



European
Commission



Odbor evropskih
državljanov o
**virtualnih
svetovih**

Sklop informacij

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

O tem sklopu

Dobrodošli v odboru evropskih državljanov o virtualnih svetovih!

Najprej bi se vam radi zahvalili, ker se strinjate s sodelovanjem v tem postopku. Skupaj s 149 drugimi državljani iz celotne Evropske unije se boste podali na resnično pustolovščino, postopek razprave državljanov, osredotočen na virtualne svetove.

Da bi vam pomagali bolje razumeti ta postopek, smo ta informacijski sklop strukturirali v pet razdelkov:

- 1. UVOD V NOVO GENERACIJO ODBOROV EVROPSKIH DRŽAVLJANOV** **4**

Odbori državljanov so demokratična inovacija, ki postavlja državljane v središče oblikovanja javne politike. V tem razdelku vam podajamo kratek pregled delovanja tovrstnih postopkov
- 2. ODGOVORNOST: KAJ BOM DELAL/-A?** **6**

Evropska komisija je vse vas pozvala, da izpolnite določeno nalogo: tu je naloga, ki jo morate izpolniti.
- 3. TEMA: KAJ MORAM VEDETI O VIRTUALNIH SVETOVIH?** **8**

Ni vam treba biti ali postati strokovnjak, da bi lahko bistveno prispevali k odboru državljanov, vendar pa je pomembno, da poznate nekatere osnovne informacije o tej temi. V tem poglavju boste spoznali glavne izzive in priložnosti, ki spremljajo razvoj virtualnih svetov.
- 4. PRAKTIČNE INFORMACIJE** **14**

Upamo, da bo vaše potovanje in sodelovanje potekalo čim bolj gladko. To poglavje zajema prevoz, nastanitev, dnevnic in druga praktična vprašanja, ki jih morate upoštevati.
- 5. KDO ORGANIZIRA TA ODBOR?** **16**

Pomembno je, da veste, katere institucije in organizacije so odgovorne za ta odbor.



1. Uvod v novo generacijo odborov evropskih državljanov

Kaj so odbori evropskih državljanov?

V odborih državljanov Evropske komisije se naključno izbrani državljani iz vseh 27 držav članic EU zberejo in razpravljajo o ključnih prihodnjih predlogih na evropski ravni. Na podlagi teh transnacionalnih interakcij državljani dajejo priporočila, ki jih bo Evropska komisija upoštevala pri opredeljevanju svojih političnih ciljev in konkretnih politik.

EV obdobju 2021-22 je Evropska unija med konferenco o prihodnosti Evrope sklicala 4 odbore. Tako se je 800 naključno izbranih državljanov zbralo v štirih odborih evropskih državljanov, od katerih se je vsak sestel na treh zasedanjih. Ude-

leženci so - v svojem jeziku - delili svoje poglede in ideje na teme gospodarstva, socialne pravičnosti, delovnih mest, izobraževanja, kulture, mladosti, športa, digitalne transformacije, demokracije v EU, vrednot, varnosti, pravne države, podnebnih sprememb, zdravja, migracij in vloge EU v svetu. Na koncu so državljani pripravili 178 priporočil, ki so kasneje pripeljala do 49 predlogov in več kot 300 z njimi povezanih ukrepov.

Nova generacija odborov državljanov

Evropski odbori konference so bili prelomno uveljavljanje demokracije na evropski ravni, ki so državljane postavili v središče oblikovanja prihodnosti Evropske unije.





Državljeni, ki so sodelovali na konferenci, so pozvali k podobnim, pogostejšim priložnostim za sodelovanje pri oblikovanju evropske politike v prihodnosti. V odgovor je predsednica Evropske komisije Ursula von der Leyen napovedala »novo generacijo« odborov državljanov za posvetovanja o nekaterih ključnih predlogih na evropski ravni z naključno izbranimi državljani. Odbori državljanov, ki so bili osrednji del konference (o prihodnosti Evrope), so sedaj reden pojav našega demokratičnega življenja, kot je navedla v svojem govoru o stanju Unije septembra 2022.

Cilj nove generacije odborov državljanov je nadgraditi prejšnje izkušnje. Najavljeni so bili trije novi odbori, od katerih se bo vsak sestel trikrat. Tokrat bodo odbori državljanov obravnavali bolj konkretne politične teme, ki se osredotočajo na živilske odpadke, virtualne svetove in učno mobilnost. Udeleženci bodo zahvaljujoč pomoči tolmačev lahko komunicirali v svojih jezikih.

Kako delujejo odbori državljanov?

Vsak odbor sestavlja 150 naključno izbranih državljanov iz vseh držav članic EU, od katerih je tretjina mlajših od 26 let, saj predstavljajo prihodnje generacije Evrope.

Odbor državljanov združuje sodelovanje v majhnih skupinah (približno 12 oseb) s plenarnim delom (vseh 150 udeležencev skupaj). Za

izvedbo tega dela bo članom odbora pomagala podporna skupina. To skupino sestavljajo strokovnjaki za bolj dinamično skupinsko delo, ki pomagajo, da se iz vsakega posameznika in celotne skupine potegne najboljše. Državljanom bodo zagotovili tudi vrsto orodij za skupno delo in kolektivno odločanje.

Kot član odbora je pomembno, da razumete, da ta postopek ni namenjen temu, da bi postali strokovnjak za to temo. Pridobili boste osnovno znanje o zadevni temi in lahko boste podali priporočila na podlagi lastnih vrednot ter vaših življenjskih izkušenj.

Odbor evropskih državljanov o virtualnih svetovih

Kot že veste, ste član Odbora 2 o virtualnih svetovih. Drugi državljani so bili izbrani za odbor 1 in 3, ki obravnavata druge teme.

V tem odboru se boste sestali na treh zasedanjih. Dve zasedanji bosta potekali osebno (v Bruslju), eno pa virtualno (na spletu):

- **1. zasedanje:**
24.-26.februar (na lokaciji v Bruslju)
- **2. zasedanje:**
10.-12.marec (na spletu)
- **3. zasedanje:**
21.-23. april (na lokaciji v Bruslju)

2. Odgovornost: Kaj bom delal/-a?

Vedno bolj se navajamo na interakcijo z digitalnimi okolji. Do zdaj je ta interakcija potekala preko zaslona. Toda nov razvoj, splošno imenovan «metaverzum», bo kmalu ponudil novo vrsto spletne izkušnje preko «virtualne», «mešane» ali «obogatene» resničnosti v novih «virtualnih svetovih».

Mnogi ljudje verjamejo, da bodo virtualni svetovi, znani tudi kot metaverzumi, lahko sprememba, primerljiva s pojavom interneta, in bo spremenila način dela ter medsebojnega sodelovanja v prihodnosti. V zadnjih nekaj letih – zlasti po pandemiji COVID-19 – številni javni in zasebni akterji veliko vlagajo v te tako imenovane »razširjene in obogatene realnosti«, kar pospešuje spremembe na naših delovnih mestih in v naših navadah.

Kljub povečani pozornosti pa se takšna preobrazba ne bo zgodila nenadoma. Virtualni svetovi bodo potrebovali več let, da se razvijejo v visokokakovostno, realistično digitalno okolje in ni še jasne slike o tem, kaj bi metaverzumi lahko in kaj bi moral postati. EU in njene

države članice so se zavezale, da bodo izkoristile potencial te preobrazbe, razumele njene priložnosti, pa tudi tveganja in izzive, ki jih prinaša, obenem pa varovale pravice evropskih državljanov. Evropska komisija se je odločila, da skliče odbor državljanov z jasnim ciljem, da pozove njegove udeležence, da odgovorijo na naslednje vprašanje:

Kakšna vizija, načela in dejanja bi morali voditi razvoj zaželenih in poštenih virtualnih svetov?

Na prvem zasedanju boste zgradili skupno vizijo o tem, kakšni bi morali biti zaželeni in pošteni virtualni svetovi. S podporo zunanjih govorcev se boste poglobili v razumevanje teme, kontekst razprave in izzive, s katerimi se trenutno soočamo. Pomembno je, da boste imeli priložnost neposredno izkusiti virtualno resničnost in raziskati njene različne uporabe ter njeno preteklost, sedanjost in prihodnost v našem vsakdanjem življenju.

Na drugem zasedanju boste nadgradili skupno vizijo iz 1. zasedanja, da bi prepoznali, obravnavali in prednostno razvrstili vrednote in načela, ki bi morala usmerjati razvoj virtualnih svetov ter začeli raziskovati področja ukrepov, da bi ta vizija postala resničnost. Pri tem bo treba posebno pozornost nameniti nekaterim kompromisom med načeli, sektorji in/ali ciljnim skupinami ter upoštevati različne uporabe virtualne resničnosti v našem vsakdanjem življenju. Povabili bomo številne akterje s tega področja, katerih prispevek bo pomemben, da vam lahko zagotovimo širok spekter perspektiv in informacij o tej temi. To zasedanje bo potekalo »na spletu« na platformi virtualne resničnosti: cilj je začeti oblikovati prve ideje za priporočila o virtualnih svetovih, medtem ko jih izkušamo.





Na tretjem in zadnjem zasedanju boste ideje spremenili v konkretna priporočila in razvili katalog prednostnih ukrepov za razvoj zaželenih metaverzumov s poudarkom na vodilnih načelih in primerih uporabe.

V okviru tega odbora boste izkusili virtualno resničnost in njeno različno uporabo v vsakdanjem življenju ter prejeli dovolj informacij za razpravo o možnem vplivu, koristih in kompromisih metaverzuma in virtualnega sveta v našem vsakdanjem življenju – za delo, zdravje, izobraževanje, prosti čas, nakupovanje, zabavo, politiko itd. – kot tudi o vlogi ključnih javnih in zasebnih akterjev v EU in zunaj nje v tej preobrazbi.

Pričakovani rezultat panela je niz vodilnih načel in ukrepov za razvoj virtualnih svetov v EU na podlagi vaših izkušenj, zaznav in želja za prihodnost. V obliki priporočil, naslovljenih na Evropsko komisijo, bodo vključeni v pobudo na to temo.

3. Tema: Kaj moram vedeti o virtualnih svetovih?

Zdaj, ko veste več o postopku, se osredotočimo na samo temo. Sestavili smo kratek razdelek kot nekakšen uvod v to zanimivo in obsežno temo. Seveda ne moremo zajeti vseh vidikov na nekaj straneh, zato boste podrobnejše informacije prejeli med zasedanji odbora.

Kaj so metaverzumi?
Kaj je obogatena resničnost?
Kaj je razširjena resničnost?

Prva oseba, ki je uvedla izraz metaverzum, je avtor znanstvene fantastike Neil Stephenson v svojem romanu Snowcrash iz leta 1992. Trideset let kasneje vedno pogosteje slišimo besede «metaverzum» in «virtualni svetovi», saj se začenjajo pojavljati na vsakem koraku. Vendar pa ni enotne in dogovorjene definicije o njihovem pomenu! Zato je tako zanimivo, da ste vključeni v odbor, saj potrebujemo vašo pomoč pri usmerjanju razvoja metaverzumov, da zagotovimo, da so pravični, varni in uporabniku prijazni za Evropejce.

Trenutno se virtualni svet uporablja predvsem v avtomobilski in vesoljski industriji, pa tudi v spletnih igrah in razvedrilu, kjer se čuti vida in sluha zahtevajo v vse bolj realističnem in prefinjenem digitalnem okolju. V prihodnosti se bo poglobljena kakovost virtualnih svetov izboljšala z vključevanjem drugih čutov, kot so okus, vonj in dotik. Nadalje se bo uporaba te tehnologije razširila na druga področja družbe, kot so izobraževanje, zdravje, učenje, delo, kultura itd.

V primerjavi z virtualnimi svetovi ima beseda «metaverzum» običajno širši obseg. Prvič, preučuje, kako se lahko virtualni svetovi medse-

bojno povežejo in postanejo mreža virtualnih svetov. Tako se lahko obnašajo kot internet, v katerem se računalnik poveže z drugimi računalniki. Metaverzumi upoštevajo tudi situacije, v katerih se naši fizični realnosti doda digitalni sloj. Morda poznate priljubljeno igro obogatene resničnosti Pokemon Go, kjer preko svojega mobilnega telefona lahko gledate animirane like, ki hodijo po ulici.

Kaj je tako posebnega pri metaverzumih?

Virtualni svetovi ali metaverzumi se razlikujejo od obstoječih digitalnih okolij na tri pomembne načine:

1. So bolj poglobljeni: virtualna resničnost (VR) združuje fizični svet z virtualnimi svetovi in uporabnike popolnoma potopi v povsem drugačen svet, ki lahko ustvari močno fizično iluzijo, da ste v «resničnem» prostoru z drugimi: ne «greste» v virtualne svetove, temveč «vstopite vanje». V prihodnjih virtualnih svetovih boste lahko na primer povonjali parfum v prodajalni parfumov ali pa občutili oz. se dotaknili izdelka: to pomeni potopitev – uporaba vaših čutov, da povečate moč doživetja. Na ta način bo na primer mogoče obiskovati dogodke, nakupovati in delati v različnih virtualnih svetovih. Te dejavnosti bodo bolj instinktivne in bližje našim



KONTINUUM RESNIČNOSTI IN VIRTUALNOSTI



fizičnim izkušnjam: raziskave so pokazale, da obogatena, mešana in virtualna resničnost močno vplivajo na naše možgane, čustva in celo raven hormonov.

2. Pogosto gre za bolj interaktivno okolje: kombiniranje digitalnih elementov s fizičnim svetom ustvarja nov nabor možnih interakcij za ljudi. Ne le za razvedrilne namene, temveč tudi za skupno delo, razvijanje umetniške ustvarjalnosti, teleportiranje vašega avatarja na drugo mesto, izvajanje simulacij medicinskih posegov, ohranjanje kulture, varovanje okolja ali preprečevanje nesreč in še veliko več.

3. Številna od teh okolij so vztrajna: ni jih mogoče ustaviti ali zadržati, obstajajo tudi, če z njimi ne komunicirate. Potekajo brez vas. Zaradi tega se zelo razlikujejo od digitalne izkušnje, kot so klici preko Zoom-a, računalniške igre ali gledališke predstave, ki se začnejo in končajo z vašo interakcijo.

Če povzamemo, ta izkustva so kot **da ste V internetu** in ne le NA internetu.

Kdo usmerja ta razvoj?

Igralniška industrija je bila vodilna in v svetu iger je virtualna resničnost že pogosto uporabljena. Z globalnim trgom metaverzuma, ki naj bi se povečal s približno 36 milijard EUR v letu 2021 na skoraj 900 milijard EUR do leta 2030, imajo globalni tehnološki velikani in telekomunikacijska industrija neposreden gospodarski in strateški interes za virtualne svetove, vendar pa

bodo tudi številne druge industrije najverjetneje uporabljale virtualne svetove za svoje delo, vključno s kulturnim, izobraževalnim in zdravstvenim sektorjem.

Podjetja – zlasti v Severni Ameriki ter Vzhodni in Jugovzhodni Aziji – so na samem vrhu razvoja virtualnih svetov in si prizadevajo uživati prednost svojih vodilnih položajev. EU mora usmerjati razvoj virtualnih svetov, da bi zagotovila njihovo pravičnost, varnost in prijaznost do uporabnikov za Evropejce. Evropa je že zdaj močan tekmeč na področju raziskav in inovacij tako imenovane „vmesne programske opreme“ in „programske opreme“ s številnimi visokotehnološkimi malimi in srednje velikimi podjetji (MSP) ter večjimi tehnološkimi podjetji. Evropa ima konkurenčno prednost tudi pri vsebinah z veliko kulturno in jezikovno raznolikostjo, poleg tega pa ima veliko kvalificiranih umetnikov in ustvarjalcev, ki so bistveni za ustvarjanje privlačnih realističnih virtualnih svetov in okolij, medtem ko se hkrati ohranja ravnovesje med interesi podjetij in pravicami državljanov.

Kakšni so potencialni vplivi virtualnih svetov na evropsko družbo?

Mnogi strokovnjaki verjamejo, da bodo virtualni svetovi «naslednji internet»: ne smemo podcenjevati, kako lahko preoblikujejo naše načine dela, učenja, uživanja v kulturi, dostopa do javnih storitev in v širšem smislu, kako sodelujemo drug z drugim. Kot takšni, bodo virtualni svetovi na splošno vplivali na evropsko družbo: to predstavlja priložnosti, pa tudi številna tveganja.

Kakšne koristi lahko pričakujemo?

Kolikokrat ste kupili oblačila na spletu in jih razočarani poslali nazaj? Predstavljajte si, da lahko pred naročilom virtualno pomerite obleko in natančno vidite, kako se prilega obliki vašega telesa? Če vam kroj hlač ni všeč, lahko poskusite z drugimi in jih šele potem naročite. To je le en primer številnih priložnosti, ki jih lahko ponudi virtualna resničnost. Drug primer so novi načini, ki bi ljudem omogočali, da delajo tako v virtualnih svetovih kot na fizičnih lokacijah, ne glede na to, kje se nahajajo. Celoten spekter priložnosti, ki bi jih metaverzumi lahko zagotovili našim industrijam, zdravstvenim sistemom, izobraževalnim sistemom ali vladam za sodelovanje s svojimi državljani, se bo z leti nenehno razvijal. Študije so pokazale, da bi lahko samo sektor razširjene resničnosti do leta 2025 v Evropi ustvaril do 800 000 novih delovnih mest. Obstaja tudi velik potencial za precejšnje prihranke časa in vsi potrebujemo čas za boljše ravnovesje med poklicnim in zasebnim življenjem. Virtualni svetovi bi lahko imeli potencial za nadaljnjo vključitev. Spodaj je nekaj primerov iz nedavne študije¹:

ZDRAVSTVENO VARSTVO - virtualni svetovi bodo pomagali pri hitrejših in natančnejših diagnozah ter terapevtskem zdravljenju. Na Nizozemskem je bilo na primer več aplikacij VR uporabljenih v sektorju duševnega zdravja za zagotavljanje kognitivno vedenjske terapije, pri čemer zdravstvene zavarovalnice krijejo vsaj del stroškov. Pred zapletenimi kirurškimi posegi lahko VR pomaga kirurgom pri pripravi na potreben poseg, saj jim omogoča preučevanje tridimenzionalnih modelov organov.

IZOBRAŽEVANJE - te tehnologije se lahko uporabijo za povečanje učinkovitosti usposabljanja z nižjimi stroški in doseganje boljših rezultatov na področjih, kot je usposabljanje na področju mehkih spretnosti. Uporabljajo se na primer kot orodje za usposabljanje v učilnicah in učencem omogočajo virtualne ekskurzije. Učenje tujih jezikov je še eno področje, ki se hitro uveljavlja v virtualnem svetu. Uporaba metaverzumov pri študiju je dokazala izboljšanje spomina². Če bi lahko ponazorili zapleteno nalogo, ne da bi se bali narediti napake, ali se celo potopili v virtualni svet za boljšo koncentracijo med učenjem za izpit, bi vas to zanimalo?

UMETNOST IN OBLIKOVANJE - uporabniki se potopijo v virtualni svet muzejev, galerij in arhivov, kjer doživijo občutek, da so v dejanskem muzeju in si razstavo ogledajo na realističen način. Arhitekti prav tako uporabljajo virtualne svetove za sprehode znotraj virtualnih 3D zgradb, pri čemer dobijo realističen vtis o njihovi strukturi in tlorisu, pohištvu, dekoracijah in celo o tem, kako se sence spreminjajo glede na čas dneva.

LOGISTIKA, INŽENIRING IN PROIZVODNJA - podjetja bodo lahko usposabljala osebje po vsem svetu istočasno s praktično uporabo orodij brez tveganja poškodb. Na primer, VR je poceni in varen način za pravo delavcev na vrtni platformi in pilotov reaktivnih letal za njihovo visokocenovno delo z visokim tveganjem. Podjetja bodo lahko testirala prototipe proizvodnih linij ali zapletene arhitekturne strukture z uporabo digitalnega dvojčka procesa za odkrivanje morebitnih napak pred vključitvijo novih funkcij, s čimer bodo zmanjšala čas in stroške.

SOCIALNA VKLJUČENOST - v virtualnih svetovih smo svobodni ustvarjati, živeti in spoznavati druge preko digitalnega alter ega – avatarja. Avatar nas predstavlja v digitalnih svetovih: lahko je drugega spola, z ali brez invalidnosti, človek ali ne. Virtualni svetovi naj bi bili zato bolj vključujoči kot fizično ali 2D digitalno okolje. Ne samo, da ljudem ponudijo priložnost, da lahko na novo opredelijo svojo identiteto brez družbenih in fizičnih bremen, ampak so lahko tudi učinkovito orodje, ki ljudem omogoča, da izkusijo, kakšno je lahko življenje v položajih drugih ljudi: na primer, da bi ljudem omogočili, da izkusijo, kakšno je življenje sirskih beguncev, so Združeni narodi posneli VR dokumentarni film *Oblaki nad Sidro*.

ŠPORT IN REHABILITACIJA sta drugi dve področji, ki sta pomembni v virtualnih svetovih. Med obdobjem, ko se je med pandemijo COVID-19 ustavilo javno življenje, so se številni ljudje pridružili virtualnim uram telovadbe, kot so npr. kolesarske skupine, v katerih so lahko sodelovali v treningih ali spletnih tekmovanjih, medtem ko so istočasno klepetali s svojimi prijatelji. Rehabilitacija v virtualnih svetovih je že dolgo časa predmet raziskav. Biti v družbi podobno mislečih ljudi v virtualnem svetu, medtem ko telovadite, veliko bolje vpliva na motivacijo kot pa samostojna telovadba. Virtualni svetovi vam prav tako lahko pomagajo spremljati vaš napredek.



¹ : Razširjena resničnost: priložnosti, zgodbe o uspehu in izzivi (zdravje, izobraževanje), ki veljajo tudi za virtualne svetove

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



Kakšne so možne pasti?

Ob upoštevanju vseh teh primerov uporabe, pa tudi poglobljene in intimne narave virtualne resničnosti, virtualni svetovi ali metaverzumi predstavljajo pomembna tveganja za demokracijo z prefinjenimi političnimi kopijami in eko-komorami, nova fizična in duševna tveganja, pa tudi tveganje krepitve etičnih in **socialno-ekonomskih** izzivov, ki že obstajajo na digitalnem področju 2D, zlasti digitalni razkorak in izolacija tehnološko manj spretnih in manj bogatih med nami³.

Virtualni svetovi lahko predstavljajo tudi nov prostor za nezakonite dejavnosti ali pa sivo območje glede **pravnih in etičnih vprašanj**⁴, kar prinaša pomembna tveganja za temeljne človekove pravice, kot so zapeljevanje ali spolni napad, zloraba otrok in drugih ranljivih oseb, smrtonosni izzivi, zalezovanje in spletno ustrahovanje, obrekovanje in dezinformacije, manipulacija volitev, spodbujanje motenj hranjenja, uporaba platform za vohunjenje za novinarji, pristranskosti proti določenemu videzu ali spolu, proti manjšinam in kibernetiski kriminal, vključno z goljufijami⁵. Te grožnje v 2D digitalni sferi že obstajajo, vendar lahko postanejo še bolj izrazite v metaverzumih.

Ker tehnološki velikani veliko vlagajo v to novo tehnologijo, se moramo zavedati tudi tveganja zlorabe moči s strani majhnega števila glavnih akterjev, ki bi lahko postali prihodnji vratarji virtualnih svetov, s čimer bi izključili MSP s tega nastajajočega trga. To predstavlja tudi tveganje za zaščito naših osebnih podatkov, svobodo in odprtost virtualnih svetov, hkrati pa odpira virtualne prostore za ciljano oglaševanje, ki na podzavestni ravni posega v človekove želje, preference in izbire.

Poleg tega se lahko pojavijo nova tveganja zaradi poglobljene narave metaverzumov: kaj pa **fizične in psihološke posledice** virtualnih odnosov na delovnem mestu, v šoli in zunaj nje? Ali lahko postanemo odvisni oz. izgubimo stik z realnostjo? Potrebno je več raziskav za oceno dolgoročnih posledic uporabe VR na naš um in telo. **Raziskovalni projekt, ki ga financira EU**, je pokazal, da lahko preveč časa, preživetega v virtualnih svetovih spremeni naše dožemanje časa, ga pospeši, povzroči pa lahko tudi višji srčni utrip⁶. Hkrati bi virtualna resničnost privedla do višje stopnje čustvene vpletenosti, zlasti v primerjavi z «2D» digitalno resničnostjo.

Kaj že obstaja v smislu politike?

Digitalno desetletje

Evropska unija je že sprejela določene ukrepe na področju varstva podatkov in temeljnih pravic, digitalnih storitev in industrijske politike, ki spremljajo razvoj novih tehnologij v EU. Evropska komisija je še zlasti določila cilje za krepitev odpornosti Evrope ter vloge podjetij in ljudi v trajnostni in uspešnejši digitalni prihodnosti, osredotočeni na človeka. Ta pobuda **se imenuje Digitalno desetletje 2030** in določa konkretne cilje za digitalne spretnosti, digitalno preobrazbo podjetij, digitalno infrastrukturo in digitalizacijo javnih storitev v vseh 27 državah članicah. Če želite izvedeti več, si oglejte nekaj bistvenih zakonodaj EU, ki so pomembne tudi za vaše delo:

1. **Splošna uredba o varstvu podatkov (GDPR)**, ki ščiti pravico posameznika do odločanja, kaj se bo zgodilo z njegovimi spletnimi podatki.
2. Cilj **zakona o digitalnih storitvah (DSA) in zakona o digitalnih trgih (DMA)** je ustvariti varnejši digitalni prostor, kjer so zaščitene temeljne pravice uporabnikov (DSA), in vzpostaviti enake konkurenčne pogoje za evropska podjetja (DMA). DSA je eden od najnovejših ukrepov Evropske komisije: do 17. februarja 2023 bodo morale velike socialne platforme poročati Evropski komisiji, koliko aktivnih uporabnikov imajo v EU, in do septembra 2023 bodo morale oceniti tveganja, ki jih lahko njihove storitve predstavljajo za družbo ali pa bodo soočene s sankcijami.
3. Cilj prihajajočega **zakona o umetni inteligenci** bo zagotoviti, da bodo sistemi umetne inteligence, dani na trg EU, varni in da bodo spoštovali veljavne zakone o temeljnih pravicah in vrednotah EU.

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/>



Okvir EU za digitalne pravice in načela

„Podpis Evropske deklaracije o digitalnih pravicah in načelih odraža naš skupni cilj digitalne preobrazbe, ki postavlja v ospredje ljudi. Pravice, navedene v naši Deklaraciji, so zagotovljene vsem v EU, in sicer tako na spletu kot izven njega. In digitalna načela, določena v Deklaraciji, nas bodo vodila pri našem delu v zvezi z vsemi novimi pobudami.“

Ursula von der Leyen,
predsednica Evropske komisije

Od decembra 2022 v EU obstaja **Evropska deklaracija o digitalnih pravicah in načelih**⁷. Ta izjava predstavlja zavezo EU k zanesljivi, varni in trajnostni digitalni preobrazbi ter naj bi vam pomagala usmerjati vaše delo v odboru. Digitalne pravice in načela, opisana v deklaraciji, dopolnjujejo obstoječe pravice in načela EU, kot so tista, ki so zakoreninjena v pogodbah EU, Listini EU o temeljnih pravicah ter zakonodaji o varstvu podatkov in zasebnosti (GDPR). Zagotavljajo referenčni okvir za Evropejce glede njihovih digitalnih pravic ter smernice za države članice EU in podjetja, da dosežejo cilje **digitalnega desetletja 2030**. Njihov namen je pomagati vsem v EU, da kar najbolje izkoristijo digitalno preobrazbo, in spodbujati trajnostno vizijo digitalne preobrazbe, osredotočeno na človeka. Pravice in načela so:

1. **Postavitev ljudi in njihovih pravic v središče digitalne preobrazbe**
2. **Podpiranje solidarnosti in vključevanja**
3. **Zagotavljanje svobode izbire na spletu**
4. **Spodbujanje sodelovanja v digitalnem javnem prostoru**
5. **Povečanje varnosti, zaščite in opolnomočenja posameznikov**
6. **Spodbujanje trajnosti digitalne prihodnosti**

Kaj lahko storimo??

Katera orodja in ukrepi so na voljo?

„Evropski način za spodbujanje virtualnega sveta je trojni: ljudje, tehnologije in infrastruktura.“

Thierry Breton,
evropski komisar za notranji trg⁸

Kot je omenjeno v pismu o nameri predsednice von der Leyen o stanju v Uniji, so virtualni svetovi, imenovani tudi meta-verzumi, eden od nujnih izzivov, ki so pred nami in Evropska komisija je odločena, da bo obravnavala to novo digitalno priložnost. Z zgoraj omenjenimi obstoječimi zakonodajami in deklaracijami ima EU že močna regulativna orodja za digitalni prostor, vendar razvoj virtualnih svetov sproža nova vprašanja za EU in njene države članice.

Vzporedno z odborom državljanov se je Evropska komisija zato odločila, da bo z industrijo, civilno družbo, akademskim svetom in raziskovalci začela izčrpno obravnavo in posvetovanje o viziji in poslovnem modelu evropske infrastrukture za metaverzume. Skupaj z rezultati vaše razprave v odboru državljanov bodo rezultati tega posvetovanja vključeni v zakonodajno pobudo, načrtovano za drugo četrtletje leta 2023.

Kakšna je vaša vloga v tem procesu?

Ni vam treba biti strokovnjak za virtualne svetove ali digitalne politike EU in ne pričakujemo, da poznate zgoraj navedene ukrepe in pobude. Kot član odbora državljanov boste prejeli več informacij in odgovore na vaša vprašanja iz predstavitev govorcev ter iz prve roke izkusili virtualno resničnost. Razpravljali boste o pravicah in načelih EU, njihovi uporabi v virtualnih svetovih, prednostih in slabostih različnih možnih primerov uporabe virtualne resničnosti v našem vsakdanjem življenju ter izvedljivosti in zaželenosti različnih ukrepov.

Rezultat vašega dela bo nabor prednostnih usmeritev, vodilnih načel in priporočil za vplivanje na prihodnje ukrepe EU glede virtualnih svetov ter za zaščito pravic in pričakovani evropskih državljanov glede zaupanja vrednih, poštenih in odprtih metaverzumov.

Vaša vloga je torej, da ste radovedni, da postavljate vprašanja, sodelujete v razpravah z drugimi Evropejci, da ste odprti za različna stališča in argumente ter da v ta strateški razmislek za EU vključite vaše lastne izkušnje in dožemanje virtualne resničnosti.

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. Praktične informacije

Veselim se, da vas bomo v petek, 24. februarja, pozdravili v odboru evropskih državljanov naslednje generacije v Bruslju v Belgiji. Z veseljem vam pošiljamo praktične informacije za pripravo na vaše potovanje in udeležbo na zasedanju.

1. DNEVNICA

Zagotovljene bodo dnevnice (nadomestilo za kritje življenjskih stroškov) v višini 90,00 EUR na konferenco in potovalni dan. Dnevnice se izplačujejo po udeležbi na zasedanju na podlagi seznama udeležencev.

2. LOGISTIKA

ORGANIZACIJA POTOVANJA

Ste že ali boste prejeli načrt potovanja in eVstopnico. Če imate dodatna vprašanja glede organizacije vašega potovanja, nas o tem obvestite na info@futureeu.events

PREVOZI

Prevozi ob prihodu: Ob prihodu na letališče/železniško postajo vas bodo hostese s tablo (plakatom) do brodošlice odborom evropskih državljanov naslednje generacije sprejele in vas pospremile do transfernega avtobusa. Če imate težave pri iskanju hostes, pokličite 00 32 - 478 79 68 53 ali 00 32 - 478 79 68 63 med 7.00 in 21.00 uro.

Z letalom: Po prevzemu prtljage na letališču, prosimo, da se napotite do podporne mize v terminalu prihodov, kjer vas bodo pričakale naše hostese.

Z vlakom: Na železniški postaji Midi Bruselj vas prosimo, da se odpravite v menzo Prêt à Manger, kjer vas pričakujejo naše hostese s tablo in rolojem za dobrodošlico na konferenco.

Po prihodu v Bruselj: Od hotelov do prostorov Evropske komisije bodo organizirani skupinski prevozi s shuttle avtobusom od hotelov do konferenčne zgradbe. Zglasite se v glavni hotelski avli pred predvidenim časom odhoda. Naša ekipa vam bo pokazala pot do avtobusa. Če želite sami priti v prostore Evropske komisije, kljub temu pred odhodom o tem obvestite našo podporno ekipo.

Ko prispete v Bruselj: od družabnega dogodka do hotelov. Po zasedanju je mogoče načrtovati družabne dogodke in organizirati skupinske prevoze s shuttle avtobusom iz prostorov Evropske komisije na kraj dogodka. Po večerji bodo organizirani skupinski prevozi s shuttle avtobusom iz restavracije v hotele.

Prevozi ob odhodu: Uredili bomo prevoze nazaj na letališče/železniško postajo za vse udeležence iz hotela, v katerem ste nastanjeni. Na oglasni deski v preddverju hotela bo naveden čas odhoda.

NASTANITEV

Naša ekipa vas bo pozdravila ob prihodu v hotel, vam posredovala natisnjen dnevni red in vse pomembne informacije. Za vas je bila rezervirana enoposteljna soba z zajtrkom in brezplačnim brezžičnim internetom. Oglejte si e-pošto z rezervacijo. Prosimo, upoštevajte, da so vsi dodatki (npr. mini bar, sobna postrežba, telefon, hotelski bar, storitev pralnice perila, zgodnja prijava ali pozna odjava itd.) na vaše lastne stroške in ne bodo kriti s strani organizatorjev. Prosimo, poravnajte vse dodatne stroške neposredno v hotelu.

POMEMBNO: Uradni čas prihoda je 15:00, čas odhoda pa 12:00 na dan odhoda. Naše osebje bo prisotno v hotelu, da vam pomaga, če bo potrebno. Če prispete prej, se bo hotel potrudil po svojih najboljših močeh glede na zasedenost sobe. Kljub temu bo morda potrebno malo počakati, vendar lahko pustite prtljago in počakate v hotelskem preddverju.



3. RAZNO

- **Kodeks oblačenja**

Prosimo, da s seboj vzamete elegantna-neformalna oblačila za zasedanja, toplo jakno in šal za notranje prostore ter vodoodporni zimski plašč ter udobne tople čevlje in dežnik za zunanjo rabo. Temperature v februarju bodo verjetno okoli 7°C, povprečna najnižja temperatura pa 4°C.

- **Pitna voda**

Voda iz pipe v Belgiji je varna za pitje. Lahko kupite tudi stekleničeno ali filtrirano vodo, ki bo na voljo na vseh sestankih, obrokih in družabnih dogodkih.

- **Časovni pas**

Trenutni čas je CET - srednjeevropski čas (UTC/GMT +1 ura).

- **Turistične informacije**

Bruselj je bogat z zgodovino, arhitekturo, gastronomijo, kulturo in še z marsičem! Če boste čez vikend bivali v Bruslju, obiščite spletno stran regije Bruselj - glavnega mesta in odkrijte vse kulturne dejavnosti, ki so na voljo med vašim bivanjem.

- **Kontaktni podatki**

Naša ekipa bo sestavljena iz več oseb in hostes, ki bodo na voljo pred in med celotnim srečanjem. Če boste ob prihodu naleteli na kakršnekoli težave, ali pa je spremenjen čas odhoda vašega letala, se lahko obrnete na nas po elektronski pošti: info@futureu.events

- **Tolmačenje**

Zasedanje bo po zaslugi skupine tolmačev na voljo v 24 jezikih. Prosimo, da se med zasedanjem izogibate prehitremu govoru.

4. DOSTOP DO STAVBE

Zasedanje bo potekalo v prostorih Evropske komisije v Bruslju. Za več informacij o natančnih stavbah in prostorih si oglejte dnevni red. Stavba Evropske komisije je dostopna z V-pasusom. Pred dogodkom vam bomo poslali e-sporočilo z V-passom. Ne pozabite se registrirati preko tega e-poštnega naslova, da dokončate postopek in dobite kodo V-pass QR. Če niste prejeli izkaznice V-pass, se obrnite na nas preko e-pošte: info@futureu.events.

Upoštevajte, da lahko traja vsaj 20 minut, da opravite varnostni pregled in prispete v sobo za zasedanje. Varnostniki bodo od vas zahtevali vaš V-pass in osebno izkaznico.

Vsi sodelujoči:

- morajo pred vstopom v stavbo pokazati veljaven potni list ali osebno izkaznico;
- morajo biti podvrženi varnostnemu nadzoru na vhodnem območju;
- naj nosijo vabilo ali kateri koli drug dokument, v katerem je jasno navedena njihova
- udeležba (npr. registracijska pošta)

5. SLUŽBA ZA POMOČ, DOSTOP DO INTERNETA

Na vhodu v prostore se bo nahajala miza za pomoč obiskovalcem. Naši sodelavci in ekipa hostes vam bodo pomagali najti pot, prejeti dokumente ali odgovoriti na morebitna dodatna vprašanja. Dostop do interneta je mogoč preko dostopnih točk Wi-Fi, ki jih bomo delili na dan zasedanja.

6. DOSTOPNOST

Prostori Evropske komisije so v celoti dostopni invalidom. Pri registraciji na spletu navedite svoje posebne potrebe in naše službe si bodo prizadevale, da vas čim bolj sprejmejo.

Kdo organizira ta odbor?

Panel državljanov o virtualnih svetovih organizira Evropska komisija (Generalni direktorat za komunikacije v sodelovanju z Generalnim direktoratom za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo) ob podpori podjetja Kantar Public (glavni izvajalec) in Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danskega sveta za tehnologijo in VO Europe.

Razdelek Tema je pripravila organizacijska skupina s prispevkom odbora za znanje, ki vključuje naslednje člane:

Fabien BÉNÉTOU,

Neodvisni strokovnjak za WebXR, Belgija

Caterine HASSE,

Univerza v Aarhusu, Oddelek za izobraževanje, Danska

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Evropska komisija, Generalni direktorat za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Luksemburg

Franck STEINICKE,

Univerza v Hamburgu, Oddelek za informatiko, Nemčija

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Inštitut Rathenau, Nizozemska

Sara Lisa VOGL,

Umetnica virtualne resničnosti, Ženske v potopitvenih tehnologijah Evrope, Danska



