



European
Commission



Občiansky európsky panel
**Virtuálne
svety**
Súbor informácií

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

O tomto súbore

*Vitajte v európskom občianskom paneli týkajúcom sa virtuálnych svetov!
V prvom rade by sme vám chceli poďakovať, že ste súhlasili s účasťou v tomto procese.
Spolu so 149 ďalšími občanmi z celej Európskej únie sa chystáte na skutočné dobrodružstvo,
proces rozhodovania občanov zameraný na virtuálne svety.
Aby sme vám pomohli tento proces lepšie pochopiť, rozdelili sme túto informačnú sadu do
piatich častí:*

- 1. PREDSTAVENIE NOVEJ GENERÁCIE EURÓPSKÝCH OBČIANSKÝCH ROZHODOVACÍCH PANELOV** **4**

Občianske panely sú demokratickou inováciou, ktorá stavia občanov do centra verejnej politiky. V tejto časti vám poskytneme stručný prehľad o tom, ako také procesy fungujú.
- 2. POVERENIE: NA ČOM BUDEM PRACOVAŤ?** **6**

Európska komisia vás zvolala, aby ste splnili konkrétnu úlohu: tu je úloha, ktorú máte splniť.
- 3. TÉMA: ČO POTREBUJEM VEDIEŤ O VIRTUÁLNYCH SVETOCH?** **8**

Nemusíte byť odborníkom ani sa ním stať, aby ste zmysluplne prispeli do občianskeho rozhodovacieho panelu, ale je dôležité, aby ste poznali niektoré základné informácie o tejto téme. V tejto časti sa dozviete o hlavných výzvach a príležitostiach, ktoré sprevádzajú vývoj virtuálnych svetov.
- 4. PRAKTICKÉ INFORMÁCIE** **14**

Dúfame, že vaše cestovanie a účasť budú čo najplynulejšie. Táto časť sa zaoberá dopravou, ubytovaním, diétami a ďalšími praktickými otázkami, ktoré treba zvážiť.
- 5. KTO ORGANIZUJE TENTO PANEL?** **16**

Je dôležité, aby ste vedeli, ktoré inštitúcie a organizácie sú za tento panel zodpovedné.



1. Predstavenie novej generácie európskych občianskych rozhodovacích panelov

Čo sú to európske občianske panely?

Do občianskych rozhodovacích panelov Európskej komisie sú náhodne vybraní občania zo všetkých 27 členských štátov EÚ, aby diskutovali o kľúčových pripravovaných návrhoch na európskej úrovni. Na základe týchto nadnárodných interakcií občania predkladajú odporúčania, ktoré Európska komisia zohľadní pri definovaní svojich politických cieľov a konkrétnych politík.

V rokoch 2021-2022 zvolala Európska únia počas konferencie o budúcnosti Európy 4 panely. 800 náhodne vybraných občanov sa tu zišlo v štyroch občianskych rozhodovacích paneloch EÚ, z ktorých každý pozostával z troch zasad-

nutí. Účastníci sa podelili (vo svojom vlastnom jazyku) o svoje názory a nápady na témy ako hospodárstvo, sociálna spravodlivosť, pracovné miesta, vzdelávanie, kultúra, mládež, šport, digitálna transformácia, demokracia EÚ, hodnoty, bezpečnosť, právny štát, zmeny klímy, zdravie, migrácia a úloha EÚ vo svete. Na konci panelov občania formulovali 178 odporúčaní, ktoré neskôr vyústili v 49 návrhov a viac ako 300 súvisiacich opatrení.

Nová generácia občianskych panelov

Európske panely počas konferencie boli prelomovým demokratickým cvičením na európskej úrovni, ktoré postavilo občanov do centra utvárania budúcnosti Európskej únie.





Občania, ktorí sa konferencie zúčastnili, vyzvali k podobným, ale častejším príležitostiam na účasť na tvorbe európskej politiky do budúcnosti. Predsedníčka Európskej komisie Ursula von der Leyenová v reakcii na to oznámila vytvorenie novej generácie občianskych panelov, ktoré by konzultovali s náhodne vybranými občanmi niektoré kľúčové návrhy na európskej úrovni. Občianske rozhodovacie panely, ktoré boli ústredným bodom konferencie (o budúcnosti Európy), sú teraz pravidelným prvkom nášho demokratického života, ako uviedla vo svojom prejave o stave Únie v septembri 2022.

Nová generácia občianskych rozhodovacích panelov si kladie za cieľ stavať na predchádzajúcich skúsenostiach. Boli oznámené tri nové panely, ktoré sa budú vždy skladať z troch zasadnutí. Tentoraz sa budú občianske rozhodovacie panely zaoberať konkrétnejšími politickými témami so zameraním na plynutie potravínami, virtuálne svety a mobilitu v oblasti vzdelávania. Vďaka tlmočníkom budú účastníci môcť komunikovať vo svojich jazykoch.

Ako fungujú občianske rozhodovacie panely?

Každý panel sa skladá zo 150 náhodne vybraných občanov zo všetkých členských štátov EÚ, z ktorých jedna tretina je mladšia ako 26 rokov, aby zastupovali budúce generácie Európy. Panel občanov kombinuje spoluprácu v malých skupinách (zložených z približne 12 osôb) s

prácou na plenárnom zasadnutí (všetkých 150 účastníkov dohromady). Aby mohli členovia panelu svoju prácu realizovať bude im k dispozícii facilitačný tím. Tento tím je zložený z odborníkov a zameriava sa na to, aby sa práca v skupine stala dynamickejšou a aby z každého jednotlivca a skupiny ako celku vzišlo to najlepšie. Občanom tiež poskytnú rad nástrojov na spoluprácu a kolektívne rozhodovanie.

Je dôležité, aby ste ako člen panelu pochopili, že tento proces z vás nemá urobiť odborníka na danú tému. Získate ale základné znalosti o danej téme a na základe vlastných hodnôt a životných skúseností budete schopní poskytnúť odporúčania.

Občiansky panel o virtuálnych svetoch

Ako už viete, ste účastníkom/účastníčkou panelu 2 o virtuálnych svetoch. Do panela 1 a 3 boli vybraní ďalší občania, ktorí sa venujú iným témam.

V tomto paneli sa stretnete na troch zasadnutiach. Dva zasadnutia sa uskutočnia osobne (v Bruseli) a jedno sa uskutoční virtuálne (online):

- **1. zasadnutie:**
24.-26. februára (osobne v Bruseli)
- **2. zasadnutie:**
10.-12. marca (online)
- **3. zasadnutie:**
21.-23. apríla (osobne v Bruseli)

2. Poverenie:

Na čom budem pracovať?

Čoraz viac si zvykáme na interakciu s digitálnym prostredím. Doteraz táto interakcia prebiehala cez obrazovku. Ale nový vývoj, všeobecne nazývaný „metaverzum“, čoskoro ponúkne nový druh online zážitkov prostredníctvom „virtuálnej“, „zmiešanej“ alebo „rozšírenej“ reality v nových „virtuálnych svetoch“.

Mnoho ľudí sa domnieva, že virtuálne svety (takzvané metaverzá), by mohli byť novou zmenou porovnateľnou s objavením internetu a v budúcnosti zmenia spôsob, akým pracujeme a vzájomne spolupracujeme. V posledných niekoľkých rokoch, a ešte viac od pandémie COVID-19, mnoho verejných aj súkromných subjektov masívne investuje do tejto takzvanej „rozšírenej / zväčšenej reality“, čím urýchľujú zmeny, ktoré prebiehajú na našich pracoviskách a v našich zvykoch.

Napriek zvýšenému záujmu k tejto transformácii nedôjde zo dňa na deň. Virtuálnym svetom bude trvať mnoho rokov, kým sa vyvinú do vysoko kva-

litného, realistického digitálneho prostredia, a zatiaľ neexistuje jasný obraz o tom, čím by sa metaverzá mohli a mali stať. EÚ a jej členské štáty sú odhodlané využiť potenciál tejto transformácie, pochopiť jej príležitosti, ale aj riziká a výzvy, ktoré predstavuje, a zároveň chrániť práva európskych občanov. Európska komisia sa rozhodla zvolať občiansky rozhodovací panel s jasným cieľom, aby účastníci odpovedali na nasledujúcu otázku:

Akými princípmi, víziou a krokmi by sa mal riadiť vývoj žiaducich a férovo fungujúcich virtuálnych svetov?

Počas prvého zasadnutia vytvoríte spoločnú víziu toho, ako by mali vyzerať žiaduce a férovo fungujúce virtuálne svety. S podporou externých rečníkov sa ponoríte hlbšie, aby ste pochopili tému, kontext diskusie aj výziev, ktorým aktuálne čelíme. Dôležité je, že budete mať možnosť zažiť virtuálnu realitu priamo sami, a preskúmať jej rôzne využitie, minulosť, súčasnosť a budúcnosť v každodennom živote.

Počas druhého zasadnutia budete budovať na spoločnej vízii z 1. zasadnutia, aby ste identifikovali, prediskutovali a stanovili priority hodnôt a princípov, ktoré by mali riadiť vývoj virtuálnych svetov. Začnite tiež skúmať pole činností, aby sa táto vízia stala skutočnosťou. Osobitnú pozornosť budete venovať niektorým kompromisom medzi jednotlivými princípmi / zásadami, odvetvami a/alebo cieľovými skupinami. Na pamäti by ste pritom mali mať rôzne spôsoby využitia virtuálnej reality v každodennom živote. Prizveme mnoho aktérov priamo z odvetví, ktorých príspevky budú dôležité, aby vám poskytli širokú škálu pohľadov a informácií na danú tému. Toto zasadnutie bude prebiehať „online“ na platforme virtuálnej reali-





ty: cieľom je začať formulovať prvé nápady, ktoré by boli odporúčaniami ohľadom virtuálnych svetov, a zároveň tieto svety zažiť na vlastnej koži.

Počas tretieho, posledného zasadnutia premeníte nápady na konkrétne odporúčania a vytvoríte katalóg preferovaných krokov vedúcich k rozvoju žiadanej podoby metaverzov, a to zameraním sa na hlavné princípy a prípady použitia.

V priebehu tohto panela si vyskúšate virtuálnu realitu a jej rôzne typy použitia v každodennom živote a získate tak dostatok informácií na diskusiu o možnom dopade, výhodách a kompromisoch metaverza a virtuálnych svetov na náš každodenný život (na prácu, zdravie, vzdelávanie, voľný čas, nakupovanie, zábavu, politiku atď.), a rovnako aj na diskusiu o úlohe kľúčových verejných a súkromných hráčov v rámci priestoru EÚ i mimo nej v tejto transformácii.

Očakávaným výsledkom panelu je súbor hlavných zásad a opatrení pre rozvoj virtuálnych svetov v EÚ, ktoré vychádzajú z vašich skúseností, vnímania a želaní do budúcnosti. Bude mať podobu odporúčaní určených Európskej komisii, ktoré budú podkladom pre iniciatívu na túto tému.

3. Téma: Čo potrebujem vedieť o virtuálnych potravinami?

Teraz, keď sme si povedali niečo viac o procese, poďme sa zamerať na samotnú tému. Zostavili sme pre vás toto zhrnutie, ktoré vám pomôže vstúpiť do tejto fascinujúcej a rozsiahlej témy. Samozrejme nemôžeme pokryť každý aspekt na niekoľkých stránkach. Podrobnejšie informácie teda obdržíte vždy v priebehu panelu.

Čo je to metaverzum?
Čo je rozšírená realita?
Čo je to zväčšená realita?

Prvou osobou, ktorá zaviedla termín metaverzum, bol spisovateľ science fiction Neil Stephenson vo svojom románe Snowcrash z roku 1992. O tridsať rokov neskôr počujeme slová „metaverzá“ a „virtuálne svety“ čím ďalej tým častejšie a začínajú sa objavovať všade. Neexistuje však žiadna jednotná a dohodnutá definícia toho, čo to znamená! Preto je také zaujímavé zapojiť vás do panelu, pretože potrebujeme vašu pomoc pri riadení vývoja metaverzov, aby sme sa uistili, že to bude pre občanov EÚ férový, bezpečný a užívateľsky prívetivý koncept.

V súčasnej dobe sa virtuálne svety používajú predovšetkým v priemyselných odvetviach, ako je automobilový a letecký priemysel, a rovnako tak online hry a zábava, kde sú zrakové a sluchové zmysly vťahované do stále realistickejšieho a sofistikovanejšieho digitálneho prostredia. V budúcnosti bude kvalita virtuálnych svetov vylepšená spojením ďalších zmyslov, ako je chuť, vôňa a dotyk. Ďalej sa využitie tejto technológie rozšíri do ďalších oblastí spoločnosti, ako je zdelávanie, zdravie, učenie, práca, kultúra atď.

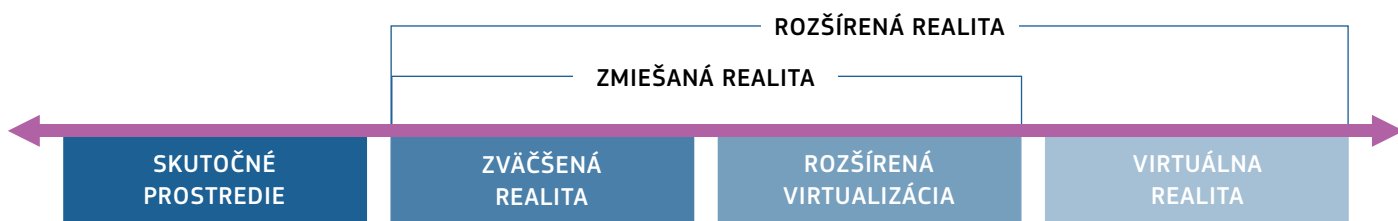
V porovnaní s virtuálnymi svetmi má slovo „metaverzum“ obvykle širší rozsah. V prvom rade zahŕňa to, ako môžu byť virtuálne svety prepojené navzájom a stať sa sieťou virtuálnych svetov. To znamená, že sa môžu správať ako internet, v ktorom sa váš počítač pripája k iným počítačom. Metaverzá tiež berú do úvahy situácie, v ktorých je k našej fyzickej realite pridaná digitálna vrstva. Možno poznáte úspešnú hru s rozšírenou realitou Pokemon Go, kde prostredníctvom svojho mobilného telefónu vidíte animované postavičky, ako sa prechádzajú po ulici.

Čo je na metaverzách také zvláštne?

Virtuálne svety alebo metaverzá sa líšia od existujúcich digitálnych prostredí tromi dôležitými spôsobmi:

1. Majú tendenciu byť viac pohlcujúce:

virtuálna realita (VR) mieša fyzický svet s virtuálnymi svetmi a naplno vtiahne užívateľa do úplne iného sveta, ktorý môže vyvolať silnú fyzickú ilúziu, že ste v „reálnom“ priestore s ostatnými: do virtuálnych svetov nemusíte „ísť“, vy do nich „vstupujete“. Týmto spôsobom bude možné napríklad navštevovať akcie, nakupovať





a pracovať v rôznych virtuálnych svetoch. Tieto aktivity budú inštinktívnejšie a bližšie našim fyzickým skúsenostiam: výskum ukázal, že rozšírená, zmiešaná a virtuálna realita majú silný vplyv na náš mozog, emócie a dokonca aj na hladinu hormónov.

2. Často sú viac interaktívne:

miešanie digitálnych prvkov s fyzickým svetom vytvára novú sadu možných interakcií pre ľudí. Nielen na zábavné účely, ale aj na spoluprácu, rozvoj umeleckej tvorivosti, teleportovanie vášho avatara na iné miesto, vykonávanie simulácií lekárskeho zákroku, ochranu kultúry, ochranu životného prostredia alebo prevenciu katastrof a mnoho ďalšieho.

3. Veľakrát sú trvalé:

nie je možné ich zastaviť alebo pozastaviť, existujú, aj keď s nimi neinteragujete. Bežia ďalej aj bez vás. Tým sa veľmi líši od digitálneho zážitku, ktorý začína a končí vašou interakciou, ako sú napríklad hovory prostredníctvom Zoomu, počítačovej hry alebo divadelné predstavenia.

Stručne povedané, tieto zážitky sú ako by ste boli na internete a zároveň nielen na ňom.

Kto riadi tento vývoj?

Priekopníkom bol herný priemysel, v hernom svete sa virtuálna realita už široko používa. Vzhľadom na to, že sa očakáva, že globálny metaverzný trh vzrastie z približne 36 miliárd Eur v roku 2021 na takmer 900 miliárd Eur do roku 2030, majú globálni technologickí giganti a te-

lekomunikačný priemysel priamy ekonomický a strategický záujem o virtuálne svety. Virtuálne svety však pre prácu pravdepodobne využije mnoho ďalších odvetví vrátane oblasti kultúry, vzdelávania a zdravotníctva.

Spoločnosti - najmä v Severnej Amerike a východnej a juhovýchodnej Ázii, sú na špici vývoja modelu virtuálnych svetov a usilujú sa o získanie výhody prvého hráča na trhu. EÚ musí vývoj virtuálnych svetov riadiť, aby zabezpečila, že budú pre občanov EÚ férové, bezpečné a užívateľsky prívetivé. Európa je už silným konkurentom vo výskume a inováciách tzv. „middleware“ a „softvér“ s mnohými high-tech malými a strednými podnikmi (MSP), rovnako ako s väčšími technologickými spoločnosťami. Európa má tiež konkurenčnú výhodu, pokiaľ ide o obsah s veľkou kultúrnou a jazykovou rozmanitosťou, spolu s množstvom kvalifikovaných umelcov a tvorcov, ktorí sú nevyhnutní na budovanie atraktívnych realistických virtuálnych svetov a digitálnych prostredí.

Aké sú potenciálne dopady virtuálnych svetov na európsku spoločnosť?

Mnohí odborníci sa domnievajú, že virtuálne svety sa stanú „budúcim internetom“: nemali by sme podceňovať, ako by to mohlo zmeniť naše spôsoby práce, učenia, užívania si kultúry, prístupu k verejným službám a všeobecnejšie spôsobu, ako navzájom interagujeme. Virtuálne svety ako také budú mať vplyv na európsku spoločnosť ako celok: to prináša príležitosti, ale aj množstvo rizík.

Aký prínos môžeme očakávať?

Koľkokrát ste si kúpili oblečenie online a poslali ho frustrovaní späť? Predstavte si, že si pred objednávkou môžete veci virtuálne vyskúšať a zistiť, ako vám budú sedieť? Pokiaľ sa vám nepáči strih nohavíc, môžete skúsiť iný a objednať si ho iba vtedy, ak vám bude sedieť. To je jeden z mnohých príkladov možností, ktoré virtuálna realita ponúka. Ďalším príkladom sú nové spôsoby, ktoré by ľuďom umožnili pracovať vo virtuálnych svetoch aj fyzických miestach bez ohľadu na to, odkiaľ práve pracujú. Celá škála príležitostí, ktoré by metaverzá mohli poskytovať priemyselným odvetviam, zdravotníckym systémom, vzdelávacím systémom alebo vládam, aby interagovali s občanmi, sa bude v priebehu času neustále vyvíjať. Štúdie ukázali, že samotný sektor rozšírenej reality by mohol do roku 2025 v Európe vytvoriť až 800 000 nových pracovných miest. Existuje aj veľký potenciál pre značnú úsporu času. Čas na lepšiu rovnováhu medzi pracovným a súkromným životom potrebujeme asi všetci. Virtuálne svety by mohli tiež zvýšiť potenciál lepšej inklúzie. Nižšie sú uvedené niektoré príklady prevzaté z nedávnej štúdie¹:

ZDRAVOTNÁ STAROSTLIVOSŤ - virtuálne svety pomôžu s rýchlejšou a presnejšou diagnózou aj terapeutickou liečbou. Napríklad v Holandsku bolo niekoľko aplikácií VR použitých v sektore starostlivosti o duševné zdravie na poskytnutie kognitívne behaviorálnej terapie (pričom aspoň časť nákladov by hradili zdravotné poisťovne). Pred komplexnými chirurgickými zákrokmi môže VR pomôcť chirurgom pripraviť sa na nevyhnutný zákrok, čo im umožní študovať trojrozmerné modely orgánov.

VZDELÁVANIE - tieto technológie je možné využiť na zvýšenie účinnosti odbornej prípravy, a to pri nižších nákladoch, a rovnako tak na dosiahnutie lepších výsledkov v oblastiach, ako je odborná príprava v oblasti soft-skills. VR sa napríklad používa ako školiaci nástroj v triedach a umožňuje žiakom absolvovať virtuálne exkurzie. Štúdium cudzích jazykov je ďalšou oblasťou, ktorá vo virtuálnom svete rýchlo získava pôdu pod nohami. Použitie metaverzov pri štúdiu preukázalo, že miera uchovania látky v pamäti sa zvyšuje². Ak si predstavíte zložitú úlohu bez toho, aby ste sa museli báť, že urobíte chybu, alebo sa dokonca ponoríte do virtuálneho sveta, ktorý by vám pomohol sústrediť sa pri učení na skúšku, mali by ste o to záujem?

UMENIE A DIZAJN - užívatelia sa môžu ponoriť do virtuálneho sveta múzeí, galérií a archívov, kde zažijú pocit, ako by boli v skutočnom múzeu a prezerali si výstavu realistickým spôsobom. Architekti tiež používajú virtuálne svety na to, aby sa prešli vo vnútri

virtuálnych 3D budov a získavajú realistický dojem z ich konštrukcie a pôdorysu, nábytku, dekorácií a dokonca aj z toho, ako sa v závislosti od dennej doby menia tieň.

LOGISTIKA, STROJÁRSTVO A VÝROBA - spoločnosti budú schopné vyškoliť zamestnancov po celom svete a súčasne zaistiť školenia o praktickom používaní nástrojov bez rizika zranenia. VR je napríklad lacný a bezpečný spôsob, ako pripraviť pracovníkov vrtných plošín a pilotov stíhačiek na ich vysoko nákladnú a rizikovú prácu. Spoločnosti budú môcť testovať prototypy výrobných liniek alebo zložitých architektonických štruktúr pomocou digitálneho dvojčaťa – procesu na odhalenie potenciálnych chýb pred zavedením nových funkcií, čím sa zníži čas a náklady.

SOCIÁLNA INKLÚZIA - vo virtuálnych svetoch môžeme slobodne tvoriť, žiť a stretávať sa s ostatnými prostredníctvom nášho digitálneho alter ega – avatara. Avatar nás reprezentuje v digitálnych svetoch: môže byť iného pohlavia, zdravý alebo so zdravotným postihnutím, človekom alebo inou bytosťou. Virtuálne svety sa preto považujú za inkluzívnejšie ako fyzické alebo 2D digitálne prostredie. Nielenže môžu ponúknuť ľuďom príležitosť znova definovať svoju identitu bez sociálnej a fyzickej záťaže, ale môžu byť tiež mocným nástrojom, ktorý ľuďom umožní zažiť, aký môže byť život iných ľudí: napríklad, aby ľudia mohli zažiť, aký je život sýrskych utečencov, OSN spustila dokumentárny film VR Clouds over Sidra.

ŠPORT A REHABILITÁCIA - sú ďalšie oblasti, ktoré sú vo virtuálnych svetoch dôležité. Počas lock-downov z dôvodu pandémie COVID-19 sa mnoho ľudí zapojilo do virtuálnych lekcií, napr. do fitness skupín, kde sa mohli zúčastniť tréningov alebo súťaží online a zároveň chatovať so svojimi priateľmi. Rehabilitácia je už dlho predmetom výskumu vo virtuálnych svetoch. Mať vo virtuálnom svete pri cvičení niekoho, kto zmysľa rovnako ako vy, je oveľa viac motivujúce, než cvičiť sám. Virtuálne svety taktiež pomáhajú sledovať mieru vášho pokroku.



¹ : Rozšírená realita: Príležitosti, príbehy o úspechu a výzvy (zdravie, vzdelávanie), ktoré platia aj pre virtuálne svety

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



Aké sú potenciálne úskalia?

S prihliadnutím na všetky tieto prípady použitia, ako aj na pohlcujúcu a intímnu povahu virtuálnej reality, predstavujú virtuálne svety a metaverzä významné riziká pre demokraciu (z dôvodu sofistikovaných deep-fake v politike a echo-komorách), nové fyzické a duševné riziká, ako aj riziko zvýšenia etických a **sociálno-ekonomických** problémov, ktoré už existujú v 2D digitálnej sfére (hovoríme najmä o digitálnej priepasti a izolácii menej technicky zdatných osôb a menej bohatých)³.

Virtuálne svety môžu tiež predstavovať nový priestor pre nelegálne aktivity alebo byť šedou zónou z hľadiska **práva a etiky**⁴, a to so sebou nesie významné riziká pre naše základné ľudské práva, napr. z dôvodu groomingu alebo sexuálneho napadnutia, zneužívania detí a ďalších zraniteľných osôb, vyhrážania smrťou, prenasledovania a kyberšikany, ohovárania a dezinformácií, manipulácie pri rozhodovaní, propagácie návykov spojených s poruchami príjmu potravy, využívania platforiem na špehovanie pisateľov, predsudkov voči konkrétnemu vzhľadu alebo pohlaviu či menšinám a počítačovej kriminality, vrátane podvodov⁵. Tieto hrozby už existujú v 2D digitálnej sfére, ale v metaverzách môžu byť ešte výraznejšie.

Vzhľadom na to, že technickí giganti masívne investujú do nových technológií, musíme si byť tiež vedomí rizík **zneužitia moci** malým počtom hlavných aktérov, ktorí by sa mohli stať budúcimi „strážcami brán“ virtuálnych svetov a snažiť sa tak vyradiť malé a stredné podniky z tohto vznikajúceho trhu. To tiež so sebou nesie riziká z hľadiska ochrany našich osobných údajov, slobody a otvorenosti virtuálnych svetov, ale tiež

otvára virtuálne priestory cieľenej reklamy, ktorá cieľi na prania, preferencie a voľby človeka na podvedomej úrovni.

Okrem toho sa môžu objaviť aj riziká nové z dôvodu pohlcujúcej povahy metaverzov: čo napríklad **fyzické a psychické dôsledky** virtuálnych vzťahov v práci, v škole alebo mimo nej? Môžeme sa na tom stať závislými alebo stratiť kontakt s realitou? Na posúdenie dlhodobých dôsledkov používania VR na našu myseľ a naše telo je stále potrebný ďalší výskum. **Výskumný projekt financovaný EÚ** ukázal, že príliš veľa času vo virtuálnych svetoch môže zmeniť naše vnímanie času, urýchliť ho, ale tiež spôsobí vyššiu srdcovú frekvenciu. Virtuálna realita by zároveň viedla k vyššej úrovni emocionálnej angažovanosti, najmä v porovnaní s „2D“ digitálnou realitou.

Ktoré veci sú už zavedené z hľadiska zásad?

Digitálna dekáda

Európska únia už prijala niekoľko opatrení v oblasti ochrany údajov a základných práv, digitálnych služieb a zásad pre toto odvetvie, ktoré majú sprevádzať vývoj nových technológií v EÚ. Európska komisia si stanovila najmä ciele na posilnenie odolnosti EÚ a posilnenie postavenia podnikov a ľudí v oblasti udržateľnej a prosperujúcej digitálnej budúcnosti zameranej na človeka. Iniciatíva s názvom **Digitálna dekáda 2030** stanovuje konkrétne ciele pre digitálne zručnosti, digitálnu transformáciu podnikov, digitálnu infraštruktúru a digitalizáciu verejných služieb vo všetkých 27 členských štátoch. Ak by ste sa chceli dozvedieť viac, tu sú niektoré dôležité právne predpisy EÚ, ktoré sú tiež relevantné pre vašu prácu:

- 1. Všeobecné nariadenie o ochrane osobných údajov (GDPR)**, ktoré chráni právo osôb rozhodovať, čo sa stane s ich vlastnými údajmi v online systéme.
- 2. Zákon o digitálnych službách (DSA) a zákon o digitálnych trhoch (DMA)** majú za cieľ vytvoriť bezpečnejší digitálny priestor, kde sú chránené základné práva užívateľov (DSA), a vytvoriť rovnaké podmienky pre európske podniky (DMA). Do 17. februára 2023 budú musieť veľké sociálne platformy podávať Európskej komisii správy o tom, koľko aktívnych užívateľov majú v EÚ, a do septembra 2023 budú musieť posúdiť riziká, ktoré ich služby môžu predstavovať pre spoločnosť, alebo budú čeliť sankciám.
- 3. Cieľom pripravovaného zákona o umelej inteligencii (AI)** je zabezpečiť, aby systémy umelej inteligencie uvádzané na trh v EÚ boli bezpečné a rešpektovali existujúce právne predpisy o základných právach a hodnotách EÚ.

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/>



Rámec EÚ pre digitálne práva a zásady

„Podpísanie Európskej deklarácie o digitálnych právach a zásadách odráža náš spoločný cieľ digitálnej transformácie, ktorá stavia ľudí na prvé miesto. Práva uvedené v našej deklarácii sú zaručené všetkým osobám v EÚ, a to v online aj offline svete. Digitálne princípy ukotvené v Deklarácii nás povedú v našej práci na všetkých nových iniciatívach.“

Ursula von der Leyen,
predsedníčka Európskej komisie

Od decembra 2022 v EÚ platí **Európska deklarácia o digitálnych právach a zásadách**⁷. Toto vyhlásenie predstavuje záväzok EÚ k bezpečnej, zaistenej a udržateľnej digitálnej transformácii a malo by pomôcť pri vedení vašej práce počas panelu. Digitálne práva a zásady uvedené v deklarácii dopĺňajú existujúce práva a zásady EÚ, ako sú tie, ktoré sú zakotvené v zmluvách EÚ, Charte základných práv EÚ a právnych predpisoch na ochranu údajov a súkromia (GDPR). Poskytujú referenčný rámec pre občanov EÚ týkajúci sa ich digitálnych práv, ako aj usmernenia pre členské štáty EÚ a spoločnosti, ako dosiahnuť ciele **Digitálnej dekády 2030**. Ich cieľom je pomôcť každému občanovi EÚ čo najlepšie využiť digitálnu transformáciu a podporovať udržateľnú, na človeka zameranú víziu digitálnej transformácie. Práva a zásady zahŕňajú:

1. Postavenie ľudí a ich práv do centra digitálnej transformácie
2. Podpora solidarity a inklúzie
3. Zaistenie slobody voľby v online svete
4. Podpora účasti na digitálnom verejnom priestore
5. Zvýšenie bezpečnosti, istôt a posilnenie postavenia jednotlivcov
6. Podpora udržateľnosti digitálnej budúcnosti

Čo môžeme urobiť?

Aké nástroje a kroky sú na programe dňa?

„Náš európsky spôsob podpory virtuálnych svetov je trojaký: ľudia, technológie a infraštruktúra.“

Thierry Breton,
európsky komisár pre vnútorný trh⁸

Ako je spomenuté vo vyhlásení o stave EÚ od prezidentky von der Leyenovej, virtuálne svety, nazývané aj metaverzá, sú jednou z naliehavých výziev, ktorá pred nami stojí, a Európska komisia je odhodlaná sa na túto novú digitálnu príležitosť pozrieť. Vzhľadom na uvedené existujúce právne predpisy a vyhlásenia má EÚ už pre digitálny priestor k dispozícii silné regulačné nástroje, avšak vývoj virtuálnych svetov vyvoláva nové otázky pre EÚ a jej členské štáty.

Súbežne s občianskym panelom sa preto Európska komisia rozhodla začať komplexné úvahy a konzultácie s priemyselnými odvetviami, občianskou spoločnosťou, akademickou obcou a výskumnými pracovníkmi o vízii a obchodnom modeli európskej infraštruktúry metaverza. Spolu s výsledkami vášho rokovania v paneli občanov budú výsledky tejto konzultácie zahrnuté do nelegislatívnej iniciatívy plánovanej na druhý štvrtrok roku 2023.

Aká bude vaša rola v tomto procese?

Nemusíte byť odborníkom na virtuálne svety alebo na digitálne politiky EÚ, a neočakávame, že budete vedieť o opatreniach a iniciatívach uvedených vyššie. Ako člen občianskeho panelu získate viac informácií z prezentácií rečníkov a odpovedí na svoje otázky a zažijete virtuálnu realitu na vlastnej koži. Budete môcť diskutovať o právach a zásadách EÚ, ich aplikácii vo virtuálnych svetoch, o výhodách a nevýhodách rôznych možných prípadov použitia virtuálnej reality v našom každodennom živote a o uskutočniteľnosti a vhodnosti rôznych opatrení.

Výsledkom vašej práce bude súbor preferovaných smerov, hlavných zásad a odporúčaní, ako ovplyvniť budúce opatrenia EÚ týkajúce sa virtuálnych svetov a zabezpečiť práva európskych občanov a očakávaná dôveryhodných, férových a otvorených metaverzov.

Vašou úlohou je preto byť zvedavý, klásť otázky, zapojiť sa do diskusií s ostatnými Európanmi, byť otvorený rôznym názorom a argumentom a vniesť do tejto strategickej reflexie pre EÚ svoje vlastné skúsenosti a vnímanie virtuálnej reality.

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. Praktické informácie

Tešíme sa, že vás môžeme privítať na zasadnutí novej generácie európskych občianskych panelov, ktoré sa začne v piatok 24. februára v Bruseli v Belgicku. Radi vám zašleme praktické informácie na prípravu vašej cesty a vašej účasti na stretnutí.

1. DIÉTY

Budú vám poskytnuté diéty (príspevok na pokrytie životných nákladov) vo výške 90,00 € na konferenciu a deň cesty. Diéty sú vyplácané po účasti na stretnutí na základe prezenčnej listiny.

2. LOGISTIKA

CESTOVANIE

Máte alebo dostanete svoj cestovný itinerár a eLístok. Ak máte akékoľvek ďalšie otázky týkajúce sa cestovania, obráťte sa na nás na adrese info@futureeu.events

TRANSFERY

Transfery po príchode: Po príchode na letisko/železničnú stanicu vás privítajú hostesky s uvítacou tabuľou Next Generation of the European Citizens' Panels (plagát) a odprevadia vás na autobusový transfer. Ak by ste mali problém hostesky nájsť, zavolajte na číslo 00 32 - 478 79 68 53 alebo 00 32 - 478 79 68 63 medzi 7:00 a 21:00

Lietadlom: Po vyzdvihnutí batožiny na letisku vás prosíme, aby ste sa dostavili k uvítaciemu stolu v priletovom termináli, kde naše hostesky budú na vás čakať.

Vlakom: Na stanici Midi Brusel vás prosíme, aby ste sa dostavili do kaviarne Prêt à Manger, kde na vás budú čakať naše hostesky s uvítacou tabuľou Konferencie a listinou.

V Bruseli: Z hotelov do priestorov Európskej komisie budú organizované skupinové transfery s kyvadlovou autobusovou dopravou z hotelov do konferenčnej budovy. Pred plánovaným časom odchodu sa prosím dostavte do hlavnej haly hotela. Náš tím vám ukáže cestu na transfer. Ak sa chcete do priestorov Európskej komisie dopraviť sami, oznámte to nášmu tímu podpory ešte pred odchodom.

V Bruseli: Zo spoločenskej akcie do hotelov. Po skončení zasadnutia môžu byť naplánované spoločenské akcie a zorganizované hromadné transfery kyvadlovou dopravou z priestorov Európskej komisie do miesta konania. Po večeri budú organizované skupinové transfery kyvadlovou dopravou z reštaurácie do hotelov.

Transfery pri odchode: Zaistíme transfery späť na letisko/vlakovú stanicu pre všetkých účastníkov z hotela, v ktorom ste ubytovaní. V hotelovej hale bude na nástenke uvedený čas odchodu.

UBYTOVANIE

Náš tím vás privíta po príchode do hotela, poskytne vám tlačenu verziu programu a všetky relevantné informácie. Bola pre vás rezervovaná jednolôžková izba s raňajkami a bezplatnou Wi-Fi. Skontrolujte vo svojom rezervačnom e-maile. Vezmite prosím na vedomie, že všetky doplnky (napr. minibar, izbová služba, telefón, hotelový bar, práčovňa, predčasný check-in alebo neskorý check-out atď.) sú na váš vlastný účet a nie sú pokryté organizátormi. Všetky výdavky navyše prosím uhradte priamo v hoteli.

DÔLEŽITÉ: Oficiálny čas príchodu je 15:00 a čas odchodu je 12:00 v deň odchodu. Náš personál bude prítomný v hoteli na pomoc v prípade potreby. Ak prídete skôr, hotel sa vás bude snažiť ubytovať čo najskôr podľa situácie obsadenosti izieb. Môžete však istú dobu čakať. Batožinu si môžete uložiť a čakať v hotelovej hale.



3. RÔZNE

- **Predpísané oblečenie**

Prineste si prosím elegantné neformálne oblečenie na stretnutie, teplú bundu a šál do interiéru a nepremokavý zimný kabát, rovnako ako teplé pohodlné topánky a dáždniky do exteriéru. Teploty vo februári budú pravdepodobne okolo 7 °C a priemerná nízka teplota okolo 4 °C.

- **Pitná voda**

Voda z vodovodu je v Belgicku bezpečná na pitie. Balená voda alebo filtrovaná voda je k dispozícii na zakúpenie a bude ponúkaná počas všetkých stretnutí, jedál a spoločenských akcií.

- **Časové pásmo**

Aktuálny čas je CET - Stredoeurópsky čas (UTC/GMT +1 hodina).

- **Turistické informácie**

Brusel je bohatý na históriu, architektúru, gastronómiu, kultúru a mnoho ďalšieho! Ak ste ubytovaní v Bruseli počas víkendy, neváhajte navštíviť webové stránky regiónu Brusel-hlavné mesto a objavte všetky kultúrne aktivity, ktoré sú k dispozícii počas vášho pobytu.

- **Kontakt**

Náš tím sa bude skladať z niekoľkých osôb a hostiteľov, ktorí budú k dispozícii pred a po celú dobu rokovania. Ak sa pri príchode stretnete s akýmkoľvek problémami, zmení sa Vám čas odletu, neváhajte nás kontaktovať na e-maile: info@futureu.events

- **Tlmočenie**

Rokovanie sa uskutoční v 24 jazykoch vďaka tímu tlmočníkov. Dodržujte preto tempo a počas zasadnutia nehovorte príliš rýchlo.

4. PRÍSTUP DO BUDOVY

Zasadnutie sa bude konať v priestoroch Európskej komisie v Bruseli. Viac informácií o presných budovách a miestnostiach nájdete v programe. Budova Európskej komisie je prístupná pomocou V-passu. Pred akciou vám bude zaslaný V-pass na váš e-mail. Prosím, nezabudnite sa zaregistrovať prostredníctvom tohto e-mailu dokončiť proces a získať svoj V-pass QR kód. Pokiaľ ste nedostali svoj V-pass, kontaktujte nás prostredníctvom e-mailu: info@futureu.events.

Upozorňujeme, že absolvovanie bezpečnostnej kontroly a príchod do zasadacej miestnosti môže zaberať minimálne 20 minút. Ochránka vás požiada o váš V-pass a občiansky preukaz.

Všetci účastníci:

- musia pred vstupom do budovy predložiť platný cestovný pas alebo občiansky preukaz;
- sú povinní podrobiť sa bezpečnostným kontrolám vo vstupnom priestore;
- odporúča sa mať pozvánku alebo akýkoľvek iný dokument jasne uvádzajúci účasť (napr. registračný e-mail)

5. HELPDESK, PRÍSTUP NA INTERNET

Pri vstupe do miestností bude umiestnená asistenčná služba. Naši kolegovia a tím hostesiek vám pomôžu nájsť cestu, získať dokumenty alebo v prípade akýchkoľvek ďalších otázok. Internet je k dispozícii prostredníctvom Wi-Fi hotspotov, ktoré budú zdieľané v deň stretnutia.

6. DOSTUPNOSŤ

Priestory Európskej komisie sú plne prístupné pre ľudí so zdravotným postihnutím. Pri online registrácii prosím uveďte svoje zvláštne potreby a naši asistenti sa vám budú snažiť vyjsť maximálne v ústrety.

Kto organizuje tento panel?

Panel občanov o virtuálnych svetoch organizuje Európska komisia (Generálne riaditeľstvo pre komunikáciu v spolupráci s Generálnym riaditeľstvom pre komunikačné siete, obsah a technológie) s podporou spoločnosti Kantar Public (hlavný dodávateľ) a organizácií Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology a VO Europe.

Tematickú sekciu vytvoril organizačný tím za podpory znalostného výboru, ktorý pozostáva z nasledujúcich členov:

Fabien BÉNÉTOU,

Nezávislý odborník WebXR, Belgicko

Caterine HASSE,

Univerzita Aarhus, Pedagogická katedra, Dánsko

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Európska komisia, Generálne riaditeľstvo pre komunikačné siete, obsah a technológie, Luxemburg

Franck STEINICKE,

Univerzita v Hamburgu, Katedra informatiky, Nemecko

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Inštitút Rathenau, Holandsko

Sara Lisa VOGL,

Umelkyňa virtuálnej reality, Women in Immersive Technologies Europe, Dánsko

