



European
Commission



Panel europskih građana o virtualnim svjetovima

Brošura

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

O ovoj brošuri

Dobro došli na Panel europskih građana o virtualnim svjetovima!

Prije svega, želimo vam zahvaliti što ste pristali sudjelovati u ovom postupku. Zajedno sa 149 drugih građana iz cijele Europske unije upustit ćete se u pravu pustolovinu, postupak u kojem građani razmatraju problematiku virtualnih svjetova.

Kako bismo vam pomogli da bolje razumijete ovaj postupak, ovu smo brošuru raspodijelili u pet odjeljaka:

- 1. UVOD U NOVU GENERACIJU EUROPSKIH PANELA GRAĐANA** 4
Paneli građana demokratska su inovacija koja stavlja građane u središte odlučivanja o javnim pitanjima. U ovom odjeljku ukratko ćemo vam dočarati kako takvi postupci funkcioniraju.
- 2. PREDMET RAZMATRANJA: NA ČEMU ĆU RADITI?** 6
Europska komisija pozvala vas je da ispunite određenu zadaću: ovo je predmet koji ste pozvani razmotriti i donijeti odluku o njemu.
- 3. TEMA: ŠTO TREBAM ZNATI O VIRTUALNIM SVJETOVIMA?** 8
Ne morate biti ili postati stručnjak da biste smisleno pridonijeli panelu građana, ali važno je da znate neke osnovne informacije o toj temi. U ovom ćete odjeljku saznati više o glavnim izazovima i mogućnostima koje prate razvoj virtualnih svjetova.
- 4. PRAKTIČNE INFORMACIJE** 14
Nadamo se da ćemo vaše putovanje i sudjelovanje učiniti što ugodnijim za vas. Ovaj odjeljak pokriva prijevoz, smještaj, dnevnicu i druga praktična pitanja koja morate uzeti u obzir.
- 5. TKO JE ORGANIZATOR OVOG PANELA?** 16
Važno je da znate koje su institucije i organizacije odgovorne za ovaj panel.



1. Uvod u **novu generaciju** europskih panela građana

Što su paneli europskih građana?

U panelima građana Europske komisije nasumično odabrani građani iz svih 27 država članica EU-a okupljaju se kako bi raspravljali o ključnim predstojećim prijedlozima na europskoj razini. Na temelju tih transnacionalnih interakcija građani daju preporuke koje će Europska komisija uzeti u obzir pri definiranju svojih političkih ciljeva i konkretnih politika.

Europska unija sazvala je 4 panela tijekom Konferencije o budućnosti Europe u razdoblju 2021. – 2022. Ondje se 800 nasumično odabranih građana okupilo u četiri europska panela građana, od kojih je svaki održavao tri sastanka. Sudionici su

jedni s drugim podijelili – na svom jeziku – svoje perspektive i ideje o gospodarstvu, socijalnoj pravdi, radnim mjestima, obrazovanju, kulturi, mladima, sportu, digitalnoj transformaciji, demokraciji, vrijednosti EU-a, sigurnosti, vladavini prava, klimatskim promjenama, zdravlju, migracijama i ulozi EU-a u svijetu. Na kraju panela građani su izradili 178 preporuka, od čega je kasnije nastalo 49 prijedloga i više od 300 povezanih mjera.

Nova generacija panela građana

Europski paneli konferencije bili su revolucionarna demokratska vježba na europskoj razini, koja je građane stavila u središte oblikovanja budućnosti Europske unije.





Građani koji su sudjelovali na konferenciji smatrali su da bi im se i dalje trebale omogućavati slične, češće prilike za sudjelovanje u donošenju europskih politika u budućnosti. Kao odgovor na to, predsjednica Europske komisije Ursula von der Leyen najavila je novu generaciju panela građana radi savjetovanja s nasumično odabranim građanima o određenim ključnim prijedlozima na europskoj razini. Paneli građana koji su bili središnji dio konferencije (o budućnosti Europe) sada su redovito obilježje našeg demokratskog života, kako je navela u svojem govoru o stanju Unije u rujnu 2022.

Cilj nove generacije panela građana jest nadograditi dosadašnja iskustva. Najavljena su tri nova panela, a za svaki će biti održana tri sastanka. Ovog će se puta paneli građana baviti konkretnijim političkim temama, s naglaskom na otpad od hrane, virtualne svjetove i obrazovnu mobilnost. Sudionici će moći međusobno komunicirati na svojim jezicima, zahvaljujući pomoći prevoditelja.

Kako funkcioniraju paneli građana?

Svaki panel sastoji se od 150 nasumično odabranih građana iz svih država članica EU-a, od kojih je jedna trećina mlađa od 26 godina, kako bi predstavljali buduće generacije Europe. Panel građana kombinira suradnički rad u malim sku-

pinama (od oko 12 osoba) s plenarnim radom (svih 150 sudionika zajedno). Za provedbu tog rada panelistima će asistirati tim za pomoć. Taj tim čine stručnjaci za stvaranje dinamičnijeg grupnog rada kako bi izvukli najbolje iz svakog pojedinca i grupe u cjelini. Također će građanima pružiti niz alata za zajednički rad i kolektivno donošenje odluka.

Budući da ste panelist, važno je da razumijete da cilj ovog postupka nije da postanete stručnjak za tu temu. Steći ćete osnovna znanja o toj temi i na temelju vlastitih vrijednosti i životnih iskustava moći ćete davati preporuke.

Panel građana o virtualnim svjetovima

Kao što već znate, vi ste sudionik panela na panelu 2 o virtualnim svjetovima. Drugi građani odabrani su za panele 1 i 3, koji se bave drugim temama.

U ovom panelu sastat ćete se triput. Dva sastanka okupit će sve paneliste uživo (u Bruxellesu), a jedan će se održati virtualno (online):

- **1. sesija:**
24. - 26. veljače (na lokaciji u Bruxellesu)
- **2. sesija:** 10. - 12. ožujka (online)
- **3. sesija:**
21. - 23. travnja (na lokaciji u Bruxellesu)

2. Predmet razmatranja: Na čemu ću raditi?

Sve se više navikavamo na interakciju s digitalnim okruženjima. Do sada se ta interakcija odvijala putem ekrana. No nova pojava, poznat kao „metaverzum” (engl. „metaverse”), uskoro će ponuditi novu vrstu online iskustva kroz „virtualnu”, „mješovitu” ili „proširenu” stvarnost u novim „virtualnim svjetovima”.

Mnogi ljudi vjeruju da bi virtualni svjetovi, koji se nazivaju i metaversima, mogli biti promjena usporediva s pojavom interneta i da će transformirati način na koji radimo i međusobno surađujemo u budućnosti. Tijekom posljednjih nekoliko godina – a posebno nakon pandemije bolesti COVID-19 – brojni javni i privatni akteri masovno ulažu u tu tzv. „proširenu stvarnost”, ubrzavajući promjene u pogledu naših radnih mjesta i navika.

Unatoč ovoj povećanoj pozornosti, takva se transformacija neće dogoditi iznenada. Virtualnim svjetovima trebat će puno godina da se razviju u visokokvalitetno, realno digitalno okruženje, a još uvijek nema jasne

predodžbe o tome što bi metaverzumi mogli i trebali postati. EU i njene države članice obvezali su se na iskorištavanje potencijala te preobrazbe, razumijevanje njezinih mogućnosti, ali i rizika i izazova koje ona predstavlja, istodobno štiteći prava europskih građana. Europska komisija stoga je odlučila sazvati panel građana s jasnim ciljem da pozove sve njegove sudionike da odgovore na sljedeće pitanje:

koja vizija, načela i radnje trebaju usmjeravati razvoj atraktivnih i pravednih virtualnih svjetova?

U prvoj sesiji izgradit ćete zajedničku viziju o tome kakav bi trebao biti atraktivan i pošten virtualni svijet. Uz pomoć vanjskih predavača dublje ćete uroniti u razumijevanje teme, konteksta za raspravu te izazova s kojima se trenutačno suočavamo. Što je još važnije, imat ćete priliku izravno doživjeti virtualnu stvarnost i istražiti njezine različite načine upotrebe u našim svakodnevnim životima u prošlosti, sadašnjosti i budućnosti.

U drugoj sesiji nadovezat ćete se na zajedničku viziju iz 1. sesije kako biste utvrdili vrijednosti i načela koja bi trebala usmjeravati razvoj virtualnih svjetova, raspravljali o njima i prioritizirali ih, te ćete početi istraživati područja djelovanja kako bi ta vizija postala stvarnost. Ovdje će biti ključno obratiti dodatnu pozornost na određene ustupke između načela, sektora i/ili ciljnih skupina te imati na umu različite načine upotrebe virtualne stvarnosti u našim svakodnevnim životima. Pozvat ćemo mnoge aktore iz toga područja, čiji će doprinos biti važan kako bi vam pružili velik opseg perspektiva i informacija o toj temi. Ova sesija održavat će se „online” na platformi virtualne





stvarnosti: cilj je početi formulirati prve ideje za preporuke o virtualnim svjetovima, dok ih istovremeno doživljavate.

U trećoj i posljednjoj sesiji ideje ćete pretvoriti u konkretne preporuke te ćete razviti katalog preferiranih radnji koje treba poduzeti za razvoj poželjnih metaverzuma, kroz fokusiranje na vodeća načela i slučajeve upotrebe.

Tijekom ovog panela doživjet ćete virtualnu stvarnost i njezine različite načine upotrebe u svakodnevnom životu te dobiti dovoljno informacija za raspravu o mogućem utjecaju, prednostima i ustupcima u pogledu virtualnih svjetova na naš svakodnevni život – na posao, zdravlje, obrazovanje, slobodno vrijeme, kupovinu, zabavu, politiku itd. – kao i ulozi ključnih javnih i privatnih dionika, unutar i izvan EU-a, u toj transformaciji.

Očekivani ishod panela je skup vodećih načela i radnji za razvoj virtualnih svjetova u EU, na temelju vaših iskustava, percepcija i želja za budućnost. Bit će u obliku preporuka upućenih Europskoj komisiji kako bi se uključile u inicijativu na tu temu.

3. Tema: što trebam znati o virtualnim svjetovima?

Sada kada znate malo više o samom postupku, usredotočimo se na samu temu. Sastavili smo ovaj kratki odjeljak kako bismo vam pomogli da uđete u ovu fascinantnu i široku temu. Naravno, ne možemo pokriti svaki aspekt na sveganeholiko stranica, a detaljnije informacije dobivat ćete tijekom trajanja panela.

Što su metaverzumi?
Što je proširena stvarnost?
Što je produžena stvarnost?

Prva osoba koja je predstavila pojam metaverzuma jest autor znanstvene fantastike Neil Stephenson u svom romanu „Potpuni raspad“ („Snow Crash“) iz 1992. godine. Sada, nakon trideset godina, sve češće posvuda čujemo pojmove „metaverzum“ i „virtualni svjetovi“. Međutim, ne postoji jedinstvena i univerzalna definicija o tome što oni jesu! Zato je tako zanimljivo što ste uključeni u panel jer nam je potrebna vaša pomoć pri usmjeravanju razvoja metaverzuma kako bismo bili sigurni da će biti poštteni, sigurni i praktični za upotrebu za Europljane.

Trenutačno se virtualni svjetovi uglavnom upotrebljavaju u industrijama kao što su automobilska i zrakoplovna, kao i u području online igara i zabave, gdje se osjetila vida i sluha smještaju u sve realističnije i sofisticiranije digitalno okruženje. U budućnosti će se imerzivna kvaliteta virtualnih svjetova poboljšati uključivanjem drugih osjetila poput okusa, mirisa i dodira. Nadalje, upotreba ove tehnologije proširit će se i na druga područja društva, kao što su obrazovanje, zdravstvo, učenje, rad, kultura itd.

U usporedbi s virtualnim svjetovima, riječ „metaverzum“ obično ima širi opseg. Kao prvo, uzima u

obzir kako se virtualni svjetovi mogu međusobno povezati i postati mreža virtualnih svjetova. Točnije rečeno, kako bi se mogli ponašati kao internet, u kojem se vaše računalo povezuje s drugim računalima. Metaverzum također uzima u obzir situacije u kojima se digitalni sloj dodaje našoj fizičkoj stvarnosti. Možda poznajete uspješnu igricu proširene stvarnosti Pokémon GO, u kojoj putem mobitela vidite animirane likove kako hodaju ulicom.

Što je tako posebno u pogledu metaverzuma?

Virtualni svjetovi ili metaverzumi razlikuju se od postojećih digitalnih okruženja na tri važna načina:

1. Imaju tendenciju da budu u većoj mjeri imerzivni: virtualna stvarnost (VR) spaja fizički svijet s virtualnim svjetovima i u cijelosti uranja korisnike u potpuno drugačiji svijet koji može izazvati snažnu, fizičku iluziju da ste u „stvarnom“ prostoru s drugima: ne „odlazite“ u virtualne svjetove, već „stupate u“ njih. U budućim virtualnim svjetovima moći ćete, primjerice, namerisati parfem u trgovini parfema ili osjetiti dodir predmeta: to je ono što uranjanje u te svjetove omogućuje – pomoću osjetila iskustvo postaje još uvjerljivije. Na taj će način biti moguće, na primjer, prisustvovati događajima, kupovati i raditi u različitim virtualnim svjetovima. Te će aktivnosti





biti instinktivnije i bliže našim fizičkim iskustvima: istraživanja su pokazala da proširena, mješovita i virtualna stvarnost imaju snažan utjecaj na naš mozak, emocije, pa čak i razinu hormona.

2. Često su interaktivniji: miješanje digitalnih elemenata s fizičkim svijetom stvara novi skup mogućih interakcija za ljude. Ne samo u zabavne svrhe, već i za suradnju, razvoj umjetničke kreativnosti, teleportiranje svog avatara na neko drugo mjesto, provođenje simulacija medicinskih intervencija, očuvanje kulture, zaštitu okoliša ili prevenciju katastrofa i još puno toga.

3. Mnogi od njih su trajni: ne mogu se zauzastaviti niti staviti na čekanje, a postoje čak i ako niste u interakciji s njima. Oni nastavljaju postojati bez vas. To ga čini uvelike različitim od digitalnog iskustva koje započinje i završava vašom interakcijom, kao što su pozivi putem platforme Zoom, računalne igre ili kazališne predstave.

Ukratko, ova su iskustva nalik **bivanja UNUTAR interneta**, a ne samo NA internetu.

Tko usmjerava ovaj razvoj?

Industrija igara bila je vodeća, a virtualna stvarnost već se naširoko upotrebljava u svijetu igara. S obzirom na to da se očekuje da će globalno tržište metaverzuma porasti s otprilike 36 milijardi eura u 2021. na gotovo 900 milijardi eura do 2030., globalni tehnološki divovi i telekomunikacijska industrija imaju izravan gospodarski i strateški interes za virtualne svjetove,

ali brojne druge industrije vjerojatno će se koristiti virtualnim svjetovima za svoj rad, uključujući kulturne, obrazovne i zdravstvene sektore.

Poduzeća – posebno u Sjevernoj Americi te istočnoj i jugoistočnoj Aziji – predvodnici su razvoja virtualnih svjetova i žele imati sve prednosti kao prvi pokretači te tehnologije. EU mora usmjeravati razvoj virtualnih svjetova kako bi se osiguralo da su poštjeni, sigurni i praktični za upotrebu za Europljane. Europa je već sada snažan konkurent u istraživanju i inovacijama tzv. „posredničkog softvera“ (eng. „middleware“) i „softvera“ s brojnim visokotehnološkim malim i srednje velikim poduzećima (MSP-ovima), kao i većim tehnološkim poduzećima. Europa također ima konkurentsku prednost nad sadržajem s velikom kulturalnom i jezičnom raznolikošću, uz pregršt vještih umjetnika i stvaratelja koji su ključni za izgradnju privlačnih realističnih virtualnih svjetova i okruženja, a da pritom bude zadržana ravnoteža između interesa poduzeća i prava građana.

Koji su potencijalni utjecaji virtualnih svjetova na europsko društvo?

Brojni stručnjaci smatraju da će virtualni svjetovi biti „sljedeći internet“: ne bismo trebali podcijeniti kako bi mogli transformirati naše načine rada, učenja, uživanja u kulturi, pristupa javnim uslugama i, u širem smislu, kako se međusobno povezujemo. Kao takvi, virtualni svjetovi imat će utjecaj na europsko društvo u cjelini: pružit će nove prilike, ali i kreirati cijeli niz rizika.

Koje koristi možemo očekivati?

Koliko ste puta online kupili odjeću i frustrirani je poslali natrag? Zamislite da prije naručivanja možete virtualno isprobati odjeću i vidjeti kako točno pristaje vašem obliku tijela? Ako vam se ne sviđa kroj hlača, možete isprobati druge i tek ih zatim naručiti. Ovo je jedan od primjera brojnih prilika koje virtualna stvarnost može ponuditi. Drugi primjer su novi načini koji bi omogućili ljudima da rade u virtualnim svjetovima i na fizičkim lokacijama, bez obzira na to odakle rade. Cijeli niz mogućnosti koje bi metaverzumi mogli pružiti našim industrijama, zdravstvenim sustavima, obrazovnim sustavima ili vladama za suradnju sa svojim građanima neprestano će se razvijati tijekom vremena. Studije su pokazale da bi samo sektor proširene stvarnosti do 2025. godine u Europi mogao stvoriti do 800 000 novih radnih mjesta. Također, postoji velik potencijal za značajnu uštedu vremena, a svima nam je potrebno vrijeme za bolju ravnotežu između poslovnog i privatnog života. Virtualni bi svjetovi mogli imati potencijal za daljnje uključivanje. U nastavku je navedeno nekoliko primjera iz nedavnog istraživanja¹:

ZDRAVSTVENA SKRB - virtualni svjetovi pomoći će u bržim i točnijim dijagnozama, kao i terapijskim liječenjima. U Nizozemskoj, na primjer, nekoliko VR aplikacija rabilo se u sektoru zaštite mentalnog zdravlja za pružanje kognitivne bihevioralne terapije, pri čemu poduzeća zdravstvenog osiguranja pokrivaju barem dio troškova. Prije složenih kirurških intervencija, VR može pomoći kirurzima da se pripreme za potrebne postupke, omogućujući im proučavanje trodimenzionalnih modela organa.

OBRAZOVANJE - ove se tehnologije mogu iskoristiti za povećanje učinkovitosti osposobljavanja uz niže troškove i postizanje boljih rezultata u područjima kao što je osposobljavanje za meke vještine. Na primjer, upotrebljava se kao alat za obuku u učionicama i omogućuje učenicima da idu na virtualne izlete. Učenje stranih jezika još je jedno područje koje je sve popularnije u virtualnom svijetu. Dokazano je da upotreba metaverzuma tijekom učenja povećava količinu upamćenog sadržaja². Kada biste mogli vizualizirati složen zadatak bez straha od pogrešaka ili čak uroniti u virtualni svijet kako biste se usredotočili na učenje za ispit, biste li bili zainteresirani?

UMJETNOST I DIZAJN - korisnici uranjaju u virtualni svijet muzeja, galerija i arhiva, gdje imaju osjećaj da su u stvarnom muzeju, gledajući izložbu na realističan način. Arhitekti također upotrebljavaju virtualne svjetove za šetnju unutar virtualnih 3D zgrada, stječući realističan dojam o njihovoj strukturi i tlocrtu, namještaju, ukrasima, pa čak i o tome kako se sjene mijenjaju ovisno o dobu dana.

LOGISTIKA, INŽENJERING I PROIZVODNJA - poduzeća će moći obučavati osoblje diljem svijeta i istodobno o praktičnoj upotrebi alata bez rizika ozljeda. Na primjer, VR je povoljan i siguran način za pripremu radnika na naftnim bušotinama i pilota borbenih zrakoplova za njihov vrlo skup i rizičan posao. Poduzeća će moći testirati prototipove proizvodnih linija ili složenih arhitektonskih struktura upotrebom digitalnog dvojnika procesa za otkrivanje potencijalnih pogrešaka prije puštanja novih značajki u pogon, čime se smanjuju utrošeno vrijeme i troškovi.

DRUŠTVENA INKLUZIJA - u virtualnim svjetovima slobodni smo stvarati, živjeti i upoznavati druge pomoću digitalnog alter ega – avatara. Avatar nas predstavlja u digitalnim svjetovima: može biti drugog spola, s invaliditetom ili bez njega, ljudskog ili drugog oblika. Virtualni su svjetovi stoga inkluzivniji od fizičkog ili 2D digitalnog okruženja. Ne samo da ljudima mogu ponuditi priliku da nanovo definiraju svoj identitet bez društvenih i fizičkih opterećenja, već mogu biti i moćna sredstva pomoću kojih ljudi mogu iskusiti kako bi život mogao izgledati iz tuđe perspektive: na primjer, kako bi ljudi doživjeli kako život izgleda za sirijske izbjeglice, Ujedinjeni narodi pokrenuli su VR dokumentarni film Oblaci iznad Sidre.

SPORT I REHABILITACIJA su isto područja koja su važna u virtualnim svjetovima. Tijekom ograničenja kretanja uslijed pandemije bolesti COVID-19 mnogi su se ljudi pridružili virtualnim programima tjelevoježbe, npr. biciklističkim grupama u kojima su mogli sudjelovati u treninzima ili natjecanjima na internetu i istodobno razgovarati sa svojim prijateljima. Rehabilitacija je dugo bila predmet istraživanja u okviru virtualnih svjetova. Motivacija je mnogo veća kad ljudi treniraju u virtualnom svijetu u društvu drugih koji dijele njihovu strast prema određenom obliku tjelevoježbe, nego kad vježbaju sami. Virtualni svjetovi pomažu i u praćenju vašeg napretka.



¹ : Proširena stvarnost: mogućnosti, priče o uspjehu i izazovi (zdravlje, obrazovanje), koji vrijede i za virtualne svjetove

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



Koje su potencijalne zamke?

Uzimajući u obzir sve te slučajeve upotrebe, kao i imerzivnu i intimnu prirodu virtualne stvarnosti, virtualni svjetovi ili multiverzumi predstavljaju važne rizike za demokraciju sofisticiranim alatima dubokog učenja kojim se kreiraju lažni sadržaji u politici i eho-komorama, nove fizičke i mentalne rizike, kao i rizik jačanja etičkih i **društveno-economijskih** izazova koji već postoje u 2D digitalnoj sferi, osobito digitalni jaz i izolacija manje tehnološki pismenijih i siromašnijih među nama³.

Virtualni svjetovi također mogu predstavljati novi prostor za ilegalne aktivnosti ili biti sivo područje kada je riječ o **pravnim i etičkim pitanjima**⁴, a s time su povezani ključni rizici za naša temeljna ljudska prava, kao što su vrbovanje ili seksualno zlostavljanje, zlostavljanje djece i drugih ranjivih osoba, smrtonosni izazovi, uhođenje i internetsko zlostavljanje, klevete i dezinformacije, manipulacija izborima, promicanje navika poremećaja prehrane, upotreba platformi za špijuniranje novinara, predrasude protiv određenog izgleda, spola ili manjina te kibernetički kriminal, uključujući prijevare⁵. Te prijetnje već postoje u 2D digitalnoj sferi, ali mogu postati još izraženije u metaverzumima.

Budući da tehnološki divovi masovno ulažu u ovu novu tehnologiju, također moramo biti svjesni rizika **zloupotrebe moći** malog broja velikih aktera, koji bi mogli postati budući vratari metaverzuma, isključujući mala i srednja poduzeća iz ovog tržišta u nastajanju. To predstavlja rizik i u pogledu zaštite naših osobnih podataka, slobode i otvorenosti virtualnih svjetova, ali i otvaranja virtualnih prostora ciljanom oglašava-

nju koje utječe na želje, preferencije i izbore određene osobe na podsvjesnoj razini.

Povrh svega, mogu se pojaviti novi rizici zbog imerzivne prirode metaverzuma: što je s **fizičkim i psihološkim posljedicama** virtualnih odnosa na poslu i u školi te izvan njih? Možemo li postati ovisni o njemu ili izgubiti dodir sa stvarnošću? I dalje je potrebno više istraživanja kako bi se procijenile dugoročne posljedice upotrebe VR-a na naš um i naše tijelo. **Istraživački projekt koji financira EU** pokazao je da provođenje previše vremena u virtualnim svjetovima može promijeniti našu percepciju vremena, ubrzati je, ali i dovesti do većeg broja otkucaja srca⁶. Istodobno, virtualna stvarnost dovela bi do više razine emocionalnog angažmana, posebno u usporedbi s „2D“ digitalnom stvarnošću.

Što već postoji u smislu pravila?

Digitalno desetljeće

Europska unija već je poduzela određen broj mjera u području zaštite podataka i temeljnih prava, digitalnih usluga i industrijske politike kako bi pratila razvoj novih tehnologija unutar EU-a. Konkretno, Europska komisija postavila je ciljeve za jačanje otpora Europe, kao i osnaživanje poduzeća i ljudi u održivoj i prosperitetnijoj digitalnoj budućnosti usmjerenoj na čovjeka. Ta se inicijativa zove **Digitalno desetljeće 2030.** i njome se utvrđuju konkretni ciljevi za digitalne vještine, digitalnu transformaciju poduzeća, digitalnu infrastrukturu i digitalizaciju javnih usluga u svih 27 država članica. Ako želite saznati više, evo nekoliko važnih zakona EU-a koja su također relevantna za vaš rad:

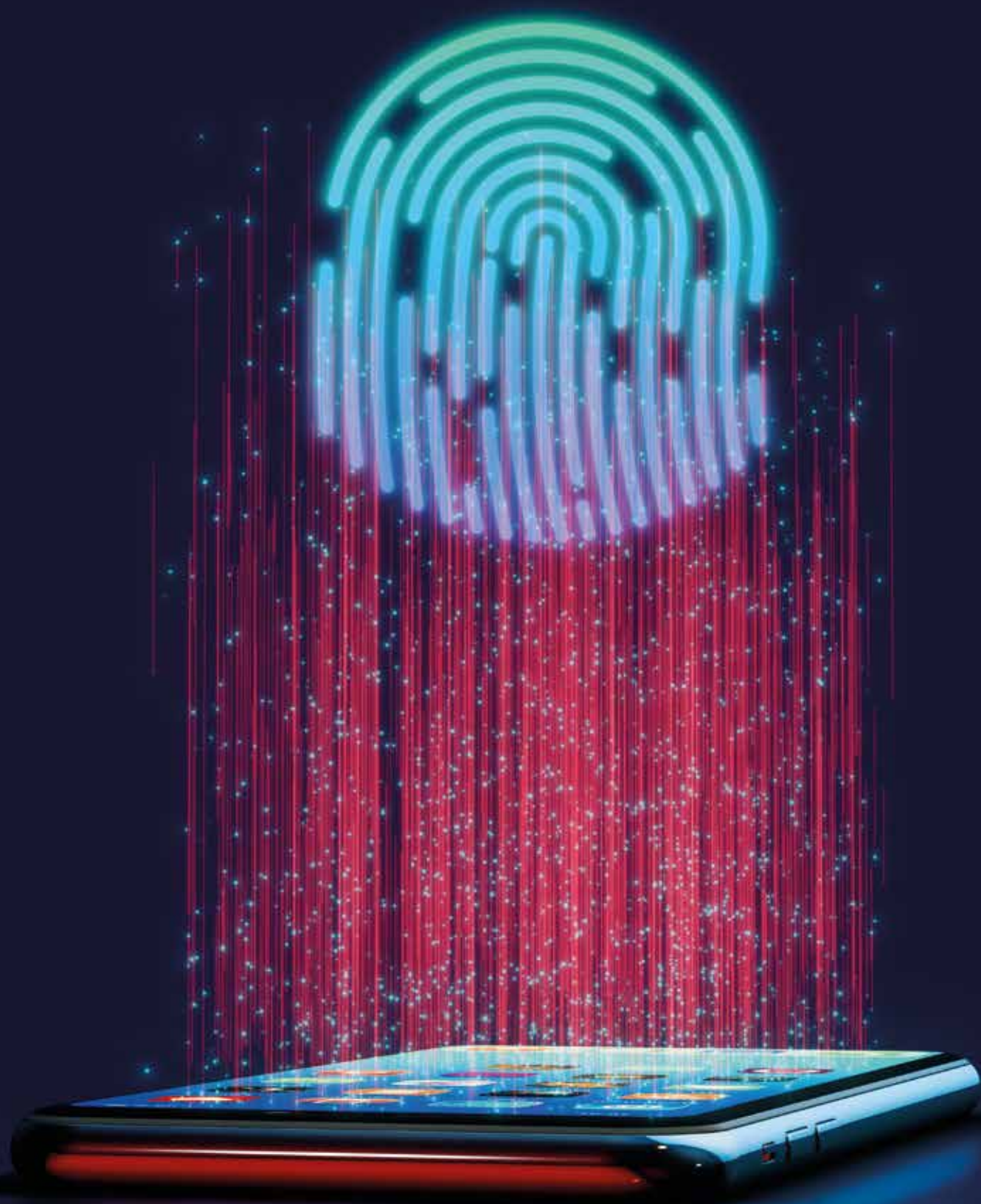
1. **Opća uredba o zaštiti podataka (OUZP)**, koja štiti pravo pojedinaca da odluče što će se dogoditi s njihovim podatcima na internetu.
2. Cilj je **Zakona o digitalnim uslugama (DSA)** i **Zakona o digitalnim tržištima (DMA)** stvoriti sigurniji digitalni prostor u kojemu su zaštićena temeljna prava korisnika (DSA) te uspostaviti jednake uvjete za europska poduzeća (DMA). DSA je jedna od najnovijih mjera koje je Europska komisija provela: do 17. veljače 2023. velike društvene platforme morat će izvijestiti Europsku komisiju o tome koliko aktivnih korisnika imaju unutar EU-a, a do rujna 2023. procijeniti rizike koje njihove usluge mogu predstavljati za društvo ili će se morati suočiti s sankcijama.
3. Nadolazećim **Zakonom o umjetnoj inteligenciji (AI)** nastojat će se osigurati da sustavi umjetne inteligencije koji se stavljaju na tržište EU-a budu sigurni te da se poštuju postojeći zakoni o temeljnim pravima i vrijednostima EU-a.

³ : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

⁴ : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁵ : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



Okvir digitalnih prava i načela EU-a

„Potpisivanje Europske deklaracije o digitalnim pravima i načelima odražava naš zajednički cilj digitalne transformacije koja stavlja ljude na prvo mjesto. Prava navedena u našoj Deklaraciji zajamčena su svima unutar EU-a, kako na mreži tako i izvan mreže. Digitalna načela sadržana u Deklaraciji usmjeravat će nas u našem radu na svim novim inicijativama.”

Ursula von der Leyen,
predsjednica Europske komisije

U EU-u je u prosincu 2022. donesena **Europskom deklaracijom o digitalnim pravima i načelima**⁷. Ta deklaracija predstavlja predanost EU-a sigurnoj, zaštićenoj i održivoj digitalnoj transformaciji te bi trebala pomoći u usmjeravanju vašeg rada tijekom panela. Digitalna prava i načela navedena u deklaraciji nadopunjuju postojeća prava i načela EU-a, kao što su ona koja su ukorijenjena u ugovorima EU-a, Povelji EU-a o temeljnim pravima te zakonodavstvu o zaštiti podataka i privatnosti (OUZP). Njima se Europljanima pruža referentni okvir za njihova digitalna prava, a državama članicama EU-a i poduzećima smjernice za postizanje ciljeva **Digitalnog desetljeća 2030.** Svrha im je pomoći svima unutar EU-a da što bolje iskoriste digitalnu transformaciju te promicati održivu viziju digitalne transformacije usmjerenu na čovjeka. Prava i načela su:

1. **stavljanje ljudi i njihovih prava u središte digitalne transformacije**
2. **potpora solidarnosti i uključivosti**
3. **osiguravanje slobode izbora na internetu**
4. **poticanje sudjelovanja u digitalnom javnom prostoru**
5. **povećanje sigurnosti, zaštite i osnaživanja pojedinaca**
6. **promicanje održivosti digitalne budućnosti.**

Što možemo učiniti?

Koji su alati i radnje dostupni?

„Naš europski način poticanja virtualnog svijeta trostruk je: ljudi, tehnologije i infrastruktura.”

Thierry Breton,
europski povjerenik za unutarnje tržište⁸

Kao što je spomenuto u pismu namjere predsjednice von der Leyen o stanju Unije, virtualni svjetovi, poznati i kao metaverzumi, jedan su od gorućih izazova pred nama, a Europska komisija odlučna je razmotriti ovu novu digitalnu priliku. Postojećim zakonodavstvom i spomenutim deklaracijama EU već ima jake regulatorne alate za digitalni prostor, ali razvoj virtualnih svjetova postavlja nova pitanja za EU i njezine države članice.

Paralelno s panelom za građane, Europska komisija stoga je odlučila pokrenuti sveobuhvatno razmatranje i savjetovanje, s industrijama, civilnim društvom, akademskom zajednicom i istraživačima, o viziji i poslovnom modelu europske infrastrukture za metaverzume. Zajedno s rezultatima vašeg razmatranja tijekom panelu građana, rezultati ovog savjetovanja ući će u nezakonodavnu inicijativu planiranu za drugo tromjesečje 2023. godine.

Koja je vaša uloga u ovom postupku?

Ne morate biti stručnjak za virtualne svjetove ni digitalne politike EU-a niti očekujemo da ste upoznati s navedenim mjerama i inicijativama. Kao član panela građana primit ćete više informacija iz prezentacija govornika i odgovore na vaša pitanja te iz prve ruke doživjeti virtualnu stvarnost. Moći ćete raspravljati o pravima i načelima EU-a, njihovoj primjeni u virtualnim svjetovima, prednostima i nedostacima različitih mogućih slučajeva upotrebe virtualne stvarnosti u našem svakodnevnom životu te izvedivosti i poželjnosti različitih mjera.

Ishod vašeg rada bit će skup preferiranih smjernica, vodećih načela i preporuka za utjecaj na buduće mjere EU-a u virtualnom svijetu te zaštitu prava i očekivanja europskih građana u pouzdanim, pravednim i otvorenim metaverzumima.

Vaša uloga stoga je da budete znatiželjni, postavljate pitanja, sudjelujete u raspravama s drugim Europljanima, budete otvoreni za različita stajališta i argumente te da unesete vlastita iskustva i percepcije virtualne stvarnosti u ovo strateško promišljanje za EU.

⁷ : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en and https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Praktične informacije

Radujemo se što ćemo vam moći izraziti dobrodošlicu na sljedećoj generaciji panela europskih građana, koja će započeti u petak, 24. veljače, u Bruxellesu u Belgiji. Zadovoljstvo nam je poslati vam praktične informacije za pripremu vašeg putovanja i sudjelovanja na sastanku.

1. DNEVNICA

Bit će osigurane dnevnice (naknada za pokrivanje troškova) u iznosu od 90,00 EUR po konferenciji i danu putovanja. Dnevnice se isplaćuju nakon sudjelovanja na sastanku na temelju popisa prisutnih na sastanku.

2. LOGISTIKA

ORGANIZACIJA PUTOVANJA

Plan putovanja i eUlaznica su vam osigurani ili će vam biti osigurani. Ako imate dodatnih pitanja u vezi s vašim putovanjem, obratite nam se na info@futureeu.events

PRIJEVOZ

Prijevoz po dolasku: po dolasku u zračnu luku ili na željeznički kolodvor dočekat će vas hostese s plakatima dobrodošlice na sljedeću generaciju panela europskih građana i otpratiti na autobus. Ako ne možete pronaći hostese, nazovite 00 32 – 478 79 68 53 ili 00 32 – 478 79 68 63 između 7:00 i 21:00 h

Zrakoplovom: u zračnoj luci, nakon preuzimanja prtljage, idite do info-pulta u terminalu za dolaske gdje će vas čekati naše hostese.

Vlakom: na željezničkoj stanici Midi Bruxelles idite do kantine Prêt à Manger gdje će vas čekati naše hostese s pločom dobrodošlice na konferenciju i samostojnim nosačem plakata.

Nakon dolaska u Bruxelles: bit će organizirani grupni prijevozi autobusom koji vozi od hotela do zgrade konferencije. Prije predviđenog vremena polaska pojavite se i predstavite u glavnoj dvorani hotela. Naš će vas tim ispratiti do autobusa. Ako biste si radije sami organizirali prijevoz do prostorija Europske komisije, prije polaska obavijestite naš tim za podršku.

Nakon dolaska u Bruxelles: od društvenog događaja do hotela. Nakon sastanka možda će biti organizirani društveni događaji te će za njega biti organiziran grupni prijevoz autobusom iz prostora Europske komisije na mjesto održavanja događaja. Nakon večere organizirat će se grupni prijevoz autobusom iz restorana u hotele.

Prijevoz po odlasku: organizirat ćemo prijevoz natrag do zračne luke / željezničkog kolodvora iz hotela u kojem boravite. U predvorju hotela na oglasnoj ploči bit će naznačeno vrijeme polaska.

SMJEŠTAJ

Naš će vas tim dočekati po dolasku u hotel, dati vam ispisani dnevni red i pružiti sve relevantne informacije. Za vas smo rezervirali jednokrevetnu sobu s doručkom i besplatnim bežičnim Wi-Fi-om. Za podatke o rezervaciji pogledajte svoj e-mail. Napominjemo da ćete za sve dodatke (npr. mini-bar, posluživanje u sobu, telefon, hotelski bar, praonica rublja, rani dolazak ili kasni odlazak itd.) sami snositi trošak, a ne organizatori. Sve dodatne troškove podmirite izravno u hotelu.

VAŽNO: Službeno vrijeme prijave u hotel je 15:00 sati, a odjave iz hotela 12:00 sati na dan odlaska. Naš će tim biti prisutan u hotelu kako bi vam pomogao ako bude potrebno. Ako dođete ranije, hotel će se potruditi da vas ugosti ovisno o stanju popunjenosti soba. Ipak, možda ćete morati pričekati određeno vrijeme, pa možete ostaviti prtljagu i pričekati u predvorju hotela.



3. RAZNO

- **Pravila o odijevanju**

Sa sobom ponesite elegantnu i ležernu odjeću za sastanke, toplu jaknu i šal za boravak u zatvorenim prostorima i voodootporni zimski kaput te tople udobne cipele i kišobrane za boravak na otvorenom. Temperature u veljači vjerojatno će biti oko 7 °C, s prosječnom najnižom temperaturom od 4 °C.

- **Pitka voda**

Voda iz slavine sigurna je za piće u Belgiji. Voda u boci ili filtrirana voda dostupna je za kupnju i bit će ponuđena tijekom svih sastanaka, obroka i društvenih događaja.

- **Vremenska zona**

CET - srednjoeuropsko vrijeme (UTC/GMT +1 sat).

- **Turističke informacije**

Bruxelles se može pohvaliti bogatom poviješću, arhitekturom, gastronomijom, kulturom i još mnogo toga! Ako boravite u Bruxellesu tijekom vikenda, ne ustručavajte se posjetiti web-stranicu arondismana glavnog grada Bruxellesa kako biste otkrili sve kulturne aktivnosti dostupne tijekom svog boravka.

- **Kontakt**

Naš tim će se sastojati od nekoliko osoba i hostesa koji će biti dostupni prije i tijekom sastanka. Ako naiđete na poteškoće pri dolasku ili vam se vrijeme polaska promijenilo, slobodno nam se obratite na e-mail adresu: info@futureu.events

- **Prevođenje**

Sastanak će biti dostupan na 24 jezika zahvaljujući timu stručnih prevoditelja. Stoga izbjegavate prebrzo govorenje tijekom sesije.

4. PRISTUP ZGRADI

Sastanak će se održati u prostorijama Europske komisije u Bruxellesu. Više informacija o točnim zgradama i sobama potražite na dnevnom redu. U zgradu Europske komisije moguće je ući predloženjem propusnice V-pass. V-pass ćemo vam prije događaja poslati e-mailom. Ne zaboravite se registrirati putem ovog e-maila kako biste dovršili postupak i dobili svoj QR kod za V-pass. Ako niste primili svoj V-pass, obratite nam se putem e-maila: info@futureu.events.

Napominjemo da može biti potrebno najmanje 20 minuta za dovršetak sigurnosne provjere i dolazak u sobu za sastanke. Osiguranje će vas pitati da im predložite V-pass i osobnu iskaznicu.

Svi sudionici:

- moraju pokazati valjanu putovnicu ili osobnu iskaznicu prije ulaska u zgradu
- moraju biti podvrgnuti sigurnosnoj provjeri na ulazu u zgradu
- trebali bi imati pismo s pozivnicom ili bilo koji drugi dokument u kojem je jasno naznačeno njihovo sudjelovanje (npr. e-mail s registracijom za sastanak).

5. PUZA POMOĆ, PRISTUP INTERNETU

Na ulazu u prostorije bit će smješten pult za pomoć. Naše kolege i tim hostesa pomoći će vam da se snađete, da primite dokumente ili ako budete imali dodatnih pitanja. Internetu se može pristupiti putem Wi-Fi hotspotova o kojima će sudionici biti informirani na dan sastanka.

6. PRISTUPAČNOST

Prostorije Europske komisije u potpunosti su pristupačne osobama s invaliditetom. Prilikom registracije putem interneta navedite imate li posebne potrebe i nastojat ćemo vam pomoći koliko možemo.

Tko je organizator ovog **panela?**

Panel za građane Virtualni svjetovi organizira Europska komisija (Glavna uprava za komunikacije u suradnji s Glavnom upravom za komunikacijske mreže, sadržaj i tehnologiju) uz podršku Kantar Public (glavni izvođač) s Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology i VO Europe.

Tematski odjeljak izradio je organizacijski tim uz doprinos Povjerenstva za znanje koje uključuje sljedeće članove:

Fabien BÉNÉTOU,

neovisni stručnjak za WebXR, Belgija

Caterine HASSE,

Sveučilište u Aarhusu, Odjel za obrazovanje, Danska

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Europska komisija, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaj i tehnologiju, Luksemburg

Franck STEINICKE,

Sveučilište u Hamburgu, Odjel za informatiku, Njemačka

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Institut Rathenau, Nizozemska

Sara Lisa VOGL,

umjetnica virtualne stvarnosti, Žene u uronjenim tehnologijama Europe, Danska

