėjomis apie ekonomiką, socialinį teisingumą, darbo vietas, švietimą, kultūrą, jaunimo reikalus, sportą, skaitmeninę transformaciją, ES demokratiją, vertybes, saugumą, teisės viršenybę, klimato kaitą, sveikatą, migraciją ir ES vaidmenį pasaulyje. Grupių darbo pabaigoje piliečiai parengė 178 rekomendacijas, kurių pagrindu vėliau radosi 49 pasiūlymai ir daugiau kaip 300 susijusių priemonių.

Naujoviškos piliečių grupės

Europiečių grupės konferencijoje buvo novatoriškas demokratiškas priemonių išbandymas visos Europos lygmeniu, o piliečiams buvo skirtas didžiausias dėmesys formuojant Europos Sąjungos ateitį.





Konferencijoje dalyvavę piliečiai išreiškė pageidavimą, kad ateityje būtų panašių ir dažnesnių galimybių dalyvauti formuojant Europos politiką. Reaguodama į tai, Europos Komisijos pirmininkė Ursula von der Leyen paskelbė apie naujoviškas piliečių grupes, skirtas konsultuotis su atsitiktinai atrinktais piliečiais dėl tam tikrų svarbių pasiūlymų Europos lygmeniu. Piliečių grupės, kurios buvo esminės konferencijoje (dėl Europos ateities), dabar yra įprastinė mūsų demokratinio gyvenimo dalis, kaip ji teigė savo 2022 m. rugsėjo mėn. kalboje apie Sąjungos padėtį.

Kuriant naujoviškas piliečių grupes siekiama remtis jau turima patirtimi. Buvo paskelbta apie tris naujas grupes, kiekviena iš jų susirinks tris kartus. Šį kartą piliečių grupės nagrinės konkretnes politikos temas, daugiausia dėmesio skirdamos maisto švaistymui, virtualiam pasauliui ir judumui mokymosi tikslais. Dalyviai galės tarpusavyje bendrauti savo kalbomis, nes jiems talkins vertėjai žodžiu.

Kaip veikia piliečių grupės?

Kiekvieną grupę sudaro 150 atsitiktinai atrinktų piliečių iš visų ES valstybių narių, iš kurių trečdalis jaunesni nei 26 metų, atstovaujantys ateities Europos kartoms.

Piliečių grupės nariai darbuojasi ir kartu, mažose grupėse (po maždaug 12 žmonių), ir atlieka

plenarinį darbą (visi 150 dalyvių kartu). Grupės nariams šį darbą atlikti padės pagalbininkų komanda. Šios komandos nariai išmano, ką daryti, kad grupės darbas taptų dinamiškesnis, kad kiekvienas asmuo ir visa grupė galėtų pasiekti geriausių rezultatų. Jie taip pat suteiks piliečiams įvairių priemonių bendram darbui ir kolektyviniam sprendimų priėmimui.

Būsime grupės narys, todėl svarbu, kad žinotumėte, jog šis procesas nėra skirtas paversti jus šios temos ekspertu. Jūs įgysite pagrindinių žinių šia tema ir, remdamiesi savo vertybėmis ir gyvenimo patirtimi, galėsite pateikti rekomendacijas.

Piliečių grupė virtualių pasaulių klausimais

Kaip jau žinote, esate 2 grupės virtualių pasaulių klausimais narys. Kiti piliečiai atrinkti į 1 ir 3 grupes, jose nagrinėjamos kitos temos.

Dirbdami šioje grupėje susirinksite tris kartus. Du susirinkimai vyks asmeniškai (Brukselyje), o vienas susirinkimas vyks virtualiai (internetu):

- **1 susirinkimas:**
vasario 24-26 d. (fiziškai, Briuselyje)
- **2 susirinkimas:**
kovo 10-12 d. (internetu)
- **3 susirinkimas:**
balandžio 21-23 d. (fiziškai, Briuselyje)

2. Užduotis: ką aš dirbsiu?

Vis labiau įprantame veikti skaitmeninėse aplinkose. Iki šiol ši veikla vykdavo per ekraną. Tačiau nauja plėtra, apibendrintai vadinama „metavisata“, netrukus pasiūlys naują internetinį potyrį per „virtualią“, „mišrią“ ar „papildytą“ realybę naujuose „virtualiuose pasauliuose“.

Daugelis žmonių mano, kad virtualūs pasauliai, dar vadinami metavisatomis, gali būti savo poveikiu į interneto atsiradimą panašus pokytis, ateityje pakeisiantis mūsų darbo ir tarpusavio bendravimo būdą. Per pastaruosius porą metų, o ypač po COVID-19 pandemijos, daugybė viešųjų ir privačiųjų subjektų daug investavo į šias vadinamąsias išplėstines ir papildytąsias realybes, spartindami mūsų darbo vietų ir įpročių pokyčius.

Nors dėmesys tam padidėjęs, toks virsmas neįvyks staiga. Užtruks daug metų, kol Virtualūs pasauliai taps kokybiška, realybę primenančia skaitmenine aplinka, ir dar nėra aiškaus vaizdo, kuo metavisatos galėtų ir turėtų tapti.

ES ir jos valstybės narės yra pasiryžusios išnaudoti šio virsmo teikiamą potencialą, suprasti jo teikiamas galimybes, taip pat jo keliamus pavojus ir iššūkius, kartu saugant Europos piliečių teises. Todėl Europos Komisija nusprendė suburti piliečių grupę siekdama pakviesti jos dalyvius atsakyti į šį klausimą:

Kokia vizija, principai ir veiksmai turėtų būti taikomi siekiant teigiamų ir teisingų virtualių pasaulių susikūrimo?

Pirmojo susirinkimo metu sukursite bendrą viziją, kaip turėtų atrodyti teigiami ir teisingi virtualūs pasauliai. Padedami išorinių pranešėjų gilinsitės į temą, diskusijos kontekstą ir iššūkius, su kuriais šiuo metu susiduriame. Svarbu tai, kad turėsite galimybę patys tiesiogiai patirti virtualią realybę ir aiškintis skirtingus jos panaudojimo būdus, praeitį, dabartį ir ateitį mūsų kasdiniame gyvenime.

Antrojo susirinkimo metu jūs, remdamiesi bendra pirmojo susirinkimo metu suformuota vizija, identifikuosite ir aptarsite vertybes ir principus, kurie turėtų būti taikomi vykdant virtualių pasaulių plėtrą, nustatysite svarbiausius, taip pat pradėsite tyrinėti veiksmų, kuriais ši vizija bus įgyvendinama, sritis. Šiame etape bus labai svarbu skirti ypatingą dėmesį tam tikriems kompromisams tarp principų, sektorių ir (arba) tikslinių grupių bei atsižvelgti į įvairių virtualios realybės panaudojimą mūsų kasdiniame gyvenime. Pakviesime daug šios srities atstovų, jų indėlis bus svarbus siekiant sudaryti jums galimybę susidaryti platų požiūrį ir gauti daug informacijos šia tema. Šis susirinkimas vyks internetu, virtualios realybės platformoje; to tikslas – pradėti formuluoti pirmąsias idėjas rekomencijoms dėl virtualių pasaulių patiems juos patiriant.





Trečiojo, jau paskutiniojo susirinkimo metu jūs paversite idėjas konkrečiomis rekomendacijomis ir sukursite pageidaujimų veiksmų, skirtų teigiamų metavisatų sukūrimui, katalogą, daugiausia dėmesio skirdami pagrindiniams principams ir naudojimo atvejams.

Veiklos šioje grupėje metu jūs patirsite virtualią realybę ir įvairų jos naudojimą kasdiniame gyvenime, taip pat gausite pakankamai informacijos, kad galėtumėte aptarti galimą virtualių pasaulių poveikį mūsų kasdieniam gyvenimui (darbui, sveikatai, švietimui, laisvalaikiui, apsipirkinėjimui, pramogoms, politikai ir kt.), jų privalumus ir trūkumus, taip pat svarbiausių viešųjų ir privačių veiklų (ES ir už jos ribų) vaidmenį šiame virsme.

Tikimasi, kad diskusijos rezultatai bus pagrindiniai virtualių pasaulių plėtros ES principai ir veiksmai, pagrįsti jūsų patirtimi, suvokimu ir pageidavimais dėl ateities. Tai bus Europos Komisijai skirtos rekomendacijos, kuriomis bus remiamasi rengiant iniciatyvą šia tema.

3. Tema: ką reikia žinoti apie virtualius pasaulius?

Dabar, kai jau esate geriau susipažinę su procesu, sutelkime dėmesį į pačią temą. Mes sukūrėme šį trumpą skyrių, kad padėtume jums įsitraukti į šią įdomią ir plačią temą. Žinoma, keliuose puslapiuose negalime aprėpti visų aspektų, išsamesnės informacijos gausite visu darbo grupėje laikotarpiu.

Kas yra metavisatos? Kas yra papildytoji realybė? Kas yra išplėstinė realybė?

Pirmasis žmogus, pavartojęs terminą „metavisata“, yra mokslinės fantastikos žanro rašytojas Neal Stephenson. Tai jis padarė 1992 m. savo romane Snow Crash. Praėjo jau trisdešimt metų ir mes vis dažniau girdime žodžius „metavisatos“ ir „virtualūs pasauliai“, nes šie dalykai pradeda atsirasti visur. Tačiau nėra vieno visiems priimtino apibrėžimo, kas tai yra! Todėl jūsų dalyvavimas šios grupės veikloje labai domina, juk mums reikia jūsų pagalbos valdant metavisatų plėtrą, siekiant užtikrinti, kad jos europiečiams būtų teisingos, saugios ir patogios naudoti.

Šiuo metu virtualūs pasauliai dažniausiai naudojami tokiose srityse kaip automobilių ir kosmoso pramonė, taip pat internetiniai žaidimai ir pramogos, kur regos ir klausos pojūčiai pasitelkiami vis realistiškesnėje ir sudėtingesnėje skaitmeninėje aplinkoje. Ateityje virtualių pasaulių įtraukimas bus sustiprintas panaudojant ir kitus pojūčius, tokius kaip skonis, kvapas ir lytėjimas. Be to, šios technologijos naudojimas išplis į kitas visuomenės gyvenimo sritis, tokias kaip švietimas, sveikata, mokymasis, darbas, kultūra...

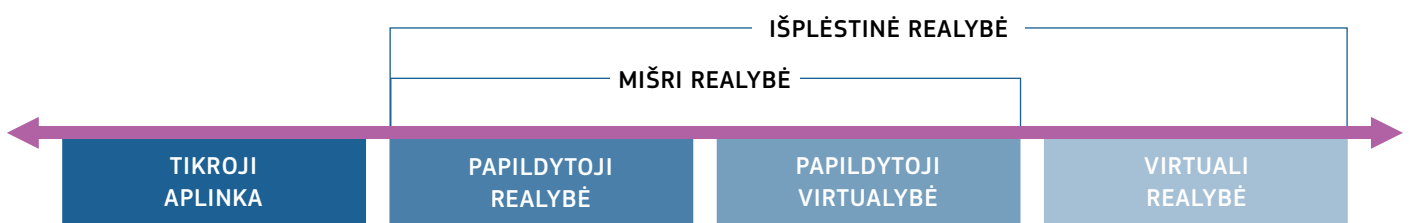
Palyginti su virtualiais pasauliais, žodis „metavisata“ paprastai būna platesnės reikšmės. Pirma, čia svarbu potencialus virtualių pasaulių tarpusavio susiejimas ir tapimas virtualių pasaulių tinklu. Tai yra, kaip jie gali elgtis lyg internetas, kuriame jūsų kompiuteris jungiasi su kitais kompiuteriais. Metavisatose taip pat numatomos situacijos, kai prie mūsų fizinės realybės bus pridėtas skaitmeninis sluoksnis. Galbūt žinote sėkmingą papildytosios realybės žaidimą Pokemon Go, kuriame einant gatve animuoti personažai matomi žmogaus turimame išmaniajame telefone.

Kuo ypatingos metavisatos?

Virtualūs pasauliai (kitaip – metavisatos) skiriasi nuo esamų skaitmeninių aplinkų trimis svarbiais dalykais:

1. Paprastai jie įtraukiesni:

virtuali realybė (VR) sujungia fizinį pasaulį su virtualiais pasauliais ir naudotojus visiškai įtraukia į iš esmės kitokį pasaulį, kuris gali sukelti stiprią fizinę iliuziją, kad esate „realioje“ erdvėje su kitais žmonėmis: jūs ne „jeinate“ į virtualius pasaulius, jūs „įžengiate“ į juos. Ateityje virtualiuose pasauliuose, pavyzdžiui, galėsite pauostyti kvepalus





kvėpalų parduotuvėje arba pajusti objekto prisilietimą; būtent tai ir yra įtraukimo esmė – per savo pojūčius susistiprinsite savo potyrius. Tokiu būdu bus galima, pavyzdžiui, lankytis renginiuose, apsipirkti, dirbti skirtinguose virtualiuose pasauliuose. Ši veikla bus labiau instinktyvi ir artimesnė mūsų fiziniams potyriams: tyrimai parodė, kad papildytoji, mišri ir virtuali realybė daro didelį poveikį mūsų smegenims, emocijoms ir net hormonų lygiui.

2. Ji dažnai būna interaktyvesnė:

Skaitmeninių elementų susiliejimas su fiziniu pasauliu žmonėms atveria daugybę naujų bendravimo galimybių. Ne tik pramogavimui, bet ir darbui kartu, meninio kūrybiškumo lavinimui, savo pseudoportreto teleportavimui į kitą vietą, medicininių intervencijų simuliacijai, kultūrų išsaugojimui, aplinkos apsaugai ar nelaimių prevencijai ir dar daug kam.

3. Daugelis jos formų būna nuolatinės:

Jų negalima sustabdyti ar pertraukti, net jei konkrečiu metu aktyviai jomis ir nesinaudojate. Jos vyksta ir be jūsų. Tai labai skiriasi nuo skaitmeninių potyrių, kurie vyksta tik aktyvaus jūsų naudojimosi metu – pavyzdžiui, skambučių Zoom platformoje, kompiuterinių žaidimų ar teatro spektaklių.

Trumpai tariant, šie potyriai yra panašūs į **įėjimą į internetą** ne perkeltine prasme.

Kas skatina ir kas reguliuoja to vystymąsi?

Žaidimų pramonė čia lyderė, virtuali realybė jau plačiai naudojama žaidimų pasaulyje. Prognozuojamas pasaulinės metavisatos rinkos iš-

augimas nuo maždaug 36 mlrd. EUR 2021 m. iki beveik 900 mlrd. EUR 2030 m., taigi pasaulinės technologijų milžinės ir telekomunikacijų įmonės yra tiesiogiai ekonomiškai ir strategiškai susidomėjusios virtualiais pasauliais, tačiau ir daugelis kitų šakų, įskaitant kultūros, švietimo ir sveikatos sektorius, greičiausiai naudos virtualius pasaulius savo veikloje.

Įmonės – (ypač Šiaurės Amerikoje ir Rytų bei Pietryčių Azijoje) yra virtualių pasaulių plėtros priešakyje ir tikriausiai turės pradininkams tenkantį pranašumą. ES turi reguliuoti virtualių pasaulių vystymąsi, kad jie europiečiams būtų teisingi, saugūs ir patogūs naudotis. Europa jau dabar yra stipri vadinamosios tarpinės ir kitokios programinės įrangos mokslinių tyrimų ir inovacijų srityje, nes joje veikia daug aukštųjų technologijų mažų ir vidutinių įmonių (MVĮ) bei didesnių technologijų įmonių. Europa taip pat turi konkurencinį pranašumą turinio srityje, nes joje didelė kultūrų ir kalbų įvairovė, taip pat daug kompetentingų menininkų ir kūrėjų, kurie yra būtini kuriant patrauklius ir realistiškus virtualius pasaulius bei aplinkas, kartu išlaikant pusiausvyrą tarp įmonių interesų ir piliečių teisių.

Koks galimas virtualių pasaulių poveikis Europos visuomenei?

Daugelis ekspertų mano, kad virtualūs pasauliai bus „kitas interneto etapas“: neturėtume nuvertinti galimo to poveikio keičiant tai, kaip dirbame, mokomės, naudojames kultūra ir viešosiomis paslaugomis ir netgi kaip apskritai bendraujame vieni su kitais. Todėl virtualūs pasauliai turės įtakos visiems Europos žmonėms: tai susiję su galimybėmis, bet taip pat ir su tam tikra rizika.

Kokių privalumų galime tikėtis?

Kiek kartų pirkote drabužius internetu, bet nusivylėte ir juos gražinote? O jei prieš užsakydami galėtumėte išbandyti aprangą virtualiai ir pamatyti, kiek ji tinka būtent jūsų kūno formai? Jei jums nepatinka kelnių sukirpimas, galite pabandyti kitas ir užsisakyti tik radę išties tinkančias. Tai vienas iš daugelio virtualios realybės atveriamų galimybių pavyzdžių. Kitas pavyzdys – nauji būdai, kaip žmonės galėtų dirbti tiek virtualiuose pasauliuose, tiek fizinėse vietose, nepriklausomai nuo to, iš kur jie dirba. Laikui bėgant nuolat plėsis galimybių, kurias metavisatos galėtų suteikti mūsų verslams, sveikatos priežiūros sistemoms, švietimo sistemoms arba valdžios ir piliečių bendravimui, spektras. Tyrimai parodė, kad vien išplėstinės realybės sektoriuje iki 2025 m. Europoje galėtų būti sukurta iki 800000 naujų darbo vietų. Taip pat yra puikių galimybių sutaupyti daug laiko, o juk mums visiems reikia laiko, kad galėtume geriau suderinti darbą ir asmeninį gyvenimą. Virtualūs pasauliai gali turėti potencialo geresnei įtrauktis. Štai keli pavyzdžiai iš neseniai atlikto tyrimo¹:

SVEIKATOS PRIEŽIŪRA – virtualūs pasauliai padės greičiau ir tiksliau diagnozuoti ir gydyti. Pavyzdžiui, Nyderlanduose psichikos sveikatos priežiūros sektoriuje kelios VR programos jau panaudotos kognityvinei elgesio terapijai teikti, o medicinos draudimo įstaigos padengė bent dalį išlaidų. Ruošiantis sudėtingoms chirurginėms intervencijoms, VR gali padėti chirurgams pasiruošti reikalingai procedūrai sudarydama galimybę jiems vertinti trimačius organų modelius.

ŠVIETIMAS – šios technologijos gali būti naudojamos mokymo veiksmingumui didinti mažesnėmis sąnaudomis ir geresniems rezultatams pasiekti tokiose srityse kaip socialinių ir emocinių gebėjimų lavinimas. Pavyzdžiui, tai naudojama kaip mokymo priemonė klasėse ir suteikia galimybę mokiniams leisti į virtualias ekskursijas. Užsienio kalbų mokymasis yra dar viena sritis, kuri sparčiai įsitvirtina virtualiame pasaulyje. Įrodyta, kad naudojant metavisatas mokymuisi, geriau įsimenama medžiaga². Jei galėtumėte vizualizuoti sudėtingą užduotį nesibaimindami padaryti klaidų arba netgi pasinerti į virtualų pasaulį, kad galėtumėte geriau sutelkti dėmesį ruošdamiesi egzaminui, ar jus domintų tokia galimybė?

MENAS IR DIZAINAS – naudotojai pasineria į virtualų muziejų, galerijų ir archyvų pasaulį, kuriame jie pasijunta lyg būtų realiame muziejuje, nes rodomus dalykus apžiūrinėja tikroviškai. Architektai naudojami virtualiais pasauliais vaikščioti po virtualius trimačius pastatus ir taip susidaryti realų jų sandaros, patalpų išdėstymo, baldų, dekoru vaizdą ir netgi pažiūrėti, kaip šešėliai keičiasi priklausomai nuo paros meto.

LOGISTIKA, INŽINERIJA IR GAMYBA – įmonės galės visame pasaulyje ir tuo pačiu metu mokyti darbuotojus praktiškai naudotis įrankiais be rizikos jiems susižaloti. Pavyzdžiui, VR yra nebrangus ir saugus būdas paruošti naftos platformų darbuotojus ar naikintuvų pilotus jų brangiam ir rizikingam darbui. Įmonės galės išbandyti gamybos linijų ar sudėtingų architektūrinių struktūrų prototipus naudodamos tikslų skaitmeninį proceso pakaitalą, kad galėtų aptikti galimas klaidas prieš praktiškai naudodamos naujas ypatybes – tai taupys laiką ir pinigus.

SOCIALINĖ ĮTRAUKTIS – virtualiuose pasauliuose galėsime laisvai kurti, gyventi ir susitikti su kitais per skaitmeninį savo atvaizdą. Skaitmeniniuose pasauliuose žmogų atstovaus skaitmeninis jo atvaizdas: jis galės būti kitos lyties, su negalia arba be jos, žmogus arba ne. Todėl virtualūs pasauliai yra labiau įtraukiantys nei fizinė ar dvimatė skaitmeninė aplinka. Jie gali ne tik atverti žmonėms galimybę iš naujo atrasti savo tapatybę esant nevaržomiems socialinių ir fizinių kliuvinių, bet jie gali būti ir galingi įrankiai, leidžiantys žmonėms patirti, koks gali būti gyvenimas kitų žmonių kailyje: pavyzdžiui, tam, kad žmonės galėtų patirti, kaip gyvena pabėgėliai iš Sirijos, Jungtinės Tautos parengė VR dokumentinį filmą „Debesys virš Sidros“.

SPORTAS IR REABILITACIJA yra kitos virtualiame pasaulyje svarbios sritys. Užsidarymo COVID-19 protrūkio metu daugelis žmonių ėmė virtualiai kartu dalyvauti sportinėje veikloje. Pavyzdžiui, buvo įkurtos važinėjimosi dviračiais grupės, kuriose žmonės galėjo dalyvauti treniruotėse ar varžybose internetu, bendraudami su draugais. Reabilitacija virtualiuose pasauliuose jau seniai tapusi mokslinių tyrimų objektu. Buvimas su panašiai nusiteikusiai žmonėmis virtualiame pasaulyje, kai sportuojate, daug labiau motyvuoja, nei to darymas vienam. Virtualūs pasauliai taip pat padės jums stebėti savo pažangą.



¹ : Išplėstinė realybė: galimybės, sėkmės istorijos ir iššūkiai (sveikatos, švietimo), kurie aktualūs ir virtualių pasaulių atveju

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



Kokių problemų gali kilti?

Atsižvelgiant į visus šiuos panaudojimo atvejus, taip pat į įtraukiantį ir itin asmenišką virtualios realybės pobūdį, virtualūs pasauliai arba metavisatos kelia reikšmingą riziką demokratijai, nes politikos srityje galimos sudėtingos ir itin tikroviškos klastotės, atsirasi naujų fizinių ir psichinių pavojų, taip pat rizika, kad sustiprės etiniai ir **socialiniai bei ekonominiai** iššūkiai, kurie jau egzistuoja dvimatėje skaitmeninėje erdvėje, ypač skaitmeninė atskirtis ir menkliau techniškai nusimanančių ir mažiau turtingų mūsų visuomenės narių izoliacija³.

Virtualūs pasauliai taip pat gali tapti nauja erdve neteisėtai veiklai arba pilkaja zona, kupina **teisinių ir etinių iššūkių**⁴, o tai keltų didelį pavojų mūsų pagrindinėms žmogaus teisėms – pavyzdžiui, galimas vaikų viliojimas seksualinei veiklai ar seksualinė prievarta jų atžvilgiu, vaikų ir kitų pažeidžiamų asmenų išnaudojimas, mirtinai pavojingi iššūkiai, slaptas stebėjimas ir patyčios elektroninėje erdvėje, šmeižtas ir dezinformacija, manipuliavimas rinkimais, valgymo sutrikimus lemiančių įpročių skatinimas, platformų naudojimas žurnalistams šnipinėti, nepagrįstų nuostatų apie konkrečią išvaizdą, lytį ar mažumą įtvirtinimas, taip pat elektroniniai nusikaltimai, įskaitant sukčiavimą⁵. Šios grėsmės jau egzistuoja dvimatėje skaitmeninėje erdvėje, bet metavisatose jos gali tapti dar didesnės.

Kadangi technologijų gigantai daug investuoja į šią naują technologiją, mes turime atkreipti dėmesį ir į **piktnaudžiavimo galia** riziką, nes taip gali pradėti elgtis pagrindiniai srities veikėjai, kurių yra nedaug ir kurie galėtų tapti būsimųjų virtualių pasaulių „durininkais“, kurie galimai neįleis MVĮ į šią besiformuojančią rinką. Tai taip pat kelia pavojų mūsų asmens duomenų saugumui, virtualių pasaulių laisvei ir atvirumui, bet taip pat atveria virtualias erdves tikslinei reklamai, kuri pasąmonės lygmenyje išnaudos žmogaus norus, pageidavimus ir pasirinkimus.

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://virtualltimes-h2020.eu/>

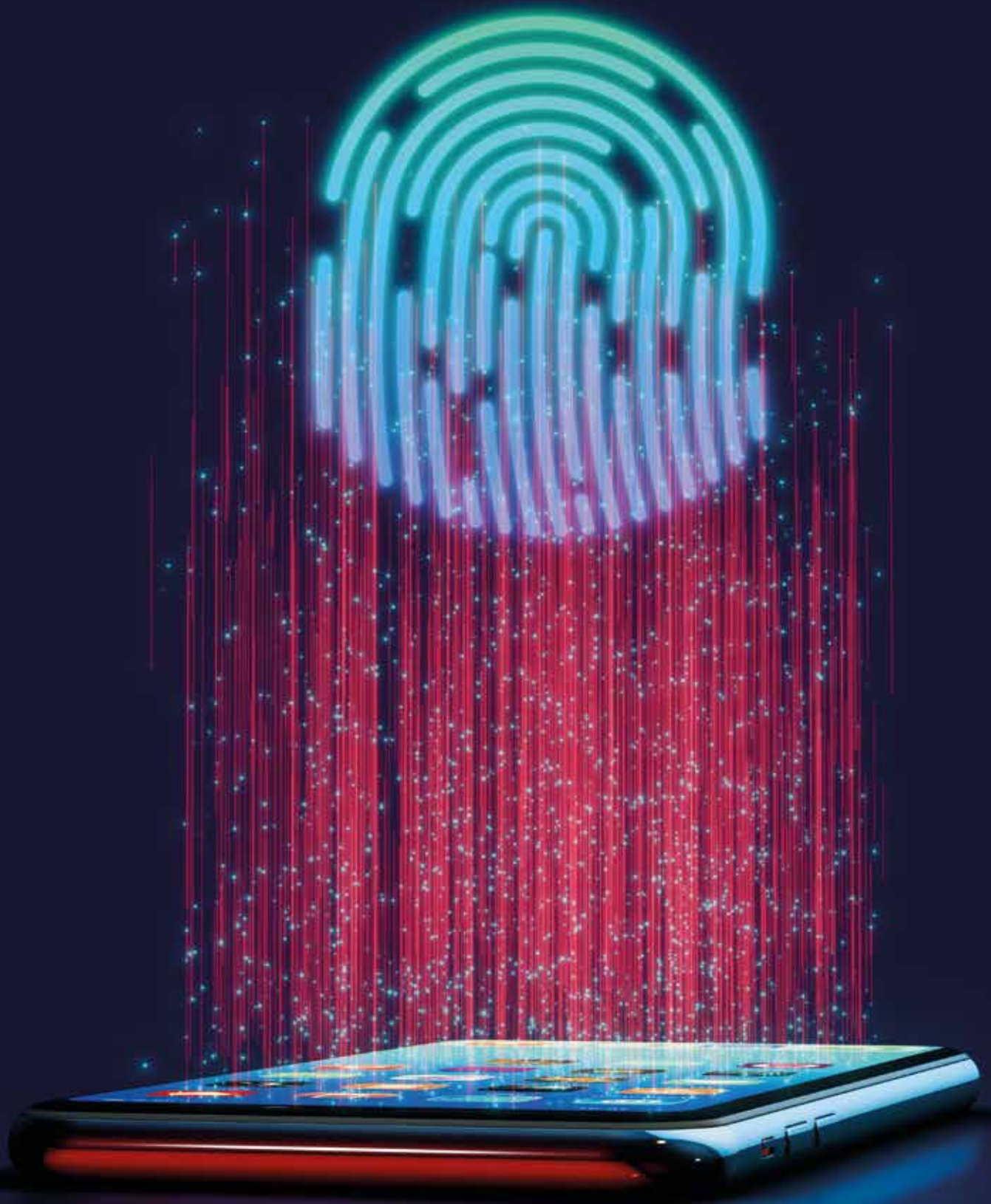
Be to, dėl įtraukiančio metavisatų pobūdžio gali atsirasti naujų pavojų: kokios bus **fizinės ir psichologinės virtualių santykių pasekmės** darbe, mokykloje ir kitur? Ar mes galime tapti nuo jų priklausomi, galbūt prarasti ryšį su tikrove? Vis dar reikia daugiau tyrimų, kad būtų galima įvertinti ilgalaikes VR naudojimo pasekmes žmogaus protui ir kūnui. **ES finansuotas mokslinių tyrimų projektas** atskleidė, kad virtualiuose pasauliuose praleidžiant pernelyg daug laiko gali pakisti mūsų laiko suvokimas (juntamoji laiko tėkmė gali pagreitėti) ir netgi padažnėti širdies plakimas⁶. Be to, virtuali realybė lemtų aukštesnį emocinio įsitraukimo lygį, ypač lyginant su „dvimate“ skaitmenine realybe.

Kaip tai jau yra reglamentuojama?

Skaitmeninis dešimtmetis

Europos Sąjunga jau ėmėsi tam tikrų priemonių duomenų apsaugos ir pagrindinių teisių, skaitmeninių paslaugų ir pramonės politikos srityse, kurios ES bus taikomos plėtojant naujas technologijas. Konkrečiai, Europos Komisija nustatė tikslus didinti Europos atsparumą, taip pat suteikti žmonėms ir žmonėms daugiau galių į žmogų orientuotoje, tvarioje ir labiau klestėjimą užtikrinančioje skaitmeninėje ateityje. Ši iniciatyva vadinasi „**Skaitmeninis dešimtmetis 2030**“, joje nustatomi konkretūs skaitmeninių įgūdžių, skaitmeninės verslo transformacijos, skaitmeninės infrastruktūros ir viešųjų paslaugų skaitmeninimo tikslai visose 27 valstybėse narėse. Jei norite sužinoti daugiau, štai keletas svarbių ES teisės aktų, kurie taip pat bus aktualūs jūsų darbe:

1. **Bendrasis duomenų apsaugos reglamentas (BDAR)**, kuris saugo asmenų teisę spręsti, kas bus daroma su jų pačių internetiniais duomenimis.
2. **Skaitmeninių paslaugų aktu (DSA) ir Skaitmeninių rinkų aktu (DMA)** siekiama sukurti saugesnę skaitmeninę erdvę, kurioje būtų saugomos pagrindinės naudotojų teisės (DSA), ir sudaryti vienodas sąlygas veikti Europos žmonėms (DMA). DSA yra viena naujausių priemonių, kurių ėmėsi Europos Komisija: iki 2023 m. vasario 17 d. stambios socialinės platformos turės pranešti Europos Komisijai, kiek aktyvių naudotojų jos turi ES, o iki 2023 m. rugsėjo – įvertinti riziką, kurią jų paslaugos gali kelti visuomenei, kitaip joms bus taikomos sankcijos.
3. Būsimuoju **Dirbtinio intelekto (DI) aktu** bus siekiama užtikrinti, kad ES rinkoje naudojamos dirbtinio intelekto sistemos būtų saugios ir atitiktų galiojančius pagrindines teises reglamentuojančius įstatymus ir ES vertybes.



ES skaitmeninių teisių ir principų sistema

„Europos skaitmeninių teisių ir principų deklaracijos pasirašymas atspindi mūsų bendrą tikslą – skaitmeninę transformaciją, kurioje svarbiausia būtų žmonės. Mūsų Deklaracijoje nurodytos teisės yra garantuojamos kiekvienam ES gyventojui, tiek fizinėje aplinkoje, tiek internete. Deklaracijoje įtvirtintais skaitmeninės srities principais remsimės rengdami visas naujas iniciatyvas.“

Ursula von der Leyen,
Europos Komisijos pirmininkė

Nuo 2022 m. gruodžio mėn. ES taikoma **Europos skaitmeninių teisių ir principų deklaracija**⁷. Šia deklaracija pristatomas ES pasiryžimas užtikrinti saugią ir tvarią skaitmeninę transformaciją, ji turėtų praversti jūsų grupės darbe. Deklaracijoje išdėstytos skaitmeninės teisės ir principai papildo esamas teises ir ES principus – pavyzdžiui, įtvirtintus ES sutartyse, ES pagrindinių teisių chartijoje ir duomenų apsaugą bei privatumą reglamentuojančiuose teisės aktuose (BDAR). Jose išdėstyti pamatiniai europiečiams numatyti principai dėl jų skaitmeninių teisių, taip pat gairės ES valstybėms narėms ir žmonėms, kaip pasiekti **Skaitmeninio dešimtmečio 2030** tikslus. Jais siekiama padėti visiems ES žmonėms gauti kuo daugiau naudos iš skaitmeninės transformacijos ir skatinti tvarią, į žmogų orientuotą skaitmeninės transformacijos viziją. Teisės ir principai yra šie:

1. Skaitmeninės transformacijos centre – žmonės ir jų teisės
2. Solidarumo ir įtraukties išlaikymas
3. Pasirinkimo laisvės internete užtikrinimas
4. Dalyvavimo skaitmeninėje viešojoje erdvėje skatinimas
5. Žmonių saugos, saugumo ir įgalinimo didinimas
6. Skaitmeninės ateities tvarumo stiprinimas

Ką mes galime padaryti?

Kokios priemonės ir veiksmai siūlomi?

„Mūsų europietiškas kelias puoselėti virtualius pasaulius yra trejopo pobūdžio: tai žmonės, technologijos ir infrastruktūra“, sakė už vidaus rinką atsakingas Europos Komisijos narys **Thierry Breton**.⁸

Kaip minėta Pirmininkės U. von der Leyen ketinimų rašte dėl Sąjungos padėties, virtualūs pasauliai, dar vadinami metavisatomis, yra vienas iš artimiausiu metu mūsų laukiančių iššūkių ir Europos Komisija yra pasiryžusi nagrinėti, kaip panaudoti šią naują skaitmeninę galimybę. ES jau parengti ir taikomi minėti teisės aktai ir deklaracijos, taigi ES jau turi rimtas skaitmeninei erdvei skirtas reguliavimo priemones, tačiau virtualių pasaulių plėtra kelia naujų klausimų ES ir jos valstybėms narėms.

Todėl Europos Komisija nusprendė ne tik konsultuotis su piliečių grupe, bet ir pradėti išsamius svarstymus ir konsultacijas su pramonės šakų, pilietinės visuomenės ir akademinės bendruomenės atstovais dėl Europos metavisatoms skirtos infrastruktūros vizijos ir verslo modelio. Šio konsultavimosi rezultatai kartu su jūsų svarstymų piliečių grupėje rezultatais bus įtraukti į 2023 m. antrąjį ketvirtį vykdyti numatytą ne teisėkūros pobūdžio iniciatyvą.

Koks jūsų vaidmuo šiame procese?

Neprivalote gerai išmanyti virtualių pasaulių ar ES skaitmeninės srities politikos, mes nesitikime ir kad žinosite apie čia išvardytas priemones ir iniciatyvas. Esate piliečių grupės narys, todėl daugiau informacijos gausite pranešėjams skaitant pranešimus ir teikiant atsakymus į jūsų klausimus, o apie virtualią realybę sužinosite iš išmanančių šią sritį. Galėsite aptarti ES teises ir principus, jų taikymą virtualiuose pasauliuose, įvairių galimų virtualios realybės naudojimo atvejų mūsų kasdieniame gyvenime privalumus ir trūkumus, įvairių priemonių įgyvendinamumą ir pageidautinumą.

Jūsų darbo rezultatas bus pageidaujamas kryptių, pagrindinių principų ir rekomendacijų rinkinys, skirtas daryti įtaką būsimoms ES priemonėms dėl virtualių pasaulių ir apsaugoti Europos piliečių teises bei lūkesčius dėl patikimų, teisingų ir atvirų metavisatų.

Todėl jūsų vaidmuo tėra būti smalsiems, uždavinėti klausimus, įsitraukti į diskusijas su kitais europiečiais, būti nusiteikusiems įsiklausyti į skirtingas nuomones ir argumentus bei papildyti šį strateginį ES svarstymą savo patirtimi ir virtualios realybės samprata.

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. Praktinė informacija

Laukiame jūsų naujos kartos Europos piliečių grupėse, kuriose darbas prasidės vasario 24 d., penktadienį, Briuselyje, Belgijoje. Siunčiame jums praktinę informaciją, kaip jums pasiruošti kelionei ir dalyvavimui susitikime.

1. DIENPINIGIAI

Už kiekvieną konferencijos ir kelionės dieną bus mokama 90,00 EUR dienpinigių (jie skirti pragyvenimo išlaidoms padengti). Dienpinigiai mokami po dalyvavimo susitikime, remiantis dalyvavusiųjų sąrašu.

2. LOGISTIKA

KELIONĖS SUPLANAVIMAS

Jau turite arba gausite kelionės informaciją ir el. bilietą. Jei jums kyla kitų klausimų planuojant savo kelionę, parašykite mums el. paštu info@futureeu.events

PERVEŽIMAI

Pervežimai atvykus: jums atvykus į oro uostą ar traukinių stotį, moterys su specialiu sutikimo plakatu Next Generation of the European Citizens' Panels jus pasitiks ir palydės į jus vešiantį autobusą. Jei jums nesiseks surasti tų moterų, skambinkite numeriu 00 32 - 478 79 68 53 arba 00 32 - 478 79 68 63 nuo 7:00 iki 21:00.

Lėktuvu: oro uoste, pasiėmę bagažą, eikite prie informacijos stalelio atvykimo terminale, kur jūsų lauks pasitiktą atsiųstos moterys.

Traukiniu: Briuselio Midi traukinių stotyje eikite į kavinę Prêt à Manger, kur jūsų jau lauks mūsų atsiųstos moterys su specialiu sutikimo plakatu.

Atvykus į Briuselį: grupinis pervežimas iš viešbučių į Europos Komisijos patalpas bus vykdomas maršrutiniu autobusu nuo viešbučių iki konferencijų pastato. Prašome būti pagrindinėje viešbučio salėje dar prieš numatytą išvykimo laiką. Mūsų komanda parodys jums kelią į maršrutinį autobusą. Jei pageidaujate savarankiškai pasiekti Europos Komisijos patalpas, prieš išvykdami visgi praneškite apie tai mūsų pagalbos komandai.

Atvykus į Briuselį: iš pabendravimui skirto renginio į viešbučius. Po susitikimo gali būti numatytas pabendravimui skirti renginys, bus organizuojami grupiniai pervežimai maršrutiniu autobusu iš Europos Komisijos patalpų į renginio vietą. Po vakarienės bus organizuojami grupės pervežimai maršrutiniu autobusu iš restorano į viešbučius.

Pervežimai išvykstant: visiems dalyviams iš viešbučio, kuriame bus apsistoję, organizuosime nuvežimą atgal į oro uostą ar traukinių stotį. Viešbučio vestibulyje, pranešimų lentoje, bus nurodytas išvykimo laikas.

APGYVENDINIMAS

Mūsų komanda jus atvykusius į viešbutį pasitiks ir pateiks atspausdintą dienotvarkę ir visą aktualią informaciją. Jums užsakytas vienvietis kambarys su pusryčiais ir nemokamu Wi-Fi ryšiu. Informacijos ieškokite el. paštu gautame užsakymo patvirtinime. Atkreipkite dėmesį, kad visi papildomi dalykai (pvz., mini baras, kambario aptarnavimas, telefonas, viešbučio baras, skalbimo paslaugos, ankstyvas atvykimas arba vėlyvas išvykimas ir t. t.) bus jūsų pačių sąskaita – organizatoriai to neapmokės. Visas papildomas išlaidas viešbutyje prašome padengti patiems.

SVARBU: oficialus atvykimo laikas yra 15:00, o išvykimo laikas yra 12:00 išvykimo dieną. Mūsų darbuotojai bus viešbutyje ir padės jums, jei reikės. Jei atvyksite anksčiau, viešbutis stengsis rasti jums laisvą kambarį. Nepaisant to, gali tecti šiek tiek palaukti, o jūs galėsite palikti savo bagažą ir laukti viešbučio fojė.



3. KITA

- **Aprangos kodas**

Prašome turėti gražius kasdienes drabužius susitikimams, šiltą striukę ir šaliką buvimui patalpose ir neperšlaptą žieminį palta bei šiltus patogius batus ir skėčius laukui. Vasario mėnesį temperatūra tikriausiai bus apie 7 °C, o vidutinė žema temperatūra – apie 4 °C.

- **Geriamasis vanduo**

Belgijoje saugu gerti vandenį iš čiaupo. Paprasta nusipirkti vandens buteliuose arba filtruoto vandens, jo bus siūloma visų susitikimų, valgyto ir pabendrauti skirtų renginių metu.

- **Laiko juosta**

Dabartinis laikas yra CET — Vidurio Europos laikas (+1 valanda lyginant su UTC/GMT).

- **Turizmo informacija**

Briuselis pasižymi daugybe istorinių vietų, puikia architektūra, gastronomija, kultūra ir dar daug kuo! Jei savaitgalį viešėsite Briuselyje, būtinai apsilankykite Briuselio kaip sostinės regiono interneto svetainėje ir sužinokite apie visą jūsų viešnagės laikotarpiu numatytą kultūrinę veiklą.

- **Susisiekimas**

Mūsų komandą sudarys keli žmonės. Į padėjėjas bus galima kreiptis prieš susitikimą ir jo metu. Jei atvykę susidursite su sunkumais ar pasikeis jūsų lėktuvo išskridimo laikas, maloniai prašome susisiekti su mumis el. paštu: info@futureu.events

- **Vertimas žodžiu**

Profesionalių vertėjų žodžiu komanda pasirūpins, kad susitikimas vyktų 24 kalbomis. Renginio metu prašome atkreipti dėmesį į savo kalbos tempą ir stengtis nekalbėti pernelyg greitai.

4. PATEKIMAS Į PASTATĄ

Susitikimas vyks Europos Komisijos patalpose Briuselyje. Daugiau informacijos apie konkrečius pastatus ir patalpas rasite darbotvarkėje. Į Europos Komisijos pastatą galima patekti naudojantis V-pass. Prieš renginį jums bus išsiųstas el. laiškas su V-pass. Nepamirškite užsiregistruoti naudodamiesi šiuo el. laišku, kad užbaigtumėte procesą ir gautumėte jums skirtą V-pass QR kodą. Jei negavote V-pass, susisiekite su mumis el. paštu: info@futureu.events.

Atkreipkite dėmesį, kad saugumo patikra ir patekimas į susirinkimų patalpą užtrunka bent 20 minučių. Apsaugos darbuotojas paprašys jūsų pateikti V-pass ir asmens tapatybės kortelę.

Visi dalyviai:

- prieš įeidami į pastatą privalo parodyti galiojantį pasą arba asmens tapatybės kortelę;
- įėjimo zonoje turi būti patikrinti taikant saugumo priemones;
- turėtų su savimi turėti pakvietimo laišką ar bet kokią kitą dokumentą, kuris aiškiai rodytų, kad yra dalyviai (pvz., registracijos laiškas)

5. INFORMACIJOS STALELIS, INTERNETO PRIEIGA

Prie įėjimo į patalpas bus informacijos stalielis. Mūsų darbuotojai padės jums rasti kelią, gauti dokumentus ir atsakys į jūsų klausimus, jei jų kils. Internetu galima naudotis per Wi-Fi prieigos taškus, kurie bus parūpinti susitikimo dieną.

6. PRIEINAMUMAS

Europos Komisijos patalpos yra visiškai pritaikytos žmonėms su negalia. Registruodamiesi internetu nurodykite turimą specialų poreikį ir mes pasistengsime jus aptarnauti kaip įmanoma geriau.

Kas buria šią grupę?

Virtualių pasaulių piliėčių diskusiją organizuoja Europos Komisija (Komunikacijos generalinis direktoratas kartu su Ryšių tinklų, turinio ir technologijų generaliniu direktoratu), remia «Kantar Public» (pagrindinis rangovas), «Missions Publiques», «ifok», «Deliberativa», Danijos technologijų valdyba ir VO Europe.

Temų skyrių parengė organizacinė grupė, padedama Žinių komiteto, kurio nariai yra:

Fabien BÉNÉTOU,

nepriklausomas WebXR ekspertas (Belgija)

Caterine HASSE,

Orhuso universitetas, Švietimo katedra, Danija

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Europos Komisija, Ryšių tinklų, turinio ir technologijų generalinis direktoratas,
Liuksemburgas

Franck STEINICKE,

Hamburgo universitetas, Informatikos katedra, Vokietija

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau institutas, Nyderlandai

Sara Lisa VOGL,

virtualios realybės menininkė, Women in Immersive Technologies Europe, Danija

