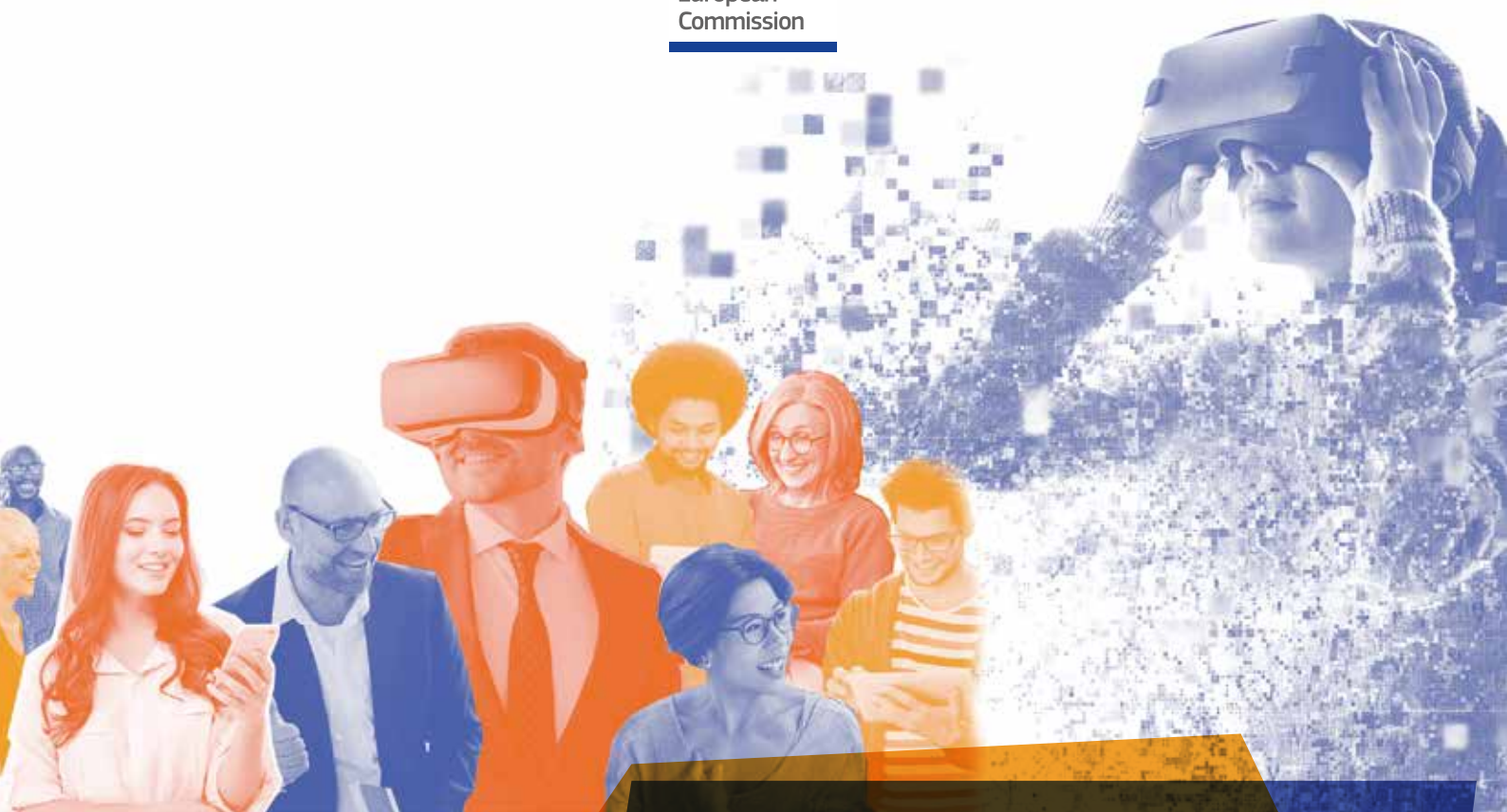




European
Commission



Europejski panel
obywatelski na temat
**światów
wirtualnych**
Pakiet informacyjny

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Informacje o tym pakiecie

*Witamy w Europejskim Panelu Obywatelskim poświęconym wirtualnym światom!
Przed wszystkim chcielibyśmy podziękować za wyrażenie zgody na udział w tym procesie.
Wraz ze 149 innymi obywatelami z całej Unii Europejskiej wyruszasz na prawdziwą przygodę
– proces narady obywatelskiej skoncentrowany na wirtualnych światach.
Aby pomóc Ci go lepiej zrozumieć, podzieliliśmy ten pakiet informacyjny na pięć sekcji:*

- 1. WPROWADZENIE DO NOWEJ GENERACJI EUROPEJSKICH PANELI OBYWATELSKICH** 4
Panele obywatelskie to innowacja demokratyczna, która stawia obywateli w centrum polityki publicznej. W tej sekcji przedstawiamy krótki przegląd działania takich procesów.
- 2. ZADANIE: NAD CZYM BĘDĘ PRACOWAĆ?** 6
Komisja Europejska zaprosiła was w celu wykonania konkretnego zadania: oto i ono.
- 3. TEMAT: CO TRZEBA WIEDZIEĆ O ŚWIECIE WIRTUALNYM?** 8
Nie musisz ani lub zostać ekspertem, aby wnieść znaczący wkład w panel obywatelski, ale ważne jest, aby znać podstawowe informacje na ten temat. W tej części dowiesz się o głównych wyzwaniach i możliwościach towarzyszących rozwojowi wirtualnych światów.
- 4. INFORMACJE PRAKTYCZNE** 14
Mamy nadzieję, że Twoje podróże i udział przebiegną jak najsprawniej. Ta sekcja obejmuje transport, zakwaterowanie, diety i inne kwestie praktyczne, które należy wziąć pod uwagę.
- 5. KTO ORGANIZUJE TEN PANEL?** 16
Ważne jest, aby wiedzieć, które instytucje i organizacje są odpowiedzialne za ten panel.



1. Wprowadzenie do **nowej generacji** europejskich paneli obywatelskich

Czym są Europejskie Panele Obywatelskie?

W panelach obywatelskich Komisji Europejskiej losowo wybrani obywatele ze wszystkich 27 państw członkowskich UE spotykają się, aby omówić kluczowe przyszłe propozycje na szczelnie europejskim. W oparciu o te ponadnarodowe interakcje obywatele formułują zalecenia, które Komisja Europejska weźmie pod uwagę przy określaniu swoich celów politycznych i konkretnych polityk.

W latach 2021-22 Unia Europejska zwołała 4 panele podczas Konferencji na temat Przyszłości Europy. 800 losowo wybranych obywateli zebrało się w czterech europejskich panelach obywatelskich, z których każdy zbierał się na

trzy sesje. Uczestnicy dzielili się – we własnym języku – swoimi poglądami i pomysłami na temat gospodarki, sprawiedliwości społecznej, zatrudnienia, edukacji, kultury, młodzieży, sportu, transformacji cyfrowej, demokracji w UE, wartości, bezpieczeństwa, praworządności, zmiany klimatu, zdrowia, migracji i roli UE w świecie. Na zakończenie paneli obywatele sformułowali 178 zaleceń, co zaowocowało 49 wnioskami i ponad 300 środkami towarzyszącymi.

Nowa generacja paneli obywatelskich

Europejskie panele konferencji były przełomowym demokratycznym ćwiczeniem na szczelnie europejskim, które stawia obywateli w centrum kształtowania przyszłości Unii Europejskiej.





Obywatele uczestniczący w konferencji wezwali do stworzenia w przyszłości podobnych, częstszych możliwości uczestnictwa w kształtowaniu polityki europejskiej. W odpowiedzi przewodnicząca Komisji Europejskiej, Ursula von der Leyen, ogłosiła powołanie „nowej generacji” paneli obywatelskich, które będą konsultować się z losowo wybranymi obywatelami w sprawie niektórych kluczowych propozycji na szczeblu europejskim. Stanowiły one centralny element konferencji (na temat przyszłości Europy), a obecnie są stałym elementem naszego życia demokratycznego, jak stwierdziła pani komisarz w swoim orędziu o stanie Unii z września 2022 r.

Nowa generacja paneli obywatelskich ma na celu wykorzystanie dotychczasowych doświadczeń. Ogłoszono trzy nowe panele, z których każdy będzie się zbierał przez trzy sesje. Tym razem zajmą się bardziej konkretnymi tematami polityki, skupiając się na marnotrawstwie żywności, wirtualnych światach i mobilności edukacyjnej. Dzięki pomocy tłumaczy uczestnicy będą mogli porozumiewać się we własnym języku.

Jak działają panele obywatelskie?

Każdy panel składa się ze 150 losowo wybranych obywateli ze wszystkich państw członkowskich UE, z których jedna trzecia jest młodsza niż 26 lat, reprezentujących przyszłe pokolenia Europy.

Panel obywatelski łączy współpracę w małych grupach (około 12 osób) z pracami plenarnymi

(łącznie 150 uczestników). W celu przeprowadzenia tych prac, uczestnicy panelu będą wspierani przez zespół moderatorów. Składa się on z ekspertów, którzy sprawiają, że praca w grupie jest bardziej dynamiczna, aby jak najlepiej wykorzystać każdą osobę i grupę jako całość. Zapewnią one również obywatelom szereg narzędzi współpracy i wspólnego podejmowania decyzji.

Należy pamiętać, że ten proces nie ma na celu przekształcić Cię w eksperta w tej dziedzinie. Zdobędziesz podstawową wiedzę na ten temat i w oparciu o własne wartości i doświadczenia życiowe będziesz formułować rekomendacje.

Panel obywatelski na temat światów wirtualnych

Jak już wiesz, bierzesz udział w panelu 2 poświęconym wirtualnym światom. Do panelu 1 i 3, które dotyczą innych tematów, wybrano innych obywateli.

W tym panelu spotkacie się na trzy sesje. Dwie odbędą się na miejscu (w Brukseli), a jedna sesja zostanie przeprowadzona wirtualnie (online):

- **Sesja 1:**
24-26 lutego (na miejscu w Brukseli)
- **Sesja 2:**
10-12 marca (online)
- **Sesja 3:**
21-23 kwietnia (na miejscu w Brukseli)

2. Zadanie: nad czym będę pracować?

Coraz bardziej przyzwyczajamy się do interakcji z cyfrowym środowiskiem. Do tej pory odbywała się ona za pośrednictwem ekranu. Jednak nowe zjawisko, szeroko nazywane „metawersum”, wkrótce zaoferuje nowy rodzaj doświadczeń internetowych dzięki „wirtualnej”, „mieszanej” lub „rozszerzonej” rzeczywistości w nowych „wirtualnych światach”.

Wiele osób uważa, że światy wirtualne, znane również jako metawersum, mogą być zmianą porównywalną z pojawieniem się Internetu i drastycznie wpłynie na sposób, w jaki będziemy ze sobą pracować i współpracować w przyszłości. W ciągu ostatnich kilku lat – a zwłaszcza od czasu pandemii COVID-19 – wiele podmiotów publicznych i prywatnych inwestuje na dużą skalę w tak zwane „rozszerzone rzeczywistości”, przyspieszając zmiany w naszych miejscach pracy i nawykach.

Pomimo wzmoczonej aktywności, taka transformacja nie nastąpi z dnia na dzień. Rozwój wirtualnych światów do postaci wysokiej jakości, realistycznego

środowiska cyfrowego zajmie wiele lat, a nie ma jeszcze jasnego obrazu tego, czym metawersum mogą i powinny się stać.

Unia Europejska i jej państwa członkowskie chcą wykorzystać potencjał tej transformacji, zrozumieć jej możliwości, ale także ryzyko i wyzwania, jakie się z nią wiążą, jednocześnie chroniąc prawa obywateli europejskich. Dlatego też Komisja Europejska postanowiła zwołać panel obywatelski, którego wyraźnym celem będzie zaproszenie jego uczestników do udzielenia odpowiedzi na następujące pytanie:

Jaka wizja, zasady i działania powinny kierować rozwojem pożądanego i sprawiedliwych światów wirtualnych?

Podczas pierwszej sesji zbudujecie wspólną wizję tego, jak powinny wyglądać pożądanego i sprawiedliwe światy wirtualne. Dzięki wsparciu zewnętrznych prelegentów lepiej poznacie temat, kontekst dyskusji oraz wyzwania, przed którymi obecnie stoimy. Co ważne, pojawi się możliwość bezpośredniego doświadczenia wirtualnej rzeczywistości i odkrywania jej różnych zastosowań, przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, w naszym codziennym życiu.

W drugiej sesji oprzeć się na wspólnej wizji z sesji pierwszej, aby określić, przedyskutować i uszeregować wartości i zasady, które powinny kierować rozwojem światów wirtualnych, oraz rozpocząć badanie obszarów działań, które pozwolą urzeczywistnić tę wizję. Kluczowe będzie tutaj zwrócenie szczególnej uwagi na pewne kompromisy między zasadami, sektorami i/lub grupami docelowymi oraz uwzględnienie różnych zastosowań rzeczywistości wirtualnej w naszym codziennym życiu. Zaprosimy wielu aktorów





z branży, których wkład będzie ważny, aby dać ci szeroki zakres perspektyw i informacji na ten temat. Sesja odbędzie się „online” na platformie wirtualnej rzeczywistości: celem jest rozpoczęcie formułowania pierwszych pomysłów na rekomendacje dotyczące światów wirtualnych, podczas ich doświadczania.

W trzeciej i ostatniej sesji przekształcicie pomysły w konkretne zalecenia i opracujecie katalog preferowanych działań na rzecz rozwoju pożądanego metawersum, skupiając się na zasadach przewodnich i przypadkach użycia.

Podczas tego panelu doświadczycie wirtualnej rzeczywistości i jej różnych zastosowań w życiu codziennym, a także uzyskacie wystarczającą ilość informacji, by przedyskutować możliwy wpływ, korzyści i kompromisy, jakie metawersum i wirtualne światy wywierają na nasze codzienne życie – na pracę, zdrowie, edukację, wypoczynek, zakupy, rozrywkę, politykę itd. – a także o roli, jaką w tej transformacji odgrywają kluczowe podmioty publiczne i prywatne, w UE i poza nią.

Oczekiwanym rezultatem panelu jest zestaw zasad przewodnich i działań na rzecz rozwoju wirtualnych światów w UE, opartych na Waszych doświadczeniach, spostrzeżeniach i życzeniach na przyszłość. Będzie to miało formę rekomendacji skierowanych do Komisji Europejskiej, które zostaną wykorzystane w inicjatywie dotyczącej tego tematu.

3. Temat: Co trzeba wiedzieć o świecie wirtualnym?

Teraz, gdy wiecie trochę więcej o procesie, skupmy się na samym temacie. Stworzyliśmy tę krótką część, aby pomóc wam wejść w ten fascynujący i rozległy temat. Oczywiście nie jesteśmy w stanie omówić wszystkich aspektów na kilku stronach, a bardziej szczegółowe informacje otrzymacie w trakcie panelu.

Czym jest metawersum?
Co to jest rzeczywistość rozszerzona?
Czym jest poszerzona rzeczywistość?

Pierwszą osobą, która wprowadziła termin metawersum, jest autor science fiction Neil Stephenson w swojej powieści Snowcrash z 1992 roku. Trzydzieści lat później coraz częściej słyszymy słowa „metawersum” i „wirtualne światy”, ponieważ zaczynają one powstawać wszędzie. Jednak nie ma jednej i uzgodnionej definicji tego, czym one są! Dlatego tak interesujący jest wasz udział w tym panelu, ponieważ potrzebujemy waszej pomocy w kierowaniu rozwojem metawersum, aby upewnić się, że są one sprawiedliwe, bezpieczne i przyjazne dla Europejczyków.

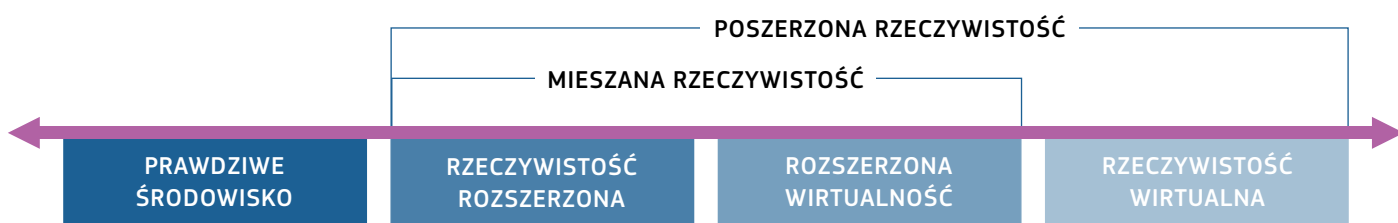
Obecnie wirtualne światy są stosowane głównie w przemyśle samochodowym i lotniczym, a także w grach online i rozrywce, gdzie zmysły wzroku i słuchu są wykorzystywane w coraz bardziej realistycznym i wyrafinowanym środowisku cyfrowym. W przyszłości immersyjność wirtualnych światów zostanie poprawiona dzięki zaangażowaniu innych zmysłów, takich jak smak, węch i dotyk. Co więcej, wykorzystanie tej technologii zostanie rozszerzone na inne dziedziny życia społecznego, takie jak edukacja, zdrowie, nauka, praca, kultura itp.

W porównaniu do światów wirtualnych słowo „metawersum” ma zwykle szerszy zakres. Po pierwsze, analizuje, w jaki sposób światy wirtualne mogą być połączone ze sobą, aby stać się siecią światów wirtualnych. Oznacza to, że mogą zachowywać się jak Internet, w którym komputer łączy się z innymi komputerami. Metawersa biorą również pod uwagę sytuacje, w których warstwa cyfrowa jest dodawana do naszej rzeczywistości fizycznej. Być może znasz udaną grę w rzeczywistości rozszerzonej – Pokemon Go – w której za pomocą telefonu komórkowego widzisz animowane postacie spacerujące po ulicy.

Co jest takiego szczególnego w metawersach?

Światy wirtualne lub metawersa różnią się od istniejących środowisk cyfrowych na trzy ważne sposoby:

1. Są bardziej wciągające: rzeczywistość wirtualna (VR) łączy świat fizyczny z wirtualnym i w pełni zanurza użytkowników w zupełnie innym świecie, który może wywołać silne, fizyczne złudzenie znajdowania się w „prawdziwej” przestrzeni z innymi osobami: nie „wchodzisz” do wirtualnych światów, ale „zanurzasz się” w nich. W



KONTINUUM RZECZYWISTOŚĆ-WIRTUALNOŚĆ



przyszłych światach wirtualnych będzie można na przykład powąchać perfumy w perfumerii lub poczuć dotyk jakiegoś przedmiotu: na tym właśnie polega immersja – na wykorzystaniu zmysłów do wzbogacenia doświadczenia.

2. Często są bardziej interaktywne: mieszanie elementów cyfrowych w świecie fizycznym tworzy nowy zestaw możliwych interakcji dla ludzi. Nie tylko w celach rozrywkowych, ale także do wspólnej pracy, rozwijania kreatywności artystycznej, przeprowadzania symulacji interwencji medycznych, ochrony kultury, ochrony środowiska czy zapobiegania katastrofom i wielu innych.

3. Wiele z nich jest trwałych: tak naprawdę nie można ich zatrzymać ani wstrzymać, nawet jeśli nie wchodzisz z nimi w interakcję. Działają bez Ciebie. To bardzo różni się od doświadczenia cyfrowego, które zaczyna się i kończy na Twojej interakcji, takiej jak na przykład rozmowy Zoom, gry komputerowe lub przedstawienia teatralne.

W skrócie, te doświadczenia są jak **przebywanie w Internecie**, a nie tylko chodzenie po nim.

Kto kieruje tym rozwojem?

Branża gier jest liderem, a rzeczywistość wirtualna jest już szeroko stosowana w świecie gier. Przewiduje się, że globalny rynek metawersum wzrośnie z około 36 miliardów euro w 2021 roku do prawie 900 miliardów euro w 2030 roku. Światowi giganci technologiczni i branża telekomunikacyjna mają bezpośredni interes ekonomiczny i strategiczny w wirtualnych światach, ale wiele innych branż prawdopodobnie wyko-

zysta wirtualne światy w swojej pracy, w tym sektory kultury, edukacji i zdrowia.

Firmy – szczególnie w Ameryce Północnej oraz Azji Wschodniej i Południowo-Wschodniej – znajdują się w czołówce rozwoju światów wirtualnych i dążą do uzyskania przewagi nad konkurencją. UE musi kierować rozwojem tych światów, aby zapewnić, że są one sprawiedliwe, bezpieczne i przyjazne dla użytkownika. Europa jest już silnym konkurentem w badaniach i innowacjach w zakresie tzw. „oprogramowania pośredniego” i „oprogramowania” z wieloma zaawansowanymi technologicznie małymi i średnimi przedsiębiorstwami (MŚP), a także większymi firmami technologicznymi. Ma również przewagę konkurencyjną w zakresie treści o dużej różnorodności kulturowej i językowej, a także bogactwo wykwalifikowanych artystów i twórców, którzy są niezbędni do budowania atrakcyjnych, realistycznych wirtualnych światów i środowisk, jednocześnie równoważąc relację między interesami firm i prawami obywateli.

Jaki jest potencjalny wpływ wirtualnych światów na społeczeństwo europejskie?

Wielu ekspertów uważa, że światy wirtualne będą „następnym Internetem”: nie powinniśmy lekceważyć tego, jak mogą one zmienić nasze sposoby pracy, uczenia się, korzystania z kultury, dostępu do usług publicznych, a w szerszym ujęciu — jak angażujemy się we wzajemne relacje. W związku z tym światy wirtualne będą miały wpływ na całe społeczeństwo europejskie: wiąże się to z możliwościami, ale także z szeregiem zagrożeń.

Jakich korzyści możemy się spodziewać?

Ile razy kupowaliście ubrania online i odsyłaliście je sfrustrowani? Wyobraźcie sobie, że przed złożeniem zamówienia możecie wypróbować strój wirtualnie i zobaczyć, jak dokładnie pasuje do kształtu ciała? Jeśli nie podoba wam się krój spodni, można wypróbować inny i następnie go zamówić. Jest to jeden z wielu przykładów możliwości, jakie oferuje wirtualna rzeczywistość. Innym przykładem są nowe sposoby, które pozwolą ludziom pracować zarówno w świecie wirtualnym, jak i w miejscach fizycznych, niezależnie od tego, skąd pochodzą. Pełen zakres możliwości, jakie te światy mogą zapewnić naszemu przemysłowi, systemom opieki zdrowotnej, systemom edukacyjnym czy rządów w kontaktach z obywatelami, będzie się z czasem rozwijał. Badania wykazały, że sam sektor rzeczywistości rozszerzonej może stworzyć w Europie do 2025 roku nawet 800 000 nowych miejsc pracy. Istnieje również możliwość znacznej oszczędności czasu, a wszyscy potrzebujemy czasu na lepsze zrównoważenie życia zawodowego i prywatnego. Metawersum może mieć potencjał do dalszej integracji. Poniżej kilka przykładów zaczerpniętych z ostatnich badań¹:

OPIEKA ZDROWOTNA - wirtualne światy pomogą w szybszych i dokładniejszych diagnozach, a także w leczeniu terapeutycznym. Na przykład w Holandii w sektorze opieki psychiatrycznej wykorzystano kilka aplikacji VR w celu zapewnienia terapii poznawczo-behawioralnej, a ubezpieczyciele medyczni pokryli co najmniej część kosztów. Przed skomplikowanymi zabiegami chirurgicznymi VR może pomóc chirurgom w przygotowaniu się do niezbędnych procedur, umożliwiając im studiowanie trójwymiarowych modeli organów.

EDUKACJA - technologie te można wykorzystać do zwiększenia efektywności szkoleń przy niższych kosztach i uzyskania lepszych wyników w takich dziedzinach, jak szkolenia w zakresie umiejętności miękkich. Na przykład są używane jako narzędzia szkoleniowe w klasach i umożliwiają uczniom odbywanie wirtualnych wycieczek. Nauka języków obcych to kolejny obszar, który szybko zyskuje na popularności w świecie wirtualnym. Korzystanie z metawersów podczas nauki udowodniło, że zwiększa się pamięć². Czy zainteresowałoby Cię możliwość zwizualizowania sobie skomplikowanego zadania bez obawy o popełnienie błędu lub zanurzenie się w wirtualnym świecie, który pomoże Ci się skupić podczas nauki do egzaminu?

SZTUKA I DESIGN - użytkownicy zanurzają się w wirtualnym świecie muzeów, galerii i archiwów, gdzie doświadczają uczucia przebywania w prawdziwym muzeum, oglądając wystawy w realistyczny sposób. Architekci używają wirtualnych światów, by chodzić

po wirtualnych budynkach 3D, uzyskując realistyczne wrażenie ich struktury i planu, mebli, dekoracji, a nawet tego, jak zmieniają się cienie w zależności od pory dnia.

LOGISTYKA, INŻYNIERIA I PRODUKCJA - firmy mogą szkolić równocześnie pracowników na całym świecie w praktycznym użyciu narzędzi bez ryzyka urazów. Na przykład VR jest niedrogim i bezpiecznym sposobem przygotowania pracowników platform wiertniczych i pilotów myśliwców do ich kosztownej i ryzykownej pracy. Firmy mogą testować prototypy linii produkcyjnych lub skomplikowanych struktur architektonicznych, wykorzystując cyfrowego bliźniaka procesu, aby wykryć potencjalne błędy przed włączeniem nowych funkcji, co pozwoli na skrócenie czasu i obniżenie kosztów.

INTEGRACJA SPOŁECZNA - w światach wirtualnych możemy swobodnie tworzyć, żyć i spotykać się z innymi dzięki cyfrowemu alter ego – awatarowi. Awatar reprezentuje nas w świecie cyfrowym: może być innej płci, z niepełnosprawnością lub bez niej, może być człowiekiem lub nie. Dlatego mówi się, że światy wirtualne są bardziej inkluzywne niż środowisko fizyczne lub cyfrowe 2D. Mogą nie tylko dać ludziom możliwość ponownego zdefiniowania swojej tożsamości bez obciążeń społecznych i fizycznych, ale mogą też być potężnym narzędziem pozwalającym doświadczyć, jak wygląda życie w sytuacji innych ludzi: na przykład, aby pozwolić ludziom doświadczyć, jak wygląda życie syryjskich uchodźców, Organizacja Narodów Zjednoczonych uruchomiła film dokumentalny VR *Clouds over Sidra*.

SPORT I REHABILITACJA to kolejne dziedziny, które są ważne w wirtualnych światach. Podczas blokady COVID-19 wiele osób dołączyło do wirtualnych siłowni, takich jak grupy rowerowe, gdzie mogli brać udział w sesjach treningowych lub zawodach online, jednocześnie rozmawiając ze swoimi przyjaciółmi. Rehabilitacja jest od dawna przedmiotem badań w światach wirtualnych. Przebywanie z podobnymi sobie osobami w wirtualnym świecie podczas ćwiczeń jest o wiele bardziej motywujące niż ćwiczenie w pojedynkę. Wirtualne światy pomagają też śledzić twoje postępy.



¹ : Rzeczywistość Rozszerzona: Szanse, Historie Sukcesu i Wyzwania (Zdrowie, Edukacja), które są również ważne w wirtualnych światach

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



Jakie są potencjalne pułapki?

Biorąc pod uwagę wszystkie te możliwości, a także immersyjny i intymny charakter rzeczywistości wirtualnej, wirtualne światy lub metawersa stanowią poważne zagrożenie dla demokracji dzięki wyrafinowanym fałszerstwom w polityce i echo-komorach, nowe zagrożenia fizyczne i psychiczne, a także ryzyko wzmocnienia wyzwań etycznych i **społeczno-ekonomicznych**, które już istnieją w sferze cyfrowej 2D, zwłaszcza przepaści cyfrowej i izolacji osób mniej obeznanymi z technologią i mniej zamożnych³.

Światy wirtualne mogą również stanowić nową przestrzeń dla nielegalnych działań lub być szarą strefą w **kwestiach prawnych i etycznych**⁴, co wiąże się z poważnymi zagrożeniami dla naszych podstawowych praw człowieka, takimi jak uwodzenie lub napaść seksualna, wykorzystywanie dzieci i innych osób bezbronnych, wyzwania ze skutkiem śmiertelnym, stalking i cyberprzemoc, zniesławienie i dezinformacja, manipulowanie wyborami, promowanie nawyków związanych z zaburzeniami odżywiania, wykorzystywanie platform do szpiegowania reporterów, uprzedzenia wobec określonego wyglądu lub płci, wobec mniejszości oraz cyberprzestępczość, w tym oszustwa⁵. Zagrożenia te istnieją już w cyfrowej sferze 2D, ale mogą stać się jeszcze bardziej wyraźne w metawersach.

Ponieważ giganci technologiczni masowo inwestują w tę nową technologię, musimy być również świadomi ryzyka nadużycia władzy przez niewielką liczbę głównych podmiotów, które mogą stać się przyszłymi strażnikami światów wirtualnych, odcinając MŚP od tego wschodzącego rynku. Stanowi to również zagrożenie dla ochrony naszych danych osobowych, wolności i otwartości światów wirtualnych, ale także otwiera wirtualne przestrzenie na ukierunkowane reklamy, które na poziomie podświadomym trafiają w pragnienia, preferencje i wybory danej osoby.

Ponadto, ze względu na immersyjny charakter metawersów, mogą pojawić się nowe zagrożenia: co z **fizycznymi i psychologicznymi konsekwencjami** wirtualnych relacji

w pracy, w szkole i poza nią? Czy możemy się od niej uzależnić lub stracić kontakt z rzeczywistością? Potrzebne są dalsze badania, aby ocenić długoterminowe konsekwencje dla naszego umysłu i ciała wynikające z używania VR. **Projekt badawczy finansowany przez UE** wykazał, że spędzanie zbyt dużej ilości czasu w wirtualnych światach może zmienić nasze postrzeganie czasu, przyspieszając go, ale także powodując wyższe tętno⁶. Jednocześnie rzeczywistość wirtualna doprowadziłaby do wyższego poziomu zaangażowania emocjonalnego, szczególnie w porównaniu z rzeczywistością cyfrową „2D”.

Co już wprowadzono w życie, jeśli chodzi o zasady?

Cyfrowa dekada

Unia Europejska podjęła już pewne działania w zakresie ochrony danych i praw podstawowych, usług cyfrowych i polityki przemysłowej, aby towarzyszyć rozwojowi nowych technologii w UE. W szczególności Komisja Europejska wyznaczyła cele związane z budową odporności Europy, a także wzmocnieniem pozycji przedsiębiorstw i ludzi w zorientowanej na człowieka, zrównoważonej i bogatszej przyszłości cyfrowej. Inicjatywa ta nosi nazwę **Dekada Cyfrowa 2030** i wyznacza konkretne cele w zakresie umiejętności cyfrowych, cyfrowej transformacji przedsiębiorstw, infrastruktury cyfrowej oraz cyfryzacji usług publicznych we wszystkich 27 państwach członkowskich. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej, oto kilka ważnych przepisów unijnych, które są istotne także dla waszej pracy:

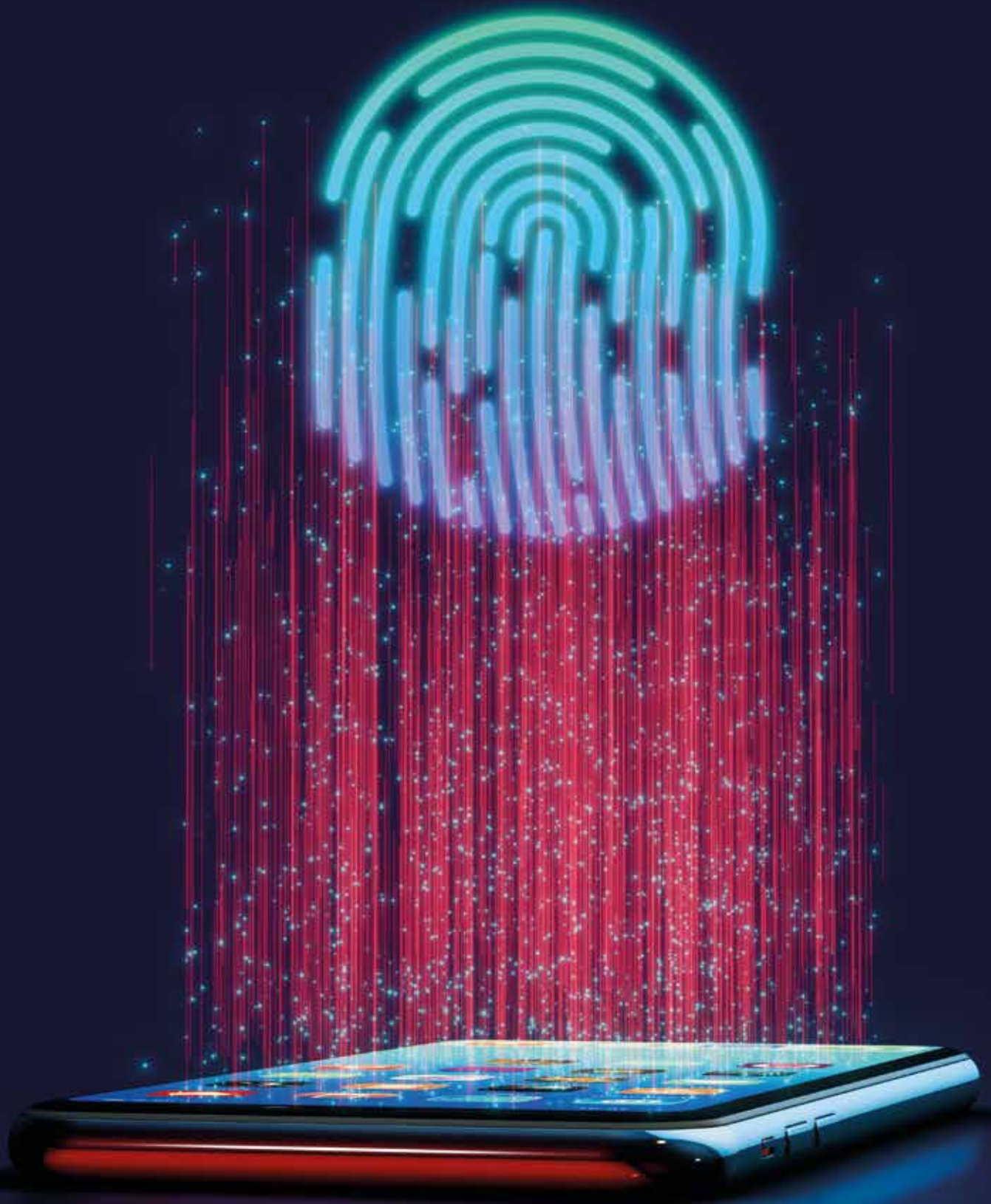
1. **Ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO)**, które chroni prawo osób do decydowania o tym, co dzieje się z ich własnymi danymi online.
2. **Ustawa o usługach cyfrowych (DSA) i ustawa o rynkach cyfrowych (DMA)** mają na celu stworzenie bezpieczniejszej przestrzeni cyfrowej, w której chronione są podstawowe prawa użytkowników (DSA) oraz stworzenie równych szans dla europejskich firm (DMA). DSA to jedno z najnowszych działań podjętych przez Komisję Europejską: do 17 lutego 2023 roku duże platformy społecznościowe będą musiały informować Komisję Europejską o liczbie aktywnych użytkowników w UE, a do września 2023 roku oceniać ryzyko, jakie ich usługi mogą stanowić dla społeczeństwa lub narażać się na sankcje.
3. Przygotowywana **ustawa o sztucznej inteligencji (AI)** ma na celu zapewnienie, że systemy AI wprowadzane na rynki UE są bezpieczne i respektują istniejące przepisy dotyczące praw podstawowych i wartości UE.

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/>



Unijne ramy dotyczące praw i zasad cyfrowych

„Podpisanie Europejskiej Deklaracji Praw i Zasad Cyfrowych odzwierciedla nasz wspólny cel, jakim jest transformacja cyfrowa, która stawia ludzi na pierwszym miejscu. Prawa przedstawione w naszej Deklaracji są gwarantowane wszystkim w UE, zarówno w Internecie, jak i poza nim. Same zasady cyfrowe zapisane w Deklaracji będą nami kierować w naszej pracy nad wszystkimi nowymi inicjatywami”.

Ursula von der Leyen,
przewodnicząca Komisji Europejskiej

Od grudnia 2022 roku w UE obowiązuje **Europejska Deklaracja Praw i Zasad Cyfrowych**⁷. Deklaracja ta przedstawia zaangażowanie UE w bezpieczną, pewną i zrównoważoną transformację cyfrową i powinna pomóc w kierowaniu waszą pracą podczas panelu. Prawa i zasady cyfrowe przedstawione w deklaracji uzupełniają istniejące prawa i zasady UE, takie jak te zakorzenione w traktatach UE, Karcie praw podstawowych UE oraz przepisach dotyczących ochrony danych i prywatności (RODO). Stanowią one ramy odniesienia dla Europejczyków w zakresie ich praw cyfrowych, a także wskazówki dla państw członkowskich UE i firm, jak osiągnąć cele **Dekady Cyfrowej 2030**. Mają one pomóc wszystkim w UE w jak najlepszym wykorzystaniu transformacji cyfrowej oraz promować zrównoważoną, zorientowaną na człowieka wizję transformacji cyfrowej. Prawa i zasady to:

1. **Stawianie ludzi i ich praw w centrum cyfrowej transformacji**
2. **Wspieranie solidarności i integracji**
3. **Zapewnienie wolności wyboru w sieci**
4. **Wspieranie uczestnictwa w cyfrowej przestrzeni publicznej**
5. **Zwiększenie bezpieczeństwa, ochrony i upodmiotowienia jednostek**
6. **Promowanie trwałości cyfrowej przyszłości**

Co mamy teraz zrobić?

Jakie narzędzia i działania są dostępne?

„Nasz europejski sposób wspierania wirtualnych światów jest trojaki: ludzie, technologie i infrastruktura”

Thierry Breton,
europejski komisarz ds. rynku wewnętrznego⁸

Jak wspomniano w liście intencyjnym prezydent von der Leyen o stanie Unii, światy wirtualne, znane określane również metawersa, są jednym z pilnych wyzwań, które przed nami stoją, a Komisja Europejska jest zdecydowana przyrzeć się tej nowej cyfrowej możliwości. Dzięki istniejącym przepisom i deklaracjom, o których mowa powyżej, UE dysponuje już silnymi narzędziami regulacyjnymi dotyczącymi przestrzeni cyfrowej, ale rozwój wirtualnych światów stawia nowe pytania przed UE i jej państwami członkowskimi.

Równoległe do panelu obywatelskiego Komisja Europejska podjęła decyzję o rozpoczęciu wszechstronnych rozważań i konsultacji z przedstawicielami przemysłu, społeczeństwa obywatelskiego, środowisk akademickich i naukowców na temat wizji i modelu biznesowego europejskiej infrastruktury metawersów. Wraz z wynikami Waszych rozważań w ramach panelu obywatelskiego, rezultaty tych konsultacji zostaną wykorzystane w inicjatywie pozalegislacyjnej zaplanowanej na drugi kwartał 2023 roku.

Jaka jest Twoja rola w tym procesie?

Nie musisz być ekspertem w dziedzinie światów wirtualnych ani polityki cyfrowej Unii Europejskiej, nie oczekujemy też, że będziesz znał wyżej wymienione działania i inicjatywy. Jako członek panelu obywatelskiego otrzymasz więcej informacji z prezentacji prelegentów i odpowiedzi na swoje pytania, otrzymasz też możliwość doświadczenia wirtualnej rzeczywistości na własną rękę. Pojawi się też możliwość przedyskutowania prawa i zasad UE, ich zastosowanie w wirtualnych światach, zalety i wady różnych możliwych przypadków wykorzystania wirtualnej rzeczywistości w naszym codziennym życiu oraz wykonalność i celowość różnych działań.

Wynikiem tej pracy będzie zestaw preferowanych kierunków, zasad przewodnich i zaleceń, które wpłyną na przyszłe działania UE dotyczące światów wirtualnych oraz zabezpieczą prawa i oczekiwania obywateli europejskich dotyczące godnego zaufania, sprawiedliwego i otwartego metawersum.

Twoją rolą jest więc ciekawość, zadawanie pytań, zaangażowanie się w dyskusję z innymi Europejczykami, bycie otwartym na różne poglądy i argumenty, a także wnoszenie własnych doświadczeń i wyobrażeń o wirtualnej rzeczywistości w tę strategiczną dla UE refleksję.

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. Informacje praktyczne

Serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału w kolejnej generacji europejskich paneli obywatelskich, która rozpocznie się w piątek 24 lutego w Brukseli, w Belgii. Z przyjemnością prześlemy praktyczne informacje, aby pomóc w przygotowaniu się do podróży i udziału w spotkaniu.

1. DIETA

Diety (dodatek na pokrycie kosztów utrzymania) w wysokości 90,00 € za konferencję i dzień podróży zostaną zapewnione. Diety dzienne są wypłacane po udziale w spotkaniu na podstawie listy obecności.

2. LOGISTYKA

ORGANIZACJA PODRÓŻY

Plan podróży i eBilet już są w Twoim posiadaniu lub niedługo je otrzymasz. W razie dalszych pytań dotyczących organizacji podróży prosimy o kontakt pod adresem info@futureeu.events

TRANSFERY

Transfery po przyjeździe: Po przyjeździe na lotnisko/dworzec kolejowy, hostessy z tablicą powitalną (plakat) Europejskiego Panelu Obywatelskiego nowej generacji powitają Cię i odprowadzą do autobusu transferowego. Jeśli napotkasz trudności ze znalezieniem hostess, zadzwoń pod numer 00 32 - 478 79 68 53 lub 00 32 - 478 79 68 63 w godzinach 7:00 - 21:00

Przylot samolotem: na lotnisku, po odebraniu bagażu, należy udać się do recepcji dostępnej w terminalu przylotów, gdzie nasze hostessy będą oczekiwać.

Przyjazd pociągiem: na stacji kolejowej Midi Brussels udaj się do kawiarni Prêt à Manger, gdzie czekają na Ciebie nasze hostessy z tablicą powitalną Konferencji i roll-upem.

Po przybyciu do Brukseli: z hoteli do siedziby Komisji Europejskiej transfery grupowe będą organizowane autobusem z hoteli do budynku konferencyjnego. Prosimy o stawienie się w hotelowej hali głównej przed planowanym czasem wyjazdu. Nasz zespół wskaże drogę do autobusu. Jeśli wolisz dotrzeć do siedziby Komisji Europejskiej na własną rękę, prosimy o powiadomienie naszego zespołu wsparcia przed wyjazdem.

Będąc w Brukseli: transfer z wydarzenia towarzyskiego do hoteli. Po spotkaniu można przewidzieć imprezę towarzyską oraz zorganizować transfer grup busem z siedziby Komisji Europejskiej do miejsca spotkania. Po kolacji zostaną zorganizowane transfery grupowe autobusem z restauracji do hoteli.

Transfery w dniu wyjazdu: zorganizujemy transfery z powrotem na lotnisko/dworzec kolejowy dla wszystkich uczestników z hotelu. Na tablicy informacyjnej w lobby hotelowym będzie podana godzina odjazdu.

ZAKWATEROWANIE

Nasz zespół powita Cię po przyjeździe do hotelu, przekaże Ci wydrukowany program i wszystkie istotne informacje. Zarezerwowano dla Ciebie pokój jednoosobowy ze śniadaniem i bezpłatnym bezprzewodowym dostępem do Internetu. Więcej informacji można znaleźć w wiadomości e-mail dotyczącej rezerwacji. Należy pamiętać, że wszelkie dodatki (np. minibar, room service, telefon, bar hotelowy, pralnia, wcześniejsze zameldowanie lub późniejsze wymeldowanie itp.) są na własny rachunek i nie będą pokrywane przez organizatorów. Wszystkie dodatkowe wydatki należy uregulować bezpośrednio w hotelu.

WAŻNE: Oficjalna godzina zameldowania to 15:00, a wymeldowania to 12:00 w dniu wyjazdu. Nasz personel będzie obecny w hotelu, aby pomóc w razie potrzeby. Jeśli przyjedziesz wcześniej, hotel dołoży wszelkich starań w zależności od sytuacji obłożenia pokoju. Niemniej jednak może wystąpić pewien czas oczekiwania, dlatego zachęcamy do pozostawienia bagażu i oczekiwania w lobby hotelowym.



3. POSTANOWIENIA RÓŻNE

- **Ubiór**

Na spotkania prosimy zabrać ze sobą ubranie typu smart-casual, ciepłą kurtkę i szalik do pomieszczeń oraz nieprzemakalny płaszcz zimowy, a także ciepłe wygodne buty i parasole na zewnątrz. Temperatura w lutym wyniesie prawdopodobnie około 7°C i może dochodzić do 4°C.

- **Woda w postaci naturalnej zdatna do picia**

Woda z kranu w Belgii jest bezpieczna do picia. Woda butelkowana lub filtrowana jest łatwo dostępna do zakupu i będzie oferowana podczas wszystkich spotkań, posiłków i wydarzeń towarzyskich.

- **Strefa czasowa**

Aktualna strefa czasowa to CET - Central European Time (UTC/GMT +1 godzina).

- **Informacja turystyczna**

Bruksela jest bogata w historię, architekturę, gastronomię, kulturę i wiele więcej! Jeśli podczas weekendu przebywasz w Brukseli, odwiedź stronę internetową Regionu Stołecznego Brukseli, aby odkryć wszystkie dostępne atrakcje kulturalne.

- **Kontakt**

Nasz zespół będzie składał się z kilku osób i hostess, które będą dostępne przed i w trakcie spotkania. Jeśli napotkasz jakiegokolwiek trudności po przylocie, czas odlotu uległ zmianie, skontaktuj się z nami za pośrednictwem poczty elektronicznej: info@futureu.events

- **Objaśnienia**

Spotkanie będzie dostępne w 24 językach dzięki zespołowi zawodowych tłumaczy. Prosimy o zachowanie tempa i unikanie zbyt szybkiego mówienia podczas sesji.

4. WEJŚCIE DO BUDYNKU

Spotkanie odbędzie się w siedzibie Komisji Europejskiej w Brukseli. Więcej informacji na temat dokładnych budynków i pomieszczeń można znaleźć w porządku obrad. Budynek Komisji Europejskiej jest dostępny z V-passem. Przed wydarzeniem zostanie wysłana wiadomość e-mail z V-pass. Nie zapomnij zarejestrować się za pośrednictwem tej wiadomości e-mail, aby zakończyć proces i uzyskać kod QR V-pass. Jeśli nie masz jeszcze swojego V-pass, skontaktuj się z nami za pośrednictwem poczty elektronicznej: info@futureu.events.

Należy pamiętać, że przejście przez kontrolę bezpieczeństwa i dotarcie do sali konferencyjnej zajmie co najmniej 20 minut. Ochrona poprosi o V-pass i kartę identyfikacyjną.

Wszyscy uczestnicy:

- są zobowiązani do okazania ważnego paszportu lub dowodu osobistego przed wejściem do budynku;
- są zobowiązane do poddania się kontroli bezpieczeństwa w strefie wejścia;
- powinni mieć przy sobie zaproszenie lub inny dokument wyraźnie wskazujący na ich udział (np. list rejestracyjny)

5. HELPDESK, DOSTĘP DO INTERNETU

Przy wejściu do pomieszczeń znajduje się punkt pomocy technicznej. Nasi współpracownicy i zespół hostess pomogą znaleźć drogę, odebrać dokumenty lub odpowiedzieć na dodatkowe pytania. Dostęp do Internetu można uzyskać za pośrednictwem hotspotów Wi-Fi, które zostaną udostępnione w dniu spotkania.

6. DOSTĘPNOŚĆ

Pomieszczenia Komisji Europejskiej są w pełni dostępne dla osób niepełnosprawnych. Podczas rejestracji online prosimy o wskazanie swoich specjalnych potrzeb, a nasze służby postarają się przyjąć Cię jak najlepiej.

Kto organizuje ten panel?

Panel obywatelski «Wirtualne światy» jest organizowany przez Komisję Europejską (Dyrekcję Generalną ds. Komunikacji we współpracy z Dyrekcją Generalną ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii) przy wsparciu Kantar Public (głównego wykonawcy) oraz Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology i VO Europe.

Część tematyczna została opracowana przez zespół organizacyjny przy udziale Komisji Wiedzy, w skład której wchodzi następujący członkowie:

Fabien BÉNÉTOU,

Niezależny ekspert WebXR, Belgia

Caterine HASSE,

Uniwersytet w Aarhus, Departament Edukacji, Dania

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Komisja Europejska, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych,
Treści i Technologii, Luksemburg

Franck STEINICKE,

Uniwersytet w Hamburgu, Wydział Informatyki, Niemcy

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Instytut Rathenau, Holandia

Sara Lisa VOGL,

Artystka wirtualnej rzeczywistości, Women in Immersive Technologies Europe,
Dania

