



Europski panel građana i građanki o virtualnim svjetovima

Završno izvješće

#VirtualWorldsEU

Rukopis dovršen u srpnju 2023.

Ovaj dokument nije službeno stajalište Europske komisije.

Luxembourg: Ured za publikacije Europske unije, 2023.



© Europska unija, 2023.

Politika Komisije o ponovnoj uporabi provodi se Odlukom Komisije 2011/833/EU od 12. prosinca 2011. o ponovnoj uporabi dokumenata Komisije (SL L 330, 14.12.2011., str. 39., ELI: <https://data.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj>). Osim ako je navedeno drukčije, ponovna uporaba ovog dokumenta dopuštena je u skladu s licencijom Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To znači da je ponovna uporaba dopuštena uz navođenje relevantnih podataka i svih izmjena.

Sve fotografije © Europska unija.

Print ISBN 978-92-68-06601-0
PDF ISBN 978-92-68-06573-0

doi:10.2775/135565
doi:10.2775/178312

NA-09-23-365-HR-C

NA-09-23-365-HR-N

SADRŽAJ

1. Uvod.....	2
2. Najvažnije informacije o europskom panelu građana i građanki o virtualnim svjetovima.....	5
2.1. Slučajni odabir i demografske značajke sudionika panela	6
2.2. Upravljački odbor	9
2.3. Odbor stručnjaka	10
2.4. Centar za znanje i informiranje	11
2.5. Predavači i izlagači.....	11
2.6. Glavni moderatori	13
2.7. Facilitatori.....	14
2.8. Promatrači.....	15
3. Metodološki okvir i pojedinačna zasjedanja.....	18
3.1. Metodološki okvir	19
3.2. Prvo zasjedanje: postupak i rezultati	20
3.3. Drugo zasjedanje: postupak i rezultati.....	24
3.4. Treće zasjedanje: postupak i rezultati	28
4. Sljedeće mjere.....	33
Prilog: Rezultati panela	36
1. Vrijednosti i načela	37
2. Preporuke.....	38
3. Ocjena preporuka.....	61

1. Uvod





Europska komisija sazvala je 2023. tri europska panela građana i građanki, a na jednom od njih raspravljalo se o „virtualnim svjetovima”. Na svakom panelu okupilo bi se do 150 nasumično odabralih građana i građanki iz svih 27 država članica EU-a da bi raspravljali i dali preporuke prije donošenja ključnih prijedloga Komisije. Panelima se ispunjava obveza koju je Komisija navela u Komunikaciji od 17. lipnja 2022. „Konferencija o budućnosti Europe: provođenje vizije u djelu”⁽¹⁾, a predsjednica Von der Leyen u govoru o stanju Unije 2022.

Europski panel građana i građanki o virtualnim svjetovima drugi je održani panel, a sastojao se od tri zasjedanja koja su održana od 24. do 26. veljače, od 10. do 12. ožujka i od 21. do 23. travnja 2023. Virtualni svjetovi dio su šireg prelaska na Web 4.0. nude novu vrstu iskustva na internetu u obliku „virtualne”, „mješovite” ili „proširene” stvarnosti. Mnogi vjeruju da bi Web 4.0, počevši s virtualnim svjetovima, mogao biti inovacija koja će, slično kao i pojava interneta, u budućnosti promijeniti naš način rada i međusobne komunikacije. Proteklih nekoliko godina, a posebno od pandemije bolesti COVID-19, brojni javni i privatni akteri mnogo ulažu u „proširenu stvarnost”, a naša radna mjesta i osobne navike sve se brže mijenjaju.

No, unatoč sve većem interesu, takva se preobrazba neće dogoditi preko noći. Virtualni svjetovi još dugo neće postati visokokvalitetno i realistično digitalno okruženje i još uvijek nemamo jasnú sliku o tome kakvi bi oni mogli i trebali biti. Europska unija (EU) i države članice odlučne su u namjeri da iskoriste potencijal te transformacije i razmotre mogućnosti koje ona pruža,

ali i rizike i izazove koje donosi, štiteći istodobno prava europskih građana. U tom se kontekstu sudionike europskog panela građana i građanki o virtualnim svjetovima pozvalo da odgovore na sljedeće pitanje: **„Na kojim bi se ciljevima, načelima i mjerama trebao temeljiti razvoj poželjnih i pravednih virtualnih svjetova?”** Konkretnije, od građana se zatražilo da sastave skup vodećih načela i mjera za razvoj virtualnih svjetova u EU-u.

Panel je raspravljaо о širokom rasponu tema povezanih s mogućnostima i problemima virtualnih svjetova. Na tim se načelima i preporukama temelji Komunikacija Komisije „Inicijativa EU-a o tehnologiji Web 4.0 i virtualnim svjetovima: prednost u pripremi za sljedeću tehnološku tranziciju”, kao i prateći radni dokument službi.

Na temelju informativnih materijala, doprinosa stručnjaka i rasprava u radnim skupinama i na plenarnoj sjednici sudionici europskog panela građana i građanki o virtualnim svjetovima utvrđili su i po važnosti pogredali pitanja relevantna za Komisiju novi prijedlog politike. U ovom se izvješću sažimaju glavne značajke europskog panela građana i građanki o virtualnim svjetovima te se utvrđuju njegov metodološki okvir, način vođenja rasprava, rezultati triju zasjedanja i sljedeće mjere.

⁽¹⁾ Komunikacija Komisije „Konferencija o budućnosti Europe: provođenje vizije u djelu” (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC040404>).



2. Najvažnije informacije o europskom panelu građana i građanki o virtualnim svjetovima



2.1. SLUČAJNI ODABIR I DEMOGRAFSKE ZNAČAJKE SUDIONIKA PANELA

Sudionici panela građana i građanki odabrani su slučajnim odabirom da bi se osigurao pravedan, dosljedan i pouzdan odabir neophodan za participativne postupke. Sudionike je odabrala agencija **Kantar Public**, uz pomoć 27 agencija iz pojedinačnih država članica. Sudionici su u većini zemalja pronađeni telefonski (računalno potpomognut telefonski razgovor)

nasumičnim digitalnim biranjem brojeva. Međutim, u nekim su zemljama korištene metode razgovora uživo (računalno potpomognut osobni razgovor) ili nasumičan odabir iz probalističkog internetskog panela (samo u Luksemburgu). Prosječna stopa prihvaćanja u EU-u iznosila je 4,46 %, uz varijacije među državama članicama.

Tablica 1.: broj sudionika na panelu po državama članicama

ZEMLJA	CILJANI BROJ SUDIONIKA PO ZASJEDANJU	STVARNI BROJ SUDIONIKA PO ZASJEDANJU		
		Prvo zasjedanje	Drugo zasjedanje	Treće zasjedanje
Belgija	5	5	5	4
Bugarska	4	3	4	4
Češka	5	5	5	5
Danska	3	3	3	3
Njemačka	19	18	16	13
Estonija	2	2	2	1
Irska	3	3	2	3
Grčka	5	5	5	4
Španjolska	12	11	11	11
Francuska	15	14	12	12
Hrvatska	2	2	2	2
Italija	15	13	13	12
Cipar	2	2	2	2
Latvija	2	2	2	2
Litva	2	2	2	2
Luksemburg	2	1	1	0
Mađarska	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Nizozemska	6	6	6	5
Austrija	4	4	4	4
Poljska	10	10	10	10
Portugal	5	2	2	2
Rumunjska	7	7	7	7
Slovenija	2	2	2	2
Slovačka	3	2	2	2
Finska	3	3	3	3
Švedska	5	5	5	5
Ukupno	150	139	135	127

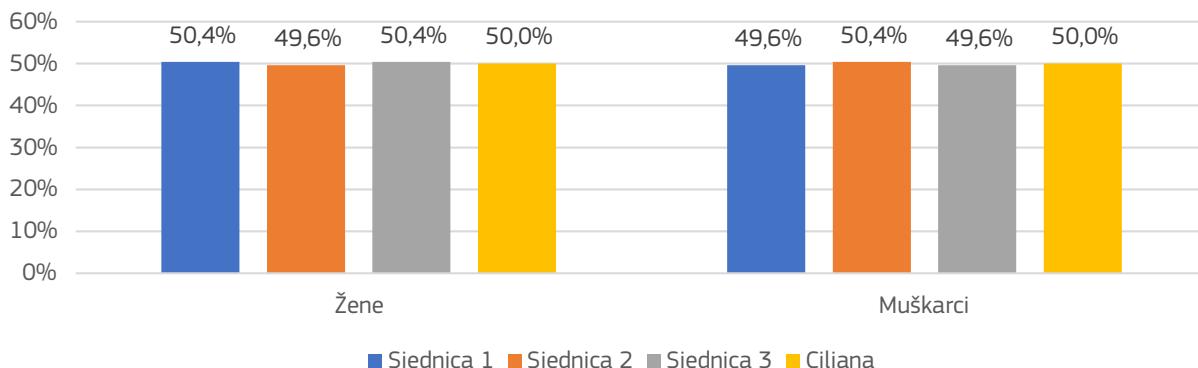
Tablica 1 prikazuje ciljani broj članova panela građana i građanki po državama članicama EU-a (kvote po zemljama) i stvarni broj sudionika po zasjedanju. Nastojalo se da države članice EU-a budu zastupljene proporcionalno broju stanovnika, pri čemu je minimum bio dva stanovnika po zemlji⁽²⁾. Drugim riječima, iz zemalja s velikim brojem stanovnika odabran je velik broj sudionika, na primjer iz Njemačke (19 građana), dok je iz Malte i Luksemburga pozvano po dvoje. Broj sudionika općenito je bio zadovoljavajući i uglavnom u skladu s postavljenim ciljevima. Ciljni broj sudionika postignut je za 23 od 27 država članica EU-a. Od 150

pozvanih građana ukupno je njih 140 prisustvovalo najmanje jednom zasjedanju.

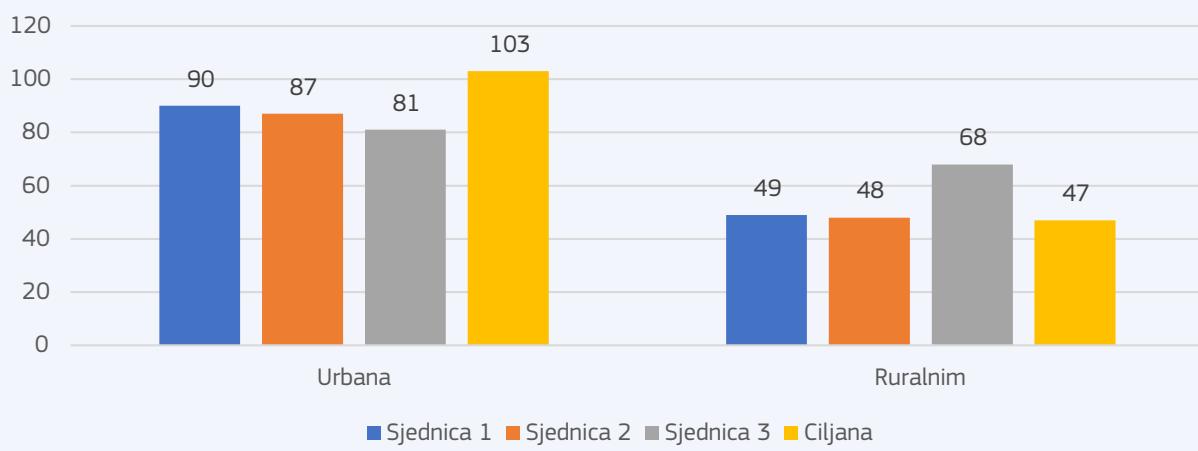
Da bi se osiguralo da panel što bolje odražava raznolikost stanovništva EU-a, ciljne kvote za sudionike određene su u skladu sa sociodemografskim značajkama navedenima na slici 1 (udjeli sudionika odnose se na 140 građana koji su stvarno prisustvovali najmanje jednom zasjedanju). Jedina je iznimka bila odluka da se trećina sudionika odabere iz redova mlađih od 16 do 25 godina, iako ta dobna skupina čini manje od 33 % europskog stanovništva⁽³⁾.

Slika 1: demografski sastav panela

Rodna raspodjela među sesijama



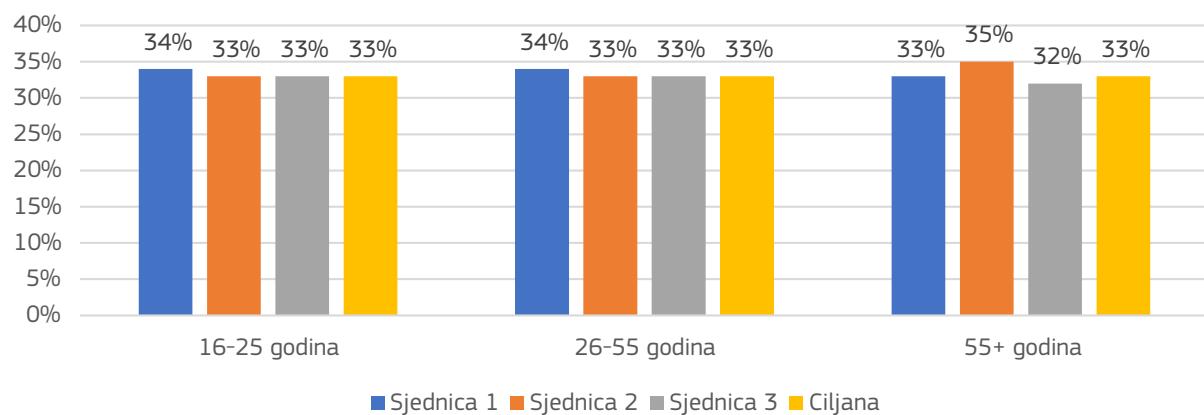
Raspodjela sudionika prema mjestu stanovanja



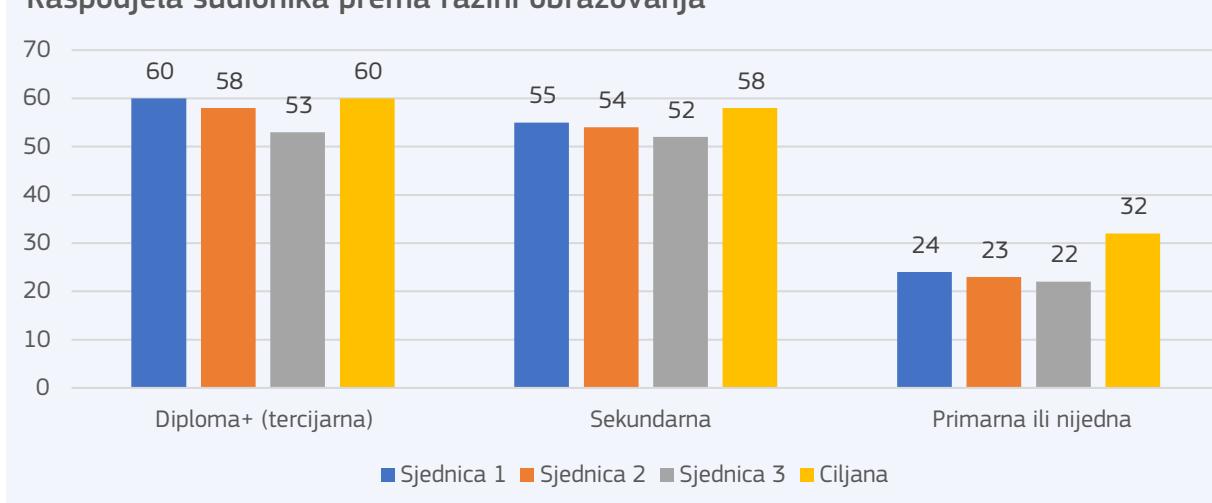
⁽²⁾ Kvote po zemljama dobivene su uporabom sustava degresivne proporcionalnosti koji se upotrebljava i za izračun broja zastupničkih mjeseta po državi članici u Europskom parlamentu.

⁽³⁾ Ta dobna skupina u prosjeku čini 10,6 % stanovništva EU-a (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Raspodjela dobi među sesijama



Raspodjela sudionika prema razini obrazovanja



ROBERTO VIOLA

Director-General, DG CONNECT,
European Commission



2.2. UPRAVLJAČKI ODBOR

Upрављачки одбор osmislio je, organizirao i vodio europski panel građana i građanki o virtualnim svjetovima. Odbor se sastajao jednom tjedno da bi odlučio o konceptualnim i organizacijskim pitanjima, uključujući metodološka, logistička i proračunska pitanja. Sastajao se od službenika Europske komisije i ugovornih suradnika. Radu upravljačkog odbora pridonijele su dvije glavne uprave Europske komisije: Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije (GU Connect), odgovorna za interaktivne tehnologije i inicijative povezane s virtualnim svjetovima, uključujući buduću nezakonodavnu inicijativu, i Glavna uprava za komunikaciju (GU za komunikaciju), zadužena za novu fazu građanskog sudjelovanja i, konkretnije, metodologiju i organizaciju europskih panela građana i građanki.

Na osmišljavanju i provedbi ove nove generacije europskih panela građana i građanki zajednički su radili ugovorni suradnici. Građane je odabrala agencija **Kantar Public**. Poduzeća **VO Europe** i **MCI** bila su odgovorna za pružanje pomoći građanima sudionicima panela i za komunikaciju s njima, kao i za sve organizacijske aspekte triju zasjedanja. Osim toga,

međunarodni tim sastavljen od organizacija **Missions Publiques** (Francuska), **ifok** (Njemačka), **Zaklade Danskog odbora za tehnologiju** (Danska) i **Deliberativa** (Španjolska) okupio je stručnjake da bi osmislili i olakšali proces rasprave. Partneri tima za rasprave udružili su svoje znanje i iskustvo da bi zajedno s GU-om za komunikaciju i GU-om Connect osmislili koncept cijelokupnog participativnog procesa i metodologiju svakog zasjedanja. Tim za rasprave bio je odgovoran za sastavljanje opisa projekta, utvrđivanje zadaća panela u suradnji s GU-om Connect i GU-om za komunikaciju te za uspostavu savjetodavnog odbora stručnjaka. Nadalje, uz potporu GU-a Connect i odbora stručnjaka, angažirao je i izvijestio predavače koji su građanima i građankama pomogli razumjeti složenost teme i odgovorili na sva njihova pitanja tijekom triju zasjedanja. Osim toga, tim za rasprave koordinirao je komunikaciju s građanima i timom za podršku na licu mjesta, pobrinuo se za glavno modiranje i omogućio formiranje radnih skupina te nadzirao izvješćivanje o rezultatima.



2.3. ODBOR STRUČNJAKA

Odbor stručnjaka, sastavljen od stručnjaka u području virtualnih svjetova, pridonio je integritetu procesa rasprave osiguravajući kvalitetu, objektivnost, raznolikost i razumljivost informacija pruženih građanima i građankama. Uloga odbora stručnjaka bila je razviti i prenijeti znanje i stručnost da bi se stvorili jednaki uvjeti za sve sudionike i olakšale njihove rasprave. U tu su svrhu izradili i informativni paket koji je građanima i građankama uručen prije prvog zasjedanja. Pregled činjenica relevantnih za politike izrađen je u bliskoj suradnji s upravljačkim odborom.

Odbor stručnjaka također je pomogao timu za rasprave utvrditi slabe signale (npr. nedostatak rasprave), međusektorska pitanja i mrtve kutove u raspravama građana i građanki (npr. moguća preklapanja ideja i postojećih inicijativa EU-a i/ili područja u kojima predložena mjera nije nužno potkrijepljena dokazima). Njegovi su članovi ujedno provjeravali činjenice i odgovarali na pitanja građana i građanki za vrijeme i nakon zasjedanja, a podržavao ih je Centar za znanje i informiranje, koji je uključivao i druge stručnjake iz Komisije i izvan nje. Nadalje, članovi odbora stručnjaka pružali su podršku timu za rasprave u njegovim nastojanjima da privremene rezultate građana grupira u glavne kategorije djelovanja, na temelju njihova značaja i iskustva o virtualnim svjetovima.

Odbor stručnjaka sastojao se od petoro članova koje je upravljački odbor odabrao na temelju sljedećih kriterija: stručnost u širokom rasponu područja znanja; opća prihvaćenost njihova znanja i iskustva u njihovu području u akademskoj zajednici, među dionicima i kolegama; sposobnost razumijevanja, priznavanja i iznošenja raznolikih stajališta o temi, uključujući mogućnost kompromisa; i raznolikost u pogledu roda, državljanstva i opredjeljenja. Osim toga, stručnjak iz GU-a Connect predstavio je politiku EU-a.

Članovi odbora stručnjaka bili su:

- **Fabien Bénéto**, savjetnik za WebXR
- **Cathrine Hasse**, Sveučilište u Aarhusu
- **Mariëtte van Huijstee**, Institut Rathenau
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, Europska komisija, GU Connect
- **Frank Steinicke**, Sveučilište u Hamburgu
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies (WIIT).

2.4. CENTAR ZAZNANJE I INFORMIRANJE

Centar za znanje i informiranje osnovan je da bi odgovarao na pitanja i zahtjeve za pojašnjenje koje su građani i građanke slali tijekom rasprava. Članovi Centra za znanje i informiranje bili su stručnjaci iz GU-a za komunikaciju i GU-a Connect, članovi odbora stručnjaka i drugi stručnjaci. Tijekom triju zasjedanja europskog panela građana i građanki o virtualnim svjetovima Centar za znanje i informiranje zaprimio je više od 150 pisanih

pitanja, od kojih je na njih 30 odgovoreno u pisanim obliku između prvog i drugog zasjedanja, dok su na preostala pitanja izravno odgovorili članovi odbora stručnjaka na plenarnim sjednicama i zasjedanjima radnih skupina. Na trećem zasjedanju članovi Centra za znanje i informiranje kratko su intervenirali u zasjedanja 12 radnih skupina da bi pojasnili preostala pitanja prije nego što građani i građanke donesu konačne preporuke.

2.5. PREDAVAČI I IZLAGAČI

Osim članova odbora stručnjaka na iznošenje svojih stajališta i iskustava u vezi s virtualnim svjetovima pozvani su i dionici i stručnjaci. U okviru prvog zasjedanja organizirana je izložba kako bi se sudionicima omogućilo bolje upoznavanje s raznim mogućim uporabama virtualne i proširene stvarnosti. Osim toga, organizirana je improvizacijska kazališna predstava da bi se prikazale razne utopije i distopije koje su osmislili građani i građanke. Predavači su iznijeli informacije o utjecaju virtualne i proširene stvarnosti na okoliš, gospodarstvo i društvo. Govorili su i o važ-

nosti uključivanja više aktera te mjerama opreza koje treba poduzeti da bi se mogući negativni učinci sveli na najmanju mjeru. Odbor stručnjaka pobrinuo se da se građanima i građankama predstave uravnotežene i primjerene informacije koje na odgovarajući način zastupaju glavna stajališta oblikovatelja politika i dionika u EU-u. U tablici 2. navedeni su predavači koji su govorili na zasjedanjima.



Tablica 2.: predavači na zasjedanjima i izložbeni štandovi

PRVA SJEDNICA	
Komentari dobrodošlice	Dubravka Šuica , potpredsjednica Europske komisije za demokraciju i demografiju Pia Ahrenkilde Hansen , glavna direktorica, Glavna uprava za komunikaciju, Europska komisija Yvo Volman , direktor za podatke, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija
Stručnjaci Europske komisije	Rehana Schwinninger-Ladak , načelnica Odjela za interaktivne tehnologije, Digitalne tehnologije za kulturu i obrazovanje, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija Anne Bajart , zamjenica načelnika odjela, Interaktivne tehnologije, digitalizacija za kulturu i obrazovanje Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija Gaëtane Ricard-Nihoul , zamjenica načelnika Odjela za dijaloge s građanima, Glavna uprava za komunikaciju, Europska komisija
Odbor znanja	Fabien Bénéto , neovisni stručnjak za WebXR Cathrine Hasse , Sveučilište u Aarhusu, Odsjek za obrazovanje Mariëtte van Huijstee , Institut Rathenau Frank Steinicke , Sveučilište u Hamburgu Sara Lisa Vogl , umjetnica virtualne stvarnosti, Women in Immersive Technologies Europe
Izložbeni klub Stands & kazalište	D'un seul Geste XR Obaveštajni podaci Popul-AR CartoonBASE Innov4Events Lenovo Kraljevski muzeji likovnih umjetnosti u Belgiji/VR Hut Institut Rathenau Film Ujedinjenih naroda VR „Usluci iznad Sidra“ Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
DRUGA SJEDNICA	
Stručnjaci Europske komisije	Renate Nikolay , zamjenica glavnog direktora, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija Yvo Volman , direktor za podatke, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija Rehana Schwinninger-Ladak , načelnica Odjela za interaktivne tehnologije, Digitalne tehnologije za kulturu i obrazovanje, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija
Vanjski stručnjaci i stručnjaci	Matthias C. Kettemann , Institut Leibniz Elisa Lironi , Europska služba za građansku akciju Eric Marchiol , Renault Harmen Van Sprang , Savez za razmjenu gradova Bruno Thomas , Međunarodni konzorcij istraživačkih novinara
Odbor znanja	Fabien Bénéto , neovisni stručnjak za WebXR Cathrine Hasse , Sveučilište u Aarhusu, Odsjek za obrazovanje Mariëtte van Huijstee , Institut Rathenau Frank Steinicke , Sveučilište u Hamburgu Sara Lisa Vogl , umjetnica virtualne stvarnosti, Women in Immersive Technologies Europe

TREĆA SJEDNICA	
Stručnjaci Europske komisije	Roberto Viola , glavni direktor, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije (GU CONNECT), Europska komisija
	Anne Bajart , zamjenica načelnika odjela, Interaktivne tehnologije, digitalizacija za kulturu i obrazovanje, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija
	Menno Cox , voditelj Sektora za globalne aspekte digitalnih usluga, digitalnih usluga i platformi, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija
	Adelina Cornelia Dinu , službenica za projekte, Interaktivne tehnologije, digitalizacija za kulturu i obrazovanje, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija
Vanjski stručnjaci i stručnjaci	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , Institut za sudove u Mc
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Odbor znanja	Fabien Bénétou , neovisni stručnjak za WebXR
	Mariëtte van Huijstee , Institut Rathenau
Oproštajne napomene	Dubravka Šuica , potpredsjednica Europske komisije za demokraciju i demografiju
	Thomas Skordas , zamjenik glavnog direktora, Glavna uprava za komunikacijske mreže, sadržaje i tehnologije, Europska komisija

2.6. GLAVNI MODERATORI

Dvoje glavnih moderatora vodilo je građane i građanke kroz sva tri zasjedanja i usmjeravalo rasprave na plenarnim sjednicama. Glavni moderatori iznosili su informacije o općem cilju panela i metodologiji pojedinačnih zasjedanja, kao i o organizacijskim aspektima zasjedanja. Moderirali su i rasprave među stručnim predavačima, osiguravali da se informacije tijekom rasprava pružaju pravedno i nepristrano te olakšavali zasjedanja s pitanjima i odgovorima između predavača i građana, kao i interakcije između moderatora i

građana u pogledu sadržaja i postupka. Nadalje, glavni moderatori objedinili su sve rezultate na završnoj plenarnoj sjednici svakog zasjedanja. Glavni moderatori bili su:

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

2.7. FACILITATORI

Gradići i građanke radili su u 12 radnih skupina, a svakoj su pomagala dva člana tima za rasprave: jedan iskusni facilitator i jedan asistent. Zadaća facilitatora bila je voditi rasprave na zasjedanjima radnih skupina i omogućiti nesmetan tijek rada, i to:

- stvaranjem prijateljskog okruženja uzajamnog poštovanja da bi se potaknuo doprinos svih sudionika
- osiguravanjem da su svi građani i građanke obaviješteni o cijelokupnom procesu te njihovim vođenjem kroz rad u skupinama
- osiguravanjem ostvarivanja ciljeva zasjedanja radnih skupina, odnosno, olakšavanjem utvrđivanja sukoba i neslaganja među građanima i građankama te poticanjem rasprave i postizanja konsenzusa među građanima i građankama
- vremenskim mjerenjem, vođenjem bilješki i konsolidiranjem rezultata rasprava u višejezičnim, međusobno povezanim radnim dokumentima

- proslijedivanjem zahtjeva građana i građanki istaknutih u radnim skupinama timu za podršku ili stručnjacima, primjerice, prikupljanjem napomena ili pitanja na koja tek treba odgovoriti
- sudjelovanjem na informativnim sastancima s timom za rasprave.

Istaknuti i profesionalni facilitatori bili su zaposlenici savjetodavnih društava **Missions Publiques** i **ifok**, odnosno, zaklade **Danskog odbora za tehnologiju**. Za vrijeme rasprava radnih skupina podršku su im pružali asistenti koji su uglavnom bili studenti i pripravnici iz Bruxellesa. Svi facilitatori i asistenti slijedili su iste upute iz vodiča za usmjeravanje i uvodnog dokumenta (jedan po zasjedanju). Prije svakog zasjedanja sudjelovali su na informativnom sastanku i sastanku za osposobljavanje.





2.8. PROMATRAČI

Rad ovog panela građana i građanki smio je pratiti ograničen broj promatrača. Cilj je bio osigurati transparentnost i vidljivost tog inovativnog demokratskog formata, kao i siguran prostor za uključene građane i građanke, što je ključno za izgradnju povjerenja u okruženje za raspravu. Promatrači su smjeli prisustvovati raspravama na plenarnim sjednicama i zasjedanjima radnih skupina te ih pratiti. Svakom zasjedanju radnih skupina smjelo je prisustvovati najviše troje promatrača.

Unutarnji promatrači dolazili su i iz partnera i institucija organizatora (npr. Interno osoblje iz GU-a za komunikaciju, GU-a Connect i drugih glavnih uprava i institucija EU-a). Među vanjskim promatračima bili su istraživači (sa sveučilišta ili iz skupina za strateško promišljanje), dionici civilnog društva i drugi dionici. Uz suglasnost osoba koje su sudjelovale vanjski promatrači mogli su voditi razgovore s građanima i građankama samo za potrebe istraživanja ako to nije ometalo održavanje panela.





A photograph of a woman with long blonde hair, wearing a blue dress, looking upwards and to her right. She is positioned in front of a large presentation screen which displays a slide with the title '3. Metodološki okvir i pojedinačna zasjedanja'. The background is a blurred indoor setting with warm lighting.

3. Metodološki okvir i pojedinačna zasjedanja

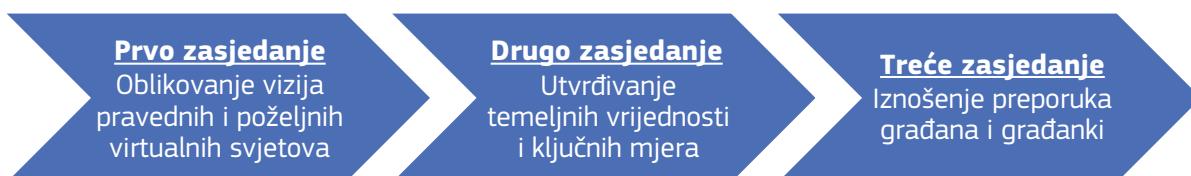


3.1. METODOLOŠKI OKVIR

Europski panel građana i građanki o virtualnim svjetovima sastojao se od tri zasjedanja, od kojih je svako imalo različite ciljeve.

- Na prvom zasjedanju (uživo u Bruxellesu) sudionicima je predstavljena tema te su se mogli međusobno upoznati i stvoriti osjećaj zajedništva i povjerenja. Dobili su prve informacije od stručnjaka i na izložbi o virtualnim svjetovima imali priliku doživjeti temu o kojoj će se raspravljati na panelu. Promislili su o svojem iskustvu s „digitalnim svijetom“ te osmislili utopije i distopije kao svoje vizije budućnosti.
- Drugo je zasjedanje održano putem interneta i bilo je posvećeno dubljem razumijevanju teme. Glavni cilj zasjedanja bio je potaknuti razmjenu ideja i perspektiva među sudionicima, utvrditi područja slaganja i neslaganja te iznijeti prve ideje o mjerama djelovanja u okviru četiriju zasebnih tematskih područja. Posebno inovativan element tog zasjedanja bio je taj što se održavalo na virtualnoj platformi (Hyperfair).
- Treće i posljednje zasjedanje (uživo u Bruxellesu) bilo je posvećeno izradi preporuka na temelju ideja i informacija prikupljenih tijekom prvih dvaju zasjedanja, uz dodatni doprinos stručnjaka. Na trećem zasjedanju panela građana i građanki iznesen je konačan skup vrijednosti i načela, kao i konkretne preporuke koje se mogu proslijediti Komisiji i podijeliti s relevantnim dionicima.

Slika 2: sveukupni metodološki tijek zasjedanja panela



Na zasjedanjima panela bilo je dovoljno vremena za izgradnju timova i razmjenu, kako na plenarnim sjednicama tako i tijekom rada u skupinama. Struktura zasjedanja osmišljena je tako da potiče interakciju među sudionicima i svima omogući iznošenje mišljenja. Budući da su se zasjedanja panela građana i građanki održavala u višejezičnom okruženju, građani i građanke uvijek su se mogli izražavati na materinjem

jeziku uz usmeno prevođenje. Radne skupine sastavljene su uzimajući u obzir odgovarajuću zemljopisnu raznolikost te su u njima sudjelovali sudionici iz većih i manjih zemalja s najviše pet različitih jezika po skupini. Facilitatori su mogli voditi raspravu na svojem materinjem jeziku ili na engleskom jeziku.

3.2. PRVO ZASJEDANJE: POSTUPAK I REZULTATI

Tijekom prvog zasjedanja, koje je održano od 24. do 26. veljače 2023. u Bruxellesu, građanima i građankama predstavljena je tema, a oni su se nakon rasprave

izjasnili o tome kako bi poželjni i pravedni virtualni svjetovi trebali izgledati (utopija), a kako ne (distopija).

1. dan (petak, 24. veljače)

Budući da je 24. veljače bila prva godišnjica početka ruske ratne agresije na Ukrajinu, pet ukrajinskih građana i građanki iznijelo je na početku panela svjedočanstva o osobnom iskustvu u proteklih godinu dana. Uvodni govor tom je prigodom održala potpredsjednica **Dubravka Šuica**.

Građane i građanke zatim su pozdravili glavni moderatori i predstavnici Europske komisije **Pia Ahrenkilde Hansen**, glavna direktorica GU-a za komunikaciju, i **Yvo Volman**, direktor uprave za podatke GU-a Connect, koji su ukratko naveli zadaće panela. Dodatne uvodne informacije dala je **Gaëtane Ricard-Nihoul** (GU za komunikaciju), koja je ukratko predstavila in-

stitucije EU-a, proces donošenja odluka i zakonodavni postupak. Nakon toga je **Rehana Schwinninger-Ladak** (GU Connect) detaljnije predstavila temu „virtualnih svjetova“.

Nakon plenarne sjednice građani i građanke prisustvovali su izložbi na kojoj su mogli iskusiti konkretnе primjere uporabe virtualnih svjetova. U okviru vježbe u kojoj su trebali stvoriti zajednički vremenski slijed događaja, promišljali su o najvažnijim događajima, sjećanjima i novostima povezanim s njihovim iskustvom digitalnog svijeta, kako u osobnom životu tako i za europsko društvo u cjelini.



2. dan (subota, 25. veljače)

Drugog su dana građani i građanke sudjelovali u 12 usporednih zasjedanja radnih skupina. U prvom dijelu dana grupne rasprave bile su usmjerene na prethodna iskustva građana i građanki s digitalnim i virtualnim svjetovima te su mogli raspravljati o svojim viđenjima, strahovima i nadama. Nakon ručka radili su na svojim vizijama za budućnost virtualnih svjetova. Prvo su tre-

bali zamisliti kakav bi europski virtualni svijet mogao biti 2050. i kako bi utjecao na razne aspekte njihova života. Na kraju dana predstavili su utopijsku i distopiju viziju budućih virtualnih svjetova u dva kolaža.



3. dan (nedjelja, 26. veljače)

Skupine su se trećeg dana osvrnule na vizije oblikovane prethodnog dana i raspravljale o tome što bi sve trebalo znati da bi mogle sastaviti utemeljene preporuke za Europsku komisiju. Nakon stanke za kavu svi su se građani i građanke vratili s plenarne sjednice te su tri nasumično odabrane skupine predstavile svoju viziju svim sudionicima. Članovi odbora stručnjaka odgovorili su na pitanja koja su građani i građanke po-

stavili za vrijeme rasprava radnih skupina. Da bi dopunila njihove odgovore, na pitanja je reagirala i skupina komičara. Tako se odgovore proširilo manje znanstvenim i manje racionalnim pristupom koji je bio izravniji i emocionalno povezaniji s temama i postavljenim pitanjima. Glavni moderatori iznijeli su završne napomene i pozdravili sudionike.



PROGRAM PRVOG ZASJEDANJA

Službeni program prvog zasjedanja prikazan je u tablici 3.

Tablica 3.: program prvog zasjedanja

Petak (24. veljače 2023.)	PLENARNA SJEDNICA – CHARLEMAGNE, DVORANA ALCIDE DE GASPERI
12:30 – 14:30	<i>Okupljanje sudionika i ručak</i>
14:30 – 15:00	Pozdravni govor i minuta za Ukrajinu
15:00 – 15:25	Govori dobrodošlice i uvod u panele građana i građanki
15:30 – 15:45	Zagrijavanje
15:45 – 16:00	Uvod u temu panela
16:00 – 16:30	<i>Stanka</i>
16:30 – 17:00	Uvod u izložbu i vježbu izrade vremenskog slijeda događaja
17:00 – 19:00	Mješoviti format: paralelni rad na plenarnoj sjednici (dvorana Gasperi) i izložba (Centar za posjetitelje) Polovina sudionika ostaje na plenarnoj sjednici, a druga polovina posjećuje izložbu. Zamjena nakon sat vremena.
Subota (25. veljače 2023.)	RADNE SKUPINE
9:30 – 11:00	Razmišljanja i razmjena iskustava
11:00 – 11:30	<i>Stanka</i>
11:30 – 12:30	Virtualni svjetovi: dosadašnja saznanja
12:30 – 14:00	<i>Stanka za ručak</i>
14:00 – 15:45	Oblikovanje vizija
15:45 – 16:15	<i>Stanka</i>
16:15 – 18:00	Oblikovanje vizija
Nedjelja (26. veljače 2023.)	RADNE SKUPINE I PLENARNA SJEDNICA
9:15 – 10:15	Radne skupine: prikupljanje pitanja
10:15 – 11:15	<i>Stanka i prijevoz skupina u Charlemagne</i>
11:15 – 11:45	Plenarna sjednica: iznošenje vizija skupina
11:45 – 13:15	Plenarna sjednica: rasprava i kazalište
13:15 – 13:30	Prezentacija platforme Hyperfair i pitanja
13:30 – 13:45	Zaključak

3.3. DRUGO ZASJEDANJE: POSTUPAK I REZULTATI

Drugo zasjedanje panela održano je putem interneta, na platformi Hyperfair, od 10. do 12. ožujka 2023. Na temelju rezultata prvog zasjedanja odbor stručnjaka odredio je četiri prioritetne teme od interesa za građane:

1. gospodarstvo, radna mjesta i poslovanje (uključujući učenje i vještine)
2. sigurnost i zaštita (kriminalitet – kibernetička sigurnost; zaštita podataka i digitalni sadržaj; osobna sigurnost/zaštita)

3. zdravlje i dobrobit / okoliš (mentalno i fizičko zdravlje)

4. društvo (uključivost, pristupačnost, demokracija).

Cilj tog zasjedanja bio je započeti rad na vrijednostima i mjerama za izgradnju pravednih i poželjnih europskih virtualnih svjetova.

1. dan (petak, 10. ožujka)

Prvog su dana građane i građanke dočekala dva moderatora na virtualnoj plenarnoj sjednici na platformi Hyperfair. Moderatori su sa sudionicima kratko prošli kroz program drugog zasjedanja, a zatim riječ dali stručnjacima koji su im predstavili četiri tematska područja.

Prvo tematsko područje: gospodarstvo, radna mjesta i poslovanje (uključujući učenje i vještine):

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

Drugo tematsko područje: sigurnost i zaštita (kriminalitet – kibernetička sigurnost; podaci i digitalni sadržaj; osobna sigurnost/zaštita):

- **Mariëtte van Huijstee**, Institut Rathenau, Nizozemska
- **Fabien Bénéto**, neovisni stručnjak za WebXR, Belgija.



Plenarna prostorija na platformi Hyperfair

Treće tematsko područje: zdravlje i dobrobit / okoliš (mentalno i fizičko zdravlje):

- **Sara Lisa Vogl**, umjetnica u području virtualne stvarnosti, Women in Immersive Technologies Europe, Danska
- **Bruno Thomas**, Međunarodni konzorcij istraživačkih novinara.

Četvrto tematsko područje: društvo: uključivost, dostupnost, demokracija:

- **Elisa Lironi**, Europska služba za građansku akciju
- **Matthias C. Kettemann**, Institut Leibniz.

Nakon tih izlaganja **Yvo Volman**, direktor uprave za podatke GU-a Connect, građanima i građankama predstavio je [Deklaraciju EU-a o digitalnim pravima i načelima](#).

2. dan (subota, 11. ožujka)

Drugog su dana građani i građanke sudjelovali u 12 usporednih zasjedanja radnih skupina uz simultano prevođenje i pomoć iskusnih facilitatora. Tijekom prvog kruga svaka skupina radila je na „Deklaraciji EU-a o digitalnim pravima i načelima“ te utvrdila tri najvažnije vrijednosti. Za vrijeme drugog kruga svako tematsko područje dodijeljeno je trima radnim skupinama od kojih se tražilo da osmisle do tri područja djelovanja koja bi mogla pomoći u postizanju poželjnih i pravednih vir-

tualnih svjetova. Tijekom trećeg, četvrtog i petog kruga skupine su razrađivale i iznosile povratne informacije o drugim tematskim područjima. U tu je svrhu facilitator predstavljao mjere djelovanja koje je razradila prethodna skupina. Skupina kojoj su iznesene te mjere djelovanja prethodne skupine zatim je sat vremena o njima prikupljala prijedloge, komentare i pitanja, a potom bi prešla na novo tematsko područje. Teme o kojima je raspravljalo 12 podskupina prikazane su u tablici 4.



Tablica 4.: teme za raspravu unutar 12 radnih skupina

Group numbers	TOPIC
1, 2, 3	Gospodarstvo, radna mjesta i poslovanje (uključujući učenje i vještine)
4, 5, 6	Sigurnost i zaštita (kriminalitet – kibernetička sigurnost; podaci i digitalni sadržaj; osobna sigurnost/zaštita)
7, 8, 9	Zdravlje i dobrobit / okoliš (mentalno i fizičko zdravlje)
10, 11, 12	Društvo (uključivost, dostupnost, demokracija).

3. dan (nedjelja, 12. ožujka)

Trećeg su dana skupine primile povratne informacije prikupljene tijekom prethodnog zasjedanja prije nego što su konačno utvrdile vrijednosti i područja djelovanja na kojima su počele raditi.

Nakon stanke za kavu građani i građanke okupili su se na virtualnoj plenarnoj sjednici. Prvo je **Renate Nikolay**, zamjenica glavnog direktora GU-a Connect, građanima i građankama dodatno pojasnila kontekst

trenutačnih aktivnosti Komisije. Zatim su nasumično odabrani predstavnici svakog tematskog područja predstavili svoje mjere djelovanja. Dva člana odbora stručnjaka, **Rehana Schwinninger-Ladak** (GU Connect) i **Frank Steinicke** (Odsjek za informatiku, Sveučilište u Hamburgu), komentirali su iznesene mjere. Glavni moderatori iznijeli su završne napomene i pozdravili sudionike.

PROGRAM DRUGOG ZASJEDANJA

Službeni program drugog zasjedanja prikazan je u tablici 5.

Tablica 5.: program drugog zasjedanja

Petak (10. ožujka 2023.)	PLENARNA SJEDNICA
14:10 – 14:25	Dobrodošlica i pregled rezultata prvog zasjedanja
14:25 – 14:50	Rasprava o temama: gospodarstvo, radna mjesta i poslovanje
14:50 – 15:10	<i>Stanka</i>
15:10 – 16:05	Rasprava o temama: sigurnost i zaštita te zdravlje i dobrobit / okoliš
16:05 – 16:25	<i>Stanka</i>
16:25 – 16:50	Rasprava o temama: društvo: uključivost i dostupnost
16:50 – 17:10	<i>Stanka</i>
17:10 – 17:50	Predstavljanje Deklaracije EU-a o digitalnim pravima i načelima
17:50 – 18:00	Sljedeće mjere i završne napomene
Subota (11. ožujka 2023.)	RADNE SKUPINE
9:30 – 10:45	1. krug: naše temeljne vrijednosti za europske virtualne svjetove
10:45 – 11:15	<i>Stanka</i>
11:15 – 12:30	2. krug: glavne mjere djelovanja u prvom tematskom području
12:30 – 14:00	<i>Stanka za ručak</i>
14:00 – 15:05	3. krug: povratne informacije i mjere djelovanja u drugom tematskom području
15:05 – 15:20	<i>Stanka</i>
15:20 – 16:25	4. krug: povratne informacije i mjere djelovanja u trećem tematskom području
16:25 – 16:55	<i>Stanka</i>
16:55 – 18:00	5. krug: povratne informacije i mjere djelovanja u četvrtom tematskom području
Nedjelja (12. ožujka 2023.)	RADNE SKUPINE
9:30 – 10:50	Rangiranje vrijednosti metaverzuma i konsolidiranje mjera djelovanja
	PLENARNA SJEDNICA
11:05 – 11:15	Rasprava s Renate Nikolay, zamjenicom glavnog direktora GU-a Connect, Europska komisija
11:10 – 12:05	Izlaganje i prva razmjena povratnih informacija
12:05 – 12:25	<i>Stanka</i>
12:25 – 13:15	Izlaganje i druga razmjena povratnih informacija
13:15 – 13:25	Europske građanske vrijednosti za budući metaverzum
13:25 – 13:30	Zaključci i završne napomene

3.4. TREĆE ZASJEDANJE: POSTUPAK I REZULTATI

Na trećem zasjedanju od 21. do 23. travnja 2023. građani i građanke dovršili su svoje preporuke. Prije toga sastali su se uživo u Bruxellesu i raspravljali o povratnim informacijama i doprinosu predavača i odbora

stručnjaka u radnim skupinama. Tijekom konačnog ocjenjivanja svi su građani i građanke pojedinačno naveli u kojoj mjeri podržavaju svaku od preporuka.



Facilitatori prebrojavaju glasove tijekom rasprave o vrijednostima.

1. dan (petak, 21. travnja)

Prvog su dana građane i građanke na plenarnoj sjednici pozdravila dva glavna moderatora. Moderatori su zatim građanima i građankama ukratko predstavili program trećeg zasjedanja, a dobrodošlicu im je poželio **Roberto Viola**, glavni direktor GU-a Connect. Građani i građanke zatim su podijeljeni u dvije poluplenarne skupine za raspravu.

- Prva se rasprava odnosila na probleme koje su sudionici prepoznali za vrijeme drugog zasjedanja i koji su bili ključni za raspravu o konačnim preporukama. Skupinu se htjelo navesti

da razmisli o neriješenim pitanjima u pogledu digitalnog identiteta i gospodarskih modela.

- Druga se rasprava odnosila na vrijednosti koje su građani i građanke iznijeli na prethodnom zasjedanju. Time im se htjela pružiti prilika da razmisle o tim vrijednostima prije nego što započnu raspravu o konačnim preporukama.

Te su rasprave poslužile kao temelj za rasprave radnih skupina drugog dana. Nastojalo se izazvati kognitivni umor da bi građani mogli prepoznati složenost problematike.

2. dan (subota, 22. travnja)

Drugog su dana građani i građanke radili u podskupinama da bi razradili konačne preporuke. Stručnjaci

su posjetili radne skupine da bi odgovorili na njihova preostala pitanja.



3. dan (nedjelja, 23. travnja)



Na posljednjoj plenarnoj sjednici izvjestitelji 12 radnih skupina predstavili su svoje preporuke cijelom panelu građana i građanki, koji su imali priliku postaviti pitanja da bi se razjasnile sve nejasnoće. Nakon predstavljanja svih preporuka od građana i građanki zatražilo

se da na glasačkim listićima anonimno navedu u kojoj mjeri podržavaju svaku preporuku na ljestvici od 1 do 6, pri čemu 1 znači „Nipošto se ne slažem”, a 6 „U potpunosti se slažem”.

PROGRAM TREĆEG ZASJEDANJA

Službeni program trećeg zasjedanja prikazan je u tablici 6.

Tablica 6.: program trećeg zasjedanja

Petak (21. travnja 2023.)	PLENARNA SJEDNICA – CHARLEMAGNE, DVORANA ALCIDE DE GASPERI
13:00 – 14:30	<i>Okupljanje sudionika i ručak</i>
14:30 – 14:50	Govor dobrodošlice
14:50 – 15:00	Doprinos glavnog direktora GU-a Connect Roberta Vole
15:00 – 15:20	<i>Stanka – promjena dvorane</i>
15:20 – 18:30	Poluplenarna sjednica Polovina sudionika radi na napetostima (gospodarski modeli / digitalni identitet). Polovina sudionika radi na vrijednostima. Zatim se zamijene.
Subota (22. travnja 2023.)	RADNE SKUPINE
9:30 – 11:00	Prvo zasjedanje: od mjera djelovanja do preporuka
11:00 – 11:30	<i>Stanka</i>
11:30 – 13:00	Drugo zasjedanje: doprinos stručnjaka te pitanja i odgovori u skupinama
13:00 – 14:30	<i>Stanka za ručak</i>
14:30 – 16:00	Treće zasjedanje: pregled rada druge skupine
16:00 – 16:30	<i>Stanka</i>
16:30 – 18:00	Četvrto zasjedanje: dovršavanje preporuka
Nedjelja (23. travnja 2023.)	PLENARNA SJEDNICA
9:30 – 11:15	Predstavljanje preporuka
11:15 – 11:45	<i>Stanka</i>
11:45 – 12:30	Predstavljanje preporuka Rezultati glasovanja
12:30 – 13:30	Završni govor GU-a Connect i potpredsjednice Dubravke Šuice Zaključak i završni pozdrav
13:30 – 13:40	<i>Zajednička fotografija</i>

Na panelu građana i građanki donesene su 23 preporuke, koje su na završnom glasovanju posljednjeg dana otprilike podjednako podržane. Sve preporuke,

uključujući njihove naslove, glavni tekst i obrazloženje, navedene su u prilogu 2.



A photograph of a woman with long dark hair, seen from the side and back, wearing a white lace-trimmed dress. She is clapping her hands. The background is blurred, showing other people at what appears to be a social gathering or event.

4. Sljedeće mjere

Dok su radili na preporukama, građani i građanke pokazali su **visoku razinu predanosti i angažmana** te su, unatoč tomu što je tema složena i nova te sadržava brojne nepoznate varijable, uspjeli razraditi verziju virtualnih svjetova usmjerenu na budućnost. Na prvom zasjedanju panela prisustvovali su izložbi na kojoj su mogli naučiti više i iskusiti konkretne primjere uporabe virtualnih svjetova, dok se dio na internetu i sam odvija u platformi za virtualne svjetove.

U 23 preporuke ovog panela, kako su navedene u prilogu, primjenjuje se **širok sustavni pristup** te se one općenito odnose na pojavu virtualnih svjetova. U preporukama građana i građanki naglašava se da bi se razvoj virtualnih svjetova trebao temeljiti na digitalnim pravima, propisima i vrijednostima EU-a, koji ma se nastoje postići uključivi, dostupni, transparentni i održivi virtualni svjetovi. Primjerice, preporučuju se mjeru kojima bi se osiguralo da su virtualni svjetovi dostupni svima, traži se da obrasci privole budu prilagođeni korisnicima te se naglašava da je u postupku razvoja važno upotrebljavati zelenu energiju. Građani i građanke naglasili su i potrebu za bliskom suradnjom svih relevantnih dionika, uključujući akademsku zajednicu, poduzeća i zakonodavna tijela. Građani i građanke jasno su izrazili nadu da će, zahvaljujući utvrđivanju standarda utemeljenom na demokratskim vrijednostima, **Europa postati važan globalni akter** u području novih virtualnih svjetova i time pridonjeti oblikovanju globalnih standarda.

U preporukama se potvrđuje da se razvoj **antropocentričnih** virtualnih svjetova treba temeljiti na **pri-stupu zasnovanom na dokazima** te se naglašava važnost istraživanja za procjenu utjecaja na zdravlje i važnost uključivih participativnih foruma za utvrđivanje zajedničkih standarda. Priznaje se i važnost **podizanja razine osviještenosti, obrazovanja i digitalne pismenosti građana i građanki**.

U preporukama građana i građanki navodi se da su za virtualne svjetove potrebne politike da bi se bolje iskoristile mogućnosti i odgovorilo na izazove. Primjerice, **na tržištu rada trebalo bi uzeti u obzir posebnosti virtualnih svjetova** da bi se u potpunosti iskoristile poslovne mogućnosti koje nude digitalne tehnologije. Virtualni svjetovi trebali bi biti u skladu s općim ciljem **kružnoga gospodarstva** te bi se povezane mjere trebale odnositi na odgovornost industrije i građana. Građani i građanke posvetili su mnogo vremena i raspravi o aspektima sigurnosti i zaštite, uključujući provedbu zakona, privatnost i zaštitu ranjivih skupina. Građani i građanke žele virtualne svjetove u kojima se antisocijalno ponašanje i kriminalitet **propisno nadziru**, a ne da se velikim platformama dopusti samoregulacija.

U nekim preporukama uzima se u obzir aktualna i kontinuirana suradnja Europske komisije s državama članicama i dionicima na digitalnoj transformaciji, što potvrđuje da je u tom području potreban angažman na razini EU-a. U novijim propisima (npr. Akt o uprav-





Ijajući podacima, Akt o digitalnim tržištima i Akt o digitalnim uslugama) i zakonodavnim prijedlozima (npr. Akt o umjetnoj inteligenciji i Akt o podacima) uzeta je u obzir potreba za zaštitnim mjerama i pravednim tržišnim uvjetima koje su istaknuli građani, a ujedno se osigurava da glavni cilj Europske deklaracije o digitalnim pravima i načelima bude održiva digitalna transformacija po mjeri čovjeka. Nadalje, Komisija je u rujnu 2022. pokrenula industrijsku koaliciju za virtualnu i proširenu stvarnost. Ona olakšava dijalog s dionicima te pridonosi informiranom oblikovanju politika i utvrđivanju ključnih izazova i mogućnosti za europski sektor virtualne/proširene stvarnosti.

U preporukama građana i građanki navode se **područja za daljnja razmatranja**, kao što je poziv na sigurnost osobnih podataka. Iako u tom području već postoji sveobuhvatno europsko zakonodavstvo (Opća uredba o zaštiti podataka), Komisija bi u svojem radu mogla dodatno razmotriti utjecaj virtualnih svjetova na uporabu novih vrsta podataka, kao što su biometrijski podaci.

U preporukama građana i građanki **otkrivaju se i neka područja mogućeg budućeg djelovanja** Komisije, država članica i drugih aktera. U skladu s preporukama građana i građanki Komisija u svojoj **Komunikaciji „Inicijativa EU-a o tehnologiji Web 4.0 i virtualnim svjetovima: prednost u pripremi za sljedeću tehnološku tranziciju“** predlaže niz mjeru kojima odgovara na zabrinutosti građana i građanki.

Kad je riječ o nadležnostima Unije i dostupnim resursima, mjerama predloženima u Komunikaciji odgovara se na sljedeće preporuke: 4. preporuku (Financijska potpora razvoju virtualnih svjetova), 5. preporuku (Participativni forumi za zajednički razvoj, propise i standarde), 10. preporuku (Osposobljavanje nastavnika u području

virtualnih svjetova i digitalnih alata), 14. preporuku (Virtualni svjetovi – zajedno izgradimo zdravu budućnost na odgovoran način!) i 23. preporuku (EU kao važan akter/predvodnik u virtualnim svjetovima). Neke iznesene preporuke razvijaju se u drugim područjima rada, primjerice 19. preporuka (EU treba izraditi propise o digitalnom identitetu) u prijedlogu koji se odnosi na digitalni identitet. Najavljenim mjerama nastoji se potaknuti zajednički pristup s državama članicama i dionicima da bi se dodatno **povećala razina osviještenosti i podržao razvoj dostupnih, otvorenih, sigurnih i održivih virtualnih svjetova**; posjedovati informacije i alate prilagođene korisnicima koji građanima omogućuju upravljanje **virtualnim identitetima**, podacima i imovinom pri uporabi virtualnih svjetova, pružati potporu europskom istraživanju i razvoju te potporu otvorenim standardima i boljem razumijevanju utjecaja virtualnih svjetova na zdravlje i dobrobit.

Rezultati panela pridonijet će sveukupnom radu Komisije, a mogu **poslužiti i kao smjernice državama članicama u razvoju mjera politike povezanih s virtualnim svjetovima**. Kad je riječ o oblikovanju politika Europske komisije, preporuke nadopunjaju rezultate javnog savjetovanja koje je provela Komisija i služe kao referenca u općem pristupu i budućem djelovanju Komisije. Rad koji su proveli građani i građanke dragocjen je **izvor nadahnuća** i važan doprinos u nadolazećim godinama te će se **uzeti u obzir u njezinu radu i prijedlozima politike** povezanima s pojmom virtualnih svjetova. Nadalje, preporuke su vrijedna osnova za djelovanje brojnih dionika uključenih u razvoj novih virtualnih svjetova. Građane i građanke obavještavat će se o ključnim razvojima događaja u području virtualnih svjetova, kao što su donošenje inicijative i nove inicijative proizašle iz njihova rada u panelu.



Prilog: Rezultati panela

1. VRIJEDNOSTI I NAČELA

Osam vrijednosti i načela građana za poželjne i pravedne europske virtualne svjetove

1**SLOBODA IZBORA**

Korištenje virtualnih svjetova slobodan je izbor pojedinaca, pri čemu se ne zakida osobe koje se njima ne služe.

2**ODRŽIVOST**

Uvođenje i korištenje virtualnih svjetova ekološki je prihvatljivo.

3**ANTROPOCENTRIČNOST**

Tehnološki razvoj i regulacija virtualnih svjetova služe potrebama, pravima i očekivanjima korisnika i uzimaju ih u obzir.

4**ZDRAVLJE**

Tjelesno i mentalno zdravlje ljudi kao temeljni stup za razvoj i korištenje virtualnih svjetova.

5**OBRAZOVANJE I PISMENOST**

Obrazovanje i informiranje te vještine korištenja virtualnih svjetova u središtu su njihova razvoja.

6**SIGURNOST I ZAŠTITA**

Europski građani moraju biti sigurni i zaštićeni, uključujući zaštitu podataka te sprečavanje manipulacije i krađe.

7**TRANSPARENTNOST**

1. Transparentni **propisi** štite ljudi, njihove osobne podatke, psihičko i fizičko zdravlje.
2. **Korištenje podataka** (koje upotrebljavaju treće strane) je transparentno.

8**UKLJUČIVANJE**

Zajamčena je jednaka dostupnost svim građanima, bez obzira na dob, prihod, vještine, dostupnost tehnologije, državu itd.

Tijekom 3. sjednice (petak, 21. travnja), nadovezujući se na gore spomenutih osam vrijednosti, od građana se tražilo da svakoj od 12 tema koje su korištene za

izradu konačnih preporuka dodijele dvije vrijednosti koje smatraju važnim za svaku od njih.

Br.	TEMA	POVEZANA VRJEDNOST
1	Virtualni svjetovi na tržištu rada i radnih mjestra	Obrazovanje i pismenost, zdravlje, održivost
2	Podupiranje inovacija i razvoja virtualnih svjetova	Obrazovanje i pismenost, održivost, transparentnost
3	Javno i privatno – ocjenjivanje i registracija virtualnih svjetova	Sigurnost i zaštita, antropocentričnost, zdravlje
4	Podaci u virtualnim svjetovima – uporaba i zaštita	Sigurnost i zaštita, antropocentričnost, obrazovanje i pismenost
5	Središnje tijelo i policija za virtualne svjetove	Sigurnost i zaštita, antropocentričnost, obrazovanje i pismenost
6	Učenje i obrazovanje o virtualnim svjetovima	Održivost, zdravlje, obrazovanje i pismenost
7	Okolišna i klimatska održivost	Transparentnost, uključivanje, obrazovanje i pismenost
8	Utjecaj na zdravlje i program istraživanja za virtualne svjetove	Uključivanje, obrazovanje i pismenost, održivost
9	Dijeljenje informacija i informiranje	Antropocentričnost, održivost, sigurnost i zaštita
10	Digitalni identitet u virtualnim svjetovima	Sigurnost i zaštita, antropocentričnost, sloboda izbora
11	Povezivost i pristup virtualnim svjetovima	Zdravlje, sloboda izbora, održivost
12	Međunarodna suradnja i standardi	Antropocentričnost, sigurnost i zaštita, zdravlje

2. PREPORUKE

KONAČNE PREPORUKE

Tema: virtualni svjetovi na tržištu rada i radnih mjesta

1. preporuka

Tržišta rada u europskim virtualnim svjetovima

Što

Na temelju postojećeg zakonodavstva država članica o tržištu rada preporučujemo procjenu i, prema potrebi, prilagodbu i usklađivanje zakonodavstva za europske virtualne svjetove.

Tko

Ova je preporuka upućena osobama koje žele pristup europskom virtualnom tržištu rada.

Kako

To se zakonodavstvo, među ostalim, odnosi na ravnotežu između poslovnog i privatnog života, pravo građana na stanke i isključivanje, pomoći zbog gubitka posla zbog virtualnih svjetova, uključivanje građana (tj. uključivanje osoba s invaliditetom, osoba bez digitalnih vještina).

Tim bi se zakonodavstvom zemljama koje ne poštuju radno pravo EU-a trebao ograničiti pristup tržištu EU-a. To bi značilo da ne bi mogle pružati usluge metaverzuma (tj. rad i praćenje) unutar jedinstvenog europskog tržišta da bi se zaštitili europski radnici i očuvalo jedinstveno tržište.

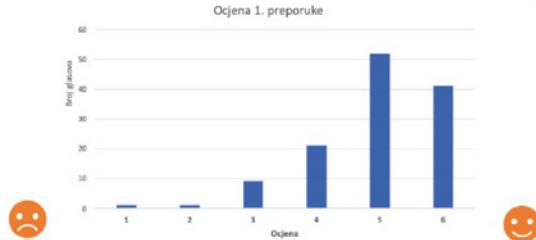
Obrazloženje

Trebali biste podržati ovu preporuku jer će se njome zaštititi europsko tržište rada. Njezin je cilj obraniti određene europske vrijednosti i načela povezana s pravima i zaštitom radnika. Tako će se ujedno zajamčiti poštovanje i izvoz visokih europskih radnih standarda na svjetskoj razini.

1. preporuka TRŽIŠTA RADA U EUROPSKIM VIRTUALNIM SVJETOVIMA



Prosjek
5,0



2. preporuka

Stvaranje usklađenog osposobljavanja za rad u virtualnim svjetovima

Što

Radi jednakosti i uključivanja svih Europljana preporučujemo da se osposobljavanje i usavršavanje u području virtualnih svjetova financira sredstvima Europske unije i bude usklađeno u cijeloj Europskoj uniji.

Tko

Cilj je ove preporuke zaštiti europske radnike.

Kako

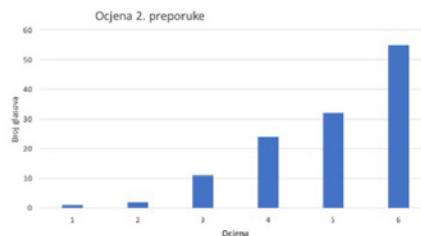
Predlažemo usklađivanje osposobljavanja u svim državama članicama EU-a. Uzimajući u obzir nacionalne kontekste, sve bi europske zemlje pri osposobljavanju trebale nastojati općenito obraditi isti sadržaj i slijediti isti okvir. Trebalo bi postojati certificiranje i uzajamno priznavanje kvalifikacija.

Obrazloženje

Trebali biste podržati ovu preporuku jer će se njome zajamčiti da radnici prihvate virtualne svjetove. Želimo zaštiti europsko tržište rada i sačuvati europska radna mjesta. Radnicima čija su radna mjesta zamijenjena virtualnim svjetovima trebalo bi se omogućiti dostatno osposobljavanje, podrška i prekvalifikacija da bi se priлагodili novoj stvarnosti.

2. preporuka

STVARANJE USKLAĐENOG
OSPOSOBLJAVANJA ZA RAD U
VIRTUALNIM SVJETOVIMA



Tema: podupiranje inovacija i razvoja virtualnih svjetova

3. preporuka

Redovito preispitivanje postojećih relevantnih smjernica EU-a za virtualne svjetove

Što

Preporučujemo periodičnu reviziju i ažuriranje postojećih smjernica EU-a o etičkim i tehnološkim standardima te njihovu prilagodbu i primjenu na virtualne svjetove.

Tko

Za postupak revizije zadužena je Europska komisija, točnije GU CNECT. U okviru tog postupka mora se uzeti u obzir doprinos stručnjaka. Naposljetku, rezultati se dostavljaju Europskom parlamentu na odobrenje.

Kako

Prvi korak: definiranje zadaća unutar GU-a CNECT.

Drugi korak: GU CNECT utvrđuje koje su točno smjernice relevantne i važne za taj postupak.

Treći korak: pregled tih smjernica, uzimajući u obzir mišljenje stručnjaka.

Četvrti korak: izrada prijedloga za prilagodbu tih smjernica.

Peti korak: dostavljanje prijedloga Europskom parlamentu na odobrenje.

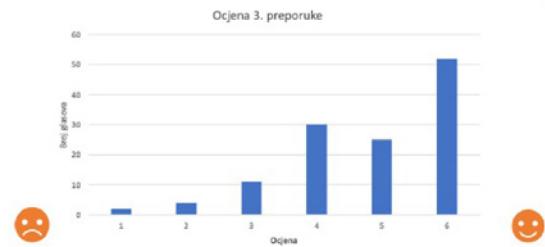
Cijeli postupak redovito se ponavlja, u razmacima od najviše dvije godine.

Obrazloženje

Građani nisu naveli obrazloženje.

3. preporuka

REDOVITO PREISPITIVANJE POSTOJEĆIH RELEVANTNIH SMJERNICA EU-A ZA VIRTUALNE SVJETOVE



4. preporuka

Financijska potpora razvoju virtualnih svjetova

Što

Preporučujemo uspostavu europskog sfinanciranja za razvoj održive izgradnje i širenja virtualnih svjetova usmjerenih na korisnike.

Tko

Europska komisija uz odobrenje Europskog parlamenta.

Kako

Prvi korak: definiranje kriterija za potporu.

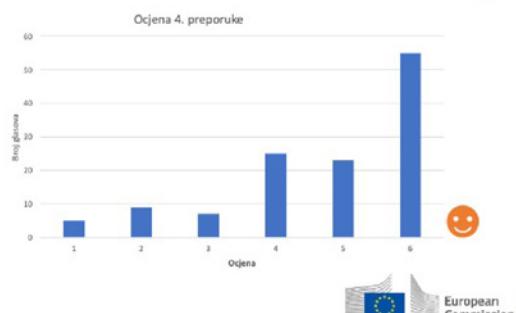
Drugi korak: osiguravanje sredstava.

Obrazloženje

Građani nisu naveli obrazloženje.

4. preporuka

FINANCIJSKA POTPORA RAZVOJU
VIRTUALNIH SVJETOVA



Tema: javno i privatno – ocjenjivanje i registracija virtualnih svjetova

5. preporuka

Participativni forumi za zajednički razvoj, propise i standarde

Što

Preporučujemo da poduzeća, istraživači i EU blisko surađuju da bi razvili i regulirali virtualne svjetove u skladu s vrijednostima EU-a.

Tko

Europska komisija trebala bi preuzeti vodstvo u tom području.

Kako

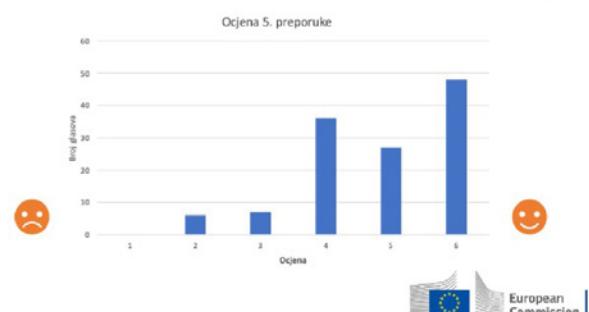
Razne skupine stručnjaka (istraživači, dionici, zakonodavci, službenici, ali i korisnici) trebale bi raspravljati o temama kao što su obrazovanje, mentalno zdravlje itd. Ta suradnja trebala bi biti institucionalizirana, što podrazumijeva redovite i dobro pripremljene sastanke s unaprijed utvrđenim prijedlozima, kao i internetsku razmjenu o tim temama. Suradnja bi mogla uključivati i sredstva EU-a namijenjena start-up poduzećima i drugima za razvoj virtualnih svjetova u skladu s vrijednostima EU-a, kao što su sigurnost i zaštita (podataka), zdravlje, humanizam, transparentnost, jednak pristup i sloboda.

Obrazloženje

Zajedničko zakonodavstvo svim građanima EU-a jamči pravedne i sigurne mogućnosti korištenja virtualnih svjetova i sudjelovanja u njima.

5. preporuka

PARTICIPIATIVNI FORUMI ZA ZAJEDNIČKI
RAZVOJ, PROPISE I STANDARDE



6. preporuka

Certifikacija poduzeća i korisnika za virtualne svjetove

Što

Preporučujemo osnivanje institucije ili tijela EU-a koje bi na temelju vrijednosti EU-a izdavalo certifikate za virtualne svjetove i pojedince i redovito provjeravalo certificirane virtualne svjetove i korisnike.

Tko

Instituciju bi trebao osnovati EU i trebala bi uključivati poduzeća i privatni sektor.

Kako

Certifikati bi se temeljili na zajedničkim standardima koje treba definirati. Mogli bi se razlikovati ovisno o razini korištenja virtualnog svijeta. Primjerice, standardi za videoigre razlikovali bi se od standarda za internetsko bankarstvo pa bi i certifikati bili različiti. Certifikatima bi se mogla odobriti i pristupačnost, npr. za slijepе osobe. Stručnjaci bi trebali biti uključeni u oblikovanje tih standarda te odrediti vremenski okvir u kojem bi certifikate trebalo revidirati.

Obrazloženje

Neovisno tijelo jamčilo bi da se vrijednosti EU-a poštuju u virtualnim svjetovima koje građani koriste.



Tema: podaci u virtualnim svjetovima – uporaba i zaštita

7. preporuka

Jednostavan „hodnik” ili „vrata” u metaverzumu za pristanak na korištenje odabranih podataka

Što

Preporučujemo standardiziran i pristupačan mehanizam koji omogućuje transparentnost podataka (tko prikuplja podatke, za što se upotrebljavaju, kako se čuvaju i s kim se dijele), putem kojeg se izričito daje dopuštenje za korištenje.

Tko

Javno tijelo ili javno financirano tijelo na razini EU-a koje možda već postoji: možda bi tijelo pri Europskom parlamentu kao izravni oblik predstavljanja bilo poželjnije.

Kako

Potrebno je objasniti koji se podaci prikupljaju od korisnika na virtualnim platformama te kako će se podaci dijeliti i upotrebljavati. Primjerice, „vrata” označena bojom u trodimenzionalnom virtualnom svijetu jasno bi označavala korištenje podataka prije ulaska na platformu (crvena vrata označavala bi da se može dijeliti visoka razina osjetljivih podataka). Pojedinci bi, kad god je to moguće, trebali moći odlučiti kako će se njihovi podaci upotrebljavati. Taj bi mehanizam trebao biti obvezan i standardiziran za poduzeća. Da bi se to postiglo, potrebni su novi propisi i model mehanizma koji je izradio EU i koji će poduzeća morati upotrebljavati.

Obrazloženje

Ne možemo potpuno spriječiti korištenje podataka jer bi to znatno utjecalo na konkurentnost poduzeća. Osim toga, ne možemo realno odbiti korištenje svih vrsta informacija jer se sve aktivnosti u metaverzumu mogu nekako obraditi. Međutim, potreban je pristanak. Treba biti jasno što se i kako upotrebljava da bismo mogli dati aktivan pristanak na tu uporabu.

Problem: što učiniti s prijašnjim podacima, koji su dobrovoljno dani poduzećima, a potrebni su za inovacije i marketing?



Tema: središnje tijelo i policija za virtualne svjetove

8. preporuka

Policija koja djeluje i štiti u virtualnim svjetovima

Što

Preporučujemo osnivanje međunarodne policijske institucije sa specijaliziranim i osposobljenim agentima: to mora biti tijelo koje surađuje s drugim tijelima, kao što su Europol i nacionalna tijela.

Kako

Treba razlikovati tri područja djelovanja: „klasična” kaznena djela kakva postoje u stvarnom svijetu, nepoželjna ponašanja koja su se proširila u virtualnim svjetovima (mržnja, zlostavljanje...) i zaštita od samog sebe. Kad je riječ o drugoj kategoriji, prvo bismo osobi koja se pogrešno ponaša trebali pomoći da uči iz svojih pogrešaka. Ako se ponašanje nastavi, moramo djelovati brzo i u odvojenim koracima, do trenutka kad ponašanje postane nedopustivo (od privremenog do trajnog isključenja). U pogledu zaštite, kad policija uoči da se osoba ponaša na vlastitu štetu (primjerice, u slučaju ovisnosti), trebali bi je savjetovati. Policija će tim nadzorom rješavati i sprečavati probleme. Osim toga, podsjećamo na naš prvi cilj, a to je sprečavanje putem obrazovanja (primjerice, učenjem sigurne uporabe tih alata).

Obrazloženje

Ovlasti ne bi trebale biti u rukama jedne organizacije, kao ni privatne organizacije. Potrebna su javna tijela koja će djelovati kao policija. Aspekt suradnje ključan je za pitanja transparentnosti, unakrsne kontrole i poštovanja nacionalnih organizacija (svaka država ima svoju policiju). Bitna je i međunarodna suradnja jer internetski alati kao što su virtualni svjetovi nemaju granica.

8. preporuka

POLICIJA KOJA DJELUJE I ŠTITI U
VIRTUALNIM SVJETOVIMA



9. preporuka

Umjetna inteligencija kao pomoć policiji u virtualnim svjetovima

Što

Preporučujemo korištenje umjetne inteligencije u metaverzumu za pomoć policiji u sprečavanju i suzbijanju kaznenih djela te kontroli događaja u virtualnim svjetovima.

Tko

Definiciju i provedbu etičkih načela umjetne inteligencije trebalo bi uspostaviti neovisno europsko javno tijelo, kao što je ustavni sud.

Kako

Etička načela kojima se definira ta umjetna inteligencija trebala bi biti slična ustavu u demokraciji. Taj će ustav slijediti demokratski definirana etička načela – da bismo spriječili svaki rizik od stvaranja „velikog brata”, moramo spriječiti utjecaj umjetne inteligencije na ljudsko ponašanje. Ta načela moraju biti dugotrajna i ne smiju biti pod izravnim utjecajem vladajuće stranke ili osobe.

Obrazloženje

Važno je da umjetna inteligencija pomaže policiji, a ne da je zamjenjuje. Kad je riječ o našoj drugoj preporuci, također je važno da ta umjetna inteligencija bude financirana javnim sredstvima, u javnom vlasništvu te da se njome javno upravlja. Za nju ne smije biti zaduženo ni jedno privatno poduzeće. Ako je želimo proizvoditi i ako nam je potrebno znanje privatnih poduzeća, možemo sklopiti ugovore s njima, pri čemu ona moraju raditi isključivo na temelju prethodno definiranih etičkih načela. Umjetna inteligencija korisna je kao pomoć policiji da brzo djeluje i samo je jedan od alata.

9. preporuka

UMJETNA INTELIGENCIJA KAO POMOĆ
POLICIJI U VIRTUALNIM SVJETOVIMA



Tema: učenje i obrazovanje o virtualnim svjetovima

10. preporuka

Ospozobljavanje nastavnika u području virtualnih svjetova i digitalnih alata

Što

Nastavnicima u EU-u preporučujemo da prođu ospozobljavanje o: 1. praktičnoj uporabi digitalnih alata, 2. rizicima, sigurnosti i etici unutar virtualnih svjetova i 3. novim mogućnostima podučavanja putem virtualnih svjetova.

Tko

EU potiče države članice i škole da poboljšaju obrazovanje učenika.

Kako

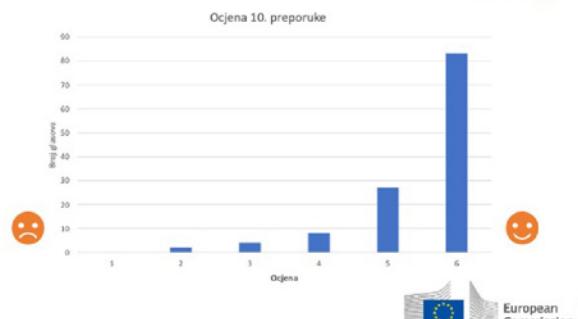
EU bi trebao izdati stroge smjernice i pozvati države članice da u svoje nacionalno ospozobljavanje nastavnika uključe „tečajeve o virtualnim svjetovima i digitalnim alatima”. Nastavnici bi trebali pohađati i obvezne tečajeve „obnove znanja”, nakon kojih bi dobili certifikate EU-a (prema modelu certifikata o znanju jezika). Ti obvezni tečajevi ospozobljavanja trebali bi biti prilagođeni svim uzrastima i uključivati sljedeće predmete: etiku, sigurnost na internetu, vladanje digitalnim alatima i mogućnosti podučavanja koje pružaju virtualni svjetovi. EU bi za države članice trebao omogućiti te programe ospozobljavanja. Ti alati i mogućnosti podučavanja dodatak su školskom programu, a ne zamjena za druge predmete.

Obrazloženje

Ospozobljeni nastavnici mogu obučavati svoje učenike i informirati mlade od samog početka. Osim toga, ospozobljavanjem se smanjuje razlika između digitalnih vještina nastavnika i učenika. Smatramo da sigurno ponašanje na internetu i sigurno korištenje virtualnih svjetova treba podučavati već u osnovnoj školi. Stoga EU treba potaknuti države članice da uvedu to ospozobljavanje nastavnika i ponude poticaje putem certifikacije EU-a. EU bi trebao izraditi program ospozobljavanja da bi se uspostavio standardizirani sustav.

10. preporuka

OSPOZOBLJAVANJE NASTAVNIKA U PODRUČJU
VIRTUALNIH SVJETOVA I DIGITALNIH ALATA



11. preporuka

Besplatan pristup informacijama o digitalnim alatima i virtualnim svjetovima za sve građane EU-a

Što

Preporučujemo da EU svim građanima zajamči besplatan i jednostavan pristup relevantnim informacijama o digitalnim alatima i virtualnim svjetovima.

Tko

EU za sve građane.

Kako

Preporučujemo pokretanje komunikacijskog sustava putem tradicionalnih medija (televizijske reklame, plakati) i stvaranje posebne platforme. Na toj „europskoj platformi virtualnih svjetova“ trebale bi se centralizirati i standardizirati relevantne informacije o digitalnim alatima i virtualnim svjetovima. Ti izvori informacija trebaju upozoravati na rizike virtualnih svjetova i istaknuti prednosti tih novih tehnologija.

Obrazloženje

Važno je da EU radi na standardizaciji znanja i pristupa virtualnim svjetovima i digitalnim alatima u cijelom EU-u. Brojni su građani pri korištenju tih platformi još uvijek nezaštićeni i meta su zlonamjernih ljudi.



Tema: okolišna i klimatska održivost

12. preporuka

Za kružne virtualne svjetove: prava i odgovornosti građana i industrije

Što

Preporučujemo osmišljavanje aktivnosti informiranja o ekološkom otisku i pobrinuti se da oprema virtualnih svjetova bude dio kružnog gospodarstva. Zakonodavstvo o virtualnim svjetovima mora obvezivati industrijske aktere da proizvode opremu koja se može reciklirati/popravljati i smanje probleme zastarijevanja.

Tko

- Europska komisija (utvrđuje okvir)
- države članice / regije (provode aktivnosti informiranja)
- europski građani (svih dobi jer su ove mјere namijenjene njima)
- poduzeća koja proizvode opremu za virtualne svjetove (integriraju načela kružnog gospodarstva u svoj poslovni model)

Kako

Te aktivnosti informiranja moraju započeti u školi. Europska komisija mora uspostaviti okvir za pristup tim informacijama o virtualnim svjetovima i učiniti ih pristupačnjima, a države članice i regije morale bi provoditi te obrazovne programe.

Primjerice, to bi se moglo provoditi osnivanjem centara za osposobljavanje koji bi održavali tečajeve i izdavali certifikate za koje bi učenici morali položiti ispite (poput ispita za vozačku dozvolu) na kojima moraju dokazati da su upoznati s učinkom virtualnih svjetova na okoliš. Ljudi treba osposobiti, a onima koji žele više informacija, treba dati priliku da nauče više. Stoga informacije moraju biti lako dostupne.

Informativne kampanje uvjek će biti korisne, ali moraju ih pratiti obvezujući instrumenti kao što su propisi. Dionicima iz industrije treba osigurati određeno prijelazno razdoblje da bi imali dovoljno vremena za pripremu. Potrošače bi trebalo informirati, a industriju obvezati zakonodavstvom.

Obrazloženje

Europska komisija trebala bi razviti aktivnosti informiranja o recikliranju opreme metaverzuma, ali i obuhvatiti cijeli životni ciklus metaverzuma. Potrebno je početi vrlo rano, od najmlađe dobi (osobito u školi), ali i među starijim osobama. Te informacije moraju biti personalizirane i prilagođene ciljnoj publici.

Aktivnosti bi trebale biti popraćene usklađenim zakonodavstvom da bi se dionike iz industrije obvezalo na proizvodnju proizvoda koji se mogu reciklirati/popravljati i na smanjenje njihova zastarijevanja.

12. preporuka ZA KRUŽNE VIRTUALNE SVJETOVE: PRAVA I ODGOVORNOSTI GRAĐANA I INDUSTRIJE

Prosjek
4,8



13. preporuka

Zeleni virtualni svjetovi s obnovljivom i transparentnom energijom

Što

Preporučujemo uspostavu sustava kazni i nagrada za poduzeća koja rade u virtualnim svjetovima da bi se internalizirali troškovi njihove opreme za okoliš.

Tko

- Evropska komisija treba razviti odgovarajući regulatorni okvir.
- Države članice trebaju pružati finansijske poticaje da bi poduzeća u svoje poslovne modele uključila održivu rješenja.
- Poduzeća koja upravljaju podatkovnim centrima i pohranjuju podatke povezane s virtualnim svjetovima na jedinstvenom tržištu EU-a trebala bi se pridržavati propisa. Preporuka bi prije svega bila usmjerena na njih.

Kako

Europska komisija trebala bi zahtijevati da poduzeća koja upravljaju podatkovnim centrima i opremom povezanim s virtualnim svjetovima nadoknade energiju koju troše, slično sustavu na tržištu ugljika kojim se poduzeća obvezuju na plaćanje za onečišćenje koje generiraju. To bi rješenje moglo uključivati i finansijske poticaje za postizanje veće održivosti i energetske učinkovitosti poduzeća. Trebalо bi razviti sustav praćenja da bi provedba bila učinkovita

i promicati veću transparentnost: potrošači moraju biti svjesni ekološkog otiska svojih virtualnih svjetova i dobiti utemeljene odluke. To se može postići sustavom ocjenjivanja koji bi poduzeća trebala staviti na proizvode koje prodaju kako bi se prikazala njihova razina održivosti, kao i sustavom sljedivosti.

Obrazloženje

Građani nisu naveli obrazloženje.

13. preporuka

ZELENI VIRTUALNI SVIJET S OBNOVLJIVOM I TRANSPARENTNOM ENERGIJOM



Tema: utjecaj na zdravlje i program istraživanja za virtualne svjetove

14. preporuka

Virtualni svjetovi – zajedno izgradimo zdravu budućnost na odgovoran način!

Što

Preporučujemo da Europska unija uspostavi intenzivan program istraživanja utjecaja virtualnih svjetova na naše zdravlje.

Tko

Svaka država članica u suradnji s europskim tijelom mora uspostaviti odbor stručnjaka na nacionalnoj razini. Europske institucije i države članice trebale bi sudjelovati u financiranju tih programa istraživanja.

Neovisni stručnjaci iz različitih područja (psihologija, neurologija, kognitivna znanost, sociologija itd.) mogli bi blisko surađivati sa stručnjacima koji već rade na toj temi unutar europskih institucija, kao i s ključnim dionicima iz privatnog sektora. To bi se moglo odvijati u okviru specijaliziranog europskog udruženja koje se redovito sastaje.

Kako

Taj program istraživanja morat će rasti s razvojem virtualnih svjetova. Industrijski akteri koji te tehnologije dovode do plasmana na tržište morat će surađivati u njemu. Industrijski akteri mogli bi imati i vlastite programe istraživanja koje Europska unija prati i ocjenjuje. Pristup rezultatima mora biti dostupan javnosti i transparentan.

Obrazloženje

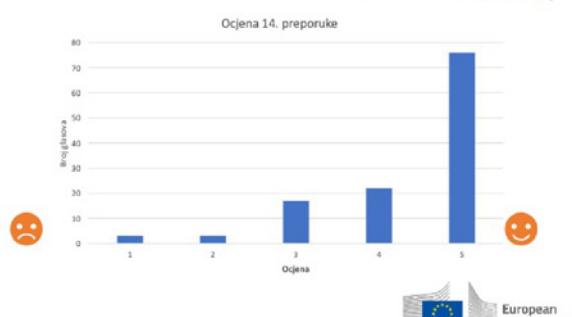
Podržite ovu preporuku. Ne trebamo ponavljati pogreške iz prošlosti, već nam je potrebno istraživanje da bismo razumjeli utjecaj virtualnih svjetova na naše zdravlje.

14. preporuka

VIRTUALNI SVJETOVI – ZAJEDNO IZGRADIMO ZDRAVU
BUDUĆNOST NA ODGOVORAN NAČIN!



Iznesite svoje mišljenje



15. preporuka

Pokazatelji zdravih, uključivih, transparentnih i održivih virtualnih svjetova

Što

Preporučujemo uspostavljanje pokazatelja kojima se može mjeriti utjecaj uporabe virtualnih svjetova na društvo, okoliš, mentalno i fizičko zdravlje.

Tko

Stručnjaci iz različitih područja upotrebljavali bi rezultate programa istraživanja za izradu pokazatelja. Na temelju tih pokazatelja odbor stručnjaka razradio bi preporuke kao odgovor na europske standarde za profesionalnu i osobnu uporabu radi praćenja europskih institucija u oblikovanju politike.

Institucije Europske unije mogle bi upotrebljavati te pokazatelje za izradu smjernica politika za države članice za provedbu propisa na nacionalnoj razini za profesionalnu i osobnu uporabu. Te bi politike mogле biti nadahnute primjerima iz drugih područja politika (npr. upozorenja o duhanu, alkoholu i drogama).

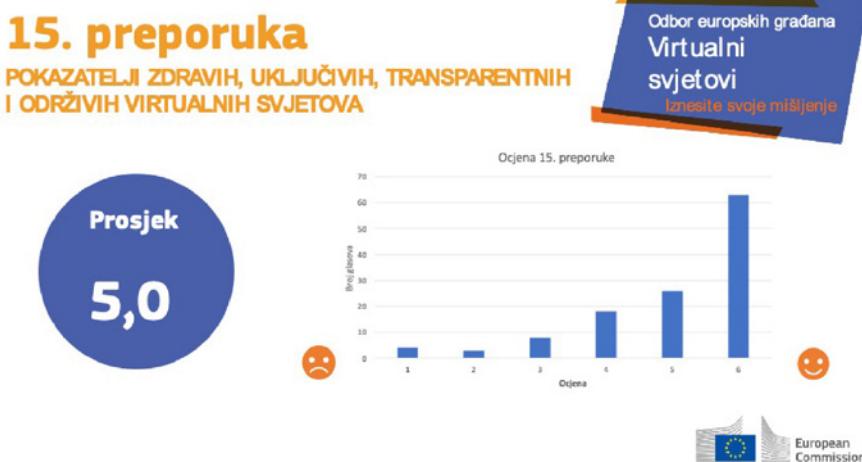
Ključni dionici u industriji (npr. poduzeća) moraju poštovati te europske standarde.

Kako

Ti će se pokazatelji s vremenom morati razvijati istraživanjem i omogućivanjem transparentnog širenja i otvorenog pristupa informacijama. Mogli bi pomoći u uvođenju standarda certificiranja kojih bi se poduzeća pri pružanju usluga trebala pridržavati (i obratiti posebnu pozornost na zdravlje). To je posebno relevantno za poduzeća koja stavljaju na raspolaganje alate za metaverzum ali i za sva druga poduzeća da bi njihovi radnici sigurno i profesionalno upotrebljavali virtualne svjetove.

Obrazloženje

Podržite ovu preporuku jer bi nas pismenost i informiranost mogle spasiti od mogućih prijetnji uzrokovanih širenjem virtualnog svijeta.



Tema: dijeljenje informacija i informiranje

16. preporuka

Virtualni svjetovi djeluju na obrazovanje i informiranje – „Ti, ja i metaverzum”

Što

Preporučujemo smjernice o tome kako biti digitalni građanin – pravila dobrog ponašanja u virtualnim svjetovima.

Tko

Za izradu smjernica EU bi trebao imenovati stručne skupine, uključujući stručnjake iz raznih područja, istraživače/sveučilišta, poduzeća, nacionalne vlade i korisnike metaverzuma. Akteri imaju sljedeće uloge:

- EU: kreirati stručnu skupinu za izradu smjernica i pokrenuti javnu raspravu koja uključuje građane
- nacionalne vlade: uvesti smjernice u obrazovanje uz popratnu komunikaciju
- istraživači/sveučilišta: pratiti razvoj i davati preporuke
- poduzeća: slijediti smjernice da bi se zajamčila sigurnost korisnika
- korisnici metaverzuma: građani moraju biti aktivni u raspravi te izradi smjernica i politika.

Kako

Smjernice (koje se moraju izraditi) trebale bi, među ostalim, sadržavati

- definiciju metaverzuma i načine korištenja
- mogućnost nedijeljenja podataka ako se to ne želi (kolačići itd.)
- izbjegavanje dezinformacija
- dužnosti koje imate da dostavite točne podatke
- informacije kako ne naštetiti okolišu
- prava koja imate i kako ih možete obraniti (koje su mogućnosti)
- moguće zdravstvene rizike.

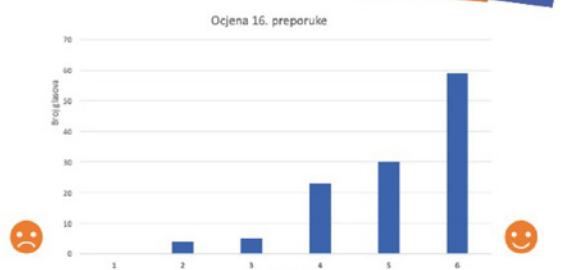
Smjernice bi trebalo širiti na razne načine, među ostalim formalnim obrazovanjem i informativnim kampanjama.

Obrazloženje

Građani nisu naveli obrazloženje.

16. preporuka

VIRTUALNI SVJETOVI DJELUJU NA OBRAZOVANJE I INFORMIRANJE – „TI, JA I METAVERZUM”



17. preporuka

Akt o privatnosti podataka – „Pravi podaci u pravim rukama”

Što

Preporučujemo „uvjete poslovanja“ za poduzeća o načinima na koje građanima jamče sigurnost osobnih podataka i transparentnost.

Tko

EU bi trebao uspostaviti okvir za virtualne svjetove, zaštitu podataka i transparentnost.

- EU: trebao bi donijeti pravni akt posebno o virtualnim svjetovima (ako to već nije obuhvaćeno).
- Nacionalne vlade: trebale bi provesti taj akt i poboljšati usklađenost poduzeća.
- Istraživači/sveučilišta: potrebno je uključiti pravne i ekonomski stručnjake, stručnjake za etička pitanja i ljudska prava da bi pružili uvide i doprinose.
- Poduzeća: trebala bi slijediti i poštovati postojeće i nove okvire.
- Korisnici metaverzuma: građani bi trebali biti aktivni u raspravi i izradi politika.

Kako

Potreban nam je pravni akt EU-a o tome kakve osobne podatke poduzeća smiju prikupljati i upotrebljavati te kako trebaju informirati o tome što s njima rade.

Poduzeća bi o tome trebala obavijestiti ljude na kratak, jasan i razumljiv (svima pristupačan) način. Trebala bi navesti sljedeće informacije:

- koji se podaci prikupljaju
- kako će se i hoće li se izbrisati
- koliko će se dugo čuvati
- kako i gdje bi se podaci trebali pohraniti
- fleksibilnost izbora podataka koje želite dijeliti za korištenje internetskih platformi.

Obrazloženje

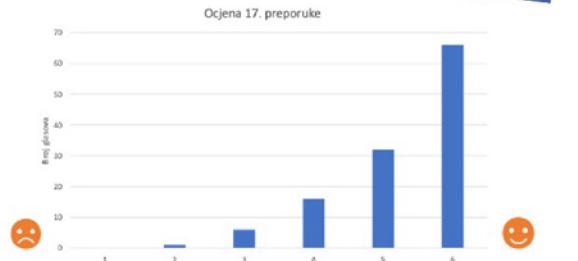
Građani nisu naveli obrazloženje.

17. preporuka

AKT O PRIVATNOSTI PODATAKA – „PRAVI PODACI U PRAVIM RUKAMA”

Odbor europskih građana
Virtualni svjetovi
Iznesite svoje mišljenje

Prosjek
5,3



Tema: digitalni identitet u virtualnim svjetovima

18. preporuka

Razvoj digitalne infrastrukture

Što

Preporučujemo da se provedbom dalekosežnog plana razvoja infrastrukture zajamči jednak pristup digitalnim tehnologijama. Pritom bi posebno trebalo voditi računa o tome da budu povoljne, da se mogu financirati i da budu svima pristupačne.

Tko

Nadamo se da će u budućnosti svi građani EU-a imati besplatan i kvalitetan pristup internetu koji pružaju privatna poduzeća. Ne bude li tako, primjerice u ruralnim područjima u kojima to privatnim poduzećima nije isplativo, EU bi trebao preuzeti inicijativu i omogućiti internetsku vezu.

Kako

EU treba ulagati u obrazovanje inženjera da bismo imali odgovarajuću potrebnu radnu snagu za provedbu i uspostavu pristupa internetu za sve. Preporuku treba potpuno provesti do 2031., ali za to su u međuvremenu potrebni i određeni podciljevi, primjerice u pogledu dostupnosti interneta u svim velikim gradovima, obrazovnim ustanovama itd.

Obrazloženje

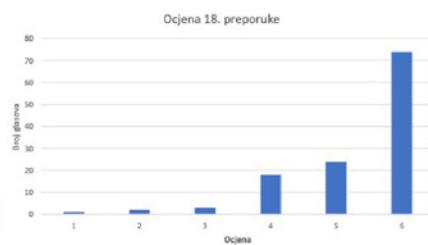
Za stvaranje europskog virtualnog svijeta prvo treba osigurati da svi europski građani imaju jednaku povezanost. Stoga je potreban plan razvoja digitalne infrastrukture na razini EU-a.

Glavno je pitanje podjela odgovornosti između EU-a i država članica. Treba li taj plan financirati i provesti EU ili države članice?

Osim toga, da bi se želje pretvorile u stvarnost, potreban je konkretni vremenski okvir pa je skupina odredila 2031. kao krajnji rok.

18. preporuka

RAZVOJ DIGITALNE INFRASTRUKTURE



19. preporuka

EU treba izraditi propise o digitalnom identitetu i o tome kad dopustiti i zaštititi pravo građana na anonimnost

Što

Na razini EU-a trebalo bi propisati kad morate pokazati svoj identitet, a kad možete biti anonimni u digitalnom svijetu. Anonimnost bi trebala biti moguća prilikom zabave, razonode ili istraživanja. Međutim, kad je bitno znati nečiji identitet, autentifikacija digitalnom identifikacijom trebala bi biti obvezna. Primjerice, pri prijenosu novca, korištenju vladinih usluga ili kupnji određene robe za koju se traži dozvola ili dobna granica.

Tko

EU mora donijeti propis u skladu sa svjetskim trendovima, a pružatelji usluga moraju ga poštovati.

EU bi trebao djelovati na međunarodnoj i diplomatskoj razini da bi sa situacijom upoznao druge regionalne organizacije. Države članice morat će nadzirati taj razvoj i izvješćivati o mogućim prekršajima.

Kako

Teško je zamisliti kako bi se ova važna preporuka mogla provesti. Zato EU prije svega treba podupirati istraživaњa na tu temu. Osim toga, građane treba educirati o tome što znači anonimnost i kako se naši podaci koriste. Važno je i da postoje posljedice/sankcije ako pružatelji usluga prekrše propise.

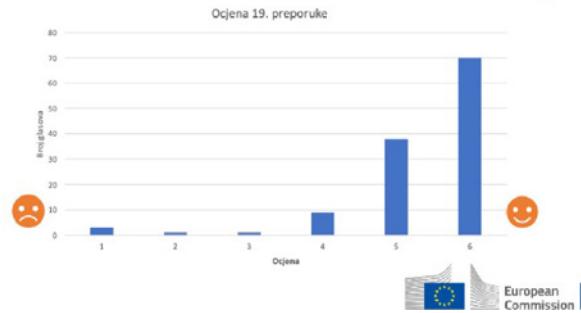
Obrazloženje

Anonimnost skupina smatra ključnim, ali i višeslojnim pitanjem koje treba razmatrati u raznim situacijama. Stoga su za očuvanje slobode, prijateljstva i transparentnosti potrebne fleksibilnost i prilagodljivost.

19. preporuka

EU TREBA IZRADITI PROPISE O DIGITALNOM IDENTITETU I O TOME KAD DOPUSTITI I ZAŠTITITI PRAVO GRAĐANA NA ANONIMNOST

Odbor europskih građana
Virtualni svjetovi
Iznesite svoje mišljenje



Tema: povezivost i pristup virtualnim svjetovima

20. preporuka

Pristupačnost za sve – nitko ne smije biti zapostavljen

Što

Preporučujemo da svi građani EU-a u tehničkom i postupovnom smislu mogu pristupiti metaverzumu i upotrebjavati njegove mogućnosti, u skladu sa svojim potrebama, željama i interesima.

Tko

Želimo da metaverzum bude oblikovan na temelju informirane suradnje između javnih tijela, privatnih subjekata i civilnog društva. EU bi trebao preuzeti odgovornost za jamčenje jednakih mogućnosti za sve građane EU-a u metaverzumu.

Kako

Potrebni su nam institucionalni i pravni okviri za sigurno korištenje i zaštitu građanskih prava.

Pristupačnost je zajednička odgovornost javnih tijela, privatnih subjekata i društva u cjelini, koji bi trebali zajedno istraživati učinke metaverzuma radi kontinuirane adekvatnosti okvira.

EU bi trebao nastojati da se metaverzum razvija u skladu s potrebama svih građana (uključujući marginalizirane skupine, manjine itd.).

Preporučujemo da se svakom građaninu EU-a omoguće pristup odgovarajućim vještinama i oprema za jednostavno korištenje metaverzuma.

Svatko bi trebao imati slobodu izbora hoće li sudjelovati u građanskim platformama u metaverzumu, bez rizika od isključenosti.

Obrazloženje

Okosnica su ove preporuke jednakost i ravnopravnost, temeljne vrijednosti demokratskih društava.

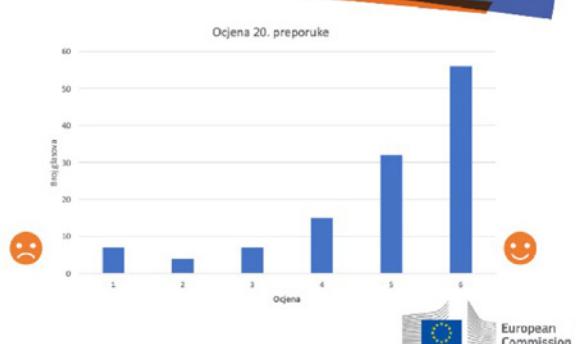
U ovoj preporuci uzeto je u obzir više aspekata povezanih s pristupačnošću.

20. preporuka

PRISTUPAČNOST ZA SVE – NITKO NE SMIJE BITI ZAPOSTAVLJEN

Odbor europskih građana
Virtualni svjetovi
Iznesite svoje mišljenje

Prosjek
4,5



21. preporuka

Pravni okviri za transparentnost i zaštitu svih u metaverzumu – davanje prednosti ranjivim skupinama

Što

Preporučujemo jasne pravne okvire utemeljene na tekućim istraživanjima o sigurnoj i pozitivnoj uporabi metaverzuma.

Tko

Pravni stručnjaci i tehnokrati EU-a.

Kako

Okviri bi trebali jamčiti zaštitu ranjivih skupina (djece, starijih osoba, obespravljenih) od manipulacija i prijetnji. Ti bi se okviri trebali temeljiti na potrebi za zakonskim odredbama koje su utvrđile radne skupine.

Okviri bi trebali uključivati odredbe za tekuće istraživanje o pozitivnim i negativnim učincima metaverzuma, uključujući, ali ne isključivo:

- strah od ovisnosti
- utjecaj na zdravlje
- strah od toga da će neke skupine/regije biti izostavljene ili zapostavljene
- utjecaj na tržišta rada.

Transparentnost i zaštita trebali bi se odraziti na ulaganja koja podupire EU.

Obrazloženje

Neizmjereno je važna zaštita građana, odnosno, sigurnost:

- nas samih
- naših identiteta
- ranjivih osoba.

Sigurnost nam mora biti prioritet.

Ključno je zaštititi sva ljudska prava, osobito prava ranjivih osoba.

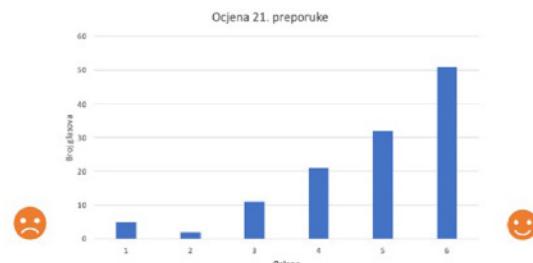
Dobra pravila umanjuju rizik od zločinačkih i štetnih aktivnosti u metaverzumu.

Propisi EU-a mogu pružiti primjer i postaviti standard na globalnoj razini.

21. preporuka

PRAVNI OKVIRI ZA TRANSPARENTNOST I ZAŠTITU SVIH U METAVERZUMU – DAVANJE PREDNOSTI RANJIVIM SKUPINAMA

Odbor europskih građana
Virtualni svjetovi
Iznesite svoje mišljenje



Tema: međunarodna suradnja i standardi

22. preporuka

Oznake/certifikati EU-a na aplikacijama virtualnih svjetova

Što

Preporučujemo da EU uvede lako razumljive i pristupačne oznake/certifikate za aplikacije virtualnih svjetova da bi se osigurala njihova sigurnost i pouzdanost.

Tko

EU u suradnji s dionicima kao što su istraživači, stručnjaci, poslovni subjekti / poduzeća i lokalna tijela vlasti.

Kako

Uvesti standardizirane oznake/certifikate za aplikacije virtualnih svjetova u cijeloj Europskoj uniji radi zaštite korisnika. Zahvaljujući oznakama/certifikatima ljudi bi trebali biti informirani o sigurnosti, zaštiti i pouzdanosti aplikacije.

Oznaka/certifikat trebali bi biti lako razumljivi (npr. smješko, slova: A, B, C, D). Važno je da svaki korisnik prije korištenja aplikacije bude informiran o oznaci/certifikatu aplikacije. Oznaka/certifikat ljudima bi trebali služiti kao smjernice na temelju kojih bi mogli slobodno odlučiti žele li upotrebljavati aplikaciju. Prema potrebi oznake/certifikati trebali bi biti prilagođeni pojedinačnim sektorima.

Obrazloženje

Građani nisu naveli obrazloženje.



23. preporuka**EU kao važan akter/predvodnik u virtualnim svjetovima****Što**

Državama članicama EU-a preporučujemo da zajednički postanu važan akter/predvodnik u kontroli, nadzoru i reguliranju virtualnih svjetova da bismo očuvali svoje demokratske vrijednosti i proširili ih u druge zemlje.

Tko

Europska komisija u suradnji s dionicima.

Kako

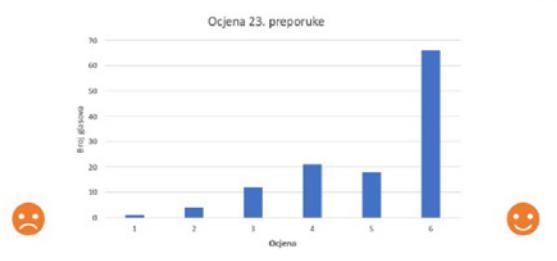
EU bi trebao preuzeti vodeću ulogu i utvrditi okvir za virtualne svjetove na temelju naših demokratskih vrijednosti. Stvaranje okvira kojim se omogućuje prosperitet u EU-u poslužit će kao model za druge regije i zemlje. EU bi trebao uvesti poticaje za potporu i poticanje održivosti i rasta. Zajedničkim djelovanjem trebao bi postati primjer drugim zemljama i regijama i ukloniti prepreke sudjelovanju u virtualnim svjetovima, primjerice, izradom dostatne i pouzdane infrastrukture.

Obrazloženje

Građani nisu naveli obrazloženje.

23. preporuka

EU KAO VAŽAN AKTER/PREDVODNIK U VIRTUALNIM SVJETOVIMA



3. OCJENA PREPORUKA

Građani su sve preporuke ocijenili na ljestvici od 1 do 6. ku, a ocjena 6 znači „U potpunosti se slažem / odlučno Ocjena 1 znači „Ne slažem se / ne podupirem“ preporu- podupirem“

Br.	PREPORUKA	Prosjek
1.	Tržišta rada u europskim virtualnim svjetovima	5,0
2.	Stvaranje usklađenog ospozobljavanja za rad u virtualnim svjetovima	5,0
3.	Redovito preispitivanje postojećih relevantnih smjernica EU-a za virtualne svjetove	4,8
4.	Financijska potpora razvoju virtualnih svjetova	4,8
5.	Participativni forumi za zajednički razvoj, propise i standarde	4,8
6.	Certifikacija poduzeća i korisnika za virtualne svjetove	4,8
7.	Jednostavan „hodnik“ ili „vrata“ u metaverzumu za pristanak na korištenje odabralih podataka	5,0
8.	Policija koja djeluje i štiti u virtualnim svjetovima	4,8
9.	Umjetna inteligencija kao pomoć policiji u virtualnim svjetovima	4,1
10.	Ospozobljavanje nastavnika u području virtualnih svjetova i digitalnih alata	5,5
11.	Besplatan pristup informacijama o digitalnim alatima i virtualnim svjetovima za sve građane EU-a	5,3
12.	Za kružne virtualne svjetove: prava i odgovornosti građana i industrije	4,8
13.	Zeleni virtualni svjetovi s obnovljivom i transparentnom energijom	4,8
14.	Virtualni svjetovi – zajedno izgradimo zdravu budućnost na odgovoran način!	5,3
15.	Pokazatelji zdravih, uključivih, transparentnih i održivih virtualnih svjetova	5,0
16.	Virtualni svjetovi djeluju na obrazovanje i informiranje – „Ti, ja i metaverzum“	5,1
17.	Akt o privatnosti podataka – „Pravi podaci u pravim rukama“	5,3
18.	Razvoj digitalne infrastrukture	5,3
19.	EU treba izraditi propise o digitalnom identitetu i o tome kad dopustiti i zaštititi pravo građana na anonimnost	5,4
20.	Pristupačnost za sve – nitko ne smije biti zapostavljen	4,9
21.	Pravni okviri za transparentnost i zaštitu svih u metaverzumu – davanje prednosti ranjivim skupinama	4,9
22.	Oznake/certifikati EU-a na aplikacijama virtualnih svjetova	5,2
23.	EU kao važan akter/predvodnik u virtualnim svjetovima	5,0

KONTAKT S EU-om

Osobno

U cijeloj Europskoj uniji postoje stotine centara *Europe Direct*. Adresu najbližeg centra možete pronaći na internetu (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_hr).

Telefonom ili pismenim putem

Europe Direct je služba koja odgovara na vaša pitanja o Europskoj uniji. Možete im se obratiti:

- na besplatni telefonski broj: 00 800 6 7 8 9 10 11 (neki operateri naplaćuju te pozive),
- na broj: +32 22999696 ili
- putem obrasca: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_hr

TRAŽENJE INFORMACIJA O EU-u

Na internetu

Informacije o Europskoj uniji na svim službenim jezicima EU-a dostupne su na internetskim stranicama Europa (european-union.europa.eu).

Publikacije EU-a

Publikacije EU-a možete pregledati ili naručiti preko internetske stranice op.europa.eu/hr/publications. Za više primjera besplatnih publikacija obratite se svojoj lokalnoj službi *Europe Direct* ili dokumentacijskom centru (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_hr).

Zakonodavstvo EU-a i povezani dokumenti

Za pristup pravnim informacijama iz EU-a, uključujući cjelokupno zakonodavstvo EU-a od 1951. na svim službenim jezičnim verzijama, posjetite internetske stranice EUR-Lexa (eur-lex.europa.eu).

Otvoreni podaci EU-a

Portal data.europa.eu omogućuje pristup otvorenim podatkovnim zbirkama iz institucija, tijela i agencija EU-a. Zbirke se mogu besplatno preuzimati i ponovno uporabiti u komercijalne i nekomercijalne svrhe. Putem portala moguće je i pristup mnoštvu podatkovnih zbirk iz europskih država.



Ured za publikacije
Europske unije

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06601-0
ISBN 978-92-68-06573-0

doi:10.2775/135565
doi:10.2775/178312

NA-09-23-365-HR-C
NA-09-23-365-HR-N