



Strasburg, dnia 11.7.2023 r.  
SWD(2023) 250 final

PART 2/2

**DOKUMENT      ROBOCZY      SŁUŻB      KOMISJI**

*Towarzyszący dokumentowi:*

**KOMUNIKAT KOMISJI DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY, EUROPEJSKIEGO  
KOMITETU EKONOMICZNO-SPOŁECZNEGO I KOMITETU REGIONÓW**

**Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja  
wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji  
technologicznej**

{COM(2023) 442 final}

1.	WPROWADZENIE.....	2
2.	GLOSARIUSZ.....	3
3.	SPRAWOZDANIE OBYWATELSKIE PANELU OBYWATELSKIEGO KOMISJI EUROPEJSKIEJ DS. ŚWIATÓW WIRTUALNYCH .....	4
3.1.	Panel .....	4
3.2.	Zalecenia.....	5
3.3.	Co dalej? .....	6

## 1. WPROWADZENIE

Niniejszy dokument roboczy służb Komisji towarzyszy komunikatowi „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej” i zawiera przegląd tendencji i prognoz rynkowych w podziale na wybrane ekosystemy przemysłowe.

Załącznik zawiera ostateczną wersję 23 zaleceń przedstawionych przez obywateli i stanowiących wynik prac panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych.

## 2. GLOSARIUSZ

Termin lub akronim	Znaczenie lub definicja robocza – proponowane definicje opracowano wyłącznie na potrzeby niniejszego dokumentu i jego zrozumienia
Rzeczywistość rozszerzona (AR)	Interaktywna technologia, która w czasie rzeczywistym łączy informacje cyfrowe z fizycznym otoczeniem użytkownika. Poszerza ona postrzeganie środowisk i obiektów świata fizycznego przez użytkownika poprzez nałożenie na nie dodatkowej warstwy złożonej z cyfrowych elementów sensorycznych. Rzeczywistości rozszerzonej można doświadczyć za pomocą różnych urządzeń, w tym smartfonów, tabletów i inteligentnych okularów.
Panel obywatelski	Nowatorski instrument demokracji, który stawia obywateli w centrum kształtowania polityki publicznej. Losowo wybrane osoby ze wszystkich 27 państw członkowskich UE zbierają się, by omówić kluczowe przyszłe wnioski ustawodawcze na szczeblu europejskim i sformułować zalecenia, które Komisja Europejska uwzględni następnie przy określaniu celów politycznych i konkretnych polityk.
Tożsamość cyfrowa	Zbiór danych, które w niepowtarzalny sposób reprezentują osobę lub organizację w świecie cyfrowym. Tożsamość cyfrową wykorzystuje się do celów uwierzytelniania, autoryzacji i weryfikacji w internecie. Obejmuje ona ślady cyfrowe pozostawiane przy korzystaniu z usług cyfrowych.
Metawersum	Interoperacyjna sieć światów wirtualnych.
Web 4.0	Czwarta generacja World Wide Web (WWW), w ramach której świat fizyczny i światy cyfrowe są płynnie połączone ze sobą, umożliwiając bardziej intuicyjne i immersyjne doznania. Dzięki wykorzystaniu zaawansowanej sztucznej inteligencji i zaawansowanego inteligentnego otoczenia, internetu rzeczy, światów wirtualnych oraz możliwości oferowanych przez rzeczywistość rozbudowaną internet oraz rzeczywiste obiekty i środowiska są w pełni zintegrowane i komunikują się ze sobą przy wykorzystaniu koncepcji opartych w większym stopniu na współpracy, bardziej zdecentralizowanych oraz ukierunkowanych w większej mierze na użytkownika.
Światy wirtualne	Trwałe, trójwymiarowe, immersyjne otoczenia w czasie rzeczywistym, zacierające granice między światem rzeczywistym i wirtualnym, które można wykorzystywać do

	nawiązywania i utrzymywania kontaktów, pracy, nauki, dokonywania transakcji, zabawy i twórczości.
--	---

### 3. SPRAWOZDANIE OBYWATELSKIE PANELU OBYWATELSKIEGO KOMISJI EUROPEJSKIEJ DS. ŚWIATÓW WIRTUALNYCH

W następstwie zaleceń końcowych Konferencji w sprawie przyszłości Europy Komisja, w komunikacie „Od wizji do konkretnych działań” (z 17 czerwca 2022 r.), zobowiązała się umożliwić debatę w ramach paneli obywatelskich w celu uzyskania ich zaleceń na potrzeby przygotowania niektórych kluczowych wniosków ustawodawczych.

Drugi z tej **nowej generacji paneli obywatelskich** zorganizowały między 24 lutego i 23 kwietnia 2023 r. Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii oraz Dyrekcja Generalna ds. Komunikacji i dotyczył on **światów wirtualnych**.

Obrady tego panelu stanowiły uzupełnienie konsultacji przeprowadzonych przez Komisję Europejską z różnymi zainteresowanymi stronami w kontekście inicjatywy dotyczącej światów wirtualnych zapowiedzianej w programie prac Komisji na 2023 r.

Obywatele mieli wskazać, jakie cele, zasady i działania powinny, w oparciu o Europejską deklarację praw i zasad cyfrowych<sup>1</sup>, kierować rozwojem pożądanym i sprawiedliwym światów wirtualnych w wyłaniającym się ekosystemie światów wirtualnych. UE i jej państwa członkowskie są zdecydowane wykorzystać potencjał tkwiący w transformacji cyfrowej przy jednoczesnej ochronie praw mieszkańców UE. Przedstawione zalecenia wniosły wkład w komunikat „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej” i towarzyszący mu dokument roboczy służb Komisji. Zalecenia te zostaną również uwzględnione w przyszłych inicjatywach.

#### 3.1. Panel

Panel **składał się** ze 140 losowo wybranych obywateli odzwierciedlających różnorodność UE pod względem wieku, płci, sytuacji społeczno-ekonomicznej, wykształcenia i geografii (tj. zarówno obywatelstwa, jak i miejsca zamieszkania – w mieście lub na wsi). Obywatele ci spotkali się w trakcie trzech weekendów, by opracować zbiór przewodnich zasad i działań służących rozwojowi sprawiedliwych i pożądanym światów wirtualnych w UE.

**Pomagali** im w tym profesjonalni moderаторzy i koordynatorzy, eksperci Komisji Europejskiej oraz komitet wiedzy złożony z ekspertów zewnętrznych.

---

<sup>1</sup> <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/declaration-european-digital-rights-and-principles>

### 3.2. Zalecenia

W trakcie prac nad sformułowaniem zaleceń obywatele wykazali się **wysokim poziomem zaangażowania** i byli w stanie nakreślić wybiegający w przyszłość model światów wirtualnych, mimo złożoności i nowości tego tematu, w przypadku którego liczne zmienne i czynniki pozostają nieznane. W trakcie pierwszego posiedzenia panelu jego członkowie zwiedzili wystawę, na której mogli dowiedzieć się więcej o światach wirtualnych, oraz zapoznać się z konkretnymi przykładami i sposobami wykorzystania takich światów; ponadto internetowa część panelu została zorganizowana za pośrednictwem platformy światów wirtualnych.

W 23 zaleceniach powyższego panelu – wymienionych w załączniku – przyjęto **szeroko zakrojone podejście systemowe** i kwestię wyłaniających się światów wirtualnych uwzględniono w sposób ogólny. W zaleceniach obywateli podkreśla się, że podstawę rozwoju światów wirtualnych powinny stanowić unijne cyfrowe prawa, wartości i przepisy, mające sprawić, że światy wirtualne będą inkluzywne, dostępne, przejrzyste i zrównoważone. Obywatele zalecają na przykład działania mające zapewnić dostępność światów wirtualnych dla wszystkich, żądają łatwych w użyciu formularzy zgody na wykorzystywanie danych oraz podkreślają znaczenie korzystania z ekologicznych źródeł energii w procesach rozwoju. Obywatele kładą również nacisk na potrzebę zapewnienia ścisłej współpracy między wszystkimi zainteresowanymi stronami, w tym przedstawicielami środowiska akademickiego, biznesu i ustawodawcami. Obywatele jasno wyrazili swoją nadzieję, że dzięki ustanowieniu norm opartych na wartościach demokratycznych **Europa stanie się ważnym w skali światowej graczem** w obszarze nowych światów wirtualnych, przyczyniając się tym samym do kształtowania norm międzynarodowych.

W zaleceniach potwierdzono potrzebę **podejścia opartego na dowodach**, które ma przyświecać rozwojowi światów wirtualnych **ukierunkowanych na człowieka**, podkreślając znaczenie badań naukowych dla oceny wpływu na zdrowie oraz inkluzywnych forów partycypacji dla ustalenia wspólnych norm. W zaleceniach uznano również znaczenie **zwiększania świadomości oraz edukacji i cyfrowych umiejętności obywateli**.

W zaleceniach obywateli światy wirtualne wiążą się z koniecznością określenia polityk ułatwiających wykorzystanie wyłaniających się szans i sprostanie pojawiającym się jednocześnie wyzwaniom. Przykładowo **rynek pracy powinien uwzględniać specyfikę światów wirtualnych**, aby w pełni korzystać z cyfrowych możliwości rynkowych. Światy wirtualne powinny być zgodne z szerszym celem, jakim jest **gospodarka o obiegu zamkniętym**, a powiązane działania powinny dotyczyć kwestii odpowiedzialności zarówno 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 pragną, aby światy wirtualne były **odpowiednio monitorowane** pod kątem zachowań antyspołecznych i przestępczości oraz aby nie stały się przedmiotem samoregulacji ze strony bardzo dużych platform.

### 3.3. Co dalej?

Niektóre zalecenia odzwierciedlają **niedawne i bieżące działania** prowadzone przez Komisję Europejską – przy udziale państw członkowskich i zainteresowanych stron – w odniesieniu do transformacji cyfrowej, co potwierdza potrzebę działań na szczeblu UE w tym obszarze. Przyjęte niedawno 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 odpowiednich 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. We wrześniu 2022 r. Komisja zainicjowała również branżową koalicję na rzecz rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej. Ułatwia ona prowadzenie dialogu z zainteresowanymi stronami, pomagając w kształtowaniu polityki i określaniu kluczowych wyzwań i możliwości dla europejskiego sektora VR/AR.

W zaleceniach obywateli wskazano również **punkty do dalszego rozważenia**, do których należy m.in. wezwanie do zapewnienia bezpieczeństwa danych osobowych. Choć istnieją już nadrzędne przepisy europejskie w tej dziedzinie (ogólne rozporządzenie o ochronie danych – RODO), Komisja mogłaby bardziej szczegółowo uwzględnić w swoich pracach wpływ światów wirtualnych na wykorzystanie nowych rodzajów danych, takich jak dane biometryczne.

W zaleceniach obywateli **wskazano również pewne obszary możliwych przyszłych działań** Komisji, państw członkowskich i innych podmiotów. Zgodnie z zaleceniami obywateli Komisja proponuje w **komunikacie** „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku 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 uwzględniane w różnych obszarach prac, między innymi zalecenie 19 (UE musi opracować regulacje dotyczące tożsamości cyfrowej) w postaci wniosku dotyczącego tożsamości cyfrowej. Zapowiedziane działania służą wspieraniu wspólnego – z państwami członkowskimi i zainteresowanymi stronami – podejścia w celu dalszego **budowania świadomości i wspierania rozwoju dostępnych, otwartych, bezpiecznych i zrównoważonych światów wirtualnych**, zapewnieniu obywatelom łatwych w użyciu informacji i narzędzi na potrzeby zarządzania **wirtualnymi tożsamościami**, danymi i wirtualnymi zasobami podczas korzystania ze światów wirtualnych, wspieraniu europejskich prac badawczo-

rozwojowych i otwartych standardów, a także lepszemu zrozumieniu wpływu światów wirtualnych na zdrowie i dobrostan.

Wyniki panelu będą stanowić wsparcie dla nadrzędnych prac Komisji, a także mogą **służyć jako wytyczne pomagające państwom członkowskim w opracowywaniu działań politycznych dotyczących światów wirtualnych**. Jeśli chodzi o kształtowanie polityki przez Komisję Europejską, zalecenia stanowią uzupełnienie wyników konsultacji publicznych przeprowadzonych przez Komisję i stanowią punkt odniesienia dla ogólnego podejścia Komisji i jej przyszłych działań. Wyniki prac obywateli stanowią cenne **źródło inspiracji** i istotny wkład do wykorzystania w nadchodzących latach –zostaną one **wykorzystane w pracach i propozycjach politycznych Komisji** dotyczących powstających światów wirtualnych. Ponadto przedstawione zalecenia stanowią cenną podstawę dla działań wielu zainteresowanych stron zaangażowanych w rozwój nowych światów wirtualnych. Obywatele będą na bieżąco informowani o najważniejszych zmianach w obszarze światów wirtualnych, takich jak przyjęcie inicjatywy oraz nowe inicjatywy wynikające z ich prac w panelu.



## Załączniki

Wyniki: Wartości obywatelskie i pełny tekst zaleceń

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

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

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



## 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 ujednolicenie 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 metawersum (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 2**

##### **Opracowanie ujednoliconych 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 ujednolicone 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.

**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 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.

#### 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 (badaczy, 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 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 szczeblu 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?

## **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 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.

### **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 zachęty w postaci unijnych certyfikatów. UE powinna zająć się zapewnieniem programu szkolenia, aby stworzyć standardowy system.

## 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.

## **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.

Mogłoby 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 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.

**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 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.

### **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 ekspertów 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 udostępniać (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 (jaki 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 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.



## 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 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.

## **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 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 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.

## 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 etykietce/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 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.

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

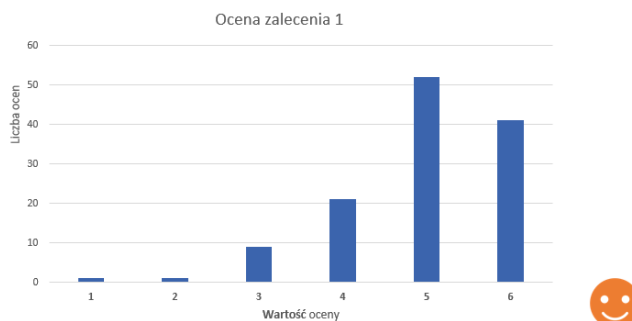
12	W stronę wirtualnych światów o obiegu zamkniętym: prawa i obowiązki obywateli i sektorów przemysłowych	4,8
13	Zielone światy wirtualne korzystające w przejrzysty sposób z energii odnawialnej	4,8
14	Światy wirtualne – zbudujmy wspólnie i odpowiedzialnie zdrową przyszłość!	5,3
15	Wskaźniki dotyczące 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

## Zalecenie 1

RYNKI PRACY W EUROPEJSKICH ŚWIATACH WIRTUALNYCH

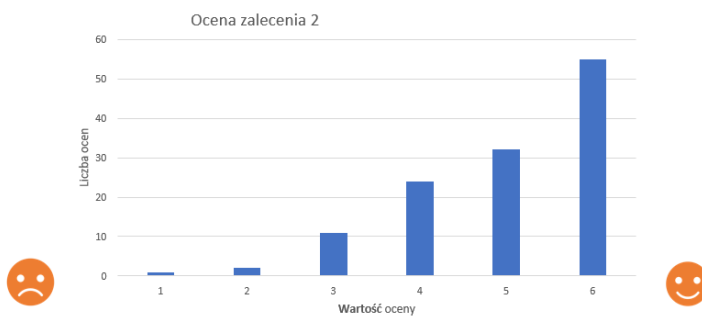


Średnia  
**5,0**



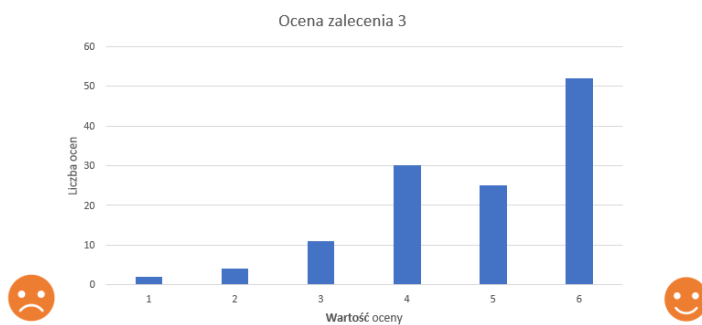
## Zalecenie 2

OPRACOWANIE UJEDNOLICONYCH SZKOLEŃ  
NA POTRZEBY PRACY W ŚRODOWISKU  
ŚWIATÓW WIRTUALNYCH



## Zalecenie 3

REGULARNY PRZEGLĄD OBOWIĄZUJĄCYCH  
UNIJNYCH WYTYCZNYCH DOTYCZĄCYCH  
ŚWIATÓW WIRTUALNYCH

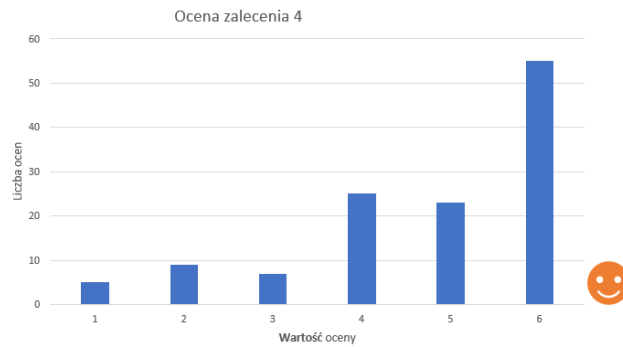


## Zalecenie 4

WSPARCIE FINANSOWE NA ROZWÓJ  
ŚWIATÓW WIRTUALNYCH

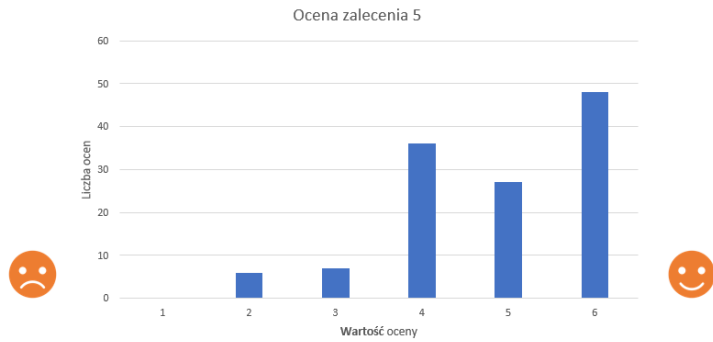


Średnia  
**4,8**



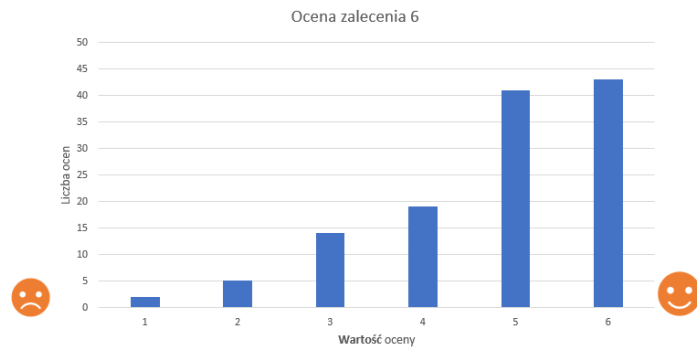
## Zalecenie 5

FORA PARTYCYPACJI NA RZECZ WSPÓLNYCH  
PRAC ROZWOJOWYCH, REGULACJI I NORM



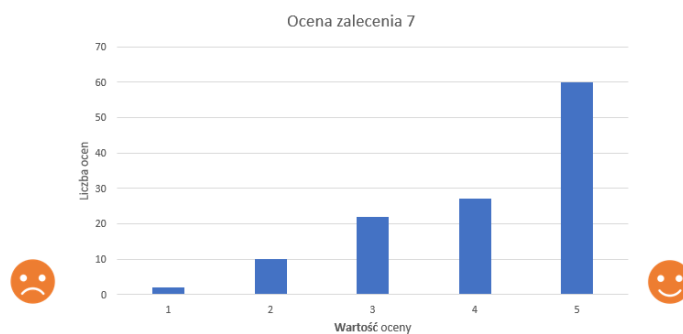
## Zalecenie 6

CERTYFIKACJA PRZEDSIĘBIORSTW I  
UŻYTKOWNIKÓW NA POTRZEBY ŚWIATÓW  
WIRTUALNYCH



## Zalecenie 7

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





## Zalecenie 8

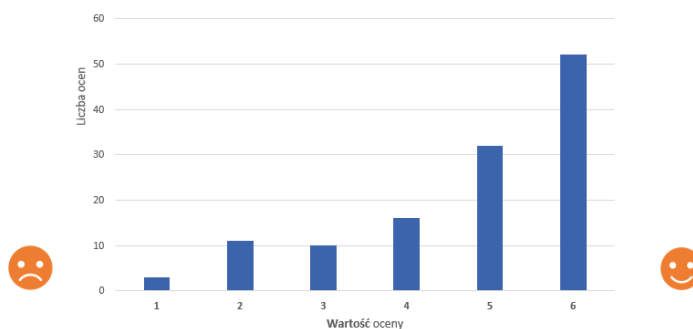
POLICJA DZIAŁAJĄCA W ŚWIATACH WIRTUALNYCH I ZAPEWNIAJĄCA TAM OCHRONĘ

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraż swoją opinię

Średnia

4,8

Ocena zalecenia 8



## Zalecenie 9

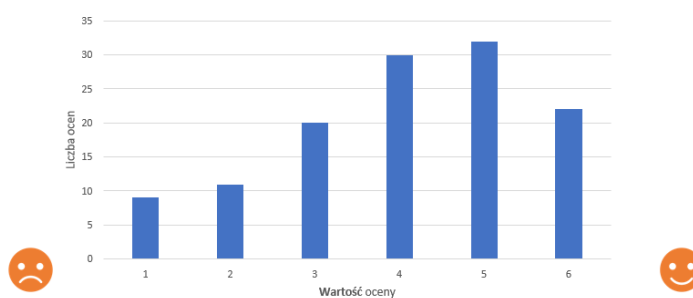
SZTUCZNA INTELIGENCJA JAKO WSPARCIE POLICJI W ŚWIATACH WIRTUALNYCH

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraż swoją opinię

Średnia

4,1

Ocena zalecenia 9



## Zalecenie 10

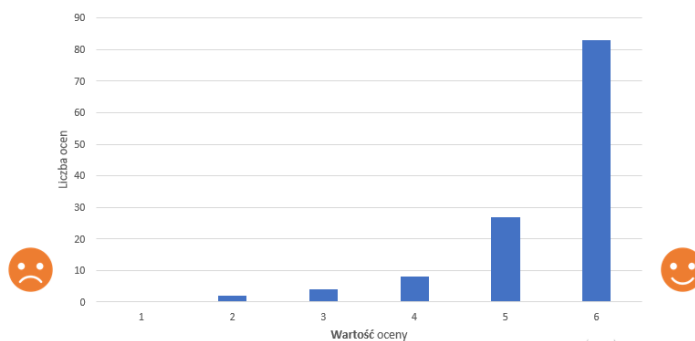
SZKOLENIE NAUCZYCIELI W ZAKRESIE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH I NARZĘDZI CYFROWYCH

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraź swoją opinię

Średnia

5,5

Ocena zalecenia 10



## Zalecenie 11

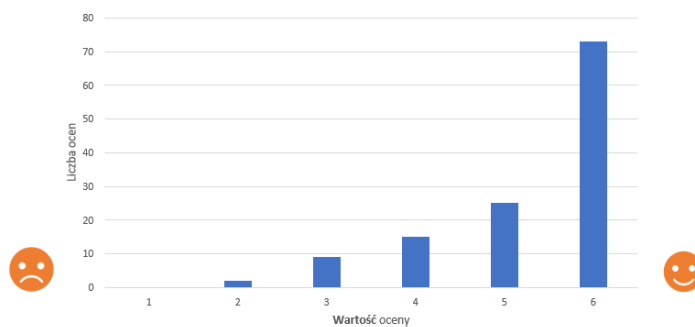
SWOBODNY DOSTĘP DO INFORMACJI NA TEMAT NARZĘDZI CYFROWYCH I DO ŚWIATÓW WIRTUALNYCH DLA WSZYSTKICH OBYWATELI UE

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraź swoją opinię

Średnia

5,3

Ocena zalecenia 11

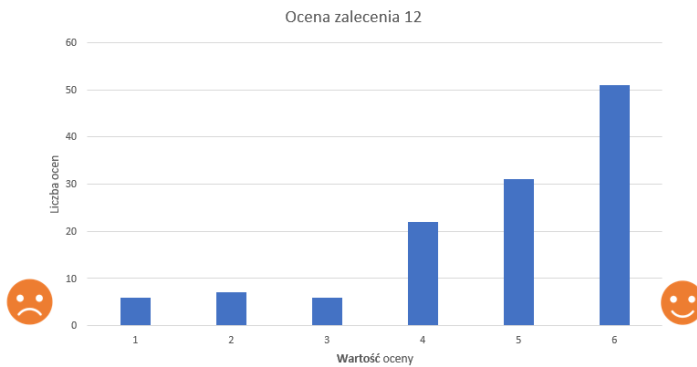


## Zalecenie 12

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



Średnia  
**4,8**

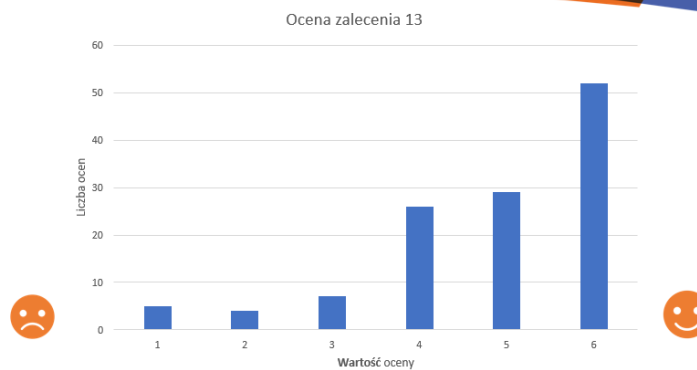


## Zalecenie 13

ZIELONY ŚWIAT WIRTUALNY KORZYSTAJĄCY W  
PRZEJRZYSTY SPOSÓB Z ENERGII ODNAWIALNEJ

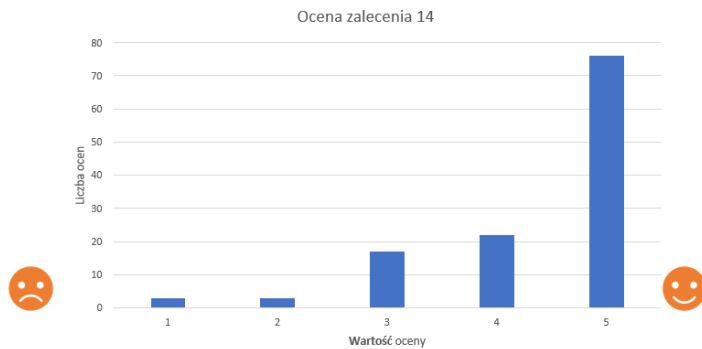


Średnia  
**4,8**



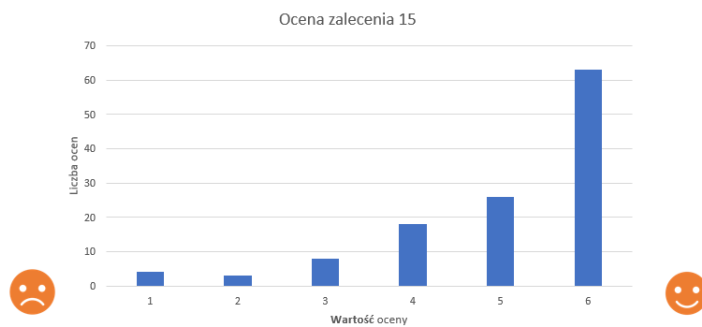
## Zalecenie 14

ŚWIATY WIRTUALNE – ZBUDUJMY WSPÓLNIE I  
ODPOWIEDZIALNIE ZDROWĄ PRZYSZŁOŚĆ!



## Zalecenie 15

WSKAŹNIKI DOTYCZĄCE ZDROWYCH, WŁĄCZAJĄCYCH,  
PRZEJRZYSTYCH I ZRÓWNOWAŻONYCH WIRTUALNYCH  
ŚWIATÓW



## Zalecenie 16

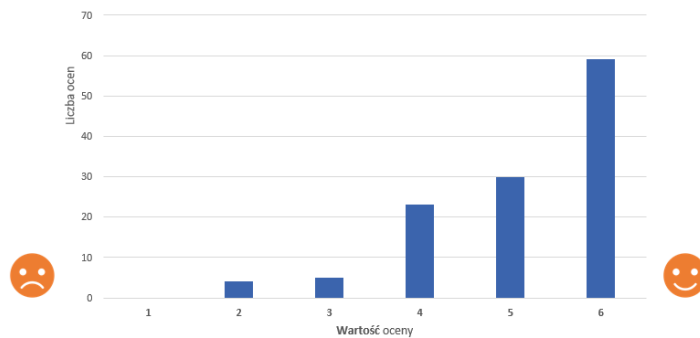
DOKUMENT W SPRAWIE ŚWIATÓW WIRTUALNYCH  
DOTYCZĄCY EDUKACJI I ZWIĘKSZANIA ŚWIADOMOŚCI –  
„TY, JA I METAWERSUM”

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraź swoją opinię

Średnia

5,1

Ocena zalecenia 16



## Zalecenie 17

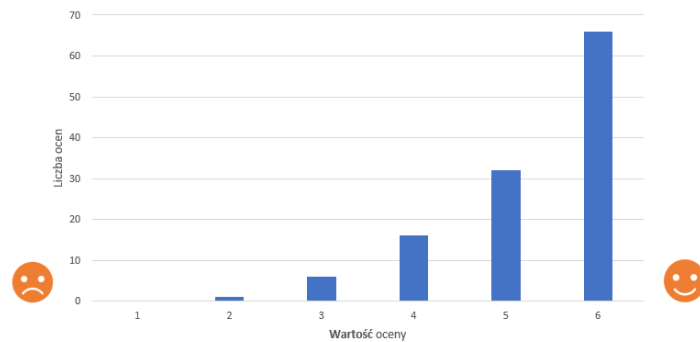
AKT „MOJE DANE TO NIE TWOJE DANE” – „WŁAŚCIWE  
DANE WE WŁAŚCIWYCH RĘKACH”

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraź swoją opinię

Średnia

5,3

Ocena zalecenia 17



## Zalecenie 18

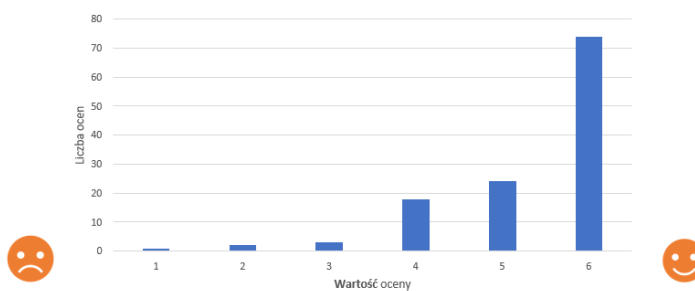
ROZWÓJ INFRASTRUKTURY CYFROWEJ

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraż swoją opinię

Średnia

5,3

Ocena zalecenia 18



## Zalecenie 19

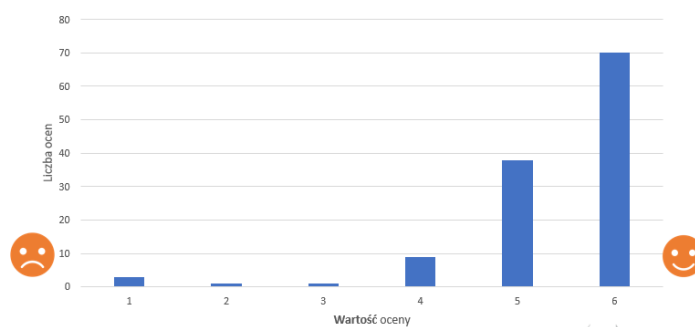
UE MUSI OPRACOWAĆ ROZPORZĄDZENIA DOTYCZĄCE TOŻSAMOŚCI CYFROWEJ I SYTUACJI, W KTÓRYCH NALEŻY POZWOLIĆ OBYWATEŁOM POZOSTAĆ ANONIMOWYMI, I ZABEZPIECZYĆ ICH PRAWO W TYM WZGLĘDZIE

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraż swoją opinię

Średnia

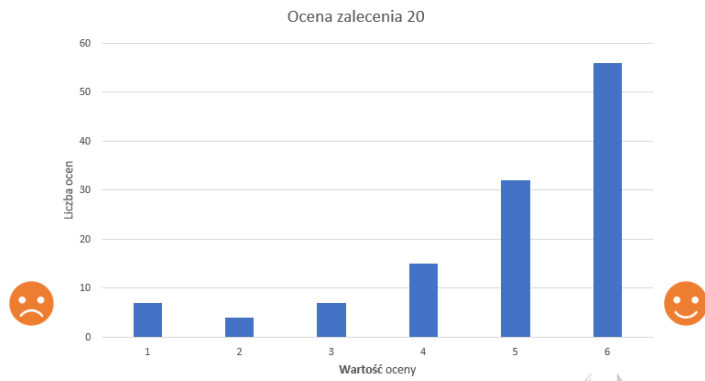
5,4

Ocena zalecenia 19



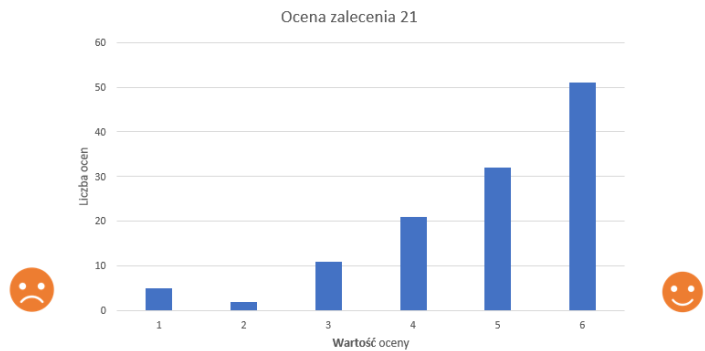
## Zalecenie 20

DOSTĘPNOŚĆ DLA WSZYSTKICH – NIE POZOSTAWIAĆ  
NIKOGO W TYLE



## Zalecenie 21

RAMY PRAWNE DOTYCZĄCE PRZEJRZYSTOŚCI I OCHRONY  
WSZYSTKICH OSÓB W METAWERSUM – PRIORYTETOWE  
TRAKTOWANIE GRUP SZCZEGÓLNIIE WRAŻLIWYCH



## Zalecenie 22

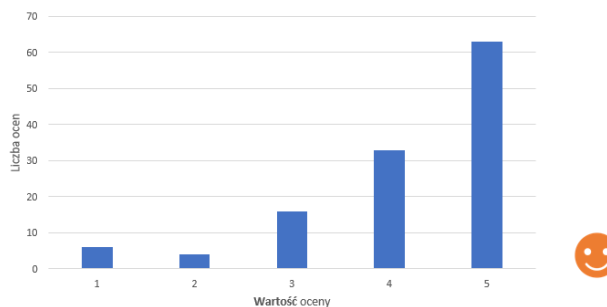
UNIJNE ETYKIETY/CERTYFIKATY DLA APLIKACJI W ŚWIATACH WIRTUALNYCH

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraź swoją opinię

Średnia

5,2

Ocena zalecenia 22



## Zalecenie 23

SILNA I PIONIERSKA POZYCJA UE W ŚWIATACH WIRTUALNYCH.

Europejski panel obywatelski  
Światy wirtualne  
Wyraź swoją opinię

Średnia

5,1

Ocena zalecenia 23

