



Európska panelová diskusia občanov o virtuálnych svetoch

Záverečná správa

Rukopis bol dokončený v júli 2023.

Tento dokument sa nemôže považovať za dokument predstavujúci oficiálne stanovisko Európskej komisie.

Luxemburg: Úrad pre vydávanie publikácií Európskej únie, 2023



© Európska únia, 2023

Politika v oblasti opakovaného použitia dokumentov Európskej komisie sa vykonáva rozhodnutím Komisie 2011/833/EÚ z 12. decembra 2011 o opakovanom použití dokumentov Komisie (Ú. v. EÚ L 330, 14.12.2011, s. 39). Ak nie je uvedené inak, opakované použitie tohto dokumentu je povolené v zmysle medzinárodnej licencie Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To znamená, že opakované použitie je povolené za predpokladu, že sa riadne uvedie zdroj a akékoľvek zmeny.

Všetky fotografie © Európska únia.

Print	ISBN 978-92-68-06588-4	doi:10.2775/916384	NA-09-23-365-SK-C
PDF	ISBN 978-92-68-06607-2	doi:10.2775/307087	NA-09-23-365-SK-N

OBSAH

1. Úvod.....	2
2. Hlavné prvky európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch	5
2.1. Náhodný výber a demografické charakteristiky účastníkov panelovej diskusie	6
2.2. Riadiaci výbor	9
2.3. Výbor pre zhromažďovanie poznatkov.....	10
2.4. Znalostné a informačné centrum	11
2.5. Rečníci a vystavovatelia	11
2.6. Hlavní moderátori	13
2.7. Facilitátori.....	14
2.8. Pozorovatelia.....	15
3. Metodický rámec a individuálne zasadnutia.....	18
3.1. Metodický rámec	19
3.2. Prvé zasadnutie: proces a výstupy	20
3.3. Druhé zasadnutie: proces a výstupy.....	24
3.4. Tretie zasadnutie: proces a výstupy	28
4. Ďalšie kroky.....	33
Príloha: Výsledky	36
1. Občianske hodnoty a komplexné odporúčania	37
2. Odporúčania.....	38
3. Posúdenie odporúčaní.....	61



1. Úvod



Európska komisia zorganizovala v roku 2023 tri európske panelové diskusie občanov a témou jednej z nich boli „virtuálne svety“. Na každej z panelových diskusií sa zišlo až 150 náhodne vybraných občanov zo všetkých 27 členských štátov EÚ, aby pred kľúčovými návrhmi Komisie diskutovali a predložili odporúčania. Panelovými diskusiami sa plní záväzok vyjadrený v oznámení Komisie zo 17. júna 2022 s názvom Konferencia o budúcnosti Európy: Meniť víziu na konkrétne kroky ⁽¹⁾ a predsedníčkou Ursulou von der Leyenovou v prejave o stave Únie v roku 2022.

Európska panelová diskusia občanov o virtuálnych svetoch bola druhou zorganizovanou panelovou diskusiou, pričom ju tvorili tri zasadnutia, ktoré sa konali 24. – 26. februára, 10. – 12. marca a 21. – 23. apríla 2023. Virtuálne svety sú súčasťou širšieho prechodu na web 4.0. Ponúkajú nový druh online zážitku prostredníctvom „virtuálnej“, „zmiešanej“ alebo „rozšírenej“ reality. Panuje presvedčenie, že počnúc virtuálnymi svetmi by web 4.0 mohol byť inováciou porovnateľnou so vznikom internetu, ktorou sa zmení spôsob, akým budeme v budúcnosti pracovať a komunikovať. V posledných rokoch – a najmä od pandémie ochorenia COVID-19 – mnohí verejní a súkromní aktéri vo veľkej miere investovali do tejto „rozšírenej reality“, čím sa urýchlili zmeny na našich pracoviskách a v osobných návykoch.

Napriek tejto zvýšenej pozornosti sa takáto transformácia neuskutoční zo dňa na deň. Bude trvať mnoho rokov, kým sa virtuálne svety rozvinú do vysokokvalitného realistického digitálneho prostredia, a zatiaľ neexistuje jasná predstava, čím by sa virtuálne svety

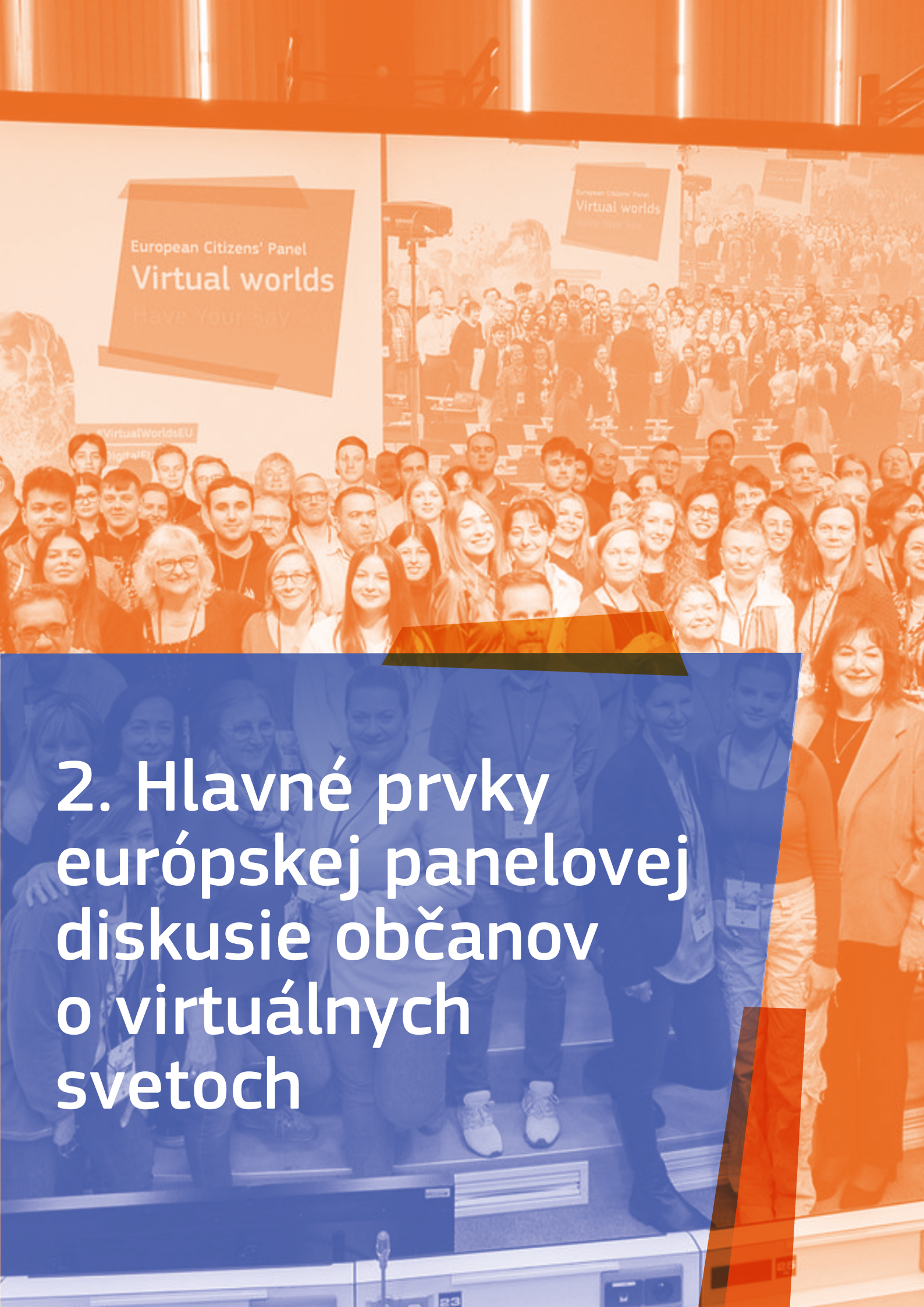
mohli a mali stať. Európska únia (EÚ) a jej členské štáty sú odhodlané využiť potenciál tejto transformácie a pochopiť príležitosti, ktoré z nej vyplývajú, ale aj riziká a výzvy, ktoré predstavuje, a zároveň chrániť práva občanov Únie. V tejto súvislosti mali účastníci európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch odpovedať na túto otázku: **„Aká vízia, zásady a opatrenia by mali usmerňovať rozvoj ideálnych a spravodlivých virtuálnych svetov?“** Konkrétnejšie mali občania vypracovať súbor usmerňujúcich zásad a opatrení na rozvoj virtuálnych svetov v EÚ.

V rámci panelovej diskusie sa uvažovalo o širokej škále otázok týkajúcich sa príležitostí a výziev vyplývajúcich z virtuálnych svetov. Zásady a odporúčania sú podkladom pre oznámenie Komisie s názvom „Iniciatíva EÚ v oblasti webu 4.0 a virtuálnych svetov: náskok v najbližšej technologickej transformácii“ a pre sprievodný pracovný dokument útvarov Komisie a budú ním aj v budúcnosti.

Na základe informačných materiálov, príspevkov odborníkov a diskusií v pracovných skupinách a na plenných zasadnutiach účastníci európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch identifikovali a uprednostnili otázky relevantné pre nový návrh politiky Komisie. V tejto správe sú zhrnuté hlavné prvky európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch a uvádza sa v nej jej metodický rámec, spôsob, akým sa umožnili diskusie, výstupy z troch zasadnutí a ďalšie kroky.

⁽¹⁾ Oznámenie Komisie s názvom „Konferencia o budúcnosti Európy: Meniť víziu na konkrétne kroky“ [COM(2022) 404 final], (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SK/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Hlavné prvky európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch

2.1. NÁHODNÝ VÝBER A DEMOGRAFICKÉ CHARAKTERISTIKY ÚČASTNÍKOV PANELOVEJ DISKUSIE

Nábor účastníkov panelovej diskusie občanov sa uskutočnil na základe náhodného výberu s cieľom zabezpečiť spravodlivý, konzistentný a spoľahlivý prístup k výberu jednotlivcov, ktorý je potrebný na účely takýchto participatívnych procesov. Nábor uskutočnila spoločnosť **Kantar Public** s podporou 27 vnútroštátnych náborových agentúr. Vo väčšine krajín sa nábor účastníkov uskutočnil telefonicky (telefonický pohovor

s pomocou počítača) na základe vytáčania náhodných čísel. V niektorých ďalších krajinách sa však použili osobné metódy (osobný pohovor s pomocou počítača) alebo náhodný výber z pravdepodobnostnej panelovej diskusie online (len Luxembursko). V priemere na úrovni EÚ ponuku prijalo 4,46 % uchádzačov, pričom medzi členskými štátmi boli rozdiely.

Tabuľka 1: Počet účastníkov panelovej diskusie za členský štát

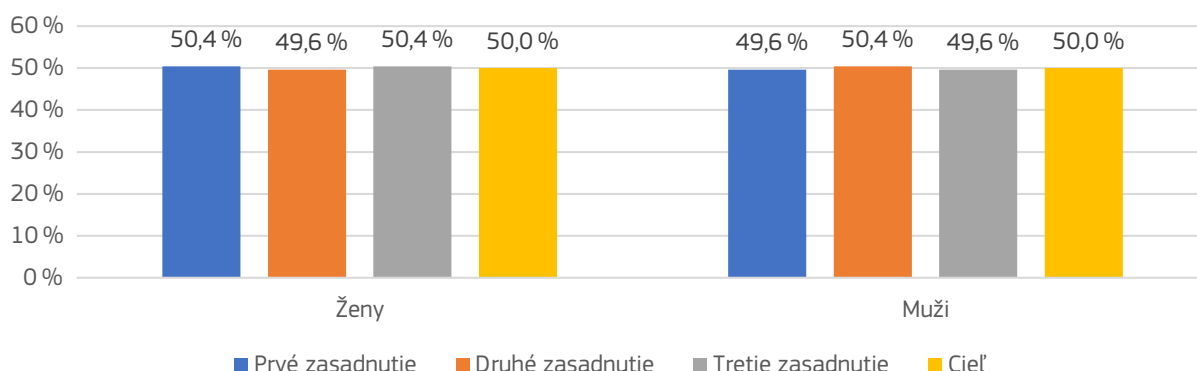
KRAJINA	CIEĽOVÝ POČET ÚČASTNÍKOV NA ZASADNUTÍ	SKUTOČNÝ POČET ÚČASTNÍKOV NA ZASADNUTÍ		
		Prvé zasadnutie	Druhé zasadnutie	Tretie zasadnutie
Belgicko	5	5	5	4
Bulharsko	4	3	4	4
Česko	5	5	5	5
Dánsko	3	3	3	3
Nemecko	19	18	16	13
Estónsko	2	2	2	1
Írsko	3	3	2	3
Grécko	5	5	5	4
Španielsko	12	11	11	11
Francúzsko	15	14	12	12
Chorvátsko	2	2	2	2
Taliansko	15	13	13	12
Cyprus	2	2	2	2
Lotyšsko	2	2	2	2
Litva	2	2	2	2
Luxembursko	2	1	1	0
Maďarsko	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Holandsko	6	6	6	5
Rakúsko	4	4	4	4
Poľsko	10	10	10	10
Portugalsko	5	2	2	2
Rumunsko	7	7	7	7
Slovinsko	2	2	2	2
Slovensko	3	2	2	2
Fínsko	3	3	3	3
Švédsko	5	5	5	5
Spolu	150	139	135	127

V tabuľke 1 sa uvádza prehľad cieľového počtu účastníkov panelovej diskusie občanov zo všetkých členských štátov (kvóty pre jednotlivé krajiny) a skutočný počet účastníkov na zasadnutí. Cieľom bolo dosiahnuť úroveň zastúpenia členských štátov, ktorá je úmerná počtu ich obyvateľov, a to vo vyrovnejanej miere minimálne dvoma občanmi z každej krajiny ⁽²⁾. Inými slovami, pre krajiny s veľkým počtom obyvateľov, ako je Nemecko, sa stanovil vyšší cieľový počet (19 občanov), zatiaľ čo z Malty a Luxemburska boli pozvaní dvaja občania. Vo všeobecnosti bola miera účasti vysoká, čo zhruba odrážalo stanovené ciele. V 23 z 27 členských štátov EÚ sa dosiahli ciele účasti. Celkovo sa zo 150 pozvaných občanov zúčastnilo aspoň na jednom zasadnutí 140 občanov.

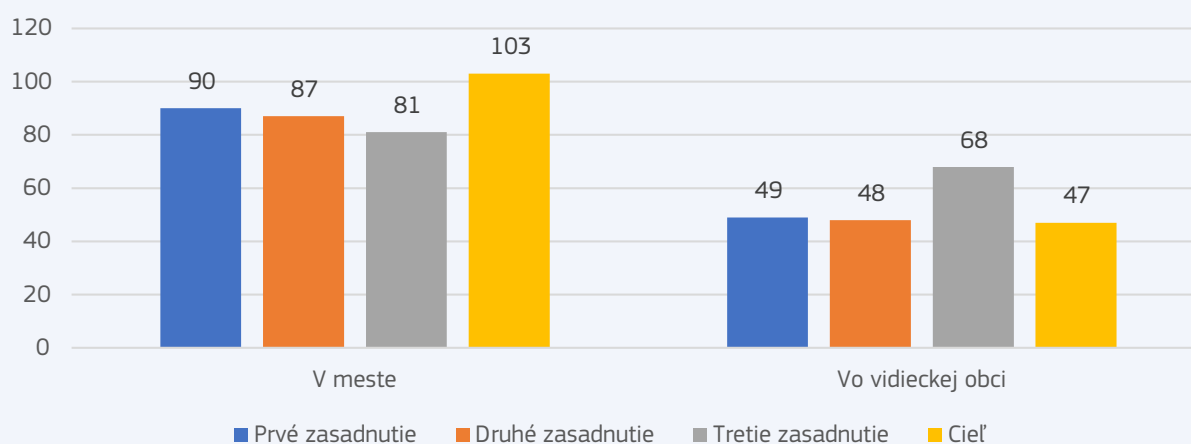
S cieľom zabezpečiť, aby panelová diskusia v čo najväčšej miere odrážala rozmanitosť obyvateľstva EÚ, boli cieľové kvóty pre účastníkov vymedzené podľa sociálno-demografických charakteristík uvedených na obrázku 1 (podieľ účastníkov sa týkajú 140 občanov, ktorí sa skutočne zúčastnili aspoň na jednom zasadnutí). Jednou z výnimiek bola voľba nadmerného zastúpenia mládeže náborom tretiny účastníkov panelovej diskusie z kategórie 16 – 25 rokov, aj keď táto veková kategória predstavuje menej ako 33 % európskeho obyvateľstva ⁽³⁾.

Obrázok 1: Demografické zloženie panelovej diskusie

Rozdelenie účastníkov podľa pohlavia v rámci zasadnutí



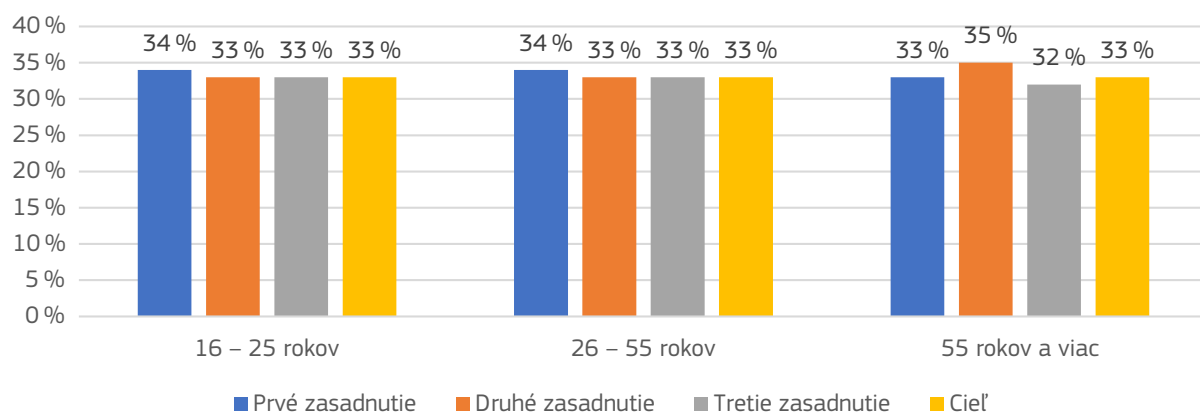
Rozdelenie účastníkov podľa toho, kde žijú



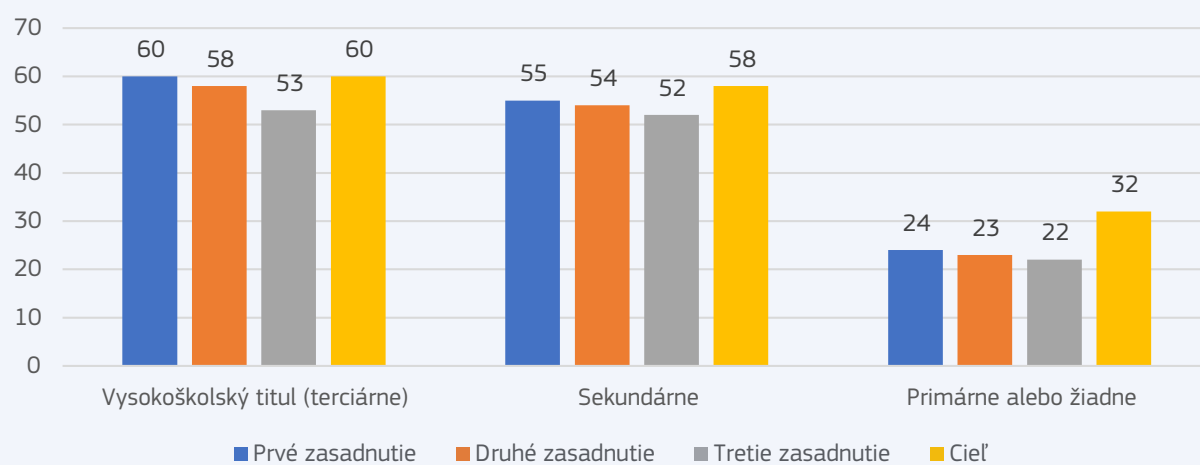
⁽²⁾ Kvóty pre jednotlivé krajiny sa vytvorili pomocou systému zastupnej proporcionality, ktorý sa používa aj na výpočet počtu kresiel pridelených členskému štátu v Európskom parlamente.

⁽³⁾ Táto veková skupina predstavuje priemerne 10,6 % obyvateľstva EÚ (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Rozdelenie účastníkov podľa veku v rámci zasadnutí



Rozdelenie účastníkov podľa úrovne vzdelania





2.2. RIADIACI VÝBOR

Riadiaci výbor navrhol, zorganizoval a viedol európsku panelovú diskusiu občanov o virtuálnych svetoch. Výbor zasadal raz týždenne, aby rozhodol o koncepčných a organizačných záležitostiach vrátane metodológie, logistiky a otázok súvisiacich s rozpočtom. Bol zložený z úradníkov Európskej komisie a dodávateľov. Na strane Európskej komisie prispeli k práci riadiaceho výboru dve generálne riaditeľstvá: Generálne riaditeľstvo pre komunikačné siete, obsah a technológie (GR pre komunikačné siete, obsah a technológie), ktoré je zodpovedné za interaktívne technológie a iniciatívy súvisiace s virtuálnymi svetmi vrátane nadchádzajúcej nelegislatívnej iniciatívy, a Generálne riaditeľstvo pre komunikáciu (GR pre komunikáciu), ktoré je zodpovedné za novú fázu zapojenia občanov a konkrétnejšie za metodológiu a organizáciu európskych panelových diskusií občanov.

Dodávatelia spolupracovali na návrhu a realizácii tejto novej generácie európskych panelových diskusií občanov. Nábor občanov uskutočnila spoločnosť **Kantar Public**. Spoločnosti **VO Europe** a **MCI** boli zodpovedné za komunikáciu so zúčastnenými občanmi a im určenú pomoc, ako aj za všetky organizačné aspekty uvedených troch zasadnutí. Okrem toho sa v medzinárodnom tíme zloženom zo spoločností **Missions**

Publiques (Francúzsko), **ifok** (Nemecko), z **nadácie Dánskeho technologického výboru** (Dánsko) a z organizácie **Deliberativa** (Španielsko) združili odborníci s cieľom navrhnuť a uľahčiť poradný proces. Partneri poradného tímu spolu s GR pre komunikáciu a s GR pre komunikačné siete, obsah a technológie spojili svoje know-how s cieľom navrhnuť celkový participatívny proces a metodológiu pre každé zasadnutie. Poradný tím bol spolu s GR pre komunikačné siete, obsah a technológie a s GR pre komunikáciu zodpovedný za vypracovanie koncepčného dokumentu, v ktorom sa načrtli právomoci v súvislosti s panelovou diskusiou, a za zriadenie poradného výboru pre zhromažďovanie poznatkov. Okrem toho s podporou GR pre komunikačné siete, obsah a technológie a výboru pre zhromažďovanie poznatkov uskutočnil nábor rečníkov, ktorí pomohli občanom komplexne pochopiť problematiku a odpovedali na ich otázky počas troch zasadnutí, a poskytol týmto rečníkom informácie. Poradný tím okrem toho koordinoval komunikáciu s občanmi a s podporným tímom na mieste, viedol hlavné moderovanie a pomáhal pracovným skupinám a dohliadal na podávanie správ o výsledkoch.



2.3. VÝBOR PRE ZHROMAŽĎOVANIE POZNATKOV

Zapojenie výboru pre zhromažďovanie poznatkov zloženého z odborníkov v oblasti virtuálnych svetov posilnilo integritu poradného procesu tým, že sa zaručila kvalita, objektívnosť, rozmanitosť a zrozumiteľnosť informácií poskytovaných občanom. Úlohou výboru pre zhromažďovanie poznatkov bolo predkladať a poskytovať poznatky a odborné znalosti s cieľom vytvoriť rovnaké podmienky pre všetkých účastníkov a umožniť diskusie medzi nimi. Okrem iných prístupov sa to uskutočnilo vypracovaním súboru informácií, ktorý sa občanom doručil pred prvým zasadnutím. Vecné politické vstupy sa vypracovali v úzkej spolupráci s riadiacim výborom.

Výbor pre zhromažďovanie poznatkov takisto pomohol poradnému tímu identifikovať náznaky slabých miest [napr. absencia diskusie, prierezové otázky a prehliadané oblasti v rámci rokovaní občanov (napr. možné prekrývanie nápadov a existujúcich iniciatív EÚ a/alebo oblastí, v ktorých navrhované opatrenia nemusia byť nevyhnutne podložené dôkazmi)]. Jeho členovia sa zapájali aj do overovania faktov a odpovedali na otázky občanov počas zasadnutí a po nich, a to s podporou znalostného a informačného centra, do ktorého boli zapojení aj ďalší odborníci z Komisie aj mimo nej. Členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov okrem toho podporili poradný tím v jeho úsilí o zoskupenie predbežných výstupov občanov do hlavných kategórií opatrení, a to na základe ich poznatkov a skúseností s virtuálnymi svetmi.

Výbor pre zhromažďovanie poznatkov sa skladal z piatich členov vybraných riadiacim výborom na základe týchto kritérií: odborné znalosti pokrývajúce širokú škálu oblastí poznatkov; všeobecné uznanie ich know-how a skúseností v danej oblasti medzi akademickou obcou, zainteresovanými stranami a partnermi; schopnosť porozumieť rôznym názorom na túto tému vrátane možných kompromisov, uznať ich a hovoriť o nich a rozmanitosť z hľadiska rodu, štátnej príslušnosti a väzieb. Okrem toho odborník GR pre komunikačné siete, obsah a technológie priniesol informácie o politikách EÚ.

Členmi výboru pre zhromažďovanie poznatkov boli:

- **Fabien Bénéto**, konzultant pre rozhranie WebXR,
- **Cathrine Hasseová**, Univerzita v Aarhuse,
- **Mariëtte van Huijsteeová**, Rathenau Institute,
- **Rehana Schwinninger-Ladaková**, Európska komisia, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie,
- **Frank Steinicke**, Univerzita v Hamburgu,
- **Sara Lisa Voglová**, Women in Immersive Technologies (WIIT).

2.4. ZNALOSTNÉ A INFORMAČNÉ CENTRUM

Znalostné a informačné centrum bolo zriadené, aby odpovedalo na otázky a žiadosti o objasnenie, ktoré zaslali občania počas rokovaní. Členmi znalostného a informačného centra boli odborníci z GR pre komunikáciu a z GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, ako aj členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov a ďalší odborníci. Počas troch zasadnutí európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch dostalo znalostné a informačné centrum viac

ako 150 písomných otázok, z ktorých 30 zodpovedalo v písomnej forme medzi prvým a druhým zasadnutím, pričom zvyšné otázky riešili priamo členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov počas plenárnych zasadnutí a v pracovných skupinách. Na treťom zasadnutí členovia znalostného a informačného centra krátko vystúpili a v 12 pracovných skupinách objasnili všetky zvyšné otázky pred tým, ako občania sformulovali svoje konečné odporúčania.

2.5. REČNÍCI A VYSTAVOVATELIA

Okrem členov výboru pre zhromažďovanie poznatkov boli aj zainteresované strany a odborníci vyzvaní, aby predstavili svoje rôzne stanoviská a skúsenosti, pokiaľ ide o virtuálne svety. Počas prvého zasadnutia bola zorganizovaná výstava, ktorá účastníkom umožnila lepšie sa oboznámiť s rôznymi možnými využitiami virtuálnej a rozšírenej reality. Okrem toho sa usporiadalo improvizované divadelné predstavenie, ktoré malo stvárať rôzne utópie a dystópie formulované občanmi. Rečníci poskytli informácie o vplyvoch virtu-

álnej a rozšírenej reality na životné prostredie, hospodárstvo a spoločnosť. Diskutovali aj o význame zapojenia viacerých aktérov a o opatreniach, ktoré sa majú prijať na minimalizáciu možných negatívnych účinkov. Výbor pre zhromažďovanie poznatkov zabezpečil, aby poznatky predložené občanom boli vyvážené, primerané a dostatočne reprezentatívne, pokiaľ ide o hlavné stanoviská tvorcov politik a zainteresovaných strán v EÚ. V tabuľke 2 sa uvádzajú rečníci, ktorí vystúpili počas zasadnutí.



Tabuľka 2: Rečníci a výstavné stánky

PRVÉ ZASADNUTIE	
Uvítacie príhovory	Dubravka Šuicová , podpredsedníčka Európskej komisie pre demokraciu a demografiu
	Pia Ahrenkildeová Hansenová , generálna riaditeľka, GR pre komunikáciu, Európska komisia
	Yvo Volman , riaditeľ pre údaje, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
Odborníci z Európskej komisie	Rehana Schwinninger-Ladaková , vedúca oddelenia Interaktívne technológie, digitalizácia v kultúre a vzdelávanie, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Anne Bajartová , zástupkyňa vedúcej oddelenia Interaktívne technológie, digitalizácia v kultúre a vzdelávanie, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Gaëthane Ricard-Nihoulová , zástupkyňa vedúceho oddelenia Dialóg s občanmi, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
Členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov	Fabien Bénéto , nezávislý odborník na rozhranie WebXR
	Cathrine Hasseová , katedra vzdelávania, Univerzita v Aarhuse
	Mariëtte van Huijsteeová , Rathenau Institute
	Frank Steinicke , Univerzita v Hamburgu
	Sara Lisa Voglová , umelkyňa tvoriaca vo virtuálnej realite, Women in Immersive Technologies Europe
Výstavné stánky a divadelný súbor	D'un seul geste
	XR Intelligence
	PopuLAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Belgické kráľovské múzeum výtvarných umení/VR-Hut
	Rathenau Institute
	Film <i>Oblaky nad Sidrou</i> nakrútený vo virtuálnej realite v rámci projektu Organizácie Spojených národov
	Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
DRUHÉ ZASADNUTIE	
Odborníci z Európskej komisie	Renate Nikolayová , zástupkyňa generálneho riaditeľa pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Yvo Volman , riaditeľ pre údaje, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Rehana Schwinninger-Ladaková , vedúca oddelenia Interaktívne technológie, digitalizácia v kultúre a vzdelávanie, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
Externí odborníci a odborníci z praxe	Matthias C. Kettemann , Leibnizov inštitút
	Elisa Lironiová , Európsky útvar pre občiansku činnosť
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , Sharing Cities Alliance
Členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov	Bruno Thomas , Medzinárodné konzorcium investigatívnych novinárov
	Fabien Bénéto , nezávislý odborník na rozhranie WebXR
	Cathrine Hasseová , katedra vzdelávania, Univerzita v Aarhuse
	Mariëtte van Huijsteeová , Rathenau Institute
	Frank Steinicke , Univerzita v Hamburgu
	Sara Lisa Voglová , umelkyňa tvoriaca vo virtuálnej realite, Women in Immersive Technologies Europe

TRETIE ZASADNUTIE	
Odborníci z Európskej komisie	Roberto Viola , generálny riaditeľ, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Anne Bajartová , zástupkyňa vedúcej oddelenia Interaktívne technológie, digitalizácia v kultúre a vzdelávanie, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Menno Cox , vedúci úseku pre Globálne aspekty digitálnych služieb, digitálne služby a platformy, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
	Adelina Cornelia Dinuová , projektová úradníčka oddelenia Interaktívne technológie, digitalizácia v kultúre a vzdelávanie, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
Externí odborníci a odborníci z praxe	Svenja Falková , Accenture
	Sarah Nicoleová , McCourt Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov	Fabien Bénétou , nezávislý odborník na rozhranie WebXR
	Mariëtte van Huijsteeová , Rathenau Institute
Záverečné prejavy	Dubravka Šuicová , podpredsedníčka Európskej komisie pre demokraciu a demografiu
	Thomas Skordas , zástupca generálneho riaditeľa, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia

2.6. HLAVNÍ MODERÁTORI

Dvaja hlavní moderátori usmerňovali občanov počas všetkých troch zasadnutí a riadili diskusie počas plenárnych zasadnutí. Poskytli informácie o všeobecnom celi panelovej diskusie a metodológii jednotlivých zasadnutí, ako aj o organizačných aspektoch zasadnutí. Hlavní moderátori takisto moderovali diskusie medzi odbornými rečníkmi, zabezpečovali spravodlivé a nestranné poskytovanie poznatkov počas diskusií a moderovali zasadnutia venované otázkam a odpovediam medzi rečníkmi a občanmi a interakcie medzi

moderátormi a občanmi, pokiaľ ide o obsah a proces. Okrem toho hlavní moderátori zhromaždili na každom záverečnom plenárnom zasadnutí všetky výsledky. Hlavnými moderátormi boli:

- **Jennifer Rübelová**, ifok,
- **Antoine Vergne**, Missions Publiques.

2.7. FACILITÁTORI

Občania pracovali v 12 pracovných skupinách, pričom každej pomáhali a poskytovali podporu dvaja členovia poradného tímu: jeden skúsený facilitátor a jeden asistent. Úlohou facilitátorov bolo viesť diskusie počas zasadnutí pracovných skupín a umožniť hladký pracovný proces:

- vytvorením priateľskej a vzájomne rešpektujúcej atmosféry s cieľom podporiť všetkých účastníkov, aby sa zapojili,
- zabezpečením informovanosti všetkých občanov o celkovom procese a ich usmernením pri skupinovej práci,
- zaistením dosiahnutia cieľov zasadnutí pracovných skupín, t. j. uľahčením identifikácie konfliktov a nezhôd medzi občanmi a podporením vzniku diskusie a konsenzu medzi občanmi,
- dodržiavaním časového harmonogramu, zaznamenávaním poznámok a konsolidáciou výstupov z rokovaní vo viacjazyčných a vzájomne prepojených pracovných dokumentoch,

- prepojením žiadostí občanov v pracovných skupinách určených podpornému tímu alebo odborníkom, napríklad zhromažďovaním nevyriešených pripomienok alebo otázok,
- zúčastnením sa na informačných stretnutiach s poradným tímom.

Skúsení a profesionálni facilitátori boli zamestnancami spoločností **Missions Publiques, ifok** alebo nadácie **Dánskeho technologického výboru**. Počas diskusií v rámci pracovných skupín pomáhali asistenti facilitátorov, ktorí boli prevažne študenti a stážisti pôsobiaci v Bruseli. Všetci facilitátori a asistenti sa riadili rovnakými pokynmi uvedenými v príručke pre facilitátorov a v sprievodnom dokumente (jeden na jednu schôdzu). Pred každým zasadnutím sa zúčastnili na dvoch špecializovaných informačných stretnutiach a školeniach.





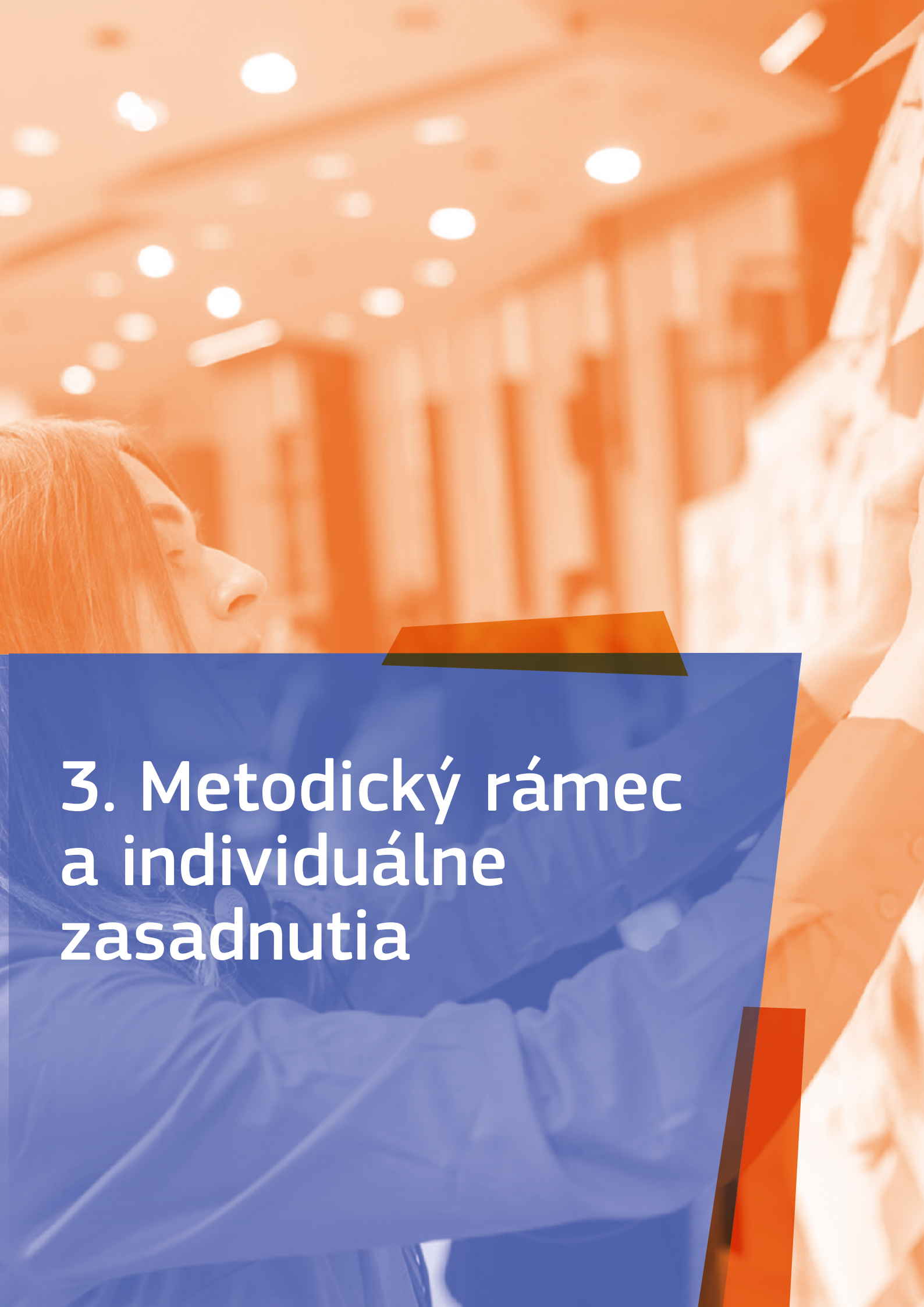
2.8. POZOROVATELIA

Činnosť tejto panelovej diskusie občanov mohol sledovať obmedzený počet pozorovateľov. Cieľom bolo zabezpečiť transparentnosť a viditeľnosť tohto inovačného demokratického formátu a zároveň zachovať bezpečný priestor pre zúčastnených občanov, ktorý má zásadný význam pre budovanie dôvery v diskusné prostredie. Pozorovateľom sa umožnilo zúčastniť sa na diskusiách na plenárnych zasadnutiach a zasadnutiach pracovných skupín a sledovať ich. Na zasadnutí každej pracovnej skupiny mohli byť maximálne traja pozorovatelia.

Interní pozorovatelia boli takisto vyslaní organizačnými partnermi a inštitúciami (napr. interní zamestnanci GR pre komunikáciu, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie a iných generálnych riaditeľstiev a inštitúcií EÚ). Medzi externými pozorovateľmi boli výskumní pracovníci (z univerzít alebo think-tankov), aktéri občianskej spoločnosti a iné zainteresované strany. So súhlasom dotknutých osôb mohli externí pozorovatelia viesť rozhovory s občanmi, a to len na výskumné účely a ak to nebránilo priebehu panelových diskusií.





The background image shows a person with long hair, wearing a blue lab coat, working in a laboratory. They are looking down at something out of frame. The background is filled with laboratory equipment and bright lights, creating a warm, orange-toned atmosphere. A large blue semi-transparent rectangle is overlaid on the lower half of the image, containing the text. There are also some orange and black geometric shapes on the right side of the blue overlay.

3. Metodický rámec a individuálne zasadnutia

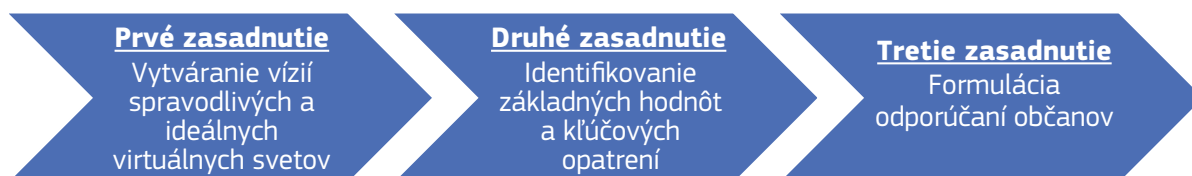


3.1. METODICKÝ RÁMEC

Európska panelová diskusia občanov o virtuálnych svetoch sa skladala z troch zasadnutí, ktorých ciele sa líšili.

- Na prvom zasadnutí (v Bruseli) sa účastníci oboznámili s danou problematikou a mohli sa navzájom spoznať a vybudovať si zmysel pre komunitu a dôveru. Boli im určené úvodné príspevky odborníkov a mali možnosť dozvedieť sa viac o téme, ktorá sa mala posúdiť v rámci panelovej diskusie, a to prostredníctvom výstavy o virtuálnych svetoch. Zamysleli sa nad svojimi skúsenosťami s „digitálnym svetom“ a vytvorili si utopické a dystopické vízie budúcnosti.
- Druhé zasadnutie sa konalo online a bolo zamerané na budovanie hlbšieho pochopenia tejto problematiky. Hlavným cieľom zasadnutia bolo podporiť výmenu nápadov a perspektív medzi účastníkmi, identifikovať oblasti konsenzu a nezhody a formulovať prvé nápady na akčné body v rámci štyroch samostatných tematických blokov. Mimoriadne inovačným prvkom tohto zasadnutia bolo to, že sa konalo prostredníctvom virtuálnej platformy (Hyperfair).
- Tretie a záverečné zasadnutie (v Bruseli) sa venovalo formovaniu odporúčaní na základe nápadov a informácií získaných počas prvých dvoch zasadnutí s podporou ďalších príspevkov odborníkov. Na treťom zasadnutí sa zabezpečilo, že na základe panelovej diskusie občanov sa vypracoval konečný súbor hodnôt a zásad a konkrétne odporúčania, ktoré sa mohli odovzdať Komisii a poskytnúť príslušným zainteresovaným stranám.

Obrázok 2: Celkový metodický priebeh panelových diskusií.



V rámci všetkých panelových diskusií bol dostatok času na budovanie kolektívu a výmenu názorov, čo platí pre plenárne zasadnutia aj pracovné skupiny. Štruktúra zasadnutí bola navrhnutá s cieľom podporiť interakciu medzi účastníkmi a zabezpečiť, aby boli vypočuté všetky názory. Keďže panelové diskusie občanov prebiehali vo viacjazyčnom prostredí, občania mohli vždy hovoriť vo svojom materinskom jazyku, z ktorého sa

tľmočilo. Pracovné skupiny boli zložené tak, aby umožňovali dostatočnú geografickú rozmanitosť, pričom spájali účastníkov z väčších a menších krajín, ktorí boli zoskupení tak, aby hovorili maximálne piatimi rôznymi jazykmi. Facilitátori mali možnosť viesť diskusiu vo svojom materinskom jazyku alebo v angličtine.

3.2. PRVÉ ZASADNUTIE: PROCES A VÝSTUPY

Na prvom zasadnutí, ktoré sa konalo od 24. do 26. februára 2023 v Bruseli, bola občanom predstavená téma. Následne vypracovali spoločnú víziu toho, ako

by ideálne a spravodlivé virtuálne svety mali (utópia) a ako by nemali (dystópia) vyzerať.

Prvý deň (piatok 24. februára)

Vzhľadom na to, že 24. februára uplynul rok od začiatku ruskej útočnej vojny voči Ukrajine, panelová diskusia začala časom venovaným svedectvám piatich ukrajinských občanov, ktorí sa podelili o svoje osobné skúsenosti z minulého roka. Pripomenutie otvorila podpredsedníčka **Dubravka Šuicová**.

Potom privítali občanov hlavní moderátori a zástupcovia Európskej komisie **Pia Ahrenkildeová Hansenová**, generálna riaditeľka, GR pre komunikáciu, a **Yvo Volman**, riaditeľ pre údaje, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, ktorí poskytli prehľad o právomociach v súvislosti s panelovou diskusiou. Úvodné slovo si ďalej vzala **Gaëtane Ricard-Nihoulóvá** (GR

pre komunikáciu), ktorá stručne predstavila inštitúcie EÚ a rozhodovací a legislatívny proces. Potom **Rehana Schwinninger-Ladaková** (GR pre komunikačné siete, obsah a technológie) podrobnejšie predstavila tému „virtuálnych svetov“.

Po plenárnom zasadnutí sa občania zúčastnili na výstave, na ktorej mohli spoznať konkrétne prípady využitia virtuálnych svetov. Zamysleli sa aj nad najdôležitejšími udalosťami, spomienkami a správami vo vzťahu k svojim skúsenostiam s digitálnym svetom v osobnom živote, ako aj vzhľadom na európske spoločnosti ako celok, a to prostredníctvom aktivity, počas ktorej mali účastníci vytvoriť spoločnú časovú os.



Druhý deň (sobota 25. februára)

Druhý deň občania pracovali na 12 paralelných zasadnutiach pracovných skupín. Doobeda sa skupinové diskusie zamerali na minulé skúsenosti súvisiace s digitálnymi a virtuálnymi svetmi, pričom občania mohli diskutovať o svojich pohľadoch, obavách a želaniach. Po obede pracovali na svojich víziách o budúcnosti virtuálnych svetov. Na tento účel si najprv predstavili

európske virtuálne svety v roku 2050 a pozitívne a negatívne vplyvy na rôzne aspekty života občanov. Na záver dňa predstavili túto víziu budúcich virtuálnych svetov pomocou dvoch koláží, ktoré reprezentovali ich dystopickú víziu a utopickú víziu budúcnosti.



Tretí deň (nedel'a 26. februára)

Na tretí deň sa skupina zamyslela nad víziami, ktoré vznikli v predchádzajúci deň. Diskutovalo sa aj o tom, aké poznatky budú potrebovať na vypracovanie spoľahlivých odporúčaní pre Európsku komisiu. Po prestávke sa všetci občania vrátili na plenárne zasadnutie a tri náhodne vybrané skupiny predstavili svoju víziu všetkým účastníkom. Potom členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov odpovedali na otázky, ktoré

položili občania počas diskusií v pracovných skupinách. Na doplnenie ich odpovedí na otázky reagoval aj herecký súbor. To umožnilo doplniť rozsah odpovedí o menej vedecký a racionálny prístup, ale o to priamejší a emocionálnejší kontakt s predloženými témami a otázkami. Hlavní moderátori následne predniesli záverečné prejavy a rozlúčili sa.



PROGRAM PRVÉHO ZASADNUTIA

Oficiálny program prvého zasadnutia je uvedený v tabuľke 3.

Tabuľka 3: Program prvého zasadnutia

Piatok (24. februára 2023)	PLENÁRNE ZASADNUTIE – BUDOVA CHARLEMAGNE, MIESTNOSŤ ALCIDE DE GASPERI
12.30 h – 14.30 h	<i>Príchod a obed</i>
14.30 h – 15.00 h	Úvodné slová a chvíľa venovaná Ukrajine
15.00 h – 15.25 h	Úvítacie príhovory a úvod k panelovým diskusiám občanov
15.30 h – 15.45 h	Prelomenie ľadov
15.45 h – 16.00 h	Úvod k téme panelovej diskusie
16.00 h – 16.30 h	<i>Prestávka</i>
16.30 h – 17.00 h	Úvod k výstave a aktivita s časovou osou
17.00 h – 19.00 h	Zmiešaný formát: práca na plenárnom zasadnutí (miestnosť Alcide de Gasperi) a paralelná výstava (návštevnícke centrum) Polovica účastníkov zostane na plenárnom zasadnutí, druhá polovica si prezrie výstavu. Po hodine sa vymenia.
Sobota (25. februára 2023)	PRACOVNÉ SKUPINY
9.30 h – 11.00 h	Úvahy a výmena skúseností
11.00 h – 11.30 h	<i>Prestávka</i>
11.30 h – 12.30 h	Virtuálne svety: čo o nich vieme
12.30 h – 14.00 h	<i>Obedná prestávka</i>
14.00 h – 15.45 h	Vytváranie vízií
15.45 h – 16.15 h	<i>Prestávka</i>
16.15 h – 18.00 h	Vytváranie vízií
Nedeľa (26. februára 2023)	PRACOVNÉ SKUPINY A PLENÁRNE ZASADNUTIE
9.15 h – 10.15 h	Pracovné skupiny: zhromažďovanie otázok
10.15 h – 11.15 h	<i>Prestávka a presun skupín do budovy Charlemagne</i>
11.15 h – 11.45 h	Plenárne zasadnutie: predstavenie vízií skupín
11.45 h – 13.15 h	Plenárne zasadnutie: diskusné kolo a divadlo
13.15 h – 13.30 h	Predstavenie platformy Hyperfair a otázky
13.30 h – 13.45 h	Zhrnutie

3.3. DRUHÉ ZASADNUTIE: PROCES A VÝSTUPY

Druhé zasadnutie panelovej diskusie prebiehalo online od 10. do 12. marca 2023 na imerznej platforme Hyperfair. Na základe výsledkov prvého zasadnutia výbor pre zhromažďovanie poznatkov identifikoval štyri prierezové témy, na ktoré sa občania zamerali:

1. hospodárstvo, pracovné príležitosti a podnikanie (vrátane vzdelávania a zručností);
2. bezpečnosť a zabezpečenie (trestná činnosť – kybernetická bezpečnosť; údaje

a digitálne technológie; osobná bezpečnosť/ochrana);

3. zdravie a dobré životné podmienky/životné prostredie (duševné a fyzické zdravie);
4. spoločnosť (inkluzívnosť, prístupnosť, demokracia).

Cieľom tohto zasadnutia bolo vypracovať hodnoty a opatrenia, ktoré by usmernili budovanie spravodlivých a ideálnych európskych virtuálnych svetov.

Prvý deň (piatok 10. marca)

Prvý deň občanov privítali dvaja moderátori na virtuálnom plenárnom zasadnutí na platforme Hyperfair. Stručne zhrnuli program druhého zasadnutia a potom odovzdali slovo odborníkovi, aby sa vyjadrili k jednotlivým témam.

Tematický blok 1: hospodárstvo, pracovné príležitosti a podnikanie (vrátane vzdelávania a zručností):

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

Tematický blok 2: bezpečnosť a zabezpečenie (trestná činnosť – kybernetická bezpečnosť; údaje a digitálne technológie; osobná bezpečnosť/ochrana):

- **Mariëtte van Huijsteeová**, Rathenau Institute, Holandsko,
- **Fabien Bénéto**, nezávislý odborník na rozhranie WebXR, Belgicko.



Plenárna miestnosť na platforme Hyperfair

Tematický blok 3: zdravie a dobré životné podmienky/životné prostredie (duševné a fyzické zdravie):

- **Sara Lisa Voglová**, umelkyňa tvoriaca vo virtuálnej realite, Women in Immersive Technologies Europe, Dánsko,
- **Bruno Thomas**, Medzinárodné konzorcium investigatívnych novinárov.

Tematický blok 4: spoločnosť: inkluzívnosť, prístupnosť, demokracia:

- **Elisa Lironiová**, Európsky útvar pre občiansku činnosť,
- **Matthias C. Kettemann**, Leibnizov inštitút.

V nadväznosti na tieto príspevky **Yvo Volman**, riaditeľ pre údaje, GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, predstavil občanom [Európske vyhlásenie o digitálnych právach a zásadách](#).

Druhý deň (sobota 11. marca)

Druhý deň pracovali občania na zasadnutiach 12 paralelných pracovných skupín, ktoré sa simultánne tlmočili a moderovali ich skúsení facilitátori. V prvom kole všetky skupiny pracovali na Európskom vyhlásení o digitálnych právach a zásadách a identifikovali tri hodnoty, ktoré boli pre nich najdôležitejšie. V druhom kole sa každý tematický blok pridelil trom pracovným skupinám, ktorých úlohou bolo sformulovať maximálne tri oblasti opatrení, ktoré by pomohli vybudovať

ideálne a spravodlivé virtuálne svety. V treťom, štvrtom a piatom kole skupiny vypracovali vzájomnú spätnú väzbu k ostatným tematickým blokom. Facilitátor najprv predstavil akčné body vypracované prvou skupinou. Druhá skupina mala hodinu na to, aby spísala návrhy pripomienky a otázky týkajúce sa týchto akčných bodov. Potom sa presunuli k ďalšiemu tematickému bloku. Témy, o ktorých diskutovalo 12 podskupín, sú uvedené v tabuľke 4.



Tabuľka 4: Témy, o ktorých diskutovalo 12 pracovných skupín.

Číslo skupín	TÉMA
1, 2, 3	hospodárstvo, pracovné príležitosti a podnikanie (vrátane vzdelávania a zručností)
4, 5, 6	bezpečnosť a zabezpečenie (trestná činnosť – kybernetická bezpečnosť; údaje a digitálne technológie; osobná bezpečnosť/ochrana)
7, 8, 9	zdravie a dobré životné podmienky/životné prostredie (duševné a fyzické zdravie)
10, 11, 12	spoločnosť (inkluzívnosť, prístupnosť, demokracia)

Tretí deň (nedeľa 12. marca)



Tretí deň dostali skupiny spätnú väzbu z predchádzajúceho zasadnutia a dokončili zoznam hodnôt a oblastí opatrení, na ktorom začali pracovať.

Po prestávke sa všetci občania pripojili k virtuálnemu plenárnemu zasadnutiu. Najprv **Renate Nikolayová**, zástupkyňa generálneho riaditeľa (GR pre komunikačné siete, obsah a technológie), poskytla občanom ďalšie informácie o prebiehajúcej práci Komisie. Potom

náhodne vybraní zástupcovia každého tematického bloku predstavili svoje akčné body. Dvaja členovia výboru pre zhromažďovanie poznatkov, **Rehana Schwinninger-Ladaková** (GR pre komunikačné siete, obsah a technológie) a **Frank Steinicke** (katedra informatiky, Univerzita v Hamburgu), sa k bodom vyjadrili. Hlavní moderátori následne predniesli záverečné prejavy a rozlúčili sa.

PROGRAM DRUHÉHO ZASADNUTIA

Oficiálny program druhého zasadnutia je uvedený v tabuľke 5.

Tabuľka 5: Program druhého zasadnutia

Piatok (10. marca 2023)	PLENÁRNE ZASADNUTIE
14.10 h – 14.25 h	Privítanie a zhrnutie výstupov prvého zasadnutia
14.25 h – 14.50 h	Diskusia o témach: hospodárstvo, pracovné príležitosti a podnikanie
14.50 h – 15.10 h	<i>Prestávka</i>
15.10 h – 16.05 h	Diskusia o témach: bezpečnosť a zabezpečenie a zdravie a dobré životné podmienky/životné prostredie
16.05 h – 16.25 h	<i>Prestávka</i>
16.25 h – 16.50 h	Diskusia o témach: spoločnosť: začlenenie a prístup
16.50 h – 17.10 h	<i>Prestávka</i>
17.10 h – 17.50 h	Predstavenie Európskeho vyhlásenia o digitálnych právach a zásadách
17.50 h – 18.00 h	Ďalšie kroky a záverečné prejavy
Sobota (11. marca 2023)	PRACOVNÉ SKUPINY
9.30 h – 10.45 h	Blok 1: naše základné hodnoty pre európske virtuálne svety
10.45 h – 11.15 h	<i>Prestávka</i>
11.15 h – 12.30 h	Blok 2: kľúčové akčné body k prvej téme
12.30 h – 14.00 h	<i>Obedná prestávka</i>
14.00 h – 15.05 h	Blok 3: spätná väzba a akčné body k druhej téme
15.05 h – 15.20 h	<i>Prestávka</i>
15.20 h – 16.25 h	Blok 4: spätná väzba a akčné body k tretej téme
16.25 h – 16.55 h	<i>Prestávka</i>
16.55 h – 18.00 h	Blok 5: spätná väzba a akčné body k štvrtej téme
Nedeľa (12. marca 2023)	PRACOVNÉ SKUPINY
9.30 h – 10.50 h	Zoradenie hodnôt metaverza a konsolidácia akčných bodov
	PLENÁRNE ZASADNUTIE
11.05 h – 11.15 h	Diskusia s Renate Nikolayovou, zástupkyňou generálneho riaditeľa GR pre komunikačné siete, obsah a technológie, Európska komisia
11.10 h – 12.05 h	Prezentácia a diskusia o prvej spätnej väzbe
12.05 h – 12.25 h	<i>Prestávka</i>
12.25 h – 13.15 h	Prezentácia a diskusia o druhej spätnej väzbe
13.15 h – 13.25 h	Európske občianske hodnoty pre budúce metaverzum
13.25 h – 13.30 h	Zhrnutie a záverečné poznámky

3.4. TRETE ZASADNUTIE: PROCES A VÝSTUPY

Na treťom zasadnutí (21. – 23. apríla 2023) občania dokončili svoje odporúčania. Počas osobného stretnutia v Bruseli občania pred dokončením odporúčaní diskutovali v pracovných skupinách o spätnej väzbe a prí-

spevkoch, ktoré poskytli rečníci a výbor pre zhromažďovanie poznatkov. V konečnom posúdení každý občan vyjadril, v akej miere podporuje každé z odporúčaní.



Facilitatori počítajú hlasy počas diskusie o hodnotách.

Prvý deň (piatok 21. apríla)

Prvý deň občanov privítali na plenárnom zasadnutí dvaja hlavní moderátori. Moderátori potom občanom stručne predstavili program tretieho zasadnutia a generálny riaditeľ GR pre komunikačné siete, obsah a technológie **Roberto Viola** predniesol úvodné slová. Občania boli potom rozdelení do dvoch plenárnych diskusných skupín.

- Prvá diskusia sa týkala otázok, ktoré účastníci identifikovali počas druhého zasadnutia a ktoré boli kľúčové pre diskusie o konečných odporúčaniach. Cieľom bolo, aby skupina

premýšľala o nevyriešených otázkach týkajúcich sa digitálnej identity a hospodárskych modelov.

- Druhá diskusia sa zamerala na hodnoty, ktoré občania predložili na predchádzajúcom zasadnutí. Cieľom bolo poskytnúť im príležitosť zamyslieť sa nad týmito hodnotami pred začatím diskusií o konečných odporúčaniach.

Tieto diskusie slúžili ako základ pre rokovania pracovných skupín na druhý deň. Cieľom bolo vyvolať kognitívnu úzkosť, pri ktorej by si občania uvedomili zložitosť danej záležitosti.

Druhý deň (sobota 22. apríla)

Počas druhého dňa občania v podskupinách vypracúvali konečné odporúčania. Odborníci navštívili pracovné skupiny, aby odpovedali na zvyšné otázky.



Tretí deň (nedel'a 23. apríla)



Na záverečnom plenárnom zasadnutí spravodajcovia z 12 pracovných skupín predstavili svoje odporúčania všetkým účastníkom panelovej diskusie občanov a občania mali možnosť klásť otázky, aby sa objasnili prípadné nejasnosti. Po predstavení všetkých odporúčaní

sa mali občania vyjadriť na stupnici od 1 do 6, v akej miere podporujú každé odporúčanie, s použitím anonymných hlasovacích lístkov, pričom 1 znamená „rozhodne nesúhlasím“ a 6 znamená „rozhodne súhlasím“.

PROGRAM TRETIEHO ZASADNUTIA

Oficiálny program tretieho zasadnutia je uvedený v tabuľke 6.

Tabuľka 6: Program tretieho zasadnutia

Piatok (21. apríla 2023)	PLENÁRNE ZASADNUTIE – BUDOVA CHARLEMAGNE, MIESTNOSŤ ALCIDE DE GASPERI
13.00 h – 14.30 h	<i>Príchod a obed</i>
14.30 h – 14.50 h	Úvodné slová
14.50 h – 15.00 h	Príspevok generálneho riaditeľa GR pre komunikačné siete, obsah a technológie Roberta Violu
15.00 h – 15.20 h	<i>Prestávka – zmena miestnosti</i>
15.20 h – 18.30 h	Plenárne zasadnutie rozdelené na dve polovice Polovica účastníkov sa venuje rozporuplným témam (hospodárske modely/digitálna identita). Polovica účastníkov sa venuje hodnotám. Následne sa vymenia.
Sobota (22. apríla 2023)	PRACOVNÉ SKUPINY
9.30 h – 11.00 h	Prvé zasadnutie: od akčných bodov k odporúčaniam
11.00 h – 11.30 h	<i>Prestávka</i>
11.30 h – 13.00 h	Druhé zasadnutie: príspevky odborníkov a zasadnutia v skupinách venované otázkam a odpovediam
13.00 h – 14.30 h	<i>Obedná prestávka</i>
14.30 h – 16.00 h	Tretie zasadnutie: preskúmanie práce inej skupiny
16.00 h – 16.30 h	<i>Prestávka</i>
16.30 h – 18.00 h	Štvrté zasadnutie: dokončenie odporúčaní
Nedeľa (23. apríla 2023)	PLENÁRNE ZASADNUTIE
9.30 h – 11.15 h	Prezentácia výsledkov
11.15 h – 11.45 h	<i>Prestávka</i>
11.45 h – 12.30 h	Prezentácia výsledkov
12.30 h – 13.30 h	Výsledky hlasovania Záverečné slová zo strany GR pre komunikačné siete, obsah a technológie a podpredsedníčky Dubravky Šuicovej Ukončenie a rozlúčka
13.30 h – 13.40 h	<i>Skupinová fotografia</i>

Z panelovej diskusie občanov vyplynulo 23 odporúčaní, ktoré pri záverečnom hlasovaní v posledný deň získali veľmi podobnú úroveň podpory. Úplné odporúčania

vrátane názvu, hlavného textu a odôvodnenia sú uvedené v prílohe (A.2).





4. Ďalšie kroky

Pri tvorbe odporúčaní občania preukázali **vysokú úroveň angažovanosti a zapojenia** a podarilo sa im vypracovať verziu pre virtuálne svety orientovanú na budúcnosť, hoci išlo o zložitú a novú tému, pri ktorej mnohé premenné zostávajú neznáme. Počas prvej panelovej diskusie sa zúčastnili na výstave, na ktorej sa mohli dozvedieť viac informácií a spoznať konkrétne príklady a prípady využitia virtuálnych svetov, zatiaľ čo online sekcia sa konala prostredníctvom platformy pre virtuálne svety.

V 23 odporúčaniach (uvedených v prílohe), ktoré vyplývajú z tejto panelovej diskusie, sa uplatňuje **široký systémový prístup** a všeobecnejšie sa rieši vznik virtuálnych svetov. V odporúčaniach občanov sa zdôrazňuje, že rozvoj virtuálnych svetov by mal byť založený na digitálnych právach, právnych predpisoch a hodnotách EÚ s cieľom dosiahnuť inkluzívne, prístupné, transparentné a udržateľné virtuálne svety. Odporúčajú sa v nich napríklad opatrenia na zabezpečenie prístupnosti virtuálnych svetov pre všetkých, vyžadujú sa používateľsky ústretové formuláre súhlasu s údajmi a zdôrazňuje sa význam využívania zelenej energie v procese rozvoja. Občania takisto zdôraznili potrebu úzkej spolupráce medzi všetkými príslušnými zainteresovanými stranami vrátane akademickej obce, podnikov a legislatívnych aktérov. Prostredníctvom stanovovania noriem založených na demokratických hodnotách občania vyjadrili jasné želanie, aby **sa Európa stala silným globálnym hráčom** v oblasti nových virtuálnych svetov, čo prispeje k formovaniu globálnych noriem.

V odporúčaniach sa opätovne potvrdzuje potreba **prístupu založeného na dôkazoch** s cieľom usmerňovať rozvoj virtuálnych svetov **zameraných na človeka**, pričom sa zdôrazňuje význam výskumu pri hodnotení vplyvov na zdravie a inkluzívnych participatívnych fór pri stanovovaní spoločných noriem. V odporúčaniach sa rovnako uznáva význam **zvyšovania informovanosti, vzdelávania a digitálnej gramotnosti občanov**.

Odporúčaniami občanov sa spájajú virtuálne svety s potrebou politik, ktoré pomôžu využiť príležitosti a riešiť výzvy. Napríklad **trh práce by mal zohľadňovať osobitosti virtuálnych svetov**, aby sa v plnej miere mohli využívať príležitosti, ktoré ponúka digitálne podnikanie. Virtuálne svety by mali byť zlučiteľné so širším cieľom **obehového hospodárstva** a súvisiace opatrenia by sa mali venovať zodpovednosti priemyslu aj občanov. Občania zároveň venovali značný čas diskutovaniu o aspektoch bezpečnosti a zabezpečenia vrátane presadzovania práva, súkromia a ochrany zraniteľných skupín. Ďalej požadujú virtuálne svety, na ktorých sa bude **riadne monitorovať** protispoločenské správanie a kriminalita, a zároveň žiadajú, aby sa veľmi veľké platformy neregulovali samy.

Niektoré odporúčania odrážajú **nedávnu a prebiehajúcu spoluprácu** Európskej komisie s členskými štátmi a so zainteresovanými stranami v súvislosti s digitálnou transformáciou a opätovne sa v nich potvrdzuje potreba opatrení na úrovni EÚ v tejto oblasti. Nedávne právne





predpisy (ako je akt o správe údajov, akt o digitálnych trhoch, akt o digitálnych službách), ako aj navrhované právne predpisy (ako je akt o umelej inteligencii a akt o údajoch) dobre odrážajú potreby záruk a spravodlivých trhových podmienok, ktoré predložili občania, pričom zabezpečenie udržateľnej digitálnej transformácie zameranej na človeka je hlavným cieľom Európskeho vyhlásenia o digitálnych právach a zásadách. Komisia okrem toho v septembri 2022 spustila priemyselnú koalíciu virtuálnej a rozšírenej reality. Uľahčuje sa ňou dialóg so zainteresovanými stranami, pomáha pri tvorbe politik a identifikujú sa ňou kľúčové výzvy a príležitosti pre európske odvetvie virtuálnej reality/rozšírenej reality.

V odporúčaniach občanov sa uvádzajú aj **body na ďalšie zváženie**, ako napríklad výzva na bezpečnosť osobných údajov. Zatiaľ čo zastrešujúce európske právne predpisy v tejto oblasti už existujú (všeobecné nariadenie o ochrane údajov), vplyv virtuálnych svetov na používanie nových typov údajov, ako je biometria, by sa mohol v rámci práce Komisie ďalej zvážiť.

V odporúčaniach občanov sa **odhaľujú aj niektoré oblasti možných budúcich opatrení** Komisie, členských štátov a iných hráčov. V súlade s odporúčaniami občanov Komisia v **oznámení** s názvom „Iniciatíva EÚ v oblasti webu 4.0 a virtuálnych svetov: náskok v najbližšej technologickej transformácii“ navrhuje niekoľko opatrení reagujúcich na obavy občanov.

Vzhľadom na právomoci Únie a dostupné zdroje sa opatrenia uvedené v oznámení zameriavajú na tieto odporúčania: odporúčanie 4 (finančná podpora rozvoja virtuálnych svetov), odporúčanie 5 (participatívne fóra pre spoločný rozvoj, predpisy a normy), odporúčanie 10 (odborná príprava učiteľov zameraná na virtuálne svety a digitálne nástroje), odporúčanie 14 (virtuálne

svety – vybudujme spolu a zodpovedne zdravú budúcnosť), odporúčanie 23 (EÚ ako silný hráč/priekopník vo virtuálnych svetoch). Niektoré predložené odporúčania sa vypracúvajú v rámci rôznych oblastí práce, napríklad odporúčanie 19 (EÚ musí vypracovať nariadenia o digitálnej identite) spolu s návrhom digitálnej identity. Cieľom ohlásených opatrení je spoločne s členskými štátmi a so zainteresovanými stranami naďalej **zvyšovať informovanosť a podporovať rozvoj prístupných, otvorených, bezpečných a udržateľných virtuálnych svetov**, disponovať používateľsky ústretovými informáciami a nástrojmi, ktorými budú občania riadiť **virtuálne identity**, údaje a virtuálne aktíva pri využívaní virtuálnych svetov, podporovať európsky výskum a vývoj, podporovať otvorené normy a lepšie pochopiť vplyv virtuálnych svetov na zdravie a dobré životné podmienky.

Výsledok panelovej diskusie podporí zastrešujúcu prácu Komisie a môže **slúžiť aj ako návod na pomoc členským štátom pri vypracúvaní politických opatrení súvisiacich s virtuálnymi svetmi**. Pokiaľ ide o tvorbu politiky Európskej komisie, odporúčania dopĺňajú výsledky verejnej konzultácie, ktorú uskutočnila Komisia, a poskytujú referenčný bod pre celkový prístup Komisie a jej budúce opatrenia. Práca občanov je cenným **zdrojom inšpirácie** a relevantným príspevkom na nadchádzajúce roky, pričom bude **podkladom pre jej prácu a návrhy politiky** týkajúce sa vznikajúcich virtuálnych svetov. Odporúčania okrem toho poskytujú cenný základ pre opatrenia mnohých zainteresovaných strán zapojených do rozvoja nových virtuálnych svetov. Občania budú informovaní o kľúčovom rozvoji v oblasti virtuálnych svetov, ktorým je aj prijatie iniciatívy a nové iniciatívy vyplývajúce z ich práce v rámci panelovej diskusie.

The background image shows a call center environment with several female employees wearing headsets and clapping. The image is overlaid with a semi-transparent orange filter. A large blue geometric shape, consisting of a trapezoid and a triangle, is positioned in the lower-left and bottom-center areas. The text 'Príloha: Výsledky' is written in white on the blue shape.

Príloha: Výsledky

1. OBČIANSKE HODNOTY A KOMPLEXNÉ ODPORÚČANIA

Osem občianskych hodnôt a zásad pre vhodné a spravodlivé európske virtuálne svety

1 SLOBODNÁ VOĽBA Používanie virtuálnych svetov je slobodnou voľbou jednotlivcov bez znevýhodňovania tých, ktorí ich nepoužívajú.	2 UDRŽATEĽNOSŤ Vytváranie a používanie virtuálnych svetov je šetrné k životnému prostrediu.
3 ZAMERANIE NA ČLOVEKA Technologický vývoj a regulácia virtuálnych svetov slúžia potrebám, právam a očakávaniam používateľov a rešpektujú ich.	4 ZDRAVIE Fyzické a duševné zdravie človeka ako základný pilier rozvoja a používania virtuálnych svetov.
5 VZDELÁVANIE A GRAMOTNOSŤ Vzdelávanie, zvyšovanie informovanosti a zručností týkajúce sa používania virtuálnych svetov sú základom rozvoja virtuálnych svetov.	6 BEZPEČNOSŤ A OCHRANA Európski občania musia byť v bezpečí a chránení, pričom sem patrí aj ochrana údajov a predchádzanie manipulácii a krádeží.
7 TRANSPARENTNOSŤ 1. Transparentné predpisy chránia ľudí, ich osobné údaje, psychické a fyzické zdravie. 2. Používanie údajov (tretími stranami) je transparentné.	8 ZAČLEŇOVANIE Je zaručená rovnaká dostupnosť pre všetkých občanov bez ohľadu na vek, príjem, zručnosti, technologickú dostupnosť, krajinu atď.

Ďalej sú uvedené výsledky z cvičenia zameraného na hodnoty, ktoré sa uskutočnilo počas 3. zasadnutia občianskeho panelu v piatok 21. apríla. V rámci tohto cvičenia boli občania požiadaní, aby priradili dve z ôsmich občianskych hodnôt a zásad (pozri predchádzajúci text) každej z 12 tém použitých na vypracovanie záverečných odporúčaní. Toto cvičenie bolo navrh-

nuté tak, aby účastníci mohli prepojiť prácu, ktorú predtým vykonali na hodnotách a zásadách, s diskusiou o odporúčaníach. Nie je to oficiálny výstup panelu, ale skôr posun v procese myslenia účastníkov, ktorého cieľom bolo povzbudiť ich, aby „pospájali body“ medzi tromi úrovňami kompetencií, na ktorých museli pracovať: hodnoty, zásady a činnosti.

Č.	TÉMA	SÚVISIACA HODNOTA
1	Virtuálne svety v práci a na trhu práce	Vzdelávanie a gramotnosť, zdravie, udržateľnosť
2	Podpora inovácií a rozvoja virtuálnych svetov	Vzdelávanie a gramotnosť, udržateľnosť, transparentnosť
3	Verejné a súkromné: hodnotenie a registrácia virtuálnych svetov	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, zdravie
4	Údaje vo virtuálnych svetoch: použitie a ochrana	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, vzdelávanie a gramotnosť
5	Centrálna agentúra a polícia pre virtuálne svety	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, vzdelávanie a gramotnosť
6	Učenie a vzdelávanie o virtuálnych svetoch	Udržateľnosť, zdravie, vzdelávanie a gramotnosť
7	Environmentálna a klimatická udržateľnosť	Transparentnosť, začleňovanie, vzdelávanie a gramotnosť
8	Vplyv na zdravie a výskumný program pre virtuálne svety	Začleňovanie, vzdelávanie a gramotnosť, udržateľnosť
9	Výmena informácií a informovanosť	Zameranie na človeka, udržateľnosť, bezpečnosť a ochrana
10	Digitálna identita vo virtuálnych svetoch	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, slobodná voľba
11	Pripojiteľnosť a prístup k virtuálnym svetom	Zdravie, slobodná voľba, udržateľnosť
12	Medzinárodná spolupráca a normy	Zameranie na človeka, bezpečnosť a ochrana, zdravie

2. ODPORÚČANIA

ZÁVEREČNÉ ODPORÚČANIA

Téma: Virtuálne svety v práci a na trhu práce

Odporúčanie 1

Trhy práce v európskych virtuálnych svetoch

Čo

Na základe existujúcich právnych predpisov členských štátov týkajúcich sa trhu práce ako východiskového bodu odporúčame posúdiť a v prípade potreby upraviť a harmonizovať právne predpisy týkajúce sa európskych virtuálnych svetov.

Kto

Toto odporúčanie je určené tým, ktorí chcú mať prístup na európsky virtuálny trh práce.

Ako

Tieto právne predpisy sa napríklad týkajú rovnováhy medzi pracovným a súkromným životom, práva občanov na prestávku a odpojenie sa, pomoci pri strate zamestnania v dôsledku využívania virtuálnych svetov, začleňovania občanov (t. j. začleňovania osôb so zdravotným postihnutím, osôb s nedostatkom digitálnych zručností).

Týmito právnymi predpismi by sa mal obmedziť prístup na trh EÚ tým krajinám, ktoré nedodržiavajú pracovné právo EÚ. To by znamenalo, že by nemohli poskytovať tzv. metaverzálne služby (t. j. prevádzku a monitorovanie) v rámci európskeho jednotného trhu s cieľom chrániť európskych pracovníkov a zachovať jednotný trh.

Odôvodnenie

Toto odporúčanie by ste mali podporiť, pretože sa ním ochráni európsky trh práce. Jeho cieľom je brániť určité európske hodnoty a zásady týkajúce sa pracovných práv a ochrany. Zabezpečí sa tým aj dodržiavanie prísnych pracovných noriem v Európe a ich rozšírenie do celého sveta.

Odporúčanie 1

TRHY PRÁCE V EURÓPSKÝCH VIRTUÁLNYCH SVETOCH

Priemerná
hodnota

5,0



Odporúčanie 2

Vytvorenie harmonizovanej odbornej prípravy na prácu vo virtuálnych svetoch

Čo

S cieľom dosiahnuť rovnosť a začlenenie všetkých Európanov odporúčame poskytovanie odbornej prípravy a zvyšovania úrovne zručností v oblasti virtuálnych svetov, ktoré je financované z európskych zdrojov a harmonizované v celej Európskej únii.

Kto

Toto odporúčanie je zamerané na ochranu európskych pracovníkov.

Ako

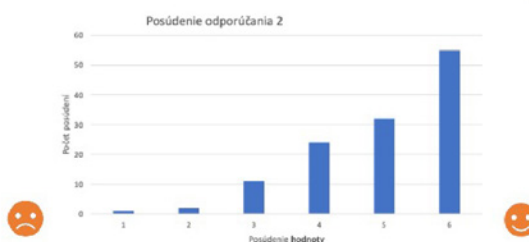
Navrhujeme harmonizáciu odbornej prípravy vo všetkých členských štátoch Európy. Pri zohľadnení vnútroštátnych kontextov by sa odborná príprava mala zamerať na to, aby vo všeobecnosti zahŕňala rovnaký obsah a riadila sa rovnakým rámcom vo všetkých európskych krajinách. Mala by existovať certifikácia a vzájomné uznávanie kvalifikácií.

Odôvodnenie

Toto odporúčanie by ste mali podporiť, pretože sa ním zaručí akceptovanie virtuálnych svetov pracovníkmi. Chceme chrániť európsky trh práce a zachovať európske pracovné miesta. Osobám, ktorých pracovné miesta v dôsledku virtuálnych svetov zaniknú, by sa mala poskytnúť dostatočná odborná príprava, podpora a rekvalifikácia, aby sa prispôbili novej realite.

Odporúčanie 2

VYTVORENIE HARMONIZOVANEJ ODBORNEJ PRÍPRAVY NA PRÁCU VO VIRTUÁLNYCH SVETOCH



Téma: Podpora inovácií a rozvoja virtuálnych svetov

Odporúčanie 3

Pravidelné preskúmanie existujúcich príslušných usmernení EÚ k virtuálnym svetom

Čo

Odporúčame pravidelné preskúmanie a aktualizáciu existujúcich usmernení EÚ týkajúcich sa etických a technologických noriem a ich prispôsobenia a uplatnenia vo virtuálnych svetoch.

Kto

Za proces hodnotenia je zodpovedná Európska komisia, presnejšie GR CNECT. V rámci tohto procesu je potrebné vziať do úvahy pripomienky expertov. Nakoniec sa výsledky predložia na schválenie Európskemu parlamentu.

Ako

Krok 1: definovať zodpovednosť v rámci GR CNECT.

Krok 2: GR CNECT presne určí, ktoré usmernenia sú pre tento proces relevantné a dôležité.

Krok 3: preskúmať tieto usmernenia pri zohľadnení pripomienok expertov.

Krok 4: vypracovať návrhy na úpravu týchto usmernení.

Krok 5: predložiť návrhy Európskemu parlamentu na schválenie.

Celý proces sa pravidelne opakuje v intervale nie dlhšom ako dva roky.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 3

PRAVIDELNÉ PRESKÚMANIE EXISTUJÚCICH
PRÍSLUŠNÝCH USMERNENÍ EÚ
K VIRTUÁLNYM SVETOM

Priemerná
hodnota
4,8



Odporúčanie 4

Finančná podpora rozvoja virtuálnych svetov

Čo

Odporúčame zaviesť európske spolufinancovanie na rozvoj udržateľného budovania virtuálnych svetov a ich rozširovania so zameraním na používateľa.

Kto

Európska komisia so súhlasom Európskeho parlamentu.

Ako

Prvý krok: definovať kritériá podpory.

Druhý krok: poskytnúť finančné prostriedky.

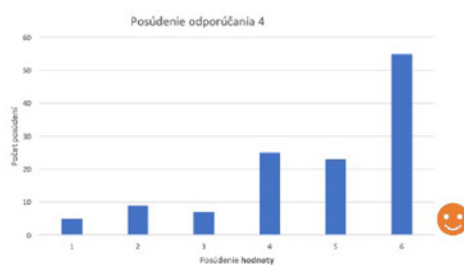
Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 4

FINANČNÁ PODPORA ROZVOJA
VIRTUÁLNYCH SVETOV

Priemerná
hodnota
4,8



Európska
komisia



Téma: Verejné a súkromné: hodnotenie a registrácia virtuálnych svetov

Odporúčanie 5

Participatívne fóra pre spoločný rozvoj, predpisy a normy

Čo

Odporúčame, aby podniky, výskumní pracovníci a EÚ úzko spolupracovali na rozvoji a regulácii virtuálnych svetov v súlade s hodnotami EÚ.

Kto

Európska komisia by v tomto mala prevziať vedúcu úlohu.

Ako

Rôzne skupiny expertov (výskumní pracovníci, zainteresované strany, zákonodarcovia, úradníci, ale aj používatelia) by sa mali stretávať podľa príslušných tém, napríklad vzdelávanie, duševné zdravie atď. Táto spolupráca by mala byť inštitucionalizovaná, čo znamená pravidelné a dobre pripravené stretnutia s vopred pripravenými podkladmi, ako aj online výmena informácií o témach. Spolupráca by mohla zahŕňať aj finančnú podporu EÚ pre startupy a iných aktérov na rozvoj virtuálnych svetov v súlade s hodnotami EÚ, akými sú bezpečnosť a ochrana (údajov), zdravie, humanizmus, transparentnosť, rovnaký prístup a sloboda.

Odôvodnenie

Spoločné právne predpisy zaručujú spravodlivé a bezpečné príležitosti pre všetkých občanov EÚ, aby mohli používať virtuálne svety a aktívne v nich pôsobiť.

Odporúčanie 5

PARTICIPATÍVNE FÓRA PRE SPOLOČNÝ
ROZVOJ, PREDPISY A NORMY

Priemerná
hodnota
4,8



Odporúčanie 6

Certifikácia spoločností a používateľov pre virtuálne svety

Čo

Odporúčame zriadiť inštitúciu alebo orgán EÚ na vydávanie a overovanie certifikátov pre virtuálne svety a jednotlivcov na základe hodnôt EÚ, ktorý by mal pravidelne kontrolovať certifikované virtuálne svety a používateľov.

Kto

Túto inštitúciu by mala zriadiť EÚ a mala by zahŕňať podniky a súkromný sektor.

Ako

Certifikáty by boli založené na spoločných normách, ktoré sa musia definovať. Certifikáty sa môžu líšiť v závislosti od úrovne používania virtuálneho sveta. Napríklad normy, ktoré sa musia uplatňovať pri hrách, by sa líšili od noriem pre online bankovníctvo, čiže aj certifikáty by boli odlišné. Certifikáty by okrem toho mohli slúžiť aj na schvaľovanie prístupnosti, napr. pre nevidiacich. Na formulovaní takýchto noriem by sa mali podieľať experti, ktorí by mali vymedziť aj časový rámec, v ktorom by sa certifikáty mali preskúmať.

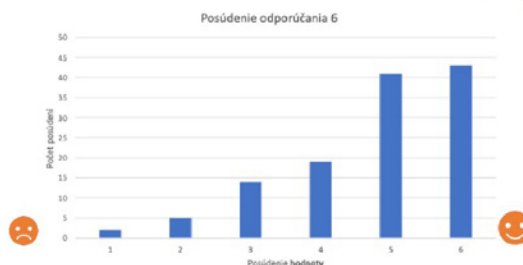
Odôvodnenie

Nezávislý orgán by zaručil, že hodnoty EÚ sa budú vo virtuálnych svetoch používaných občanmi dodržiavať.

Odporúčanie 6

CERTIFIKÁCIA PODNIKOV A POUŽÍVATEĽOV
PRE VIRTUÁLNE SVETY

Priemerná
hodnota
4,8



Európska
komisia

Téma: Centrálna agentúra a polícia pre virtuálne svety

Odporúčanie 8

Polícia, ktorá má slúžiť a chrániť vo virtuálnych svetoch

Čo

Odporúčame zriadiť medzinárodnú policajnú inštitúciu so špecializovanými a vyškolenými úradníkmi: musí to byť orgán spolupracujúci s ostatnými orgánmi, ako sú Europol a vnútroštátne orgány.

Ako

Rozlišujú sa tri oblasti činnosti: „klasické“ trestné činy, ako sú trestné činy v reálnom svete, nežiaduce správanie, ktoré sa rozšírilo vo virtuálnych svetoch (nenávisť, šikanovanie atď.) a ochrana pred sebou samým. V prípade druhej kategórie by sme mali najprv podporiť osobu konajúcu nesprávne, aby sa poučila zo svojich chýb. Ak takéto správanie pretrváva, musíme konať rýchlo a postupne. V určitom okamihu by sa to malo stať odsúdeniahodným (od pozastavenia až po definitívne vylúčenie). Kedykoľvek polícia spozoruje osobu s nebezpečným správaním voči sebe (napríklad závislosť), v záujme ochrany by mala túto osobu upozorniť. Polícia bude prostredníctvom tejto kontroly riešiť problémy a predchádzať im. Chceme pripomenúť aj náš prvý cieľ, ktorým je prevencia vzdelávaním (napríklad naučiť sa bezpečne používať tieto nástroje).

Odôvodnenie

Všetky právomoci by nemali byť sústredené v jednej organizácii. Nemôže to robiť súkromná organizácia – potrebujeme, aby ako polícia vystupovali verejné orgány. Aspekt spolupráce je kľúčový pre otázky transparentnosti, krížovú kontrolu a rešpektovanie vnútroštátnych organizácií (každá krajina má vlastnú políciu). Medzinárodný aspekt je potrebný aj preto, že online nástroje, akými sú virtuálne svety, nepoznajú hranice, preto musíme spolupracovať.

Odporúčanie 8

POLÍCIA, KTORÁ MÁ SLUŽIŤ A CHRÁNIŤ VO VIRTUÁLNYCH SVETOCH

Priemerná
hodnota
4,8



Odporúčanie 9

Umelá inteligencia ako podpora polície vo virtuálnych svetoch

Čo

Odporúčame použiť v metaverze umelú inteligenciu na podporu polície pri predchádzaní trestným činom a boji proti nim a kontrole toho, čo sa deje vo virtuálnych svetoch.

Kto

Definíciu a presadzovanie etických zásad umelej inteligencie by mal stanoviť nezávislý európsky verejný orgán, napríklad ústavný súd.

Ako

Etické zásady definujúce túto umelú inteligenciu by mali byť podobné ústave v demokracii. Táto ústava sa bude riadiť etickými zásadami definovanými demokraticky (aby sa predišlo akémukoľvek riziku vytvorenia „veľkého brata“ – musíme zabrániť tomu, aby umelá inteligencia ovplyvňovala správanie). Tieto zásady musia byť dlhodobé a nesmú podliehať priamemu vplyvu určitej strany alebo osoby vo funkcii.

Odôvodnenie

Je nevyhnutné, aby umelá inteligencia pomáhala polícii a nenahrádzala ju. Pokiaľ ide o naše ďalšie odporúčanie, je takisto dôležité, aby bola umelá inteligencia financovaná, vlastnená a riadená z verejných zdrojov. Nesmie byť v správe nijakej súkromnej spoločnosti. Ak ju chceme vytvoriť a potrebujeme na to poznatky od súkromných spoločností, môžeme s nimi uzavrieť zmluvu. Tieto spoločnosti budú pracovať striktne na základe vopred definovaných etických zásad. Umelá inteligencia je užitočná v tom, že polícii pomáha konať rýchlo, no je iba jedným z nástrojov.

Odporúčanie 9

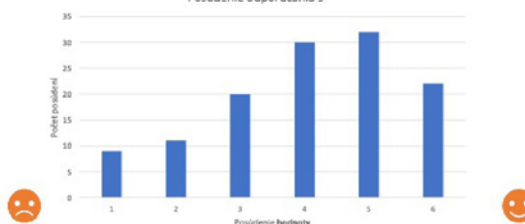
UMELÁ INTELIGENCIA AKO PODPORA
POLÍCIE VO VIRTUÁLNYCH SVETOCH

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,1

Posúdenie odporúčania 9



Téma: Učenie a vzdelávanie o virtuálnych svetoch

Odporúčanie 10

Odborná príprava učiteľov zameraná na virtuálne svety a digitálne nástroje

Čo

Učiteľom v EÚ odporúčame absolvovať odbornú prípravu zameranú na 1. používanie digitálnych nástrojov v praxi; 2. riziká, bezpečnosť a etiku vo virtuálnych svetoch a 3. nové možnosti výučby využitím virtuálnych svetov.

Kto

EÚ sa zameria na členské štáty a školy s cieľom zlepšiť vzdelávanie študentov.

Ako

EÚ by mala vydať prísne usmernenia, v ktorých členské štáty vyzve, aby do svojej vnútroštátnej odbornej prípravy učiteľov zaradili „kurzy o virtuálnych svetoch a digitálnych nástrojoch“. Učiteľia by mali absolvovať aj povinné „opakovacie“ kurzy, ktoré by viedli k získaniu certifikátu EÚ (podľa vzoru jazykového certifikátu). Tieto povinné školenia by mali byť prispôsobené všetkým vekovým skupinám a mali by zahŕňať tieto predmety: etika, online bezpečnosť, ovládanie digitálnych nástrojov a možnosti výučby, ktoré ponúkajú virtuálne svety. EÚ by mala poskytnúť tieto programy odbornej prípravy členským štátom. Tieto nástroje a možnosti výučby sú doplnkom školských osnov, nie náhradou iných predmetov.

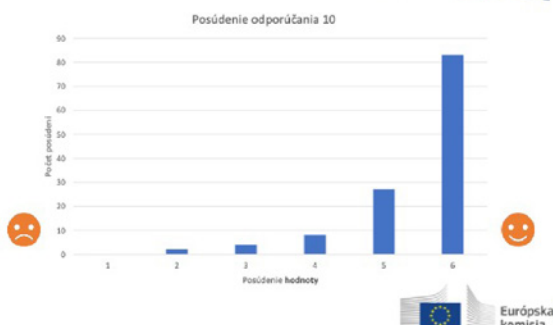
Odôvodnenie

Odborná príprava učiteľov znamená, že sú schopní vzdelávať svojich študentov a od úplného začiatku zvyšovať informovanosť medzi mladými ľuďmi. Zároveň pomáha znižovať digitálnu priepasť medzi učiteľmi a študentmi. Sme presvedčení, že odborná príprava zameraná na bezpečné správanie na internete a bezpečné používanie virtuálnych svetov sa musí začať už na základnej škole. EÚ preto potrebuje povzbudiť členské štáty, aby zahrnuli túto odbornú prípravu učiteľov a ponúkali stimuly v podobe certifikátov EÚ. EÚ by mala poskytovať program odbornej prípravy tak, aby existoval štandardizovaný systém.

Odporúčanie 10

ODBORNÁ PRÍPRAVA UČITEĽOV ZAMERANÁ NA VIRTUÁLNE SVETY A DIGITÁLNE NÁSTROJE

Priemerná
hodnota
5,5



Odporúčanie 11**Bezplatný prístup k informáciám o digitálnych nástrojoch a k virtuálnym svetom pre všetkých občanov EÚ****Čo**

Odporúčame, aby EÚ všetkým občanom zaručila bezplatný a jednoduchý prístup k relevantným informáciám o digitálnych nástrojoch a virtuálnych svetoch.

Kto

EÚ pre všetkých občanov.

Ako

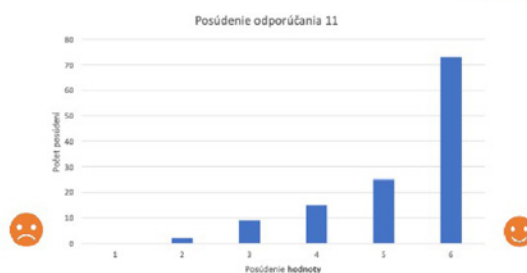
Odporúčame spustenie komunikačného systému prostredníctvom tradičných médií (televízne reklamy, reklamné tabule) a vytvorenie špecializovanej platformy. Prostredníctvom tejto „Európskej platformy pre virtuálne svety“ by sa mali centralizovať a štandardizovať príslušné informácie týkajúce sa digitálnych nástrojov a virtuálnych svetov. Tieto informačné zdroje majú zvýšiť informovanosť o rizikách spojených s virtuálnymi svetmi a zdôrazniť výhody týchto nových technológií.

Odôvodnenie

Je dôležité, aby EÚ pracovala na štandardizácii poznatkov a zabezpečovaní prístupu k virtuálnym svetom a digitálnym nástrojom v celej EÚ. Mnohí občania sú pri používaní týchto platforiem stále zraniteľní a vystavení ľudom so zlými úmyslami.

Odporúčanie 11

BEZPLATNÝ PRÍSTUP K INFORMÁCIÁM O DIGITÁLNYCH NÁSTROJOCH A K VIRTUÁLNYM SVETOM PRE VŠETKÝCH OBČANOV EÚ



Téma: Environmentálna a klimatická udržateľnosť

Odporúčanie 12

Pre obehové virtuálne svety: práva a zodpovednosť občanov a priemyslu

Čo

Odporúčame rozvíjať činnosti na zvyšovanie informovanosti o environmentálnej stope a zabezpečiť, aby sa zariadenia virtuálnych svetov stali súčasťou obehového hospodárstva. Právnymi predpismi o virtuálnych svetoch sa musí priemyselným subjektom uložiť povinnosť vyrábať recyklovateľné/opraviteľné zariadenia a obmedziť problémy týkajúce sa ich zastarávania.

Kto

- Európska komisia (definovať rámec),
- členské štáty/regióny (realizovať činnosti na zvyšovanie informovanosti),
- európski občania (všetky vekové kategórie, keďže sú cieľom týchto opatrení),
- podniky vyrábajúce zariadenia pre virtuálne svety (začleniť zásady obehovosti do svojho obchodného modelu).

Ako

Konkrétnejšie sa tieto činnosti na zvyšovanie informovanosti musia začať už v škole. Európska komisia musí poskytnúť rámec umožňujúci prístup k týmto informáciám o virtuálnych svetoch a sprístupniť ich tak, aby členské štáty a regióny museli tieto vzdelávacie programy realizovať.

Mohlo by ísť napríklad o zriadenie školiacich stredísk, ktoré by poskytovali kurzy a vydávali certifikáty (po „skúške“ ako vodičský preukaz), ktoré by študenti museli absolvovať, aby preukázali, že sú informovaní o vplyve virtuálnych svetov na životné prostredie. Ľudia by mali byť vyškolení a tí, ktorí chcú získať viac informácií, by mali dostať príležitosť dozvedieť sa viac. Preto je potrebné zabezpečiť, aby boli informácie ľahko dostupné.

Kampane na zvyšovanie informovanosti budú vždy užitočné, ale musia po nich nasledovať záväzné nástroje, ako sú nariadenia. Je potrebné poskytnúť zainteresovaným stranám v tomto odvetví čas pripraviť sa na konkrétne prechodné obdobie. Informovanosť by mala byť zameraná na spotrebiteľov, zatiaľ čo záväzná legislatíva by mala byť zameraná na priemysel.

Odôvodnenie

Európska komisia by mala vypracovať činnosti na zvyšovanie informovanosti o recyklácii metaverzálnych zariadení, ktoré by zahŕňali aj celý životný cyklus metaverza. Je potrebné začať veľmi skoro; od najútlejšieho veku (najmä v škole), ale aj u starších ľudí. Tieto informácie musia byť personalizované a prispôbené cieľovému publiku.

Po týchto činnostiach by mali nasledovať jednotné právne predpisy, ktoré by prinútili zainteresované strany priemyslu vyrábať recyklovateľné/opraviteľné produkty a obmedziť zastarávanie svojich výrobkov.

Odporúčanie 12

PRE OBEHOVÝ VIRTUÁLNY SVET: PRÁVA
A ZODPOVEDNOSŤ OBČANOV A PRIEMYSLU

Priemerná
hodnota
4,8



Odporúčanie 13**Zelené virtuálne svety s transparentnou energiou z obnoviteľných zdrojov****Čo**

Odporúčame zaviesť systém sankcií a odmien, ktoré sa budú ukladať podnikom pracujúcim vo virtuálnych svetoch s cieľom internalizovať environmentálne náklady na ich zariadenia.

Kto

- Európska komisia vypracuje vhodný regulačný rámec.
- Členské štáty poskytnú finančné stimuly s cieľom povzbudiť podniky, aby vo svojich obchodných modeloch prijali udržateľnejšie riešenia.
- Podniky, ktoré prevádzkujú dátové centrá a uchovávajú údaje súvisiace s virtuálnymi svetmi na jednotnom trhu EÚ, by sa mali riadiť právnymi predpismi. Mali by preto byť prvým cieľom odporúčania.

Ako

Európska komisia by mala od podnikov, ktoré prevádzkujú dátové centrá a zariadenia súvisiace s virtuálnymi svetmi, požadovať, aby kompenzovali svoju spotrebu energie. Mohlo by ísť o podobný systém ako trh s uhlíkom, ktorý by tieto podniky prinútil platiť za znečisťovanie. Po tomto riešení by mohli nasledovať finančné stimuly na povzbudenie podnikov, aby boli udržateľnejšie a energeticky efektívnejšie. Na zabezpečenie efektívneho vykonávania by sa mal vytvoriť monitorovací systém.

Mala by sa takisto navrhnúť väčšia transparentnosť: spotrebitelia musia poznať environmentálnu stopu používania svojich virtuálnych svetov a robiť informované rozhodnutia. Dá sa to dosiahnuť zavedením systému hodnotenia, ktorý by podniky mali umiestňovať na predávané výrobky, aby zmerali úroveň ich udržateľnosti, ale aj prostredníctvom systému vysledovateľnosti.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 13

**ZELÉNÉ VIRTUÁLNE SVETY S TRANSPARENTNOU
ENERGIOU Z OBNOVITELNÝCH ZDROJOV**



Téma: Vplyv na zdravie a výskumný program pre virtuálne svety

Odporúčanie 14

Virtuálne svety – vybudujme spolu a zodpovedne zdravú budúcnosť!

Čo

Odporúčame, aby Európska únia zriadila intenzívny výskumný program zameraný na vplyv virtuálnych svetov na naše zdravie.

Kto

Každý členský štát musí v spolupráci s európskym orgánom zriadiť výbor expertov na vnútroštátnej úrovni. Európske inštitúcie a členské štáty by sa mali podieľať na financovaní týchto výskumných programov.

Nezávislí experti pochádzajúci z rôznych disciplín (psychológia, neurológia, kognitívna veda, sociológia atď.) by mohli úzko spolupracovať s expertmi z európskych inštitúcií, ktorí už na danej téme pracujú, ako aj s kľúčovými zainteresovanými stranami zo súkromného sektora. Spolupráca by mohla prebiehať formou pravidelných stretnutí v rámci špecializovaného európskeho združenia.

Ako

Tento výskumný program sa bude musieť rozširovať s rozvojom virtuálnych svetov. Priemyselné subjekty, ktoré zabezpečia trhovú zrelosť týchto technológií, budú povinné spolupracovať s týmto programom. Priemyselné subjekty by takisto mohli mať svoje vlastné výskumné programy, ktoré budú monitorované a hodnotené Európskou uniou. Prístup k výsledkom musí byť transparentný a verejne dostupný.

Odôvodnenie

Podporujeme toto odporúčanie. Nepotrebuje opakovať chyby z minulosti, potrebujeme výskum, aby sme pochopili vplyv virtuálnych svetov na naše zdravie.

Odporúčanie 14

VIRTUÁLNE SVETY – VYBUDUJME SPOLU A ZODPOVEDNE ZDRAVÚ BUDÚCNOSŤ!

Priemerná
hodnota
5,3



Odporúčanie 15

Ukazovatele pre zdravé, inkluzívne, transparentné a udržateľné virtuálne svety

Čo

Odporúčame zaviesť ukazovatele, ktoré dokážu merať sociálne, environmentálne vplyvy používania virtuálnych svetov a vplyvy tohto používania na duševné a fyzické zdravie.

Kto

Expert z rôznych oblastí by použili výsledky výskumných programov na vypracovanie ukazovateľov. Výbor expertov by na základe týchto ukazovateľov vypracoval odporúčania, ktoré by zodpovedali európskym normám pre profesionálne a individuálne použitie a pomohli európskym inštitúciám premietnuť ich do politiky.

Inštitúcie Európskej únie by mohli použiť tieto ukazovatele na vypracovanie politických usmernení pre členské štáty s cieľom vykonávať predpisy na vnútroštátnej úrovni na účely profesionálneho a individuálneho použitia. Tieto politiky by sa mohli inšpirovať tým, čo sa vykonalo v iných oblastiach politiky (napr. upozornenia týkajúce sa tabaku, alkoholu a drog).

Kľúčové zainteresované strany v odvetví (napr. podniky) musia tieto európske normy dodržiavať.

Ako

Tieto ukazovatele sa budú musieť časom vyvíjať spolu s výskumom popri zaručení transparentného šírenia a otvoreného prístupu k informáciám. Tieto ukazovatele by mohli pomôcť pri zavádzaní noriem certifikácie, ktoré by podniky museli dodržať pri poskytovaní služieb (s osobitným zreteľom na zdravie). Má to svoj význam pre podniky ponúkajúce nástroje pre metaverzum, ale aj pre všetky ostatné podniky pri zabezpečovaní toho, aby ich pracovníci mohli využívať virtuálne svety bezpečne a profesionálne.

Odôvodnenie

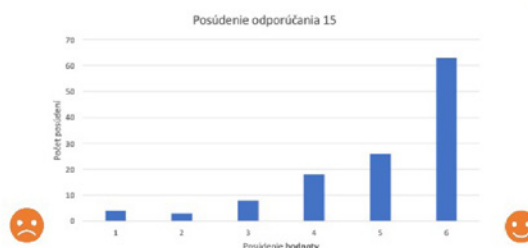
Podporujeme toto odporúčanie, pretože gramotnosť a informovanosť nás môžu zachrániť pred potenciálnymi hrozbami zapríčinenými rozširovaním virtuálnych svetov.

Odporúčanie 15

UKAZOVATELE PRE ZDRAVÉ, INKLUZÍVNE,
TRANSPARENTNÉ A UDRŽATEĽNÉ VIRTUÁLNE SVETY

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Výjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota
5,0



Téma: Výmena informácií a informovanosť

Odporúčanie 16

Virtuálne svety pôsobia na vzdelávanie a zvyšovanie informovanosti – „Ty, ja a metaverzum“

Čo

Odporúčame vypracovať usmernenie k tomu, ako byť digitálnym občanom – všeobecné pravidlá, ako sa správať vo virtuálnych svetoch.

Kto

EÚ by mala vypracovať usmernenia vymenovaním panelu expertov, ktorý zahŕňa expertov z rôznych oblastí – výskumných/univerzitných pracovníkov, podnikov, vlád jednotlivých štátov a používateľov metaverza. Každý subjekt by mal svoju úlohu:

- EÚ: vytvoriť panel expertov na vypracovanie usmernení a viesť o tom verejnú diskusiu, zapojiť občanov do diskusie,
- vlády jednotlivých štátov: musia zabezpečiť, aby sa usmernenia používali vo vzdelávaní a aby sa o nich vo všeobecnosti hovorilo,
- výskumní pracovníci/univerzity: sledovať vývoj a vydávať odporúčania,
- podniky: dodržiavať usmernenia na zaručenie bezpečnosti používateľov,
- používatelia metaverza: občania sú zodpovední za to, aby sa aktívne zapájali do diskusií a práce na usmerneniach a politikách.

Ako

Usmernenia by mali okrem iného (vypracuje sa) obsahovať:

- čo je metaverzum a ako by sa dalo použiť,
- ako neposkytovať údaje, ktoré nechcete (súbory cookie atď.),
- vyhýbanie sa mylným informáciám,
- povinnosti, ktoré máte, aby ste poskytli správne informácie,
- ako nepoškodzovať životné prostredie,
- práva, ktoré máte, a ako ich môžete chrániť (aké sú možnosti),
- možné zdravotné riziká.

Usmernenia by sa mali šíriť rôznymi spôsobmi: prostredníctvom formálneho vzdelávania a kampaní na zvyšovanie informovanosti.

Odôvodnenie

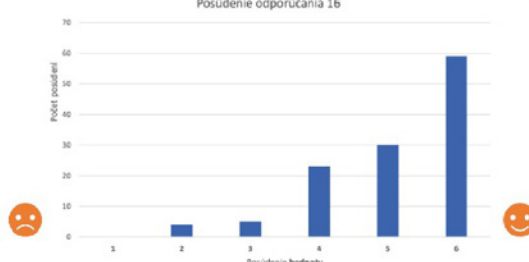
Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 16

VIRTUÁLNE SVETY PÔSOBI NA VZDELÁVANIE
A ZVYŠOVANIE INFORMOVANOSTI – „TY, JA
A METAVERZUM“



Posúdenie odporúčania 16



Odporúčanie 17

Moje údaje nie sú vašou zložkou o údajoch – „Správne údaje v správnych rukách“

Čo

Podnikom odporúčame vypracovať „zmluvné podmienky“, v ktorých sa uvedie, ako občanom zaručia bezpečnosť osobných údajov a transparentnosť.

Kto

EÚ by mala vytvoriť rámec pre virtuálne svety a ochranu údajov a transparentnosť.

- EÚ: mala by vypracovať konkrétny právny akt o virtuálnych svetoch (v prípade, že to ešte nie je pokryté),
- vlády jednotlivých štátov: mali by implementovať smernicu a zlepšiť jej dodržiavanie podnikmi,
- výskumní pracovníci/univerzity: mali by sa zapojiť experti v oblasti práva, ekonomiky, etiky a ľudských práv, ktorí by poskytli svoje poznatky a pripomienky,
- podniky: mali by sa riadiť súčasnými a novými rámcami a dodržiavať ich,
- používatelia metaverza: občania by sa mali aktívne zapájať do diskusie a vývoja politik.

Ako

Potrebujeme právny akt EÚ o tom, aké osobné údaje môžu podniky zhromažďovať a používať a ako by mali informovať o tom, ako s nimi zaobchádzajú.

Podniky by o tom mali informovať ľudí stručným, jasným a zrozumiteľným spôsobom (prístupným pre všetkých). Mali by poskytnúť informácie o tom:

- aké údaje sa zhromažďujú,
- ako a či budú vymazané,
- ako dlho ich budú uchovávať,
- ako a kde majú byť údaje uložené,
- flexibilita týkajúca sa toho, aké údaje si chcete vymieňať na používanie online platforiem.

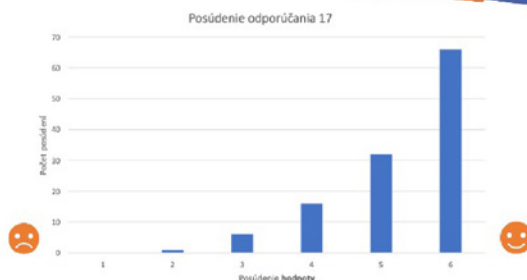
Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 17

MOJE ÚDAJE NIE SÚ VAŠOU ZLOŽKOU O ÚDAJOCH –
„SPRÁVNE ÚDAJE V SPRÁVNYCH RUKÁCH“

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor



Téma: Digitálna identita vo virtuálnych svetoch

Odporúčanie 18

Rozvoj digitálnej infraštruktúry

Čo

Odporúčame zabezpečiť rovnaký prístup k digitálnym technológiám zavedením ďalekosiahleho plánu rozvoja infraštruktúry. Tento plán by sa mal zamerať na cenovo dostupný a financovateľný rozvoj pre každého.

Kto

Dúfame, že v budúcnosti budú mať všetci občania EÚ prístup k bezplatnému a dobrému prístupu na internet, ktorý poskytujú súkromné spoločnosti. V prípade, že to tak nie je, napríklad vo vidieckych oblastiach, kde to pre súkromné spoločnosti nie je ziskové, by potom EÚ mala prevziať iniciatívu a zabezpečiť internetové pripojenie.

Ako

EÚ musí investovať do vzdelávania inžinierov, aby sme mali vhodnú a potrebnú pracovnú silu na zavedenie a zriadenie prístupu k internetu pre všetkých. Odporúčanie je potrebné v plnej miere vykonať do roku 2031 s tým, že popritom potrebujeme určiť aj viacero čiastkových cieľov, napríklad cieľ, dokedy zaviesť internet vo všetkých veľkých mestách, vo všetkých vzdelávacích inštitúciách atď.

Odôvodnenie

Východiskovým bodom na vytvorenie európskeho virtuálneho sveta je zabezpečenie rovnakého pripojenia pre každého európskeho občana. Preto je na úrovni EÚ potrebný plán rozvoja digitálnej infraštruktúry.

Hlavnou výzvou je rozdelenie zodpovednosti medzi EÚ a členské štáty. Mala by financovať a realizovať tento plán EÚ alebo členské štáty?

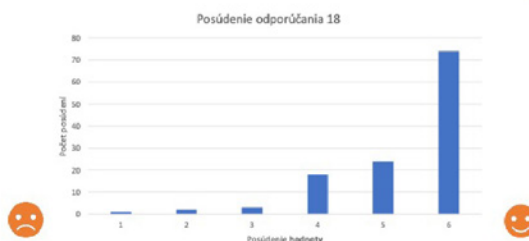
Okrem toho je potrebný pevný harmonogram, aby sa prania stali skutočnosťou, a preto sa skupina rozhodla stanoviť ako konečný termín rok 2031.

Odporúčanie 18

ROZVOJ DIGITÁLNEJ INFRAŠTRUKTÚRY



Priemerná
hodnota
5,3



Odporúčanie 19

EÚ musí vypracovať nariadenia o digitálnej identite a o tom, kedy umožniť a zabezpečiť právo občanov na anonymitu.

Čo

Na úrovni EÚ by malo existovať nariadenie o tom, kedy musíte preukázať svoju identitu a kedy môžete byť v digitálnom svete anonymný. Pokiaľ ide o zábavu, oddych alebo výskum, malo by byť možné zostať v anonymite. Ak je však dôležité poznať identitu osoby, malo by byť povinné overiť jej totožnosť pomocou digitálnej identifikácie. Napríklad pri prevode finančných prostriedkov, pri odkazovaní na služby štátnej správy alebo pri nákupe konkrétneho tovaru, kde sa vyžaduje licencia alebo vekové obmedzenie.

Kto

EÚ musí zaviesť nariadenie, ktoré je v súlade s globálnymi trendmi, a poskytovatelia služieb ho musia dodržiavať.

EÚ by mala pracovať na medzinárodnej a diplomatickej úrovni, aby sa delila o informácie s ostatnými regionálnymi organizáciami. Členské štáty budú musieť dohliadať na tento vývoj a podávať správy o možných porušeníach predpisov.

Ako

Je ťažké si predstaviť, ako možno toto dôležité odporúčanie vykonať. EÚ preto musí začať podporou výskumu na túto tému. Okrem toho je potrebné vzdelávať občanov o tom, čo znamená anonymita a ako sa používajú naše údaje. Navyše je dôležité, aby existovali určité dôsledky/sankcie, ak poskytovatelia služieb porušia predpisy.

Odôvodnenie

Otázka anonymity je pre skupinu kľúčová. Anonymita je však veľmi rozmanitá otázka, ktorú treba premietnuť do rôznych situácií. Preto je potrebný určitý stupeň flexibility a prispôsobivosti, aby sa zachovala sloboda, ústretovosť a transparentnosť.

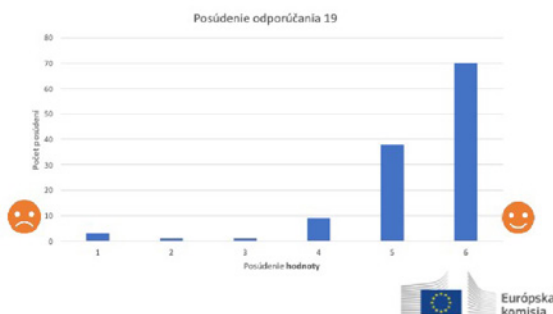
Odporúčanie 19

EÚ MUSÍ VYPRACOVAŤ NARIADENIA O DIGITÁLNEJ IDENTITE A O TOM, KEDY UMOŽNIŤ A ZABEZPEČIŤ PRÁVO OBČANOV NA ANONYMITU

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,4



Téma: Pripojiteľnosť a prístup k virtuálnym svetom

Odporúčanie 20

Dostupnosť pre všetkých – na nikoho nezabudnúť

Čo

Odporúčame, aby všetci občania EÚ boli schopní technicky a procesne získať prístup k možnostiam metaverza a ich využívaniu podľa svojich potrieb, želaní a záujmov.

Kto

Chceme, aby sa metaverzum vytváralo informovanou spoluprácou medzi verejnými orgánmi, súkromnými subjektmi a občianskou spoločnosťou. EÚ by mala prevziať zodpovednosť za zaručenie rovnakých príležitostí pre všetkých občanov EÚ v metaverze.

Ako

Potrebujeme inštitucionálne a právne rámce, ktorými sa zaistí bezpečné používanie a ochrana občianskych práv.

Prístupnosť je spoločnou zodpovednosťou verejných orgánov, súkromných subjektov a spoločnosti ako celku. Všetky tri subjekty by mali neustále spoločne skúmať dosah metaverza tak, aby sa zachovali vhodné rámce.

EÚ by sa mala snažiť zabezpečiť, aby sa metaverzum vyvíjalo v súlade s potrebami všetkých občanov (vrátane marginalizovaných skupín, menšín atď.).

Odporúčame, aby každý občan EÚ mal prístup k príslušným zručnostiam a zariadeniam na jednoduché používanie metaverza.

Každý by mal mať slobodu rozhodnúť sa, či sa zapojí (alebo nezapojí) do občianskych platforiem v metaverze, bez rizika vylúčenia.

Odôvodnenie

Jadrom tohto odporúčania sú spravodlivosť a rovnosť, základné hodnoty demokratických spoločností.

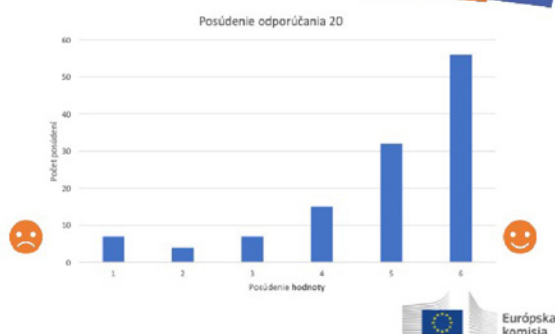
V tomto odporúčaní sú zohľadnené viaceré aspekty súvisiace s prístupnosťou.

Odporúčanie 20

DOSTUPNOSŤ PRE VŠETKÝCH – NA NIKOHO NEZABUDNÚŤ



Priemerná
hodnota
4,5



Odporúčanie 21**Právne rámce pre transparentnosť a ochranu každého v metaverze – uprednostňovanie zraniteľných skupín****Čo**

Odporúčame jasné právne rámce vychádzajúce z prebiehajúceho výskumu zameraného na bezpečné a pozitívne používanie metaverza.

Kto

Právni experti EÚ a technokrati EÚ.

Ako

Rámcami by sa mala zaručiť ochrana zraniteľných skupín (deti, staršie osoby, osoby zbavené volebného práva) pred manipuláciou a hrozbami. Tieto rámce by mali vychádzať z potreby právnych ustanovení, ktoré určili pracovné skupiny.

Rámce by mali zahŕňať ustanovenia pre prebiehajúci výskum zameraný na pozitívne a negatívne účinky metaverza okrem iného aj:

- obáv zo závislosti,
- vplyvu na zdravie,
- obáv z toho, že niektoré skupiny/regióny sa vynechajú alebo sa na ne zabudne,
- vplyvu na trhy práce.

Transparentnosť a ochrana by sa mali odrážať v investíciách, ktoré EÚ podporuje.

Odôvodnenie

Ochrana občanov je mimoriadne dôležitá – ochránime:

- samých seba,
- naše identity,
- zraniteľné osoby.

Bezpečnosť musí byť našou prioritou.

Je nevyhnutné, aby boli chránené práva všetkých ľudí, najmä ak ide o zraniteľné osoby.

Vhodnými pravidlami sa minimalizuje riziko trestnej a škodlivej činnosti v metaverze.

Nariadenie EÚ má potenciál stať sa globálnym príkladom/normou.

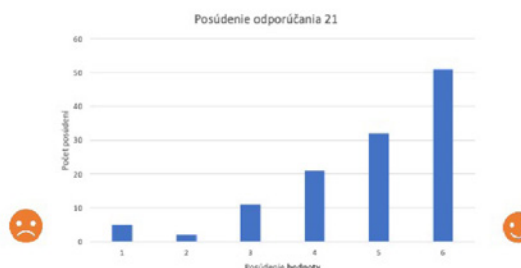
Odporúčanie 21

PRÁVNE RÁMCE PRE TRANSPARENTNOSŤ A OCHRANU KAŽDÉHO
V METAVERZE – UPREDNOSTŇOVANIE ZRANITEĽNÝCH SKUPÍN

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,9



Téma: Medzinárodná spolupráca a normy

Odporúčanie 22

Značky/certifikáty EÚ pre aplikácie virtuálnych svetov

Čo

Odporúčame EÚ, aby zaviedla ľahko zrozumiteľné a prístupné značky/certifikáty pre aplikácie virtuálnych svetov, aby sa zaručila ich bezpečnosť a spoľahlivosť.

Kto

EÚ v spolupráci so zainteresovanými stranami, ako sú výskumní pracovníci, experti, podniky/firmy a miestne samosprávy.

Ako

Zaviesť štandardizované značky/certifikáty pre aplikácie virtuálnych svetov v celej Európskej únii na ochranu používateľov. Prostredníctvom značiek/certifikátov by ľudia mali byť informovaní o bezpečnosti, zabezpečení a spoľahlivosti aplikácie.

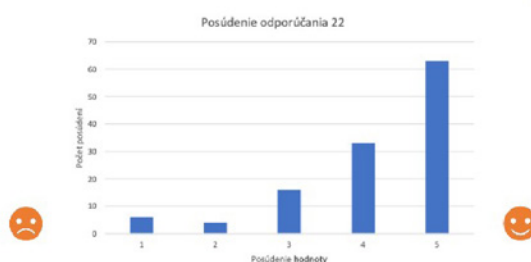
Značka/certifikát by mali byť ľahko zrozumiteľné (napr. smajlíky, písmená: A – B – C – D). Je dôležité, aby bol každý používateľ informovaný o značke/certifikáte aplikácie skôr, ako ju použije. Značka/certifikát by mali slúžiť ako návod pre ľudí, na základe ktorého by sa ľudia mali slobodne rozhodnúť, či sa rozhodnú aplikáciu používať alebo nie. V prípade potreby by sme mali značky/certifikáty špecifikovať pre jednotlivé sektory.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 22

ZNAČKY/CERTIFIKÁTY EÚ PRE APLIKÁCIE VIRTUÁLNYCH SVETOV



Odporúčanie 23**EÚ ako silný hráč/priekopník vo virtuálnych svetoch****Čo**

Odporúčame členským štátom EÚ, aby sa zjednotili a stali sa silným spoločným hráčom/priekopníkom pri kontrole, monitorovaní a regulácii virtuálnych svetov s cieľom zachovať naše demokratické hodnoty a šíriť ich do iných krajín.

Kto

Európska komisia v spolupráci so zainteresovanými stranami.

Ako

EÚ by sa mala stať priekopníkom stanovením rámca pre virtuálne svety založeného na našich demokratických hodnotách. Rámca, ktorý vytvára prosperitu v EÚ, a bude slúžiť ako vzor pre ostatné regióny a krajiny. EÚ by mala vytvoriť stimuly na podporu a stimuláciu udržateľnosti a rastu. EÚ by mala spolupracovať jednotne, aby sa stala príkladom pre ostatné krajiny a regióny. Okrem toho by EÚ mala odstrániť prekážky účasti vo virtuálnych svetoch, napríklad vytvorením zodpovedajúcej a spoľahlivej infraštruktúry.

Odôvodnenie

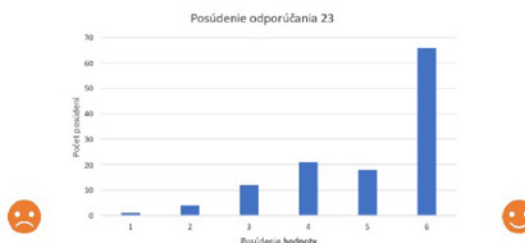
Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 23

EÚ AKO SILNÝ HRÁČ/PRIEKOPNÍK VO VIRTUÁLNYCH SVETOCH

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Výjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota
5,1



3. POSÚDENIE ODPORÚČANÍ

Občania hodnotili všetky odporúčania na stupnici od 1 do 6. Hodnota 1 znamená „Nesúhlasím/nepodporujem“ odporúčanie a hodnota 6 znamená s odporúčanim „Rozhodne súhlasím/rozhodne podporujem“.

Č.	ODPORÚČANIE	Priemerná hodnota
1	Trhy práce v európskych virtuálnych svetoch	5,0
2	Vytvorenie harmonizovanej odbornej prípravy na prácu vo virtuálnych svetoch	5,0
3	Pravidelné preskúmanie existujúcich príslušných usmernení EÚ k virtuálnym svetom	4,8
4	Finančná podpora rozvoja virtuálnych svetov	4,8
5	Participatívne fóra pre spoločný rozvoj, predpisy a normy	4,8
6	Certifikácia podnikov a používateľov pre virtuálne svety	4,8
7	Používateľsky ústretová „vstupná stránka“ alebo „brána“ v metaverze na voľbu vybraného použitia údajov	5,0
8	Polícia, ktorá má slúžiť a chrániť vo virtuálnych svetoch	4,8
9	Umelá inteligencia ako podpora polície vo virtuálnych svetoch	4,1
10	Odborná príprava učiteľov zameraná na virtuálne svety a digitálne nástroje	5,5
11	Bezplatný prístup k informáciám o digitálnych nástrojoch a k virtuálnym svetom pre všetkých občanov EÚ	5,3
12	Pre obehové virtuálne svety: práva a zodpovednosť občanov a priemyslu	4,8
13	Zelené virtuálne svety s transparentnou energiou z obnoviteľných zdrojov	4,8
14	Virtuálne svety – vybudujme spolu a zodpovedne zdravú budúcnosť!	5,3
15	Ukazovatele pre zdravé, inkluzívne, transparentné a udržateľné virtuálne svety	5,0
16	Virtuálne svety pôsobia na vzdelávanie a zvyšovanie informovanosti – „Ty, ja a metaverzum“	5,1
17	Moje údaje nie sú vašou zložkou o údajoch – „Správne údaje v správnych rukách“	5,3
18	Rozvoj digitálnej infraštruktúry	5,3
19	EÚ musí vypracovať nariadenia o digitálnej identite a o tom, kedy umožniť a zabezpečiť právo občanov na anonymitu	5,4
20	Dostupnosť pre všetkých – na nikoho nezabudnúť	4,9
21	Právne rámce pre transparentnosť a ochranu každého v metaverze – uprednostňovanie zraniteľných skupín	4,9
22	Značky/certifikáty EÚ pre aplikácie virtuálnych svetov	5,2
23	EÚ ako silný hráč/priekopník vo virtuálnych svetoch	5,0

OBRÁŤTE SA NA EÚ

Osobne

V rámci celej EÚ existujú stovky centier Europe Direct. Adresu centra najbližšieho k vám nájdete online ([europa.eu/european-union/contact/meet-us_sk](https://european-union.europa.eu/contact/meet-us_sk)).

Telefonicky alebo písomne

Europe Direct je služba, ktorá odpovedá na vaše otázky o Európskej únii. Túto službu môžete kontaktovať:

- prostredníctvom bezplatného telefónneho čísla: 00 800 6 7 8 9 10 11 (niektorí operátori môžu tieto hovory spoplatňovať),
- prostredníctvom štandardného telefónneho čísla: +32 22999696,
- prostredníctvom formulára na: https://european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_sk.

VYHLADÁVANIE INFORMÁCIÍ O EÚ

Online

Informácie o Európskej únii sú dostupné vo všetkých úradných jazykoch Európskej únie na webovej stránke Europa (european-union.europa.eu).

Publikácie EÚ

Publikácie EÚ si môžete pozrieť alebo objednať na webovej stránke op.europa.eu/sk/publications. Ak chcete získať viac výtlačkov bezplatných publikácií, obráťte sa na službu Europe Direct alebo vaše miestne dokumentačné centrum (european-union.europa.eu/contact/meet-us_sk).

Právo EÚ a súvisiace dokumenty

Prístup k právnym informáciám EÚ vrátane všetkých právnych predpisov EÚ od roku 1951 vo všetkých úradných jazykoch nájdete na webovej stránke EUR-Lexu (eur-lex.europa.eu).

Otvorené údaje EÚ

Portál data.europa.eu poskytuje prístup k otvoreným súborom údajov – datasetom z inštitúcií, orgánov a agentúr EÚ. Dáta možno stiahnuť a opätovne bezplatne použiť na komerčné aj nekomerčné účely. Portál poskytuje prístup aj k mnohým súborom údajov – datasetom z európskych krajín.



Úrad pre vydávanie publikácií
Európskej únie

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06588-4
ISBN 978-92-68-06607-2

doi:10.2775/916384
doi:10.2775/307087

NA-09-23-365-SK-C
NA-09-23-365-SK-N