



Europejski panel obywatelski ds. światów wirtualnych

Sprawozdanie końcowe

#VirtualWorldsEU

Tekst ukończono w lipcu 2023 r.

Niniejszy dokument w żadnym wypadku nie stanowi oficjalnego stanowiska Komisji Europejskiej.

Luksemburg: Urząd Publikacji Unii Europejskiej, 2023



© Unia Europejska, 2023

Komisja Europejska wdrożyła politykę ponownego wykorzystywania swoich dokumentów zgodnie z decyzją Komisji 2011/833/UE z dnia 12 grudnia 2011 r. w sprawie ponownego wykorzystywania dokumentów Komisji (Dz.U. L 330 z 14.12.2011, s. 39). Z wyjątkiem przypadków, w których stwierdzono inaczej, ponowne wykorzystywanie tego dokumentu jest dozwolone na podstawie licencji Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Oznacza to, że ponowne wykorzystywanie jest dozwolone pod warunkiem odpowiedniego poinformowania o autorze oraz o wszelkich zmianach wprowadzonych w dokumencie.

Wszystkie zdjęcia © Unia Europejska

Print ISBN 978-92-68-06591-4

doi:10.2775/292

NA-09-23-365-PL-C

PDF ISBN 978-92-68-06609-6

doi:10.2775/921797

NA-09-23-365-PL-N

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	2
2. Główne elementy europejskiego panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych.....	5
2.1. Losowy wybór i charakterystyka demograficzna uczestników panelu.....	6
2.2. Komitet sterujący.....	9
2.3. Komitet Wiedzy	10
2.4. Ośrodek Wiedzy i Informacji.....	11
2.5. Prelegenci i wystawcy	11
2.6. Główni moderatorzy.....	13
2.7. Koordynatorzy.....	14
2.8. Obserwatorzy	15
3. Ramy metodologiczne i sesje indywidualne	18
3.1. Ramy metodologiczne	19
3.2. Sesja 1: proces i wyniki.....	20
3.3. Sesja 2: proces i wyniki.....	24
3.4. Sesja 3: proces i wyniki.....	28
4. Dalsze działania	33
Załącznik: Wyniki panelu	36
1. Wartości i zasady	37
2. Zalecenia.....	38
3. Ocena zaleceń.....	61



1. Wprowadzenie



W 2023 r. Komisja Europejska zorganizowała trzy europejskie panele obywatelskie, a na jednym z nich omawiano temat „światów wirtualnych”. W każdym z paneli uczestniczyło do 150 losowo wybranych obywateli ze wszystkich 27 państw członkowskich UE w celu omówienia i sformułowania zaleceń przed złożeniem przez Komisję głównych wniosków. Panele te były realizacją zobowiązania wyrażonego w komunikacie Komisji z dnia 17 czerwca 2022 r. „Konferencja w sprawie przyszłości Europy: Od wizji do konkretnych działań” ⁽¹⁾ oraz przez przewodniczącą Ursulę von der Leyen w orędziu o stanie Unii w 2022 r.

Europejski panel obywatelski ds. światów wirtualnych był drugim z organizowanych paneli, w ramach którego odbyły się trzy sesje w dniach 24–26 lutego, 10–12 marca i 21–23 kwietnia 2023 r. Światy wirtualne są częścią szerszej transformacji w kierunku Web 4.0. Oferują one nowy rodzaj doświadczenia internetowego dzięki rzeczywistości „wirtualnej”, „mieszanej” lub „rozszerzonej”. Wiele osób uważa, że Web 4.0, począwszy od światów wirtualnych, może być innowacją porównywalną z pojawieniem się internetu, która zmieni sposób, w jaki będziemy pracować i komunikować się ze sobą w przyszłości. W ostatnich kilku latach – w szczególności od czasu pandemii COVID-19 – szereg podmiotów publicznych i prywatnych intensywnie inwestuje w tę „rzeczywistość rozbudowaną”, przyspieszając zmiany w naszych miejscach pracy i nawykach osobistych.

Mimo tego wzrostu zainteresowania, taka transformacja nie nastąpi z dnia na dzień. Minie wiele lat, zanim wirtualne światy zostaną przekształcone w realistyczne, wysokiej jakości środowisko cyfrowe i nie ma jeszcze jasnego obrazu tego, czym światy wirtualne

mogłyby i powinny się stać. Unia Europejska (UE) i jej państwa członkowskie są zdecydowane wykorzystać potencjał tej transformacji i zrozumieć wynikające z niej możliwości, ale także związane z nią zagrożenia i wyzwania, jednocześnie chroniąc prawa obywateli Unii. W tym kontekście uczestników europejskiego panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych poproszono o udzielenie odpowiedzi na następujące pytanie: **„Jaka wizja, jakie zasady i działania powinny wyznaczać kierunek rozwoju pożądanego i sprawiedliwych światów wirtualnych?”**. Dokładniej rzecz ujmując, obywatele zostali poproszeni o opracowanie zestawu zasad przewodnich i działań dotyczących rozwoju światów wirtualnych w UE.

Podczas panelu omawiano szereg kwestii związanych z możliwościami i wyzwaniami wynikającymi ze światów wirtualnych. Zasady i zalecenia zostały i zostaną wykorzystane w komunikacie Komisji pt. „Inicjatywa UE na rzecz Web 4.0 i światów wirtualnych: dobry początek kolejnej transformacji technologicznej” oraz w towarzyszącym mu dokumencie roboczym służb Komisji.

Na podstawie materiałów informacyjnych, opinii ekspertów oraz dyskusji w grupach roboczych i na sesji plenarnej uczestnicy europejskiego panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych określili i uszeregowali pod względem priorytetowym kwestie istotne dla nowego wniosku politycznego Komisji; w niniejszym sprawozdaniu podsumowano główne elementy europejskiego panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych i wyjaśniono jego ramy metodologiczne, sposób, w jaki koordynowano debaty, wnioski z trzech sesji i dalsze działania.

⁽¹⁾ Komunikat Komisji – „Konferencja w sprawie przyszłości Europy: Od wizji do konkretnych działań” (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).



A large group of people, including men and women of various ages, are gathered for a panel discussion. They are standing in front of a stage with a backdrop that reads "European Citizens' Panel Virtual worlds Have Your Say". The image is overlaid with a semi-transparent orange and blue filter. The text "Virtual Worlds EU" and "Digital EU" is also visible on the backdrop.

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Główne elementy europejskiego panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych

2.1. LOSOWY WYBÓR I CHARAKTERYSTYKA DEMOGRAFICZNA UCZESTNIKÓW PANELU

Uczestnicy panelu obywatelskiego zostali zrekrutowani w drodze losowego wyboru, aby zapewnić sprawiedliwe, spójne i wiarygodne podejście do wyboru osób, zgodnie z wymogami takich procesów partycypacyjnych. Rekrutacja została przeprowadzona przez **Kantar Public** przy wsparciu 27 krajowych agencji rekrutacyjnych. W większości państw uczestnicy byli rekrutowani telefonicznie (wywiady telefoniczne

wspomagane komputerowo) przy użyciu cyfrowego wybierania losowych numerów. W niektórych innych państwach zastosowano jednak metody bezpośrednie (wywiady bezpośrednie wspomagane komputerowo) lub losowy wybór z probabilistycznego panelu internetowego (tylko w Luksemburgu). Średni wskaźnik akceptacji w UE wyniósł 4,46%, przy czym różnił się on między państwami członkowskimi.

Tabela 1: Liczba uczestników panelu z podziałem na państwa członkowskie

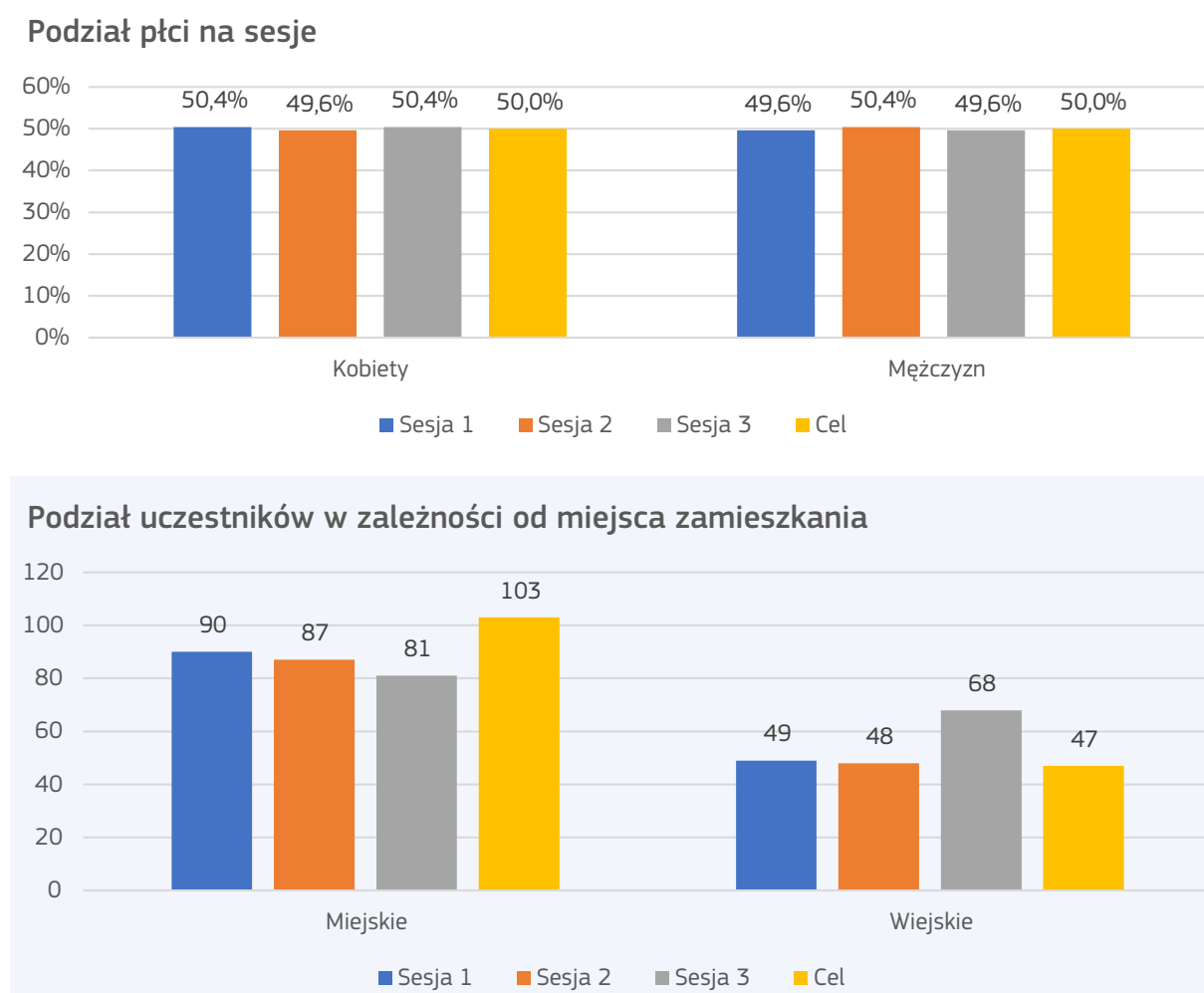
PAŃSTWO	DOCELOWA LICZBA UCZESTNIKÓW NA SESJĘ	FAKTYCZNA LICZBA UCZESTNIKÓW NA SESJĘ		
		Sesja 1	Sesja 2	Sesja 3
Belgia	5	5	5	4
Bułgaria	4	3	4	4
Czechy	5	5	5	5
Dania	3	3	3	3
Niemcy	19	18	16	13
Estonia	2	2	2	1
Irlandia	3	3	2	3
Grecja	5	5	5	4
Hiszpania	12	11	11	11
Francja	15	14	12	12
Chorwacja	2	2	2	2
Włochy	15	13	13	12
Cypr	2	2	2	2
Łotwa	2	2	2	2
Litwa	2	2	2	2
Luksemburg	2	1	1	0
Węgry	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Niderlandy	6	6	6	5
Austria	4	4	4	4
Polska	10	10	10	10
Portugalia	5	2	2	2
Rumunia	7	7	7	7
Słowenia	2	2	2	2
Słowacja	3	2	2	2
Finlandia	3	3	3	3
Szwecja	5	5	5	5
Łącznie	150	139	135	127

W tabeli 1 przedstawiono przegląd docelowej liczby uczestników panelu obywatelskiego z państw członkowskich UE (limity krajowe) oraz faktycznej liczby uczestników na sesję. Celem było osiągnięcie poziomu reprezentacji państw członkowskich UE, który byłby proporcjonalny do wielkości ich populacji, zrównoważony przez co najmniej dwóch obywateli na państwo⁽²⁾. Innymi słowy, wysokie wartości ustalono dla państw o dużej populacji, takich jak Niemcy (19 obywateli), natomiast z Malty i Luksemburga zaproszono po dwóch obywateli. Ogólnie frekwencja była na dobrym poziomie, co zasadniczo odzwierciedlało ustalone cele. W przypadku 23 z 27 państw członkowskich UE cele dotyczące uczestnictwa zostały osiągnięte.

Ogółem spośród 150 zaproszonych obywateli 140 wzięło udział w co najmniej jednej sesji.

W celu zapewnienia, aby panel odzwierciedlał różnorodność populacji UE w możliwie największym stopniu, docelowe limity uczestników zostały wyznaczone zgodnie z cechami socjodemograficznymi przedstawionymi na rysunku 1 (odsetek uczestników odnosi się do 140 obywateli, którzy faktycznie wzięli udział w co najmniej jednej z sesji). Jedynym wyjątkiem była decyzja o nadmiernej reprezentacji młodzieży poprzez rekrutację jednej trzeciej panelu z kategorii 16–25 lat, mimo że ta grupa wiekowa stanowi mniej niż 33% populacji europejskiej⁽³⁾.

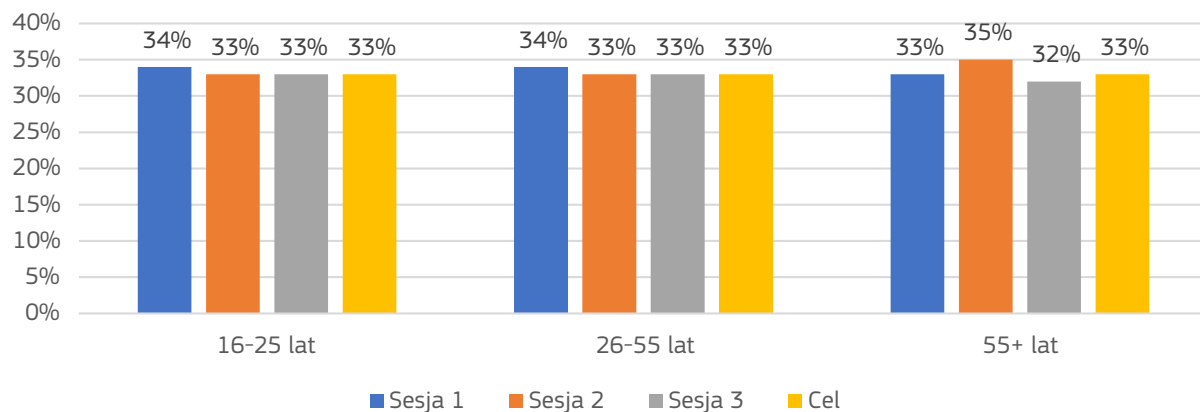
Rys. 1: Struktura demograficzna panelu.



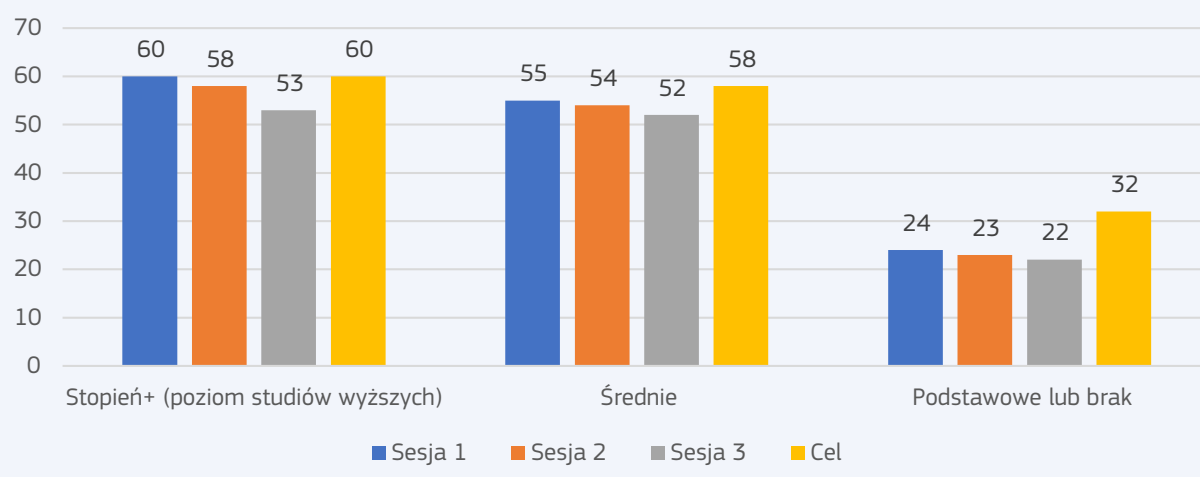
⁽²⁾ Limity krajowe określono przy użyciu systemu degresywnej proporcjonalności, który jest stosowany również do obliczania liczby miejsc w Parlamencie Europejskim przypadających na państwo członkowskie.

⁽³⁾ Średnio ta grupa wiekowa stanowi 10,6% populacji UE (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TP500010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Rozkład wieku na sesje



Podział uczestników według poziomu wykształcenia





2.2. KOMITET STERUJĄCY

Komitet sterujący zaplanował, zorganizował i przeprowadził europejski panel obywatelski ds. światów wirtualnych. Komitet spotykał się raz w tygodniu, aby decydować o sprawach merytorycznych i organizacyjnych, w tym o metodyce, logistyce i kwestiach związanych z budżetem. W jego skład wchodziłi urzędnicy służby cywilnej z Komisji Europejskiej i wykonawcy. Ze strony Komisji Europejskiej w pracach komitetu sterującego uczestniczyły dwie dyrekcje generalne: Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii (DG CNECT) odpowiedzialna za technologie interaktywne i inicjatywy związane ze światami wirtualnymi, w tym przyszłą inicjatywę nieustawodawczą; oraz Dyrekcja Generalna ds. Komunikacji Społecznej (DG COMM), odpowiadająca za nowy etap zaangażowania obywateli, a w szczególności za metodykę i organizację europejskich paneli obywatelskich.

Wykonawcy współpracowali przy opracowywaniu i wdrażaniu nowej generacji europejskich paneli obywatelskich. Rekrutacja obywateli została przeprowadzona przez **Kantar Public**. **VO Europe** i **MCI** były odpowiedzialne za komunikację z uczestniczącymi obywatelami i udzielanie im pomocy, a także za wszystkie aspekty organizacyjne trzech sesji. Ponadto

w międzynarodowym zespole złożonym z **Missions Publiques** (Francja), **ifok** (Niemcy), fundacji **Duńska Rada ds. Technologii** (Danish Board of Technology, Dania) i **Deliberativa** (Hiszpania) znaleźli się eksperci, których zadaniem było opracowanie i koordynowanie procesu deliberatywnego. Partnerzy zespołu ds. procesu deliberatywnego wymienili się swoją wiedzą fachową, aby wspólnie z DG COMM i DG CNECT opracować koncepcję całego procesu partycypacyjnego i metodykę każdej sesji. Zespół ds. procesu deliberatywnego był odpowiedzialny za sporządzenie dokumentu koncepcyjnego, określenie wraz z DG CNECT i DG COMM zakresu zadań panelu oraz ustanowienie doradczego Komitetu Wiedzy. Co więcej, przy wsparciu DG CNECT i Komitetu Wiedzy, rekrutował on i informował prelegentów, którzy pomagali obywatelom zrozumieć złożoność tej kwestii i odpowiadali na pytania obywateli w trakcie trzech sesji. Ponadto zespół ds. procesu deliberatywnego koordynował komunikację z obywatelami i zespołem wsparcia na miejscu, pełnił funkcję głównego moderatora i koordynatora grup roboczych oraz nadzorował sprawozdawczość w zakresie wyników.



2.3. KOMITET WIEDZY

Zaangażowanie Komitetu Wiedzy, składającego się z ekspertów w dziedzinie światów wirtualnych, zwiększyło integralność procesu deliberatywnego, gwarantując jakość, obiektywność, różnorodność i zrozumiałość informacji przekazywanych obywatelom. Rolą Komitetu Wiedzy było przygotowywanie i przekazywanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej w celu stworzenia równych warunków działania dla wszystkich uczestników i koordynowania dyskusji między nimi. Osiągnięto to między innymi poprzez opracowanie zestawu informacji, który został rozdany obywatelom przed pierwszą sesją. Faktyczny wkład w politykę został opracowany w ścisłej współpracy z komitetem sterującym.

Komitet Wiedzy pomagał również zespołowi ds. procesu deliberatywnego w wykrywaniu oznak niedociągnięć (np. brak debaty, kwestie przekrojowe i martwe punkty podczas obrad obywateli (np. potencjalne pokrywanie się pomysłów z istniejącymi inicjatywami UE lub obszary, w których proponowane działania niekoniecznie są poparte dowodami)). Jego członkowie uczestniczyli także w weryfikacji informacji i odpowiadali na pytania obywateli podczas sesji i po ich zakończeniu, korzystając ze wsparcia Ośrodka Wiedzy i Informacji, który angażował również innych ekspertów z Komisji i spoza niej. Co więcej, członkowie Komitetu Wiedzy wspierali zespół ds. procesu deliberatywnego w jego próbach pogrupowania okresowych wyników obywateli w główne kategorie działań, korzystając ze swojej wiedzy i doświadczenia w zakresie światów wirtualnych.

Komitet Wiedzy składał się z pięciu członków wybranych przez komitet sterujący na podstawie następujących kryteriów: wiedza specjalistyczna obejmująca szeroki zakres dziedzin; szerokie uznanie ich wiedzy fachowej i doświadczenia w tej dziedzinie wśród środowisk akademickich, zainteresowanych stron i innych członków; zdolność do rozumienia, uznawania i przedstawiania różnych poglądów na dany temat, w tym potencjalnych kompromisów; zróżnicowanie pod względem płci, narodowości i przynależności. Ponadto ekspert z DG CNECT dostarczył informacji na temat polityki UE.

Członkami Komitetu Wiedzy byli:

- **Fabien Bénétou**, konsultant WebXR;
- **Cathrine Hasse**, Uniwersytet w Aarhus;
- **Mariëtte van Huijstee**, Instytut Rathenau;
- **Rehana Schwinniger-Ladak**, Komisja Europejska, DG CNECT;
- **Franck Steinicke**, Uniwersytet w Hamburgu;
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

2.4. OŚRODEK WIEDZY I INFORMACJI

Ośrodek Wiedzy i Informacji został utworzony, aby odpowiadać na pytania i prośby o wyjaśnienia przesyłane przez obywateli podczas obrad. Do członków Ośrodka Wiedzy i Informacji należeli eksperci z DG COMM i DG CNECT, a także członkowie Komitetu Wiedzy i inni eksperci. Podczas trzech sesji europejskiego panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych Ośrodek Wiedzy i Informacji otrzymał ponad 150 pytań na piśmie,

z czego na 30 udzielono odpowiedzi w formie pisemnej między sesją 1 i 2, natomiast na pozostałe pytania członkowie Komitetu Wiedzy odpowiedzieli bezpośrednio w trakcie sesji plenarnych i w grupach roboczych. Na trzeciej sesji członkowie Ośrodka Wiedzy i Informacji wygłosili krótkie wystąpienia w 12 grupach roboczych, aby wyjaśnić wszelkie pozostałe kwestie, zanim obywatele sformułowali swoje ostateczne zalecenia.

2.5. PRELEGENCI I WYSTAWCY

Oprócz członków Komitetu Wiedzy do przedstawienia różnych stanowisk i doświadczeń w odniesieniu do światów wirtualnych zaproszono zainteresowane strony i ekspertów. Podczas pierwszej sesji zorganizowano wystawę, aby umożliwić uczestnikom zapoznanie się z różnymi możliwymi zastosowaniami rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej. Ponadto przygotowano improwizację teatralną, aby urzeczywistnić poszczególne utopie i dystopie stworzone przez obywateli. Prelegenci przedstawili informacje na temat wpływu rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej na środowisko,

gospodarkę i społeczeństwo. Dyskutowali oni również na temat znaczenia zaangażowania wielu podmiotów i na temat środków ostrożności, które należy wprowadzić, aby zminimalizować ewentualne negatywne skutki. Komitet Wiedzy zadbał o to, by wiedza przekazywana obywatelom była zróżnicowana i odpowiednia oraz by w wystarczającym stopniu odzwierciedlała główne stanowiska decydentów i zainteresowanych stron w UE. W tabeli 2 wymieniono prelegentów, którzy przemawiali podczas sesji.



Tabela 2: Prelegenci sesji i stoiska wystawowe

SESJA 1	
Uwagi wstępne	Dubravka Šuica , wiceprzewodnicząca Komisji Europejskiej do spraw demokracji i demografii
	Pia Ahrenkilde Hansen , dyrektor generalna, Dyrekcja Generalna ds. Komunikacji Społecznej, Komisja Europejska
	Yvo Volman , dyrektor ds. danych, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
Ekspertki z Komisji Europejskiej	Rehana Schwinniger-Ladak , kierowniczka działu, Technologie Interaktywne, Technologie Cyfrowe w Kulturze i Edukacji, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Anne Bajart , zastępczyni kierowniczki działu, Technologie Interaktywne, Technologie Cyfrowe w Kulturze i Edukacji, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Gaëtane Ricard-Nihoul , zastępczyni kierownika działu, Dialogi Obywatelskie, Dyrekcja Generalna ds. Komunikacji Społecznej, Komisja Europejska
Członkowie Komitetu Wiedzy	Fabien Bénétou , niezależny ekspert WebXR
	Cathrine Hasse , Departament Edukacji, Uniwersytet w Aarhus
	Mariëtte van Huijstee , Instytut Rathenau
	Franck Steinicke , Uniwersytet w Hamburgu
	Sara Lisa Vogl , artystka korzystająca z rzeczywistości wirtualnej, Women in Immersive Technologies Europe
Stoiska wystawowe i grupa teatralna	D'un seul geste
	XR Intelligence
	PopuLAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Królewskie Muzea Sztuk Pięknych z Belgii/VR-Hut
	Instytut Rathenau
	Film ONZ wykorzystujący rzeczywistość wirtualną, <i>Clouds over Sidra</i>
Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL	
SESJA 2	
Ekspertki z Komisji Europejskiej	Renate Nikolay , zastępczyni dyrektora generalnego Dyrekcji Generalnej ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Yvo Volman , dyrektor ds. danych, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Rehana Schwinniger-Ladak , kierowniczka działu, Technologie Interaktywne, Technologie Cyfrowe w Kulturze i Edukacji, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
Ekspertki i specjaliści zewnętrzni	Matthias C. Kettemann , Instytut im. Leibniza
	Elisa Lironi , European Citizen Action Service
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , Sharing Cities Alliance
Członkowie Komitetu Wiedzy	Bruno Thomas , Międzynarodowe Konsorcjum Dziennikarzy Śledczych
	Fabien Bénétou , niezależny ekspert WebXR
	Cathrine Hasse , Departament Edukacji, Uniwersytet w Aarhus
	Mariëtte van Huijstee , Instytut Rathenau
	Franck Steinicke , Uniwersytet w Hamburgu
	Sara Lisa Vogl , artystka korzystająca z rzeczywistości wirtualnej, Women in Immersive Technologies Europe

SESJA 3	
Eksperti z Komisji Europejskiej	Roberto Viola , dyrektor generalny, Dykcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Anne Bajart , zastępczyni kierowniczk działu, Technologie Interaktywne, Technologie Cyfrowe w Kulturze i Edukacji, Dykcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Menno Cox , kierownik Sektora Globalnych Aspektów Usług Cyfrowych, Cyfrowe Usługi i Platformy, Dykcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
	Adelina Cornelia Dinu , specjalistka ds. projektów, Technologie Interaktywne, Technologie Cyfrowe w Kulturze i Edukacji, Dykcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska
Eksperti i specjaliści zewnętrzni	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , Instytut McCourt
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Członkowie Komitetu Wiedzy	Fabien Bénétou , niezalezny ekspert WebXR
	Mariëtte van Huijstee , Instytut Rathenau
Uwagi końcowe	Dubravka Šuica , wiceprzewodnicząca Komisji Europejskiej do spraw demokracji i demografii
	Thomas Skordas , zastępcza dyrektora generalnego, Dykcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Komisja Europejska

2.6. GŁÓWNI MODERATORZY

Dwoje głównych moderatorów przewodniczyło obywatelom w trakcie wszystkich trzech sesji i kierowało dyskusjami podczas sesji plenarnych. Udzielali oni informacji na temat ogólnego celu panelu i metodyki poszczególnych sesji, a także na temat aspektów organizacyjnych sesji. Główni moderatorzy ułatwiali także prowadzenie debat między przemawiającymi ekspertami, zapewniali rzetelne i bezstronne przekazywanie wiedzy podczas dyskusji, a także koordynowali sesje pytań i odpowiedzi między prelegentami

a obywatelami oraz interakcje między moderatorami a obywatelami w zakresie treści i procesu. Ponadto główni moderatorzy gromadzili wszystkie wyniki na końcowym posiedzeniu plenarnym każdej sesji. Głównymi moderatorami byli:

- **Jennifer Rübel**, ifok;
- **Antoine Vergne**, Missions Publiques.

2.7. KOORDYNATORZY

Obywatele pracowali w 12 grupach roboczych, z których każdej przydzielono dwóch członków z zespołu ds. procesu deliberatywnego: jednego doświadczonego koordynatora i jednego asystenta. Zadaniem koordynatorów było prowadzenie dyskusji podczas sesji grup roboczych i umożliwienie sprawnego przepływu pracy poprzez:

- stworzenie przyjaznej atmosfery wzajemnego szacunku, aby umożliwić uzyskanie wkładu od wszystkich uczestników;
- dopilnowanie, aby wszyscy obywatele zostali poinformowani o całym procesie i wspieranie ich w pracy grupowej;
- zadbanie o to, by cele sesji grup roboczych zostały zrealizowane, tzn. ułatwienie wykrywania konfliktów i nieporozumień między obywatelami oraz sprzyjanie podejmowaniu debaty i osiągnięciu konsensusu między obywatelami;
- przestrzeganie harmonogramu, sporządzanie notatek i konsolidację wyników obrad w wielojęzycznych i wzajemnie powiązanych dokumentach roboczych;
- przyporządkowywanie wniosków składanych przez obywateli w grupach roboczych do zespołu wsparcia lub ekspertów, na przykład przez przyjmowanie oczekujących uwag lub pytań;
- udział w sesjach podsumowujących z zespołem ds. procesu deliberatywnego.

Doświadczeni i zawodowi koordynatorzy zostali zatrudnieni przez **Missions Publiques, ifok** lub fundację **Duńska Rada ds. Technologii**. Podczas dyskusji w grupach roboczych byli oni wspierani przez asystentów, w większości studentów i stażystów z Brukseli. Wszyscy koordynatorzy i asystenci postępowali zgodnie z tymi samymi instrukcjami zamieszczonymi w przewodniku koordynacji i dokumencie wprowadzającym (po jednym na sesję). Przed każdą sesją uczestniczyli w dwóch specjalnych spotkaniach informacyjnych i szkoleniowych.





2.8. OBSERWATORZY

Prace panelu obywatelskiego mogła śledzić ograniczona liczba obserwatorów. Służyło to zapewnieniu przejrzystości i widoczności tego innowacyjnego demokratycznego formatu, przy jednoczesnym zachowaniu bezpiecznej przestrzeni dla uczestniczących obywateli, co ma zasadnicze znaczenie przy zdobywaniu zaufania w środowisku debaty. Obserwatorzy mogli uczestniczyć w dyskusjach podczas sesji plenarnych i sesji grup roboczych i śledzić przebieg tych dyskusji. W każdej sesji grupy roboczej mogło uczestniczyć maksymalnie trzech obserwatorów.

Wewnętrzni obserwatorzy pochodzili również od partnerów i instytucji organizujących (np. pracownicy DG COMM, DG CNECT i innych dyrekcji generalnych i instytucji Unii). Wśród zewnętrznych obserwatorów znaleźli się naukowcy (z uniwersytetów lub ośrodków analitycznych), podmioty społeczeństwa obywatelskiego i inne zainteresowane strony. Za zgodą osób zainteresowanych obserwatorzy zewnętrzni mogli przeprowadzać rozmowy z obywatelami wyłącznie w celach badawczych, o ile nie utrudniało to przebiegu paneli.





A woman with long brown hair, wearing a blue lab coat, is looking at a large, detailed anatomical model of a human figure. The background is a brightly lit gallery or museum with many other models and lights. The image has an orange tint. A blue semi-transparent box is overlaid on the bottom left, containing the text.

3. Ramy metodologiczne i sesje indywidualne

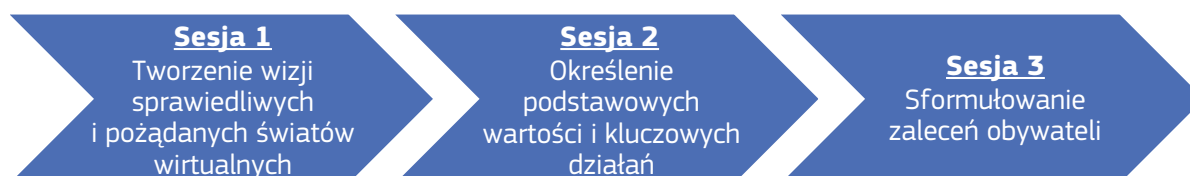


3.1. RAMY METODOLOGICZNE

Europejski panel obywatelski ds. światów wirtualnych składał się z trzech sesji, z których każda służyła innym celom.

- Na pierwszej sesji (na miejscu w Brukseli) uczestnicy zapoznali się z omawianą kwestią i mogli poznać się nawzajem oraz stworzyć poczucie wspólnoty i zaufania. Uzyskali oni wstępne opinie od ekspertów i mieli możliwość zaznajomienia się z tematem, który miał być omawiany przez panel, dzięki wystawie poświęconej światom wirtualnym. Odnieśli się do swoich doświadczeń ze „światem cyfrowym” i tworzyli utopie i dystopie jako swoje wizje przyszłości.
- Druga sesja była sesją internetową i koncentrowała się na lepszym zrozumieniu poruszanej kwestii. Głównym celem sesji było zachęcenie uczestników do wymiany pomysłów i poglądów, zidentyfikowanie obszarów konsensusu i braku porozumienia oraz sformułowanie pierwszych pomysłów na działania w czterech osobnych blokach tematycznych. Szczególnie innowacyjnym elementem tej sesji był fakt, że została ona przeprowadzona za pomocą wirtualnej platformy (Hyperfair).
- Trzecia i ostatnia sesja (na miejscu w Brukseli) była poświęcona opracowaniu zaleceń na podstawie pomysłów i spostrzeżeń uzyskanych w pierwszych dwóch sesjach i była uzupełniana o dodatkowe opinie ekspertów. Podczas trzeciej sesji panelu obywatelskiego opracowano ostateczny zestaw wartości i zasad oraz konkretne zalecenia, które można było przekazać Komisji i udostępnić odpowiednim zainteresowanym stronom.

Rys. 2: Ogólny przebieg metodologiczny sesji panelowych



Podczas sesji panelowych było dużo czasu na tworzenie zespołu i wymianę doświadczeń, zarówno podczas sesji plenarnych, jak i pracy w grupach. Sesje zaplanowano tak, aby zachęcić uczestników do interakcji i zapewnić, aby wszystkie głosy zostały wysłuchane. Ponieważ sesje paneli obywatelskich odbywały się w wielojęzycznym otoczeniu, uczestnicy mogli zawsze wypowiadać się

w swoim języku ojczystym dzięki tłumaczeniu ustnemu. Grupy robocze utworzono w taki sposób, aby zapewnić wystarczającą różnorodność geograficzną dzięki łączeniu uczestników z większych i mniejszych krajów, którzy posługują się maksymalnie pięcioma różnymi językami. Koordynatorzy mogli prowadzić dyskusję w swoim języku ojczystym lub po angielsku.

3.2. SESJA 1: PROCES I WYNIKI

Podczas pierwszej sesji, która odbyła się w dniach 24–26 lutego 2023 r. w Brukseli, uczestnicy zostali wprowadzeni w temat i wypracowali wspólną wizję

tego, jak powinny wyglądać pożądane i sprawiedliwe światy wirtualne (utopia) oraz jak nie powinny one wyglądać (dystopia).

Dzień 1 (piątek, 24 lutego)

Ponieważ 24 lutego minął rok od rozpoczęcia rosyjskiej wojny napastniczej przeciwko Ukrainie, na początku panelu pięciu obywateli Ukrainy przedstawiło swoje relacje i podzieliło się osobistymi doświadczeniami z minionego roku. Upamiętniającą część panelu otworzyła wiceprzewodnicząca **Dubravka Šuica**.

Następnie uczestników powitali główni moderatorzy oraz przedstawiciele Komisji Europejskiej: **Pia Ahrenkilde Hansen**, dyrektor generalna DG COMM, oraz **Yvo Volman**, dyrektor ds. danych w DG CNECT, którzy przedstawili w ogólnym zarysie zakres zadań panelu. Wprowadzenie kontynuowała **Gaëtane Ricard-Nihoul** (DG COMM), która scharakteryzowała pokrót-

ce instytucje Unii oraz proces decyzyjny i legislacyjny. Następnie **Rehana Schwinniger-Ladak** (DG CNECT) zaprezentowała bardziej szczegółowo temat „światów wirtualnych”.

Po sesji plenarnej obywatele wzięli udział w wystawie, na której mogli poznać konkretne przypadki wykorzystania światów wirtualnych. Zastanawiali się również nad najważniejszymi wydarzeniami, wspomnieniami i wiadomościami związanymi z ich doświadczeniami ze światem cyfrowym, zarówno w życiu osobistym, jak i w społeczeństwach europejskich jako całości, w ramach zadania, podczas którego uczestników zaproszono do stworzenia wspólnego harmonogramu.



Dzień 2 (sobota, 25 lutego)

Drugiego dnia uczestnicy pracowali podczas 12 równoległych sesji grup roboczych. W pierwszej części dnia dyskusje grupowe dotyczyły wcześniejszych doświadczeń obywateli związanych ze światami cyfrowymi i wirtualnymi, a uczestnicy mogli omówić swoje spostrzeżenia, obawy i nadzieje. Po obiedzie pracowali nad swoimi wizjami przyszłości światów wirtualnych.

W tym celu najpierw wyobrazili sobie europejskie światy wirtualne w 2050 r. oraz ich pozytywny i negatywny wpływ na różne aspekty życia obywateli. Pod koniec dnia zaprezentowali tę wizję przyszłych wirtualnych światów, tworząc dwa kolaże przedstawiające ich dystopijną i utopijną wizję przyszłości.



Dzień 3 (niedziela, 26 lutego)

Trzeciego dnia grupa zastanawiała się nad wizjami stworzonymi poprzedniego dnia. Dyskutowano również o tym, jaka wiedza byłaby potrzebna, aby opracować solidne zalecenia dla Komisji Europejskiej. Po przerwie na kawę wszyscy obywatele wrócili na sesję plenarną, a trzy losowo wybrane grupy przedstawiły swoją wizję wszystkim uczestnikom. Następnie członkowie Komitetu Wiedzy odpowiadali na pytania zadane przez obywateli podczas dyskusji w grupach

robotycznych. Aby uzupełnić udzielane przez nich odpowiedzi, na pytania reagowała również grupa komików. Pozwoliło to na dopełnienie zakresu odpowiedzi mniej naukowym, racjonalnym podejściem, zapewniającym za to bardziej bezpośrednią i emocjonalną relację w odniesieniu do zagadnień i zadawanych pytań. Główni moderatorzy wygłosili uwagi końcowe i pożegnali uczestników.



PROGRAM SESJI 1

Oficjalny program sesji 1 przedstawiono w tabeli 3.

Tabela 3: Program sesji 1

Piątek (24 lutego 2023 r.)	SESJA PLENARNA – BUDYNEK CHARLEMAGNE, SALA ALCIDE DE GASPERI
12.30–14.30	<i>Przybycie uczestników i obiad</i>
14.30–15.00	Powitanie i czas poświęcony Ukrainie
15.00–15.25	Przemówienia powitalne i wprowadzenie do paneli obywatelskich
15.30–15.45	Lodołamacz
15.45–16.00	Wprowadzenie do tematyki panelu
16.00–16.30	<i>Przerwa</i>
16.30–17.00	Wprowadzenie do wystawy i stworzenie harmonogramu
17.00–19.00	Format mieszany: równoległa praca podczas sesji plenarnej (sala Gasperi) i wystawy (centrum dla odwiedzających). <i>Połowa uczestników pozostaje na sesji plenarnej, druga połowa zwiedza wystawę. Po godzinie zmiana.</i>
Sobota (25 lutego 2023 r.)	GRUPY ROBOCZE
9.30–11.00	Refleksje i wymiana doświadczeń
11.00–11.30	<i>Przerwa</i>
11.30–12.30	Światy wirtualne: aktualny stan wiedzy
12.30–14.00	<i>Przerwa obiadowa</i>
14.00–15.45	Tworzenie wizji
15.45–16.15	<i>Przerwa</i>
16.15–18.00	Tworzenie wizji
Niedziela (26 lutego 2023 r.)	GRUPY ROBOCZE I SESJA PLENARNA
9.15–10.15	Grupy robocze: zbieranie pytań
10.15–11.15	<i>Przerwa i przeniesienie pracy w grupach roboczych do budynku Charlemagne</i>
11.15–11.45	Sesja plenarna: prezentacja wizji przygotowanych przez grupy
11.45–13.15	Sesja plenarna: runda dyskusyjna i teatr
13.15–13.30	Prezentacja platformy Hyperfair i pytania
13.30–13.45	Podsumowanie

3.3. SESJA 2: PROCES I WYNIKI

Druga sesja panelu odbyła się online w dniach 10–12 marca 2023 r. na immersyjnej platformie Hyperfair. Na podstawie wyników sesji 1 Komitet Wiedzy określił cztery przekrojowe tematy interesujące obywateli:

- 1) gospodarka, miejsca pracy i przedsiębiorstwa (w tym uczenie się i umiejętności);
- 2) bezpieczeństwo i ochrona (przestępczość – cyberbezpieczeństwo; dane i technologie cyfrowe; ochrona i bezpieczeństwo osób);

- 3) zdrowie i dobrostan / środowisko (zdrowie psychiczne i fizyczne);
- 4) społeczeństwo (inkluzywność, dostępność, demokracja).

Celem tej sesji było rozpoczęcie opracowywania wartości i działań, które mogłyby ukierunkować budowę sprawiedliwych i pożądaných europejskich światów wirtualnych.

Dzień 1 (piątek, 10 marca)

Pierwszego dnia oboje moderatorów powitało uczestników na wirtualnej sesji plenarnej na platformie Hyperfair. Następnie moderatorzy pokrótce przedstawili obywatelom program sesji 2, a potem oddali głos ekspertom, którzy podzielili się swoimi uwagami na każdy z czterech tematów.

Blok tematyczny 1. Gospodarka, miejsca pracy i przedsiębiorstwa (w tym uczenie się i umiejętności):

- **Harmen Van Sprang**, Sharing Cities Alliance,
- **Eric Marchiol**, Renault.

Blok tematyczny 2. Bezpieczeństwo i ochrona (przestępczość – cyberbezpieczeństwo; dane i technologie cyfrowe; ochrona i bezpieczeństwo osób):

- **Mariëtte Vvan Huijstee**, Instytut Rathenau, Niderlandy,
- **Fabien Bénétou**, niezależny ekspert WebXR, Belgia.



Sala plenarna na platformie Hyperfair.

Blok tematyczny 3. Zdrowie i dobrostan / środowisko (zdrowie psychiczne i fizyczne):

- **Sara Lisa Vogl**, artystka korzystająca z rzeczywistości wirtualnej, Women in Immersive Technologies Europe, Dania,
- **Bruno Thomas**, Międzynarodowe Konsorcjum Dziennikarzy Śledczych.

Blok tematyczny 4. Społeczeństwo (inkluzywność, dostępność, demokracja):

- **Elisa Lironi**, European Citizen Action Service,
- **Matthias C. Kettemann**, Instytut im. Leibniza.

Następnie **Yvo Volman**, dyrektor ds. danych w DG CNECT, przedstawił uczestnikom [Europejską deklarację praw i zasad cyfrowych](#).

Dzień 2 (sobota, 11 marca)

Drugiego dnia uczestnicy pracowali podczas 12 równoległych sesji grup roboczych, z tłumaczeniem symultanicznym, prowadzonych przez doświadczonych koordynatorów. Podczas pierwszej rundy prac każda grupa zajmowała się Europejską deklaracją praw i zasad cyfrowych i określiła trzy wartości najważniejsze zdaniem uczestników danej grupy. Podczas drugiej rundy każdy blok tematyczny został przydzielony trzem grupom roboczym, które zostały poproszone o określenie do trzech obszarów działania, które mogłyby pomóc w osiągnięciu pożądaných i sprawiedli-

wych światów wirtualnych. Od trzeciej do piątej rundy grupy opracowywały informacje zwrotne na temat pozostałych bloków tematycznych. W tym celu koordynator przedstawiał sugerowane działania opracowane przez poprzednią grupę. Następnie grupa omawiająca te sugerowane działania przez godzinę gromadziła sugestie, komentarze i pytania na ich temat, a potem przechodziła do kolejnego bloku tematycznego. Tematy omawiane przez 12 podgrup przedstawiono w tabeli 4.



Tabela 4: Tematy omawiane przez 12 grup roboczych

Numery grup	TEMAT
1, 2, 3	Gospodarka, miejsca pracy i przedsiębiorstwa (w tym uczenie się i umiejętności)
4, 5, 6	Bezpieczeństwo i ochrona (przestępczość – cyberbezpieczeństwo; dane i technologie cyfrowe; ochrona i bezpieczeństwo osób)
7, 8, 9	Zdrowie i dobrostan / środowisko (zdrowie psychiczne i fizyczne)
10, 11, 12	Spółeczeństwo (inkluzywność, dostępność, demokracja)

Dzień 3 (niedziela, 12 marca)

Trzeciego dnia grupy otrzymały informacje zwrotne zebrane podczas poprzedniej sesji, a następnie dokonały opracowywania wartości i obszarów działania, nad którymi zaczęły pracować.

Po przerwie na kawę wszyscy uczestnicy zebrali się na wirtualnej sesji plenarnej. Najpierw **Renate Nikolay**, zastępca dyrektora generalnego DG CNECT, przedstawiła uczestnikom dalsze informacje na temat

bieżących prac Komisji. Następnie losowo wybrani przedstawiciele każdego bloku tematycznego przedstawili swoje sugerowane działania. Swoimi uwagami na temat tych działań podzieliło się dwoje członków Komitetu Wiedzy, **Rehana Schwinniger-Ladak** (DG CNECT) oraz **Frank Steinicke** (Wydział Informatyczny Uniwersytetu w Hamburgu). Główni moderatorzy wygłosili uwagi końcowe i pożegnali uczestników.

PROGRAM SESJI 2

Oficjalny program sesji 2 przedstawiono w tabeli 5.

Tabela 5: Program sesji 2

Piątek (10 marca 2023 r.)	SESJA PLENARNA
14.10–14.25	Powitanie i przegląd wyników sesji 1
14.25–14.50	Omówienie tematów: gospodarka, miejsca pracy i przedsiębiorstwa
14.50–15.10	<i>Przerwa</i>
15.10 –16.05	Omówienie tematów: bezpieczeństwo i ochrona oraz zdrowie i dobrostan / środowisko
16.05–16.25	<i>Przerwa</i>
16.25–16.50	Omówienie tematów: społeczeństwo: inkluzywność i dostępność
16.50–17.10	<i>Przerwa</i>
17.10–17.50	Prezentacja Europejskiej deklaracji praw i zasad cyfrowych
17.50–18.00	Dalsze działania i uwagi końcowe
Sobota (11 marca 2023 r.)	GRUPY ROBOCZE
9.30–10.45	Segment 1: nasze podstawowe wartości europejskich światów wirtualnych
10.45–11.15	<i>Przerwa</i>
11.15–12.30	Segment 2: najważniejsze sugerowane działania – temat 1
12.30–14.00	<i>Przerwa obiadowa</i>
14.00–15.05	Segment 3: informacja zwrotne i sugerowane działania – temat 2
15.05–15.20	<i>Przerwa</i>
15.20–16.25	Segment 4: informacja zwrotne i sugerowane działania – temat 3
16.25–16.55	<i>Przerwa</i>
16.55–18.00	Segment 5: informacja zwrotne i sugerowane działania – temat 4
Niedziela (12 marca 2023 r.)	GRUPY ROBOCZE
9.30–10.50	Ranking wartości metawersum i konsolidacja sugerowanych działań
SESJA PLENARNA	
11.05–11.15	Dyskusja z Renate Nikolay, zastępcą dyrektora generalnego DG CNECT, Komisja Europejska
11.10–12.05	Prezentacja i informacje zwrotne – sesja 1
12.05–12.25	<i>Przerwa</i>
12.25–13.15	Prezentacja i informacje zwrotne – sesja 2
13.15–13.25	Europejskie wartości obywatelskie przyszłego metawersum
13.25–13.30	Podsumowanie i uwagi końcowe

3.4. SESJA 3: PROCES I WYNIKI

Podczas trzeciej sesji, w dniach 21–23 kwietnia 2023 r., obywatele sfinalizowali swoje zalecenia. Spotkawszy się osobiście w Brukseli, przed sfinalizowaniem zaleceń omówili informacje zwrotne i wkład przekazane przez

prelegentów i Komitet Wiedzy w grupach roboczych. W końcowej ocenie każdy obywatel wyraził swój poziom poparcia dla każdego z zaleceń.



Koordynatorzy liczą głosy podczas dyskusji na temat wartości.

Dzień 1 (piątek, 21 kwietnia)

Pierwszego dnia oboje moderatorów przywitało uczestników na sesji plenarnej. Następnie moderatorzy pokrótce omówili program sesji 3, a powitanie wygłosił **Roberto Viola**, dyrektor generalny DG CNECT. Wówczas obywateli podzielono na dwie półplenarne grupy dyskusyjne.

→ Pierwsza dyskusja dotyczyła kwestii, które uczestnicy wskazali podczas drugiej sesji i które były kluczowe dla dyskusji na temat ostatecznych zaleceń. Celem było skłonienie grupy do zastanowienia się nad nierozwiązanymi kwestiami dotyczącymi tożsamości cyfrowej i modeli gospodarczych.

→ Podczas drugiej dyskusji skoncentrowano się na wartościach przedstawionych przez obywateli podczas poprzedniej sesji. Celem było umożliwienie im zastanowienia się nad tymi wartościami przed rozpoczęciem dyskusji na temat ostatecznych zaleceń.

Dyskusje te posłużyły za podstawę obrad grup roboczych w dniu 2. Chodziło o to, by wywołać stres poznawczy pozwalający obywatelom dostrzec złożoność omawianej kwestii.

Dzień 2 (sobota, 22 kwietnia)

Drugiego dnia uczestnicy pracowali w podgrupach nad opracowaniem ostatecznych zaleceń. Eksperti odwiedzili grupy robocze, aby odpowiedzieć na pozostałe pytania.



Dzień 3 (niedziela, 23 kwietnia)



Podczas końcowej sesji plenarnej sprawozdawcy 12 grup roboczych przedstawili swoje zalecenia całemu panelowi obywatelskiemu, a obywatele mieli możliwość zadawania pytań w celu wyjaśnienia wszelkich wątpliwości. Po przedstawieniu wszystkich zaleceń, obywatele

poproszono o wyrażenie swojego poziomu poparcia dla każdego zalecenia w skali od 1 do 6, z wykorzystaniem anonimowych papierowych kart do głosowania, gdzie 1 oznaczało „zdecydowanie się nie zgadzam”, a 6 oznaczało „zdecydowanie się zgadzam”.

PROGRAM SESJI 3

Oficjalny program sesji 3 przedstawiono w tabeli 6.

Tabela 6: Program sesji 3

Piątek (21 kwietnia 2023 r.)	SESJA PLENARNA – BUDYNEK CHARLEMAGNE, SALA ALCIDE DE GASPERI
13.00–14.30	<i>Przybycie uczestników i obiad</i>
14.30–14.50	Powitanie
14.50–15.00	Informacje przekazane przez dyrektora generalnego DG CNECT Roberto Violę
15.00–15.20	<i>Przerwa – zmiana sal</i>
15.20–18.30	Sesja półplenarna Połowa uczestników pracuje nad napięciami (modele gospodarcze / tożsamość cyfrowa). Połowa uczestników pracuje nad wartościami. Następnie zmiana.
Sobota (22 kwietnia 2023 r.)	GRUPY ROBOCZE
9.30–11.00	Sesja 1: od sugerowanych działań do zaleceń
11.00–11.30	<i>Przerwa</i>
11.30–13.00	Sesja 2: wkład ze strony ekspertów oraz sesje pytań i odpowiedzi w grupach
13.00–14.30	<i>Przerwa obiadowa</i>
14.30–16.00	Sesja 3: przegląd pracy drugiej grupy
16.00–16.30	<i>Przerwa</i>
16.30–18.00	Sesja 4: sfinalizowanie zaleceń
Niedziela (23 kwietnia 2023 r.)	SESJA PLENARNA
9.30–11.15	Przedstawienie zaleceń
11.15–11.45	<i>Przerwa</i>
11.45–12.30	Przedstawienie zaleceń
12.30–13.30	Wyniki głosowania Końcowe wystąpienie DG CNECT i wiceprzewodniczącej Dubravki Šuicy Podsumowanie i pożegnanie
13.30–13.40	<i>Zdjęcie grupowe</i>

Panel obywatelski opracował 23 zalecenia, które używały bardzo podobny poziom poparcia podczas końcowego głosowania, które odbyło się ostatniego dnia.

Pełny tekst zaleceń, w tym tytuł, główną część tekstu i uzasadnienie, można znaleźć w załączniku 2.





4. Dalsze działania

W swojej pracy nad opracowaniem zaleceń obywatele wykazali się **wysokim poziomem zaangażowania** i udało im się stworzyć przyszłościową wersję światów wirtualnych, pomimo złożoności i nowości tematu, w którym wiele zmiennych pozostaje nieznanymi. Podczas pierwszego spotkania panelowego uczestniczyli w wystawie, na której mogli uzyskać więcej informacji i poznać konkretne przykłady i przypadki zastosowania światów wirtualnych, natomiast sekcja online została przeprowadzona za pośrednictwem platformy światów wirtualnych.

W 23 zaleceniach tego panelu – wymienionych w załączniku – przyjęto **szerokie podejście systemowe** i odniesiono się w bardziej ogólny sposób do pojawienia się światów wirtualnych. W zaleceniach obywatele podkreślono, że rozwój światów wirtualnych powinien opierać się na prawach, przepisach i wartościach cyfrowych UE, dążąc w ten sposób do stworzenia inkluzywnych, dostępnych, przejrzystych i zrównoważonych światów wirtualnych. Na przykład zaleca się działania mające na celu zapewnienie dostępności światów wirtualnych dla wszystkich, żąda się przyjaznych dla użytkownika formularzy zgody na przetwarzanie danych i podkreśla znaczenie wykorzystania zielonej energii w procesie rozwoju. Obywatele podkreślili również potrzebę ścisłej współpracy między wszystkimi zainteresowanymi stronami, w tym podmiotami akademickimi, biznesowymi i ustawodawczymi. Poprzez ustanawianie norm opartych na wartościach demokratycznych obywatele wyrazili wyraźną nadzieję, że **Europa stanie się solidnym podmiotem na scenie międzynarodowej** w zakresie nowych światów wirtualnych, przyczyniając się tym samym do kształtowania globalnych norm.

Zalecenia potwierdzają potrzebę **podejścia opartego na dowodach** do kierowania rozwojem światów wirtualnych **ukierunkowanych na człowieka**, podkreślając znaczenie badań służących ocenie wpływu na zdrowie i włączających forów partycypacji w celu ustalenia wspólnych norm. W zaleceniach uznaje się również znaczenie **podnoszenia świadomości, edukacji i umiejętności cyfrowych obywateli**.

Zalecenia obywateli wiążą światy wirtualne z potrzebą stworzenia polityki, która pomoże wykorzystać możliwości i sprostać wyzwaniom. Na przykład **rynek pracy powinien uwzględniać specyfikę światów wirtualnych**, aby w pełni korzystać z cyfrowych możliwości rynkowych. Światy wirtualne powinny być zgodne z szerszym celem **gospodarki o obiegu zamkniętym**, a powiązane działania powinny dotyczyć zarówno odpowiedzialności przemysłu, jak i obywateli. Jednocześnie obywatele poświęcili również dużo czasu na omówienie aspektów bezpieczeństwa i ochrony, w tym egzekwowania prawa, prywatności i ochrony grup szczególnie wrażliwych. Obywatele chcą, aby światy wirtualne były **odpowiednio monitorowane** pod kątem zachowań antyspołecznych i przestępczości i aby nie pozostawiały bardzo dużym platformom samoregulacji.

Niektóre zalecenia odzwierciedlają **ostatnie i bieżące prace** Komisji Europejskiej z państwami członkowskimi i zainteresowanymi stronami w związku z transformacją cyfrową, potwierdzając potrzebę podjęcia działań w tym obszarze na szczeblu UE. Nowe przepisy (takie jak akt w sprawie zarządzania danymi, akt o rynkach cyfrowych, akt o usługach cyfrowych),





a także proponowane przepisy (takie jak akt w sprawie sztucznej inteligencji i akt w sprawie danych) dobrze odzwierciedlają potrzeby w zakresie zabezpieczeń i uczciwych warunków rynkowych przedstawione przez obywateli, przy jednoczesnym zapewnieniu zrównoważonej transformacji cyfrowej ukierunkowanej na człowieka, która jest głównym celem Europejskiej deklaracji praw i zasad cyfrowych. Ponadto we wrześniu 2022 r. Komisja zainicjowała koalicję branżową na rzecz rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej. Ułatwia ona dialog z zainteresowanymi stronami, pomagając w kształtowaniu polityki i określaniu kluczowych wyzwań i możliwości dla europejskiego sektora VR/AR.

W zaleceniach obywateli wskazano również **elementy wymagające dalszego rozważenia**, takie jak wezwanie do zapewnienia bezpieczeństwa danych osobowych. Chociaż istnieją już nadrzędne przepisy europejskie w tej dziedzinie (ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO)), Komisja może nadal uwzględniać w swoich pracach wpływ światów wirtualnych na wykorzystanie nowych rodzajów danych, takich jak dane biometryczne.

Zalecenia obywateli **wskazują również pewne obszary możliwych przyszłych działań** Komisji, państw członkowskich i innych podmiotów. Zgodnie z zaleceniami obywateli Komisja proponuje w **komunikacie** pt. „Inicjatywa UE na rzecz Web 4.0 i światów wirtualnych: dobry początek kolejnej transformacji technologicznej” szereg działań stanowiących odpowiedź na obawy obywateli.

Biorąc pod uwagę kompetencje Unii i dostępne zasoby, działania przedstawione w komunikacie dotyczą następujących zaleceń: zalecenie 4 (Wsparcie finansowe na rozwój światów wirtualnych), zalecenie 5 (Fora partycypacji na rzecz wspólnych prac rozwojowych, regulacji i norm), zalecenie 10 (Szkolenie nauczycieli w zakresie światów wirtualnych i narzędzi cyfrowych), zalecenie 14 (Światy wirtualne – zbudujmy wspólnie

i odpowiedzialnie zdrową przyszłość!), zalecenie 23 (Silna i pionierska pozycja UE w światach wirtualnych). Niektóre z przedstawionych zaleceń są rozwijane w różnych obszarach prac, między innymi zalecenie 19 (UE musi opracować rozporządzenia dotyczące tożsamości cyfrowej) wraz z wnioskiem dotyczącym tożsamości cyfrowej. Zapowiedziane działania mają na celu propagowanie wspólnego podejścia z państwami członkowskimi i zainteresowanymi stronami w celu dalszego **budowania świadomości i wspierania rozwoju dostępnych, otwartych, bezpiecznych i zrównoważonych światów wirtualnych**; posiadanie przyjaznych dla użytkownika informacji i narzędzi dla obywateli w celu zarządzania **wirtualnymi tożsamościami**, danymi i wirtualnymi zasobami podczas korzystania ze światów wirtualnych, wspieranie europejskich badań i rozwoju, wspieranie standardów otwartych i lepsze zrozumienie wpływu światów wirtualnych na zdrowie i dobrostan.

Wyniki panelu wspomogą nadrzędne prace Komisji i mogą również **służyć jako przewodnik pomagający państwom członkowskim w opracowywaniu środków z zakresu polityki związanych ze światami wirtualnymi**. Jeśli chodzi o kształtowanie polityki przez Komisję Europejską, zalecenia uzupełniają wyniki konsultacji publicznych przeprowadzonych przez Komisję i stanowią punkt odniesienia dla ogólnego podejścia Komisji i jej przyszłych działań. Praca wykonana przez obywateli jest cennym **źródłem inspiracji** i istotnym wkładem na nadchodzące lata i zostanie **wykorzystana w pracach i propozycjach politycznych** poświęconych powstającym światom wirtualnym. Ponadto zalecenia stanowią cenną podstawę dla działań wielu zainteresowanych stron zaangażowanych w rozwój nowych światów wirtualnych. Obywatele będą na bieżąco informowani o najważniejszych zmianach w dziedzinie światów wirtualnych, takich jak przyjęcie inicjatywy i nowe inicjatywy wynikające z ich pracy w panelu.



Załącznik: Wyniki panelu

1. WARTOŚCI I ZASADY

Osiem wartości obywatelskich i zasad na rzecz pożądaných i sprawiedliwych europejskich światów wirtualnych

1	WOLNOŚĆ WYBORU Wykorzystywanie światów wirtualnych stanowi wolny wybór każdej osoby – nie jest źródłem niedogodności dla osób, które w nich nie uczestniczą.
2	ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ Tworzenie i wykorzystywanie światów wirtualnych jest przyjazne środowisku.
3	CZŁOWIEK NA PIERWSZYM MIEJSCU Rozwój technologiczny i regulacje dotyczące światów wirtualnych służą zaspokajaniu potrzeb i oczekiwań oraz przestrzeganiu praw użytkowników i charakteryzują się poszanowaniem tych celów.
4	ZDROWIE Zdrowie fizyczne i psychiczne to podstawowy filar rozwoju i wykorzystywania światów wirtualnych.
5	EDUKACJA I UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA ZE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH Edukacja, zwiększanie świadomości i umiejętności związanych z korzystaniem ze światów wirtualnych są centralnym elementem ich rozwoju.
6	BEZPIECZEŃSTWO I OCHRONA Należy zapewnić bezpieczeństwo i ochronę obywatelom Unii, w tym ochronę ich danych i zapobiegać manipulacjom i kradzieżom.
7	PRZEJRZYSTOŚĆ 1) Przejrzyste przepisy chronią ludzi, ich dane osobowe oraz ich zdrowie psychiczne i fizyczne. 2) Wykorzystywanie danych (przez osoby trzecie) odbywa się w przejrzysty sposób.
8	WŁĄCZENIE SPOŁECZNE Zapewnienie równego dostępu dla wszystkich obywateli – niezależnie od wieku, poziomu dochodów, umiejętności, dostępności technologicznej, kraju itp.

Poniżej znajdują się wyniki warsztatu dotyczącego wartości, który odbył się podczas 3. sesji panelu obywatelskiego w piątek, 21 kwietnia. Podczas tego warsztatu poproszono obywateli o przypisanie dwóch spośród ośmiu wartości obywatelskich (zob. powyżej) do każdego z 12 tematów użytych do opracowania ostatecznych zaleceń. Warsztat ten zaprojektowano w taki sposób,

aby uczestnicy połączyli swoją wcześniejszą pracę nad wartościami i zasadami z przeprowadzonymi rozmowami na temat zaleceń. Nie są to oficjalne wyniki panelu, lecz raczej etap procesu myślowego uczestników, który miał na celu zachęcenie ich do „połączenia kropek” między trzema poziomami zadania, nad którymi pracowali: wartościami, zasadami i działaniami.

Nr	TEMAT	POWIĄZANA WARTOŚĆ
1	Światy wirtualne na rynku pracy i zatrudnienia	Edukacja i umiejętność korzystania ze światów wirtualnych, zdrowie, zrównoważony rozwój
2	Wspieranie innowacji i rozwój światów wirtualnych	Edukacja i umiejętność korzystania ze światów wirtualnych, zrównoważony rozwój, przejrzystość
3	Publiczne i prywatne: klasyfikacja i rejestracja światów wirtualnych	Bezpieczeństwo i ochrona, człowiek na pierwszym miejscu, zdrowie
4	Dane w światach wirtualnych: wykorzystywanie i ochrona	Bezpieczeństwo i ochrona, człowiek na pierwszym miejscu, edukacja, umiejętność korzystania ze światów wirtualnych
5	Centralny urząd i policja ds. światów wirtualnych	Bezpieczeństwo i ochrona, człowiek na pierwszym miejscu, edukacja, umiejętność korzystania ze światów wirtualnych
6	Uczenie się i kształcenie w obszarze światów wirtualnych	Zrównoważony rozwój, zdrowie, edukacja i umiejętność korzystania ze światów wirtualnych
7	Zrównoważenie środowiskowe i klimatyczne	Przejrzystość, włączenie społeczne, edukacja i umiejętność korzystania ze światów wirtualnych
8	Wpływ światów wirtualnych na zdrowie i program badawczy w tym zakresie	Włączenie społeczne, edukacja i umiejętność korzystania ze światów wirtualnych, zrównoważony rozwój
9	Udostępnianie informacji i świadomość	Człowiek na pierwszym miejscu, zrównoważony rozwój, bezpieczeństwo i ochrona
10	Tożsamość cyfrowa w światach wirtualnych	Bezpieczeństwo i ochrona, człowiek na pierwszym miejscu, wolność wyboru
11	Łączność i dostęp do światów wirtualnych	Zdrowie, wolność wyboru, zrównoważony rozwój
12	Współpraca międzynarodowa i normy międzynarodowe	Człowiek na pierwszym miejscu, bezpieczeństwo i ochrona, zdrowie

2. ZALECENIA

OSTATECZNE ZALECENIA

Temat: Światy wirtualne na rynku pracy i zatrudnienia

Zalecenie 1

Rynki pracy w europejskich światach wirtualnych

Treść zalecenia

Wykorzystując obowiązujące przepisy państw członkowskich dotyczące rynku pracy jako punkt wyjścia, zalecamy dokonanie oceny i, w stosownych przypadkach, dostosowanie i ujednoczenie przepisów w kontekście europejskich światów wirtualnych.

Kto

Zalecenie to jest skierowane do podmiotów, które chcą mieć dostęp do europejskiego wirtualnego rynku pracy.

W jaki sposób

Przepisy te dotyczą na przykład równowagi między życiem zawodowym a prywatnym, prawa obywateli do przerw w pracy i bycia offline, pomocy w przypadku utraty pracy z powodu światów wirtualnych, włączenia społecznego obywateli (tj. włączenia osób z niepełnosprawnościami, osób, którym brakuje umiejętności cyfrowych).

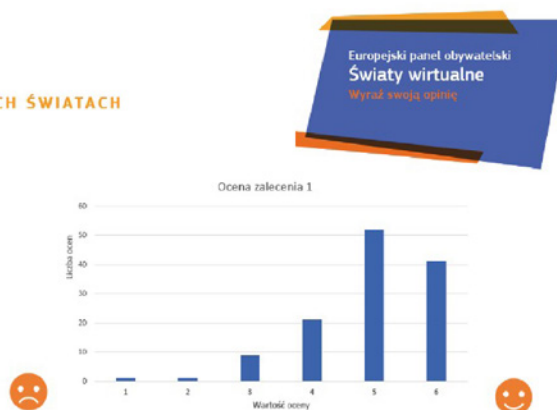
W przepisach takich należy ograniczyć dostęp do rynku UE państwom, które nie przestrzegają unijnych przepisów prawa pracy. Oznaczałoby to że, aby zapewnić ochronę europejskich pracowników i jednolitego rynku, nie mogłyby one świadczyć usług związanych z metawersem (tj. obsługi i monitorowania) na europejskim jednolitym rynku.

Uzasadnienie

Należy poprzeć to zalecenie, gdyż służy ono zabezpieczeniu europejskiego rynku pracy. Ma ono na celu ochronę niektórych europejskich wartości i zasad dotyczących praw pracowniczych i ochrony pracowników. Zapewni ono również przestrzeganie wysokich europejskich norm pracy i rozpowszechnianie ich na skalę globalną.

Zalecenie 1

RYNKI PRACY W EUROPEJSKICH ŚWIATACH WIRTUALNYCH



Zalecenie 2

Opracowanie ujednoczonych szkoleń na potrzeby pracy w środowisku światów wirtualnych

Treść zalecenia

Mając na celu równość i włączenie społeczne wszystkich Europejczyków, zalecamy zapewnienie szkolenia i podnoszenia kwalifikacji w zakresie światów wirtualnych; byłyby one finansowane ze środków unijnych i ujednoczone w całej Unii Europejskiej.

Kto

Zalecenie to ma na celu ochronę europejskich pracowników.

W jaki sposób

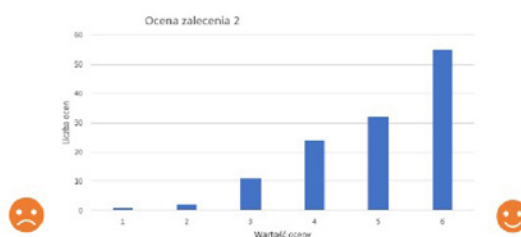
Proponujemy ujednoczenie szkolenia we wszystkich państwach członkowskich. Należy dążyć do tego, aby we wszystkich europejskich krajach zasadnicza treść i ramy szkolenia były takie same, uwzględniając przy tym konteksty krajowe. Szkolenia powinny obejmować certyfikację i automatyczne uznawanie kwalifikacji.

Uzasadnienie

Należy poprzeć to zalecenie, gdyż zagwarantuje ono akceptację światów wirtualnych przez pracowników. Pragniemy chronić europejski rynek pracy i zachować europejskie miejsca pracy. Osoby, których miejsca pracy staną się zbędne z powodu światów wirtualnych, powinny uzyskać wystarczające szkolenie, wsparcie i możliwość przekwalifikowania, aby przystosować się do nowej rzeczywistości.

Zalecenie 2

OPRACOWANIE UJEDNOLICONYCH SZKOLEŃ
NA POTRZEBY PRACY W ŚRODOWISKU
ŚWIATÓW WIRTUALNYCH



Temat: Wspieranie innowacji i rozwój światów wirtualnych

Zalecenie 3

Regularny przegląd obowiązujących unijnych wytycznych dotyczących światów wirtualnych

Treść zalecenia

Zalecamy dokonywanie okresowego przeglądu i aktualizacji obowiązujących unijnych wytycznych dotyczących norm etycznych i technologicznych, oraz ich dostosowanie do światów wirtualnych i stosowanie w stosunku do nich.

Kto

Za proces przeglądu odpowiada Komisja Europejska, a dokładniej DG ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii. W procesie tym należy wziąć pod uwagę wkład ze strony ekspertów. Wyniki przeglądu należy następnie przedłożyć Parlamentowi Europejskiemu do zatwierdzenia.

W jaki sposób

Etap pierwszy: określenie zakresu odpowiedzialności w DG ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii.

Etap drugi: DG ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii określa które wytyczne mają znaczenie dla tego procesu.

Etap trzeci: dokonanie przeglądu tych wytycznych przy uwzględnieniu wkładu ze strony ekspertów.

Etap czwarty: sporządzenie projektu wniosków w sprawie dostosowania tych wytycznych

Etap piąty: przedłożenie wniosków Parlamentowi Europejskiemu do zatwierdzenia.

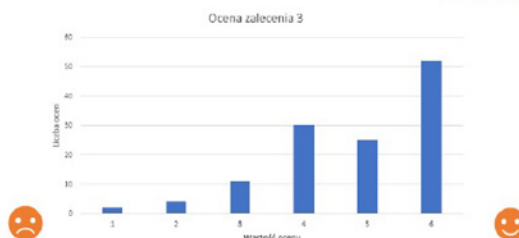
Cały proces powtarza się regularnie nie rzadziej niż co dwa lata.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

Zalecenie 3

REGULARNY PRZEGLĄD OBOWIĄZUJĄCYCH
UNIJNYCH WYTYCZNYCH DOTYCZĄCYCH
ŚWIATÓW WIRTUALNYCH



Zalecenie 4

Wsparcie finansowe na rozwój światów wirtualnych

Treść zalecenia

Zalecamy ustanowienie europejskiego współfinansowania na rzecz rozwoju zrównoważonego i zorientowanego na użytkownika budowania i rozszerzania światów wirtualnych.

Kto

Komisja Europejska przy zatwierdzeniu Parlamentu Europejskiego.

W jaki sposób

Etap pierwszy: określenie kryteriów wsparcia.

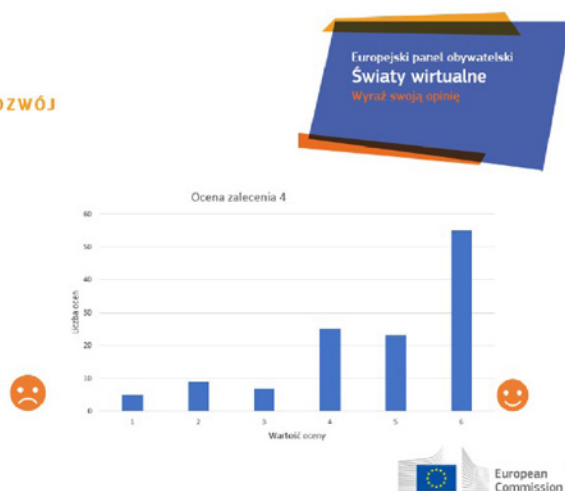
Etap drugi: zapewnienie finansowania.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

Zalecenie 4

WSPARCIE FINANSOWE NA ROZWÓJ ŚWIATÓW WIRTUALNYCH



Temat: Publiczne i prywatne: klasyfikacja i rejestracja światów wirtualnych

Zalecenie 5

Fora partycypacji na rzecz wspólnych prac rozwojowych, regulacji i norm

Treść zalecenia

Zalecamy, aby przedsiębiorstwa, badacze i UE prowadziły ścisłą współpracę w celu rozwijania i regulowania światów wirtualnych zgodnie z wartościami UE.

Kto

Komisja Europejska powinna pełnić w tym procesie wiodącą rolę.

W jaki sposób

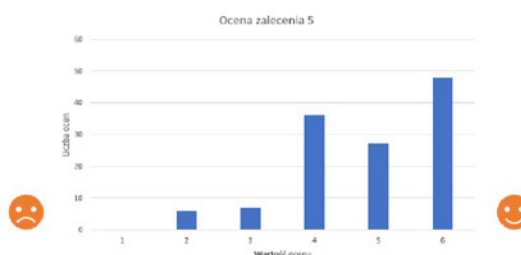
Różne grupy ekspertów (badacze, zainteresowanych stron, ustawodawców, urzędników, lecz również użytkowników) powinny uczestniczyć w spotkaniach dotyczących takich tematów jak edukacja, zdrowie psychiczne itp. Współpracę taką należy zinstytucjonalizować, co oznacza, że spotkania te powinny odbywać się regularnie i być starannie przygotowane, powinno je poprzedzać gromadzenie informacji na dany temat, jak również ich wymiana online. Współpraca ta powinna również obejmować finansowanie ze środków UE na rzecz przedsiębiorstw typu start-up i innych podmiotów, aby rozwijać wirtualne światy zgodnie z wartościami UE, takimi jak bezpieczeństwo i ochrona (danych), zdrowie, humanizm, przejrzystość, równy dostęp i wolność.

Uzasadnienie

Wspólne przepisy są gwarancją, aby wszyscy obywatele Unii mogli w sprawiedliwy i bezpieczny sposób korzystać z wirtualnych światów i w nich uczestniczyć.

Zalecenie 5

FORA PARTYCYPACJI NA RZECZ WSPÓLNYCH PRAC ROZWOJOWYCH, REGULACJI I NORM



Zalecenie 6

Certyfikacja przedsiębiorstw i użytkowników na potrzeby światów wirtualnych

Treść zalecenia

Zalecamy ustanowienie instytucji lub organu Unii Europejskiej w celu wydawania i weryfikowania certyfikatów dla światów wirtualnych i osób fizycznych, opierając się na wartościach UE, oraz prowadzenia regularnej kontroli certyfikowanych światów wirtualnych i użytkowników.

Kto

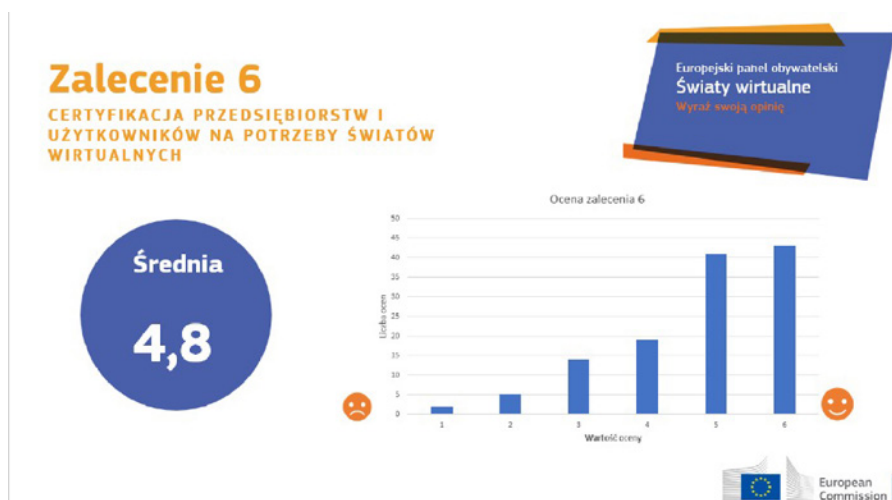
Instytucja powinna zostać powołana przez UE i ściśle współpracować z przedsiębiorstwami i sektorem prywatnym.

W jaki sposób

Certyfikaty opierałyby się na wspólnych normach, które należy zdefiniować. Mogą obowiązywać różne certyfikaty w zależności od stopnia użytkowania wirtualnego świata. Na przykład normy, które należy stosować do gier, byłyby inne od norm stosowanych do elektronicznych usług bankowych, obowiązywałyby zatem w ich przypadku różne certyfikaty. Certyfikaty mogłyby również stanowić potwierdzenie dostępności, np. dla osób niewidomych. W proces formułowania takich norm należy włączyć ekspertów; powinni oni również brać udział w określaniu ram czasowych, w których należałoby dokonywać przeglądu certyfikatów.

Uzasadnienie

Niezależny organ gwarantowałby przestrzeganie wartości UE w światach wirtualnych, z których korzystają obywatele.



Temat: Dane w światach wirtualnych: wykorzystywanie i ochrona

Zalecenie 7

Przyjazne dla użytkownika „wejście” lub „brama” do metawersum, aby wyrazić zgodę na wykorzystywanie wybranych danych

Treść zalecenia

Zalecamy stosowanie standaryzowanego i przyjaznego dla użytkownika mechanizmu zapewniającego przejrzystość w kwestii danych (kto gromadzi dane, do czego je wykorzystuje, w jaki sposób je przechowuje i komu je udostępnia), przy pomocy którego udziela się wyraźnego pozwolenia na wykorzystywanie danych.

Kto

Podmiot publiczny lub finansowany ze środków publicznych podmiot na szczelbu UE, może już istniejący: preferowany może być podmiot ustanowiony przy Parlamencie Europejskim jako bezpośrednia forma przedstawicielstwa.

W jaki sposób

Istnieje potrzeba doprecyzowania, które dane użytkowników są gromadzone na wirtualnych platformach, i w jaki sposób będą one udostępniane i wykorzystywane. Na przykład w wirtualnym świecie 3D „drzwi” oznaczone kolorami wyraźnie wskazywałyby sposób wykorzystywania danych jeszcze przed wejściem na platformę (kolor czerwony oznaczałby, duże prawdopodobieństwo udostępniania danych wrażliwych). W miarę możliwości ludzie powinni mieć wybór w decydowaniu o tym, w jaki sposób będą wykorzystywane ich dane. Mechanizm taki powinien być dla przedsiębiorstw obowiązkowy i standaryzowany: aby to osiągnąć, potrzeba nowych regulacji, a także modelowego mechanizmu opracowanego przez UE, z którego przedsiębiorstwa będą musiały korzystać.

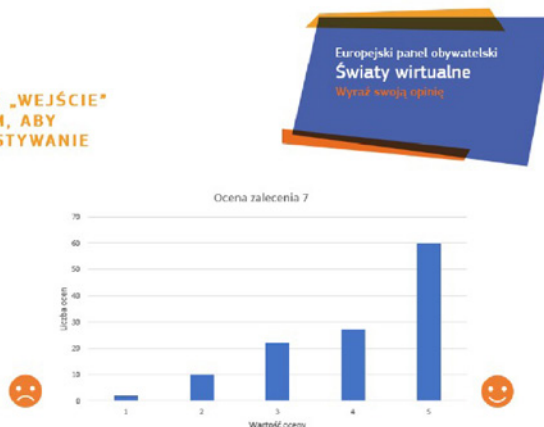
Uzasadnienie

Nie możemy całkowicie zapobiec wykorzystywaniu danych: miałyby to poważny wpływ na konkurencyjność firm. Jednocześnie nie możemy naprawdę odmówić podawania jakichkolwiek informacji, gdyż wszystkie działania w metawersum mogą być w jakiś sposób przetwarzane. Musi się to jednak odbywać za zgodą. Potrzeba jasnych informacji co do tego które dane są przetwarzane i w jaki sposób, aby można było aktywnie wyrazić zgodę na takie wykorzystywanie.

Wyzwanie: co zrobić z danymi historycznymi, które dobrowolnie przekazano przedsiębiorstwom, i które są potrzebne do celów wprowadzania innowacji i prowadzenia działań marketingowych?

Zalecenie 7

**PRZYJAZNE DLA UŻYTKOWNIKA „WEJŚCIE”
LUB „BRAMA” DO METAVERSUM, ABY
WYRAZIĆ ZGODĘ NA WYKORZYSTYWANIE
WYBRANYCH DANYCH**



Temat: Centralny urząd i policja ds. światów wirtualnych

Zalecenie 8

Policja działająca w światach wirtualnych i zapewniająca tam ochronę

Treść zalecenia

Zalecamy powołanie międzynarodowej instytucji policyjnej, w której będą pracować wyspecjalizowani i przeszkoleni funkcjonariusze: musi ona współpracować z innymi organami, takimi jak Europol i organy krajowe.

W jaki sposób

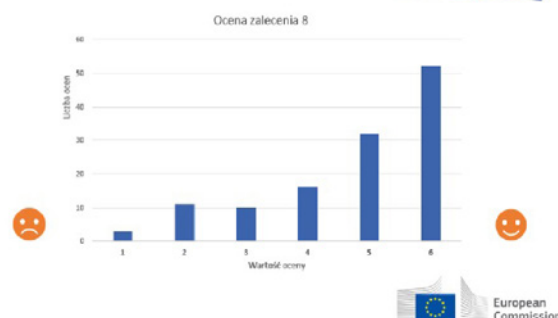
Należy wyróżnić trzy pola działania: „klasyczne” przestępstwa, takie jak w świecie realnym, niepożądane zachowania, których ilość wzrasta w światach wirtualnych (mowa nienawiści, nękanie itp.) oraz ochrona przed własnymi działaniami. W przypadku drugiej kategorii należy najpierw zapewnić wsparcie osobie, która postępuje niewłaściwie, aby uczyła się na swoich błędach. Jeżeli zachowanie utrzymuje się, należy działać szybko i stopniowo. W pewnym momencie zachowania takie wymagają dotkliwej reakcji (od zawieszenia do całkowitego wydalenia). W przypadku ochrony za każdym razem, gdy policja zaobserwuje, że ktoś wykazuje zachowania, które są niebezpieczne dla niego samego (np. uzależnienie), powinna zapewnić takiej osobie doradztwo. Dzięki takiej kontroli policja będzie rozwiązywać problemy i zapobiegać im. Pragniemy również przypomnieć nasz pierwszy cel, czyli ochrona przez edukację (np. uczenie się bezpiecznego korzystania z tych narzędzi).

Uzasadnienie

Uprawnienia nie powinny w całości spoczywać w rękach jednej organizacji. Nie może za to odpowiadać prywatna organizacja – potrzeba podmiotów publicznych działających w charakterze policji. Kwestia współpracy ma zasadnicze znaczenie dla przejrzystości, wzajemnej kontroli i poszanowania organizacji krajowych (każde państwo ma swoją własną policję). Konieczny jest również aspekt międzynarodowy, gdyż narzędzia online, takie jak światy wirtualne, nie mają granic, konieczna jest zatem współpraca.

Zalecenie 8

POLICJA DZIAŁAJĄCA W ŚWIATACH WIRTUALNYCH I ZAPEWNIAJĄCA TAM OCHRONĘ



Zalecenie 9

Sztuczna inteligencja jako wsparcie policji w światach wirtualnych

Treść zalecenia

Zalecamy wykorzystywanie sztucznej inteligencji (AI) w metawersum, aby wspierała policję w zapobieganiu przestępstwom, zwalczaniu ich i kontrolowaniu tego, co się dzieje w wirtualnych światach.

Kto

Zdefiniowaniem i wdrażaniem zasad etycznych AI powinien zająć się europejski podmiot publiczny, taki jak trybunał konstytucyjny.

W jaki sposób

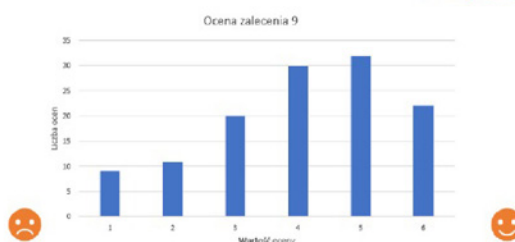
Zasady etyczne regulujące tę AI powinny działać w podobny sposób jak konstytucja w demokracji. Konstytucja ta będzie oparta na zasadach etycznych zdefiniowanych w sposób demokratyczny (aby zapobiec wszelkiemu zagrożeniu stworzenia „wielkiego brata” – należy zapobiec sytuacji, w której AI wpływałaby na ludzkie zachowanie). Zasady te muszą być długotrwałe i nie mogą podlegać bezpośrednim wpływom żadnej rządzącej partii czy osoby.

Uzasadnienie

Bardzo ważne jest, aby AI pomagała policji, a nie ją zastępowała. Tak jak w przypadku naszego innego zalecenia, istotne jest również, aby finansowanie AI pochodziło ze środków publicznych, aby była własnością publiczną i była publicznie zarządzana. Nie może za to odpowiadać żadne prywatne przedsiębiorstwo. Jeżeli do jej opracowania potrzebna jest wiedza prywatnych przedsiębiorstw, można zawrzeć z nimi umowę. Będą one wtedy pracować w oparciu o ściśle zdefiniowane wcześniej zasady etycznych. AI wspomaga policję w podejmowaniu szybkich działań i jest jedynie jednym z wielu narzędzi.

Zalecenie 9

SZTUCZNA INTELIGENCJA JAKO WSPARCIE
POLICJI W ŚWIATACH WIRTUALNYCH



Temat: Uczenie się i kształcenie w obszarze światów wirtualnych

Zalecenie 10

Szkolenie nauczycieli w zakresie światów wirtualnych i narzędzi cyfrowych

Treść zalecenia

Zalecamy, aby nauczyciele w UE przeszli szkolenie na temat: 1) praktycznego zastosowania narzędzi cyfrowych; 2) zagrożeń, bezpieczeństwa i etyki w światach wirtualnych; oraz 3) nowych możliwości w nauczaniu za pośrednictwem światów wirtualnych.

Kto

UE kieruje to działanie do państw członkowskich i szkół, aby usprawnić edukację uczniów.

W jaki sposób

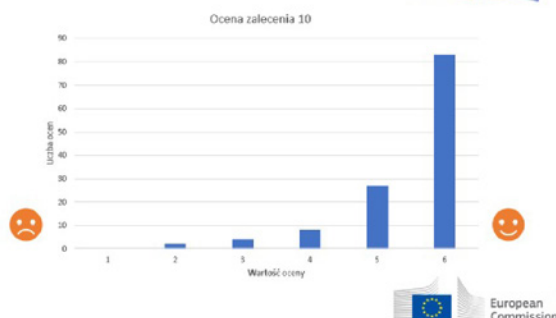
UE powinna wydać wyraźne wytyczne, w których wezwie państwa członkowskie do włączenia „kursów dotyczących wirtualnych światów i narzędzi cyfrowych” do swoich krajowych programów szkoleń nauczycieli. Nauczyciele powinni również odbywać obowiązkowe kursy przypominające, po których uzyskiwaliby unijny certyfikat (wykorzystując model certyfikatów językowych). Takie obowiązkowe sesje szkoleniowe powinny być dostosowane do osób w każdym wieku i zawierać następujące tematy: etyka, bezpieczeństwo w internecie, biegłość w obsłudze narzędzi cyfrowych i możliwości nauczania z wykorzystaniem wirtualnych światów. UE powinna zapewnić takie programy szkoleniowe państwom członkowskim. Wspomniane narzędzia i możliwości nauczania są dodatkiem do szkolnych programów nauczania, ale nie zastępują one innych tematów.

Uzasadnienie

Dzięki szkoleniu nauczyciele będą w stanie szkolić swoich uczniów i już od samego początku zwiększać świadomość wśród młodych ludzi. Pomoże ono również w ograniczeniu przepaści cyfrowej, jaka istnieje między nauczycielami a uczniami. Według nas szkolenie z bezpiecznych zachowań w internecie i bezpiecznego korzystania z wirtualnych światów powinno odbywać się już w szkole podstawowej. UE musi zatem zachęcać państwa członkowskie do włączenia tej kwestii w program szkolenia nauczycieli i oferować zachętę w postaci unijnych certyfikatów. UE powinna zająć się zapewnieniem programu szkolenia, aby stworzyć standardowy system.

Zalecenie 10

SZKOLENIE NAUCZYCIELI W ZAKRESIE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH I NARZĘDZI CYFROWYCH



Zalecenie 11

Swobodny dostęp do informacji na temat narzędzi cyfrowych i do światów wirtualnych dla wszystkich obywateli UE

Treść zalecenia

Zalecamy, aby UE gwarantowała swobodny i łatwy dostęp do istotnych informacji na temat narzędzi cyfrowych i światów wirtualnych dla wszystkich obywateli.

Kto

UE na rzecz wszystkich obywateli.

W jaki sposób

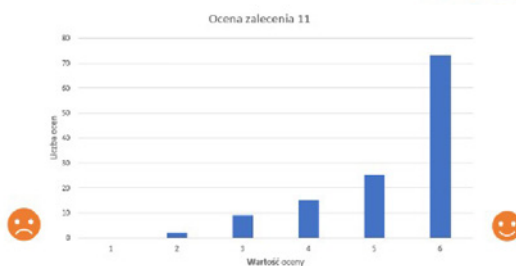
Zalecamy stworzenie systemu informacyjnego z wykorzystaniem mediów tradycyjnych (reklam telewizyjnych, billboardów) i utworzenie specjalnej platformy. Wspomniana „Europejska platforma światów wirtualnych” powinna skupiać w jednym miejscu istotne informacje dotyczące narzędzi cyfrowych i światów wirtualnych i zapewniać ich standaryzację. Takie źródła informacji powinny służyć zwiększaniu świadomości na temat zagrożeń wynikających z wirtualnych światów i wypukleniu korzyści, jakie niosą ze sobą te nowe technologie.

Uzasadnienie

Istotne jest, aby UE prowadziła działania zmierzające do standaryzacji wiedzy i zwiększania dostępu do światów wirtualnych i narzędzi cyfrowych w całej UE. Wielu obywateli jest wciąż szczególnie podatnych na zagrożenia podczas korzystania z takich platform i mogą paść ofiarą osób mających złe zamiary.

Zalecenie 11

SWOBODNY DOSTĘP DO INFORMACJI NA TEMAT NARZĘDZI CYFROWYCH I DO ŚWIATÓW WIRTUALNYCH DLA WSZYSTKICH OBYWATELI UE



Temat: Zrównoważenie środowiskowe i klimatyczne

Zalecenie 12

W stronę wirtualnych światów o obiegu zamkniętym: prawa i obowiązki obywateli i sektorów przemysłowych

Treść zalecenia

Zalecamy opracowanie działań zwiększających świadomość w zakresie śladu środowiskowego i zapewnienie, aby sprzęt służący do korzystania ze światów wirtualnych wchodził w zakres gospodarki o obiegu zamkniętym. Przepisy dotyczące światów wirtualnych muszą zobowiązywać podmioty z branży przemysłowej do produkcji sprzętu podlegającego recyklingowi lub możliwego do naprawy i ograniczać problemy związane ze starzeniem się produktów.

Kto

- Komisja Europejska (określenie ram),
- państwa członkowskie/regiony (realizacja działań służących zwiększaniu świadomości),
- obywatele UE (w każdym wieku, gdyż są oni odbiorcami tych środków),
- przedsiębiorstwa produkujące sprzęt do korzystania ze światów wirtualnych (aby włączyły zasady obiegu zamkniętego do swoich modeli biznesowych).

W jaki sposób

Wspomniane działania służące zwiększaniu świadomości muszą rozpocząć się w szkole. Komisja Europejska musi stworzyć ramy, aby zapewnić dostęp do tych informacji na temat światów wirtualnych i zwiększyć ich dostępność, tak aby państwa członkowskie i regiony musiały realizować takie programy kształcenia.

Mogłyby to być na przykład ustanowienie ośrodków szkoleniowych, w których realizowano by kursy i wydawano certyfikaty (po zaliczeniu „testu” podobnego do egzaminu na prawo jazdy), które uczniowie musieliby zaliczyć, aby udowodnić, że mają wiedzę na temat wpływu wirtualnych światów na środowisko. Należy szkolić ludzi w tym temacie, a osoby, które chcą uzyskać więcej informacji, powinny mieć taką możliwość. Należy zatem zapewnić łatwy dostęp do informacji.

Zawsze przydatne będą kampanie służące zwiększaniu świadomości, muszą one jednak podlegać wiążącym instrumentom, takim jak rozporządzenia. Zainteresowanym stronom z tego sektora należy dać czas na przygotowanie się do tej zmiany, zapewniając konkretny okres przejściowy. Działanie dotyczące świadomości należy skierować do konsumentów, a wiążące przepisy do sektora przemysłowego.

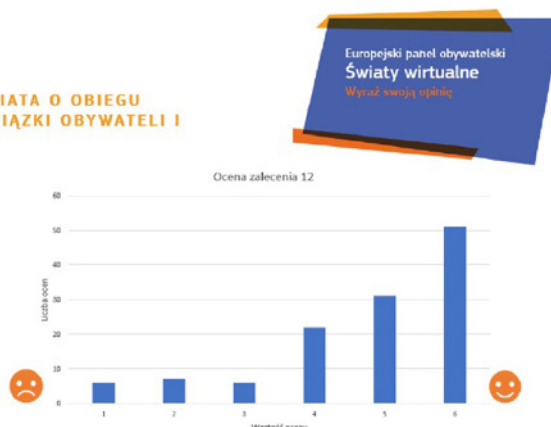
Uzasadnienie

Komisja Europejska powinna opracować działania służące zwiększaniu świadomości na temat recyklingu sprzętu wykorzystywanego na potrzeby metawersum, lecz również obejmujące cały cykl życia metawersum. Należy zacząć jak najwcześniej; wobec osób w najmłodszym wieku (szczególnie w szkole), lecz również względem osób starszych. Informacje te muszą być spersonalizowane i przystosowane do grupy docelowej.

Działaniom tym powinny towarzyszyć spójne przepisy, aby zmusić zainteresowane strony z branży do wytwarzania produktów podlegających recyklingowi lub możliwych do naprawy i do ograniczania problemów związanych ze starzeniem się ich produktów.

Zalecenie 12

W STRONĘ WIRTUALNEGO ŚWIATA O OBIEGU ZAMKNIĘTYM: PRAWA I OBOWIĄZKI OBYWATELI I SEKTORÓW PRZEMYSŁOWYCH



Zalecenie 13

Zielone światy wirtualne korzystające w przejrzysty sposób z energii odnawialnej

Treść zalecenia

Zalecamy ustanowienie systemu kar i nagród nakładanych na przedsiębiorstwa działające w światach wirtualnych, aby zinternalizowały koszty środowiskowe swojego sprzętu.

Kto

- Komisja Europejska, która ma opracować odpowiednie ramy regulacyjne.
- Państwa członkowskie zapewniające bodźce finansowe służące zachęcaniu przedsiębiorstw do przyjmowania w swoich modelach biznesowych bardziej zrównoważonych rozwiązań.
- Przedsiębiorstwa obsługujące ośrodki przetwarzania danych i przechowujące dane związane ze światami wirtualnymi na jednolitym rynku UE powinny zachowywać zgodność z przepisami. Zalecenie dotyczyłoby ich w pierwszej kolejności.

W jaki sposób

Komisja Europejska powinna wymagać od przedsiębiorstw obsługujących ośrodki przetwarzania danych i sprzęt związany ze światami wirtualnymi, aby kompensowały zużywaną przez siebie energię. Mogłoby się to odbywać przy pomocy podobnego systemu jak w przypadku rynku uprawnień do emisji dwutlenku węgla, aby zmusić przedsiębiorstwa do płacenia za zanieczyszczenia, które wytwarzają. Rozwiązaniu temu mogłyby towarzyszyć bodźce finansowe mające zachęcić przedsiębiorstwa do prowadzenia bardziej zrównoważonych i energooszczędnych działań. Należy opracować system monitorowania, aby zapewnić skuteczne wdrażanie.

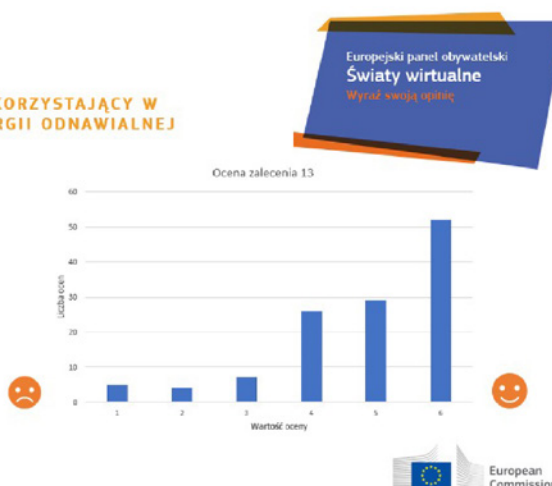
Należy również wprowadzić większą przejrzystość: konsumenci muszą mieć możliwość poznania śladu środowiskowego, jaki zostawiają korzystając z wirtualnych światów, i podejmowania świadomych decyzji. Można w tym celu wykorzystać system ocen, które przedsiębiorstwa musiałyby umieszczać na sprzedawanych przez siebie produktach, aby mierzyć ich poziom zrównoważoności, jak również system identyfikowalności.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

Zalecenie 13

ZIELONY ŚWIAT WIRTUALNY KORZYSTAJĄCY W PRZEJRZYSTY SPOSÓB Z ENERGII ODNAWIALNEJ



Temat: Wpływ światów wirtualnych na zdrowie i program badawczy w tym zakresie

Zalecenie 14

Światy wirtualne – zbudujmy wspólnie i odpowiedzialnie zdrową przyszłość!

Treść zalecenia

Zalecamy, aby Unia Europejska ustanowiła intensywny program badań nad wpływem wirtualnych światów na nasze zdrowie.

Kto

Każde państwo członkowskie musi ustanowić na szczeblu krajowym komitet ekspertów przy współpracy z organem europejskim. Europejskie instytucje i państwa członkowskie powinny uczestniczyć w finansowaniu wspomnianych programów badawczych.

Niezależni eksperci specjalizujący się w różnych dziedzinach wiedzy (psychologii, neurologii, kognitywistyce, socjologii itp.) mogliby prowadzić ścisłą współpracę z ekspertami, którzy pracują już nad danym tematem w instytucjach europejskich, jak również z kluczowymi zainteresowanymi stronami z sektora prywatnego. Mogłoby się to odbywać w ramach specjalnego europejskiego stowarzyszenia, które regularnie by się spotykało.

W jaki sposób

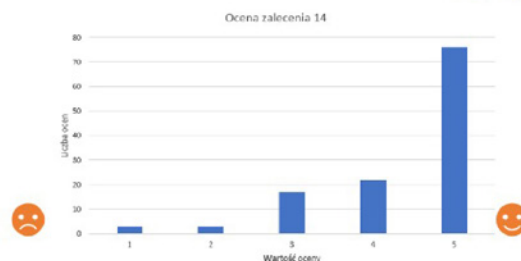
Taki program badawczy będzie musiał rozwijać się wraz z rozwojem wirtualnych światów. Podmioty z tego sektora, które doprowadzają takie technologie do dojrzałości rynkowej, będą obowiązkowo pracowały w partnerstwie ze wspomnianym programem. Podmioty z branży mogą również same prowadzić swoje programy badawcze monitorowane i oceniane przez Unię Europejską. Wyniki badań prowadzonych w ramach programu muszą być przejrzyste i dostępne dla ogółu społeczeństwa.

Uzasadnienie

Należy poprzeć to zalecenie. Nie trzeba powtarzać błędów z przeszłości; potrzebujemy badań, aby zrozumieć wpływ wirtualnych światów na nasze zdrowie.

Zalecenie 14

ŚWIATY WIRTUALNE – ZBUDUJMY WSPÓLNIE I ODPOWIEDZIALNIE ZDROWĄ PRZYSZŁOŚĆ!



Zalecenie 15

Wskaźniki dotyczące zdrowych, włączających, przejrzystych i zrównoważonych wirtualnych światów

Treść zalecenia

Zalecamy opracowanie wskaźników służących mierzeniu wpływu społecznego i środowiskowego, jakie ma korzystanie z wirtualnych światów oraz wpływu takiego korzystania na zdrowie psychiczne i fizyczne.

Kto

Eksperti z różnych dziedzin wykorzystaliby wyniki z programu badawczego, aby opracować wskaźniki. Rada ekspertów opracowałaby na podstawie tych wskaźników zalecenia dostosowane do norm europejskich dotyczących profesjonalnego i indywidualnego stosowania, aby pomóc europejskim instytucjom w przełożeniu ich na politykę.

Instytucje Unii Europejskiej mogłyby wykorzystywać te wskaźniki przy opracowywaniu dyrektyw dotyczących polityki dla państw członkowskich, aby wdrażały na szczeblu krajowym przepisy dotyczące profesjonalnego i indywidualnego zastosowania. Polityka taka mogłaby czerpać inspirację z działań w innych obszarach polityki (np. ostrzeżenia dotyczące tytoniu, alkoholu i środków odurzających).

Kluczowe zainteresowane strony z branży (np. przedsiębiorstwa) muszą przestrzegać tych europejskich norm.

W jaki sposób

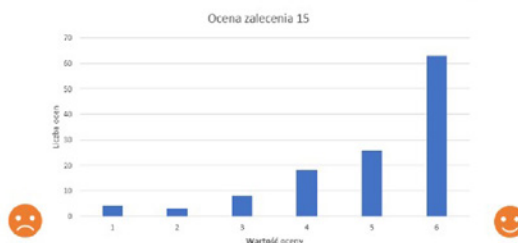
Wskaźniki te będą musiały zmieniać się w czasie, wraz z nowymi wynikami badań, oraz w związku z zapewnianiem przejrzystego rozpowszechniania informacji i otwartego dostępu do nich. Wskaźniki te mogą być pomocne we wprowadzaniu norm dotyczących certyfikacji, których będą musiały przestrzegać przedsiębiorstwa podczas świadczenia usług (ze szczególnym uwzględnieniem zdrowia). Jest to istotne dla przedsiębiorstw zapewniających narzędzia na użytek metawersum, oraz dla wszystkich innych przedsiębiorstw, aby zapewnić ich pracownikom bezpieczne i profesjonalne korzystanie z wirtualnych światów.

Uzasadnienie

Należy poprzeć to zalecenie, gdyż umiejętność korzystania ze światów wirtualnych i świadomość na ten temat mogą uchronić nas przed potencjalnymi zagrożeniami spowodowanymi ekspansją światów wirtualnych.

Zalecenie 15

WSKAŹNIKI DOTYCZĄCE ZDROWYCH, WŁĄCZAJĄCYCH, PRZEJRZYSTYCH I ZRÓWNOWAŻONYCH WIRTUALNYCH ŚWIATÓW



Temat: Udostępnianie informacji i świadomość

Zalecenie 16

Dokument w sprawie światów wirtualnych dotyczący edukacji i zwiększania świadomości – „Ty, ja i metawersum”

Treść zalecenia

Zalecamy opracowanie wytycznych dotyczących tego, jak być cyfrowym obywatelem – zasady dobrego zachowania w wirtualnych światach.

Kto

UE powinna opracować wytyczne, powołując panel ekspercki, w którego skład wchodziłoby eksperci z różnych dziedzin, badacze/uczelnie wyższe, przedsiębiorstwa, rządy krajowe oraz użytkownicy metawersum. Każdy z tych podmiotów będzie pełnił następującą rolę:

- UE – utworzenie panelu eksperckiego w celu opracowania wytycznych oraz zorganizowanie debaty publicznej na ten temat, włączenie w tę debatę obywateli,
- rządy krajowe – upewnienie się, aby wytyczne te były stosowane w edukacji i ogólne informowanie o nich,
- badacze/uczelnie wyższe – śledzenie procesu opracowywania wytycznych i sformułowanie zaleceń,
- przedsiębiorstwa – przestrzeganie wytycznych w celu zapewnienia bezpieczeństwa użytkowników,
- użytkownicy metawersum – obywatele odpowiadają za swoją aktywność w debacie i opracowywaniu wytycznych i polityki.

W jaki sposób

Wspomniane wytyczne powinny poruszać m.in. (do opracowania) następujące kwestie:

- czym jest metawersum i w jaki sposób można je wykorzystywać,
- w jaki sposób unikać udostępniania danych, których nie chcemy udostępnić (pliki cookie itp.),
- unikanie informacji wprowadzających w błąd,
- obowiązek podawania prawidłowych informacji,
- w jaki sposób nie szkodzić środowisku,
- posiadane prawa i sposób ochrony tych praw (jakie są możliwości),
- możliwe zagrożenia dla zdrowia.

Rozpowszechnianie wytycznych powinno przybrać różne formy: w ramach kształcenia formalnego i za pośrednictwem kampanii zwiększających świadomość.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

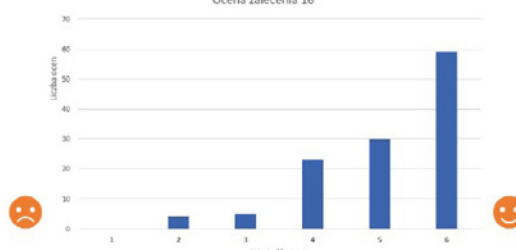
Zalecenie 16

DOKUMENT W SPRAWIE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH DOTYCZĄCY EDUKACJI I ZWIĘKSZANIA ŚWIADOMOŚCI – „TY, JA I METAWERSUM”

Średnia
5,1



Ocena zalecenia 16



Zalecenie 17

Akt „moje dane to nie twoje dane” – „Właściwe dane we właściwych rękach”

Treść zalecenia

Zalecamy opracowanie „warunków” dla przedsiębiorstw dotyczących sposobu zagwarantowania obywatelom bezpieczeństwa ich danych osobowych i przejrzystości.

Kto

UE powinna opracować ramy dotyczące wirtualnych światów w kontekście ochrony danych i przejrzystości.

- UE – powinna opracować akt prawny dotyczący konkretnie światów wirtualnych (w przypadku jeżeli te tematy nie są jeszcze uwzględnione),
- rządy krajowe – powinny wdrożyć dyrektywę i dążyć do większego przestrzegania przepisów przez przedsiębiorstwa,
- badacze/uczelnie wyższe – należy włączyć w prace ekspertów z zakresu prawa, ekonomii, etyki i praw człowieka, aby podzielili się spostrzeżeniami i wnieśli swój wkład,
- przedsiębiorstwa – powinny przestrzegać obowiązujących i nowych ram i zachować z nimi zgodność,
- użytkownicy metawersum – obywatele powinni brać aktywny udział w debacie i opracowywaniu polityki.

W jaki sposób

Potrzebny jest akt prawny UE dotyczący rodzajów danych osobowych, które przedsiębiorstwa mogą gromadzić i wykorzystywać, oraz sposobu, w jaki powinny one informować o tym, co robią z tymi danymi.

Przedsiębiorstwa powinny informować o tym w krótkiej, jasnej i zrozumiałej (dostępnej dla każdego) formie. Powinny informować o następujących kwestiach:

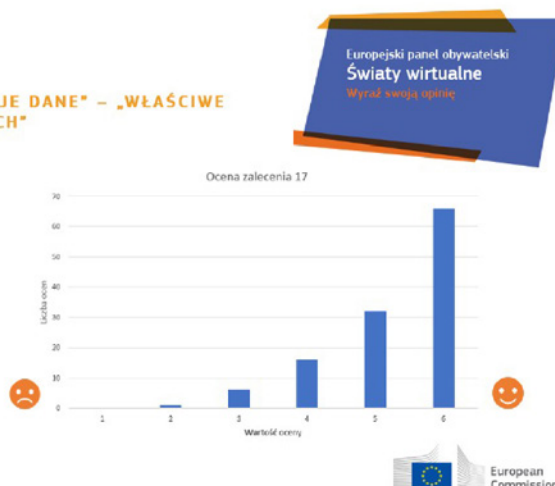
- jakie dane zbierają,
- w jaki sposób będą usuwać te dane i czy będą je usuwać,
- jak długo będą je przechowywać,
- jak i gdzie należy przechowywać dane,
- elastyczność co do tego które dane użytkownik chce udostępniać, aby korzystać z platform internetowych.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

Zalecenie 17

AKT „MOJE DANE TO NIE TWOJE DANE” – „WŁAŚCIWE DANE WE WŁAŚCIWYCH RĘKACH”



Temat: Tożsamość cyfrowa w światach wirtualnych

Zalecenie 18

Rozwój infrastruktury cyfrowej

Treść zalecenia

Zalecamy, aby zapewnić równy dostęp do technologii cyfrowych, dzięki wdrożeniu dalekosiężnego planu rozwoju infrastruktury. Plan ten powinien koncentrować się na przystępnym cenowo, możliwym do sfinansowania i dostępnym rozwoju dla każdego.

Kto

Mamy nadzieję, że w przyszłości wszyscy obywatele UE będą mieli dostęp do darmowego i szybkiego internetu, który dostarczać będą prywatne przedsiębiorstwa. Jeżeli tak się nie stanie, na przykład na obszarach wiejskich, gdzie takie działania nie są opłacalne dla prywatnych przedsiębiorstw, UE powinna podjąć inicjatywę i zapewnić połączenie internetowe.

W jaki sposób

UE musi inwestować w kształcenie inżynierów, abyśmy dysponowali odpowiednią i niezbędną siłą roboczą, dzięki której wszyscy uzyskają dostęp do internetu. Zalecenie to należy w pełni wdrożyć do 2031 r., w międzyczasie należy jednak ustanowić również pewne cele pośrednie. Na przykład cel określający termin, w których internet będzie dostępny we wszystkich dużych miastach, we wszystkich instytucjach edukacyjnych itp.

Uzasadnienie

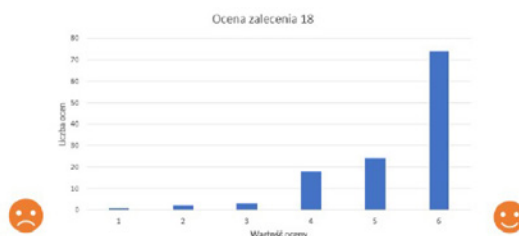
Punktem wyjścia do stworzenia europejskiego wirtualnego świata jest zapewnienie, aby każdy obywatel UE miał taki sam dostęp do internetu. Konieczne jest zatem opracowanie planu rozwoju infrastruktury cyfrowej na poziomie UE.

Głównym wyzwaniem jest podział obowiązków między UE i państwa członkowskie. Czy finansowanie i wdrażanie tego planu należy do UE, czy do państw członkowskich?

Aby życzenie stało się rzeczywistością, konieczny jest ponadto ścisły harmonogram, grupa zdecydowała zatem o ustaleniu terminu na 2031 r.

Zalecenie 18

ROZWÓJ INFRASTRUKTURY CYFROWEJ



Zalecenie 19

UE musi opracować rozporządzenia dotyczące tożsamości cyfrowej i sytuacji, w których należy pozwolić obywatelom pozostać anonimowymi, i zabezpieczyć ich prawo w tym względzie

Treść zalecenia

Na poziomie UE powinno obowiązywać rozporządzenie dotyczące sytuacji, w których należy podać swoją tożsamość w cyfrowym świecie, i takich, w których można pozostać w tym świecie anonimowym. W przypadku rozrywki, rekreacji lub badań powinna istnieć możliwość pozostania anonimowym. Jeżeli jednak znajomość czyjejś tożsamości jest istotna, powinien istnieć obowiązek uwierzytelnienia się przy pomocy identyfikacji elektronicznej. Na przykład przy przelewach środków pieniężnych, korzystaniu z serwisów rządowych lub kupowaniu określonych towarów, w przypadku których wymagana jest licencja lub obowiązuje limit wiekowy.

Kto

UE musi wdrożyć rozporządzenie, zachowując zgodność z globalnymi tendencjami, a usługodawcy muszą go przestrzegać.

UE powinna prowadzić prace na szczeblu międzynarodowym i dyplomatycznym, aby dzielić się świadomością z innymi regionalnymi organizacjami. Państwa członkowskie będą musiały nadzorować tę zmianę i zgłaszać potencjalne wykroczenia.

W jaki sposób

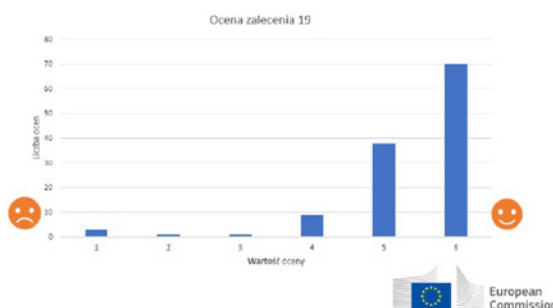
Trudno jest wyobrazić sobie sposób, w jaki można wdrażać to istotne zalecenie. UE musi zatem zacząć od wspierania badań w tym obszarze. Obywatele potrzebują ponadto edukacji o tym, co oznacza anonimowość i w jaki sposób wykorzystuje się nasze dane. Dodatkowo istotne jest, aby istniały pewne konsekwencje lub kary dla usługodawców za naruszenie tych przepisów.

Uzasadnienie

Kwestia anonimowości ma dla grupy zasadnicze znaczenie. Anonimowość jest jednak bardzo zróżnicowaną kwestią, którą należy przełożyć na różnorodne sytuacje. Aby zachować wolność, życzliwość i przejrzystość, konieczny jest zatem pewien poziom elastyczności i możliwości dostosowania.

Zalecenie 19

UE MUSI OPRACOWAĆ ROZPORZĄDZENIA DOTYCZĄCE TOŻSAMOŚCI CYFROWEJ I SYTUACJI, W KTÓRYCH NALEŻY POZWOLIĆ OBYWATELOM POZOSTAĆ ANONIMOWYMI, I ZABEZPIECZYĆ ICH PRAWO W TYM WZGLĘDZIE



Temat: Łączność i dostęp do światów wirtualnych

Zalecenie 20

Dostępność dla wszystkich – nie pozostawiać nikogo w tyle

Treść zalecenia

Zalecamy, aby wszyscy obywatele UE mieli techniczną i proceduralną możliwość uzyskania dostępu do możliwości metawersum i korzystania z niego, zgodnie ze swoimi potrzebami, życzeniami i zainteresowaniami.

Kto

Chcemy, aby kształtowanie metawersum odbywało się w ramach świadomej współpracy między organami publicznymi, podmiotami prywatnymi i społeczeństwem obywatelskim. UE powinna przyjąć odpowiedzialność za zagwarantowanie równych możliwości w metawersum dla wszystkich obywateli UE.

W jaki sposób

Potrzebne są ramy instytucjonalne i prawne, aby zapewnić bezpieczne korzystanie z praw obywatelskich i ich ochronę.

Dostępność jest wspólną odpowiedzialnością organów publicznych, podmiotów prywatnych i ogółu społeczeństwa. Te trzy podmioty powinny stale i wspólnie badać wpływ metawersum, aby utrzymać odpowiednie ramy.

UE powinna dążyć do tego, by metawersum zmieniało się zgodnie z potrzebami wszystkich obywateli (w tym grup zmarginalizowanych, mniejszości itp.).

Zalecamy, aby każdy obywatel UE miał dostęp do odpowiednich umiejętności i sprzętu, by mógł z łatwością korzystać z metawersum.

Każdy powinien mieć swobodę decydowania o uczestniczeniu (lub nie) w platformach obywatelskich w metawersum bez ryzyka, że zostanie wykluczony.

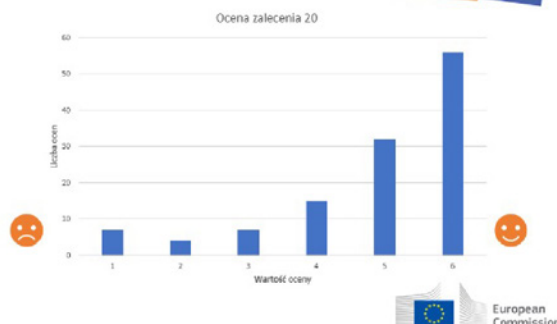
Uzasadnienie

U podstaw tego zalecenia leżą sprawiedliwość i równość, podstawowe wartości demokratycznych społeczeństw.

Zalecenie to służy uwzględnieniu szeregu aspektów związanych z dostępnością.

Zalecenie 20

DOSTĘPNOŚĆ DLA WSZYSTKICH – NIE POZOSTAWIAĆ NIKOGO W TYLE



Zalecenie 21**Ramy prawne dotyczące przejrzystości i ochrony wszystkich osób w metawersum – priorytetowe traktowanie grup szczególnie wrażliwych****Treść zalecenia**

Zalecamy ustanowienie jasnych ram prawnych opartych na aktualnych badaniach dotyczących korzystania z metawersum w sposób bezpieczny i pozytywny.

Kto

Unijni eksperci prawni i specjaliści.

W jaki sposób

Ramy powinny gwarantować ochronę grup szczególnie wrażliwych (dzieci, osób starszych, osób pozbawionych praw) przed manipulacją i zagrożeniami. Ramy te powinny opierać się na przepisach, które należy wprowadzić z dniem zdaniem grup roboczych.

Ramy powinny zawierać przepisy dotyczące aktualnych badań nad pozytywnymi i negatywnymi skutkami metawersum, co obejmuje między innymi:

- ryzyko uzależnienia,
- wpływ na zdrowie,
- ryzyko pominięcia pewnych grup/regionów lub pozostawienia ich w tyle,
- wpływ na rynek pracy.

Inwestycje wspierane przez UE powinny być przejrzyste i zapewniać ochronę.

Uzasadnienie

Ochrona obywateli jest niezwykle ważna, należy zapewnić bezpieczeństwo:

- nam,
- naszej tożsamości,
- osobom szczególnie wrażliwym.

Bezpieczeństwo należy traktować priorytetowo.

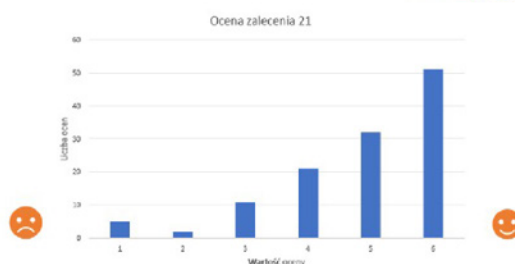
Bardzo ważne jest, aby chronione były prawa wszystkich ludzi. W szczególności dotyczy to osób szczególnie podatnych na zagrożenia.

Dobre przepisy zminimalizują ryzyko szkodliwej i przestępczej działalności w metawersum.

Przepisy UE mają potencjał wyznaczenia wzoru/normy dla całego świata.

Zalecenie 21

RAMY PRAWNE DOTYCZĄCE PRZEJrzYSTOŚCI I OCHRONY WSZYSTKICH OSÓB W METAWERSUM – PRIORYTETOWE TRAKTOWANIE GRUP SZCZEGÓLNIE WRAZLIWYCH



Temat: Współpraca międzynarodowa i normy międzynarodowe

Zalecenie 22

Unijne etykiety/certyfikaty dla aplikacji w światach wirtualnych

Treść zalecenia

Zalecamy, aby UE wprowadziło łatwo zrozumiałe i przystępne etykiety/certyfikaty dla aplikacji w światach wirtualnych celem zapewnienia, aby były światy te bezpieczne i niezawodne.

Kto

UE we współpracy z zainteresowanymi stronami, takimi jak naukowcy, eksperci, przedsiębiorstwa i władze lokalne.

W jaki sposób

Wprowadzenie znormalizowanych etykiet/certyfikatów dla aplikacji światów wirtualnych w całej Unii Europejskiej w celu ochrony użytkowników. Dzięki etykietom/certyfikatом użytkownicy powinni uzyskać informacje na temat bezpieczeństwa i niezawodności aplikacji.

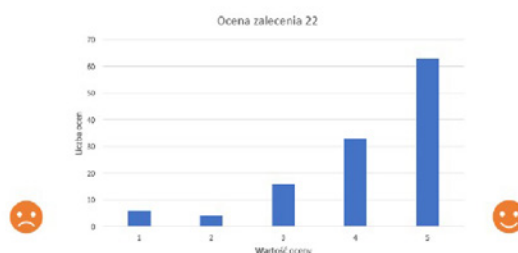
Etykiety/certyfikaty powinny być łatwo zrozumiałe i dostępne (np. emotikony, litery: A-B-C-D). Ważne jest, aby każdy użytkownik uzyskał informacje o etykiecie/certyfikacie przed użyciem aplikacji. Etykieta/certyfikat powinny służyć jak wskazówka, na podstawie której użytkownicy mogliby swobodnie wybrać, czy chcą korzystać z aplikacji, czy nie. W razie potrzeby powinniśmy wprowadzić etykiety/certyfikaty sektorowe.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

Zalecenie 22

UNIJNE ETYKIETY/CERTYFIKATY DLA APLIKACJI W ŚWIATACH WIRTUALNYCH



Zalecenie 23

Silna i pionierska pozycja UE w światach wirtualnych.

Treść zalecenia

Zalecamy, aby państwa członkowskie UE połączyły swoje siły w celu wspólnego zdobycia silnej i pionierskiej pozycji pod względem kontrolowania, nadzorowania i regulowania światów wirtualnych, aby pielęgnować nasze demokratyczne wartości i szerzyć je w innych krajach.

Kto

Komisja Europejska we współpracy z zainteresowanymi stronami.

W jaki sposób

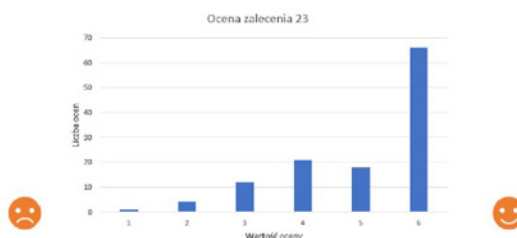
UE powinna objąć rolę pioniera dzięki ustanowieniu ram dotyczących światów wirtualnych, które to ramy byłyby oparte na naszych demokratycznych wartościach. Utworzenie ram zapewniających dobrobyt w UE posłuży za wzór dla innych regionów i państw. UE powinna przygotować zachęty do wspierania i pobudzania zrównoważonego rozwoju i wzrostu. UE powinna wspólnie dążyć do tego, aby stać się przykładem dla innych krajów i regionów. UE powinna ponadto usunąć przeszkody utrudniające dostęp do światów wirtualnych, np. przez budowę wystarczającej i niezawodnej infrastruktury.

Uzasadnienie

Obywatele nie przedstawili uzasadnienia.

Zalecenie 23

SILNA I PIONIERSKA POZYCJA UE W ŚWIATACH WIRTUALNYCH.



3. OCENA ZALECEŃ

Obywatele ocenili wszystkie zalecenia w skali 1–6. Wartość 1 oznacza „nie zgadzam się z zaleceniem/nie popieram go”, a 6 oznacza „zdecydowanie się zgadzam/zdecydowanie popieram”.

nr	ZALECENIE	Średnia
1	Rynki pracy w europejskich światach wirtualnych	5,0
2	Opracowanie ujednoczonych szkoleń na potrzeby pracy w środowisku światów wirtualnych	5,0
3	Regularny przegląd obowiązujących unijnych wytycznych dotyczących światów wirtualnych	4,8
4	Wsparcie finansowe na rozwój światów wirtualnych	4,8
5	Fora partycypacji na rzecz wspólnych prac rozwojowych, regulacji i norm	4,8
6	Certyfikacja przedsiębiorstw i użytkowników na potrzeby światów wirtualnych	4,8
7	Przyjazne dla użytkownika „wejście” lub „brama” do metawersum, aby wyrazić zgodę na wykorzystywanie wybranych danych	5,0
8	Policja działająca w światach wirtualnych i zapewniająca tam ochronę	4,8
9	Sztuczna inteligencja jako wsparcie policji w światach wirtualnych	4,1
10	Szkolenie nauczycieli w zakresie światów wirtualnych i narzędzi cyfrowych	5,5
11	Swobodny dostęp do informacji na temat narzędzi cyfrowych i do światów wirtualnych dla wszystkich obywateli UE	5,3
12	W stronę wirtualnych światów o obiegu zamkniętym: prawa i obowiązki obywateli i sektorów przemysłowych	4,8
13	Zielone światy wirtualne korzystające w przejrzysty sposób z energii odnawialnej	4,8
14	Światy wirtualne – zbudujmy wspólnie i odpowiedzialnie zdrową przyszłość!	5,3
15	Wskaźniki dotyczące zdrowych, włączających, przejrzystych i zrównoważonych wirtualnych światów	5,0
16	Dokument w sprawie światów wirtualnych dotyczący edukacji i zwiększania świadomości – „Ty, ja i metawersum”	5,1
17	Akt „moje dane to nie twoje dane” – „Właściwe dane we właściwych rękach”	5,3
18	Rozwój infrastruktury cyfrowej	5,3
19	UE musi opracować rozporządzenia dotyczące tożsamości cyfrowej i sytuacji, w których należy pozwolić obywatelom pozostać anonimowymi, i zabezpieczyć ich prawo w tym względzie	5,4
20	Dostępność dla wszystkich – nie pozostawiać nikogo w tyle	4,9
21	Ramy prawne dotyczące przejrzystości i ochrony wszystkich osób w metawersum – priorytetowe traktowanie grup szczególnie wrażliwych	4,9
22	Unijne etykiety/certyfikaty dla aplikacji w światach wirtualnych	5,2
23	Silna i pionierska pozycja UE w światach wirtualnych	5,0

JAK SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z UE

Osobiście

W całej Unii Europejskiej istnieje kilkaset centrów Europe Direct. Adres najbliższego centrum można znaleźć na stronie: european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_pl.

Telefonicznie lub pisemnie

Europe Direct to serwis informacyjny, który udziela odpowiedzi na pytania na temat Unii Europejskiej. Można się z nim skontaktować:

- dzwoniąc pod bezpłatny numer telefonu: 00 800 6 7 8 9 10 11 (niektórzy operatorzy mogą naliczać opłaty za te połączenia),
- dzwoniąc pod standardowy numer telefonu: +32 22999696,
- za pomocą formularza: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_pl.

WYSZUKIWANIE INFORMACJI O UE

Online

Informacje o Unii Europejskiej są dostępne we wszystkich językach urzędowych UE w portalu Europa (european-union.europa.eu).

Publikacje UE

Publikacje UE można obejrzeć lub zamówić na stronie: op.europa.eu/pl/publications. Większą liczbę egzemplarzy bezpłatnych publikacji można otrzymać, kontaktując się z serwisem Europe Direct lub z lokalnym centrum dokumentacji europejskiej (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_pl).

Prawo UE i powiązane dokumenty

Informacje prawne dotyczące UE, w tym wszystkie unijne akty prawne od 1951 r., są dostępne we wszystkich językach urzędowych UE w portalu EUR-Lex (eur-lex.europa.eu).

Otwarte dane UE

Portal data.europa.eu zapewnia dostęp do otwartych zbiorów danych pochodzących z instytucji, organów i agencji UE. Dane te można pobierać i wykorzystywać bezpłatnie, zarówno do celów komercyjnych, jak i niekomercyjnych. Portal umożliwia również dostęp do wielu zbiorów danych z krajów europejskich.

