



European
Commission



Eiropas pilsoņu grupa par virtuālajām pasaulēm

Informatīvo materiālu komplekts

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Par šo materiālu komplektu

*Laipni lūdzam Eiropas pilsoņu paneļdiskusijā par virtuālajām pasaulēm!
Pirmkārt, sakām jums paldies, ka piekritāt piedalīties šajā procesā. Jūs kopā ar 149 citiem pilsoņiem no visas Eiropas Savienības gatavojaties doties īstā piedzīvojumā, kopīgi ar citiem pilsoņiem pārdomājot tematus, kas saistīti ar virtuālajām pasaulēm.
Lai palīdzētu jums labāk izprast šo procesu, mēs esam strukturējuši šo informācijas materiālu komplektu piecās sadaļās.*

- 1. IEVADS JAUNĀS PAAUDZES EIROPAS PILSOŅU PANEĻDISKUSIJĀS** **4**

Pilsoņu paneļdiskusijas ir demokrātisks jauninājums, kas sabiedriskās politikas veidošanas centrā izvirza pilsoņus. Šajā sadaļā mēs sniedzam īsu pārskatu par to, kā šādi procesi darbojas.
- 2. UZDEVUMS: PIE KĀ ES STRĀDĀŠU?** **6**

Eiropas Komisija ir aicinājusi jūs kopā, lai izpildītu konkrētu uzdevumu: šis ir uzdevums, kuru jūs esat aicināti izpildīt.
- 3. TEMATS: KAS MAN JĀZINA PAR VIRTUĀLAJĀM PASAULĒM?** **8**

Jums nav jābūt vai jāklūst par ekspertu, lai sniegtu jēgpilnu ieguldījumu pilsoņu paneļdiskusijā, bet ir svarīgi, lai jūs zinātu kādu pamatinformāciju par šo tematu. Šajā sadaļā uzzināsi par galvenajiem izaicinājumiem un iespējām, kas saistīti ar virtuālo pasaulu attīstību.
- 4. PRAKTISKĀ INFORMĀCIJA** **14**

Ceram, padarīt jūsu ceļojumu un pieredzi paneļdiskusijās pēc iespējas raitāku. Šī sadaļa aptver transporta, izmitināšanas, dienas naudas un citus praktiskus jautājumus, kas jums jāņem vērā.
- 5. KAS ORGANIZĒ ŠO PANEĻDISKUSIJU?** **16**

Jums ir svarīgi zināt, kuras iestādes un organizācijas ir atbildīgas par šo paneļdiskusiju organizēšanu.



1. Ievads jaunās paaudzes Eiropas pilsoņu paneļdiskusijās

Kas ir Eiropas pilsoņu paneļdiskusijas?

Eiropas Komisijas pilsoņu paneļdiskusijās kopā sanāk pēc nejaušības principa atlasīti pilsoņi no visām 27 ES dalībvalstīm, lai kopīgi pārdomātu galvenos gaidāmos priekšlikumus Eiropas līmenī. Pamatojoties uz šo starptautisko mijiedarbību, pilsoņi sniedz ieteikumus, kurus Eiropas Komisija ņems vērā, nosakot savus politiskos mērķus un konkrētas politikas.

2021.–2022. gadā Eiropas Savienība konferences par Eiropas nākotni laikā sasauca 4 paneļdiskusijas. Tur 800 pēc nejaušības principa izvēlēti pilsoņi pulcējās uz četrām Eiropas pilsoņu paneļdiskusijām. Katrai paneļdiskusijai bija trīs sesijas. Dalībnieki savā valodā dalījās

ar savu skatījumu un ieteikumiem par šādiem tematiem: ekonomika, sociālais taisnīgums, nodarbinātība, izglītība, kultūra, jaunatne, sports, digitālā transformācija, ES demokrātija, vērtības, drošība, tiesiskums, klimata pārmaiņas, veselība, migrācija un ES loma pasaulē. Paneļdiskusiju noslēgumā pilsoņi formulēja 178 ieteikumus, kuru rezultātā vēlāk tika sagatavoti 49 priekšlikumi un sarīkoti vairāk nekā 300 saistīti pasākumi.

Jaunās paaudzes pilsoņu paneļdiskusijas

Konferences ietvaros rīkotās Eiropas paneļdiskusijas bija revolucionārs demokrātisks pasākums Eiropas līmenī, kas Eiropas Savienības nākotnes veidošanas centrā izvirzīja pilsoņus.





Pilsoņi, kas piedalījās konferencē, aicināja izmantot līdzīgas, bieži sastopamas iespējas piedalīties Eiropas politikas veidošanā nākotnē. Atbildot uz to, Eiropas Komisijas prezidente Urzula fon der Leiena paziņoja par jaunās paaudzes pilsoņu paneļdiskusijām, lai Eiropas līmenī apspriestu konkrētus galvenos priekšlikumus ar pēc nejaušības principa atlasītiem pilsoņiem. Pilsoņu paneļdiskusijas, kas bija konferences par Eiropas nākotni centrālais elements, tagad ir mūsu demokrātiskās dzīves regulāra iezīme, kā viņa norādīja savā uzrunā par stāvokli Savienībā 2022. gada septembrī.

Jaunās paaudzes pilsoņu paneļdiskusiju mērķis ir balstīties uz iepriekšējo pieredzi. Tika izsludinātas trīs jaunas paneļdiskusijas, kas katra sanāks uz trim sesijām. Šoreiz pilsoņu paneļdiskusijās tiks risināti konkrētāki politikas temati, galveno uzmanību pievēršot pārtikas izšķērdēšanai, virtuālajām pasaulēm un mācību mobilitātei. Pateicoties tūlku palīdzībai, dalībnieki varēs sazināties savā valodā.

Kā darbojas pilsoņu paneļdiskusijas?

Katrā paneļdiskusijā piedalās 150 pēc nejaušības principa atlasīti pilsoņi no visām ES dalībvalstīm, no kuriem viena trešdaļa ir jaunāki par 26 gadiem, lai pārstāvētu Eiropas nākamās paaudzes.

Pilsoņu paneļdiskusijas apvieno kopīgu darbu nelielās grupās (aptuveni 12 cilvēku sastāvā)

un plenārsēdes darbu (visi 150 dalībnieki kopā). Lai veiktu šo darbu, paneļdiskusiju dalībniekus atbalstīs veicinātāju komanda. Šo komandu veido eksperti, kas spēj grupu darbu padarīt dinamiskāku, lai no katra indivīda un visas grupas kopumā gūtu vislabāko rezultātu. Eksperti arī nodrošinās pilsoņiem dažādus instrumentus kopīgam darbam un kolektīvai lēmumu pieņemšanai.

Ir svarīgi, lai jūs kā paneļdiskusijas dalībnieks saprastu, ka šis process nav paredzēts tam, lai jūs kļūtu par šī temata ekspertu. Jūs iegūsiet pamatzināšanas par šo tematu un, balstoties uz savām vērtībām un dzīves pieredzi, varēsiet sniegt ieteikumus.

Eiropas pilsoņu paneļdiskusija par virtuālajām pasaulēm

Kā jūs jau zināt, jūs esat dalībnieks 2. paneļdiskusijā par virtuālajām pasaulēm. Darbam 1. un 3. paneļdiskusijā, kurās spriedīs par citiem jautājumiem, ir atlasīti citi pilsoņi.

Šajā paneļdiskusijā jūs tiksiat trīs sesijās. Divas sesijas notiks klātienē (Briselē), un viena sesija notiks virtuāli (tiešsaistē):

- **1. sesija:**
24.–26. februārī (klātienē Briselē)
- **2. sesija:**
10.–12. marts (tiešsaistē)
- **3. sesija:**
21.–23. aprīlis (klātienē Briselē)

2. Uzdevums: pie kā es strādāšu?

Mēs arvien vairāk pierodam mijiedarboties ar digitālo vidi. Līdz šim šī mijiedarbība ir notikusi caur ekrānu. Taču jauna attīstība, ko plaši dēvē par “metaversu”, drīzumā piedāvās jauna veida tiešsaistes pieredzi, izmantojot “virtuālo”, “jaukto” vai “paplašināto” realitāti jaunajās “Virtuālajās pasaulēs”.

Daudzi cilvēki uzskata, ka virtuālās pasaules, sauktas arī par metaversiem, varētu būt pārmaiņas, kas salīdzināmas ar interneta parādīšanos, un tas nākotnē mainīs veidu, kā mēs strādājam un sadarbojamies. Pēdējo pāris gadu laikā – un jo īpaši kopš Covid-19 pandēmijas – daudzi valsts un privātā sektora dalībnieki ir veikuši apjomīgus ieguldījumus tā dēvētajās „papildinātajās un paplašinātajās realitātēs”, paātrinot izmaiņas mūsu darbavietās un ieradumos.

Neskatoties uz šo pastiprināto uzmanību, šāda transformācija nenotiks pēkšņi. Virtuālajām pasaulēm būs vajadzīgi daudzi gadi, lai tās kļūtu par kvalitatīvu, reālistisku digitālo vidi, un vēl nav skaidra

priekšstata par to, kādi metaversi varētu kļūt vai par ko tiem vajadzētu kļūt. ES un tās dalībvalstis ir apņēmušās izmantot šīs pārveides potenciālu, izprast iespējas, kā arī riskus un problēmas, ko tā rada, vienlaikus aizsargājot Eiropas pilsoņu tiesības. Tāpēc Eiropas Komisija ir nolēmusi sasaukt pilsoņu paneļdiskusijas ar skaidru mērķi aicināt tās dalībniekus atbildēt uz šādu jautājumu:

Kādaī vīzijai, principiem un darbībām būtu jāvirza vēlamu un godīgu virtuālo pasaulu attīstība?

Pirmajā sesijā jūs izveidosiet kopīgu vīziju par to, kādām jāizskatās vēlamajām un godīgām virtuālajām pasaulēm. Ar ārējo runātāju atbalstu jūs padziļināti sapratīsiet tematu, diskusijas kontekstu, kā arī problēmas, ar kurām pašlaik saskaramies. Svarīgi, ka jums pašiem būs iespēja pieredzēt virtuālo realitāti un izpētīt tās dažādos izmantošanas veidus, pagātni, tagadni un nākotni mūsu ikdienas dzīvē.

Otrajā sesijā jūs balstīsieties uz 1. sesijas kopīgi izveidoto vīziju, lai apzinātu, apspriestu un noteiktu prioritātes vērtībām un principiem, pēc kuriem būtu jāvadās virtuālo pasaulu attīstībā, un sāksiet pētīt darbības jomas, lai šo vīziju pārvērstu realitātē. Šeit būs ļoti svarīgi pievērst īpašu uzmanību noteiktiem kompromisiem starp principiem, nozarēm un/vai mērķa grupām un ņemt vērā virtuālās realitātes dažādos pielietojumus mūsu ikdienas dzīvē. Mēs uzaiicināsim daudzus jomas pārstāvjus, kuru ieguldījums būs svarīgs, lai sniegtu jums plašu perspektīvu un informāciju par šo tematu. Šī sesija notiks “tiešsaistē” virtuālās realitātes platformā: mērķis ir sākt formulēt pirmās idejas ieteikumiem par virtuālajām pasaulēm, vienlaikus to piedzīvojot.





Trešajā un pēdējā sesijā jūs pārvērtīsiet idejas konkrētos ieteikumos un izstrādāsiet ieteicamo darbību katalogu vēlamo metaversu attīstībai, koncentrējoties uz vadošajiem principiem un izmantošanas veidiem.

Šīs paneldiskusijas laikā jūs iepazīsiet virtuālo realitāti un tās dažādos izmantošanas veidus ikdienā, kā arī iegūsi pietiekami daudz informācijas, lai diskutētu par virtuālo pasaulu iespējamo ietekmi, ieguvumiem un kompromisiem mūsu ikdienas dzīvē – darbā, veselībā, izglītībā, atpūtā, iepirkšanās, izklaidē, politikā utt. –, kā arī par galveno publiskā un privātā sektora dalībnieku lomu šajā pārveidē gan ES, gan ārpus tās.

Paredzamais paneļa rezultāts ir pamatprincipu un pasākumu kopums virtuālo pasaulu attīstībai ES, pamatojoties uz jūsu pieredzi, uztveri un vēlmēm nākotnei. Tas tiks sagatavots ieteikumu veidā, kas adresēti Eiropas Komisijai, lai tos iekļautu iniciatīvā par šo tematu.

3. Temats: kas man jāzina par virtuālajām pasaulēm?

Tagad, kad jūs zināt mazliet vairāk par procesu, pievērsīsimies pašam tematam. Mēs apkopojām šo īso sadaļu, lai palīdzētu jums atklāt šo aizraujošo un plašo tematu. Protams, mēs nevaram aptvert visus aspektus dažās lappusēs, un jūs saņemsiet detalizētāku informāciju paneldiskusiju laikā.

Kas ir metaversi?
Kas ir paplašinātā realitāte?
Kas ir papildinātā realitāte?

Pirmā persona, kas ieviesa terminu metaverss, ir zinātniskās fantastikas autors Nīls Stīvensons (Neil Stephenson) savā 1992. gada romānā "Snowcrash". Pēc trīsdesmit gadiem mēs arvien biežāk dzirdam vārdus "metaversi" un "virtuālās pasaules", jo tās sāk parādīties visur. Tomēr nav vienotas un saskaņotas šo terminu definīcijas! Tāpēc ir tik interesanti, ka jūs iesaistāties paneldiskusijā, jo mums ir vajadzīga jūsu palīdzība, lai virzītu metaversu attīstību un nodrošinātu, ka tās ir taisnīgas, drošas un ērti lietojamas eiropiešiem.

Pašlaik virtuālās pasaules galvenokārt tiek izmantotas tādās nozarēs kā autobūve un aviācija, kā arī tiešsaistes spēlēs un izklaidē, kur redzes un dzirdes maņas tiek izmantotas arvien reālistiskākā un sarežģītākā digitālajā vidē. Nākotnē virtuālo pasaulu imersijas kvalitāte tiks uzlabota, iesaistot arī citas maņas, piemēram, garšu, ožu un tausti. Turklāt šīs tehnoloģijas izmantošana tiks paplašināta arī citās sabiedrības jomās, piemēram, izglītībā, veselībā, mācībās, darbā, kultūrā utt.

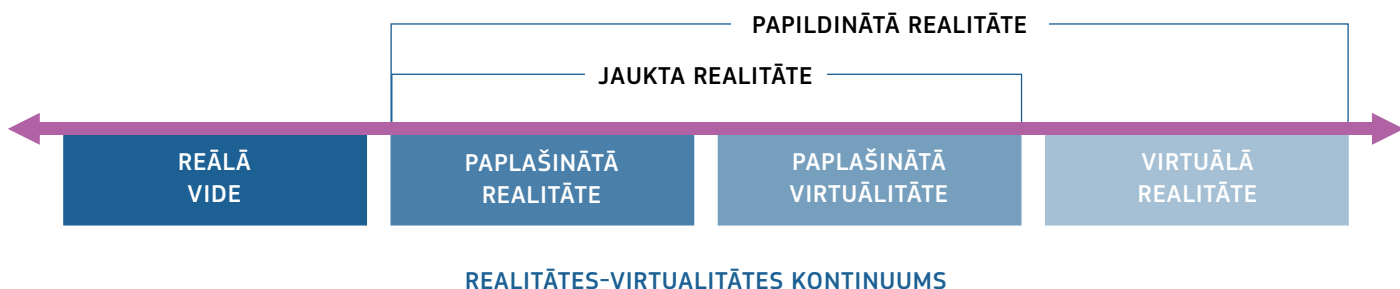
Salīdzinot ar virtuālajām pasaulēm, vārds "metaverss" parasti apzīmē plašāku darbības jomu. Pirmkārt, tas ņem vērā to, ka virtuālās pasaules var būt savienotas viena ar otru un kļūt par virtuālo pasaulu tīklu. Tas ir, tās varētu rīkoties kā internets, kurā jūsu dators savienojas ar citiem datoriem. Metaversi ņem vērā arī situācijas, kurās mūsu fiziskajai realitātei tiek pievienots digitālais slānis. Varbūt jūs zināt veiksmīgo paplašinātās realitātes spēli, Pokemon Go, kurā, izmantojot savu mobili tālruni, redzat animētus tēlus, kas staigā pa ielu.

Ar ko metaversi ir tik īpaši?

Virtuālās pasaules un metaversi atšķiras no esošās digitālās vides šādos trīs svarīgos veidos.

1. Tās ir vairāk iegremdējoši:

virtuālā realitāte (VR) apvieno fizisko pasauli ar virtuālajām pasaulēm un pilnībā iegremdē lietotāju pilnīgi citā pasaulē, kas var radīt spēcīgu, fizisku ilūziju, ka jūs atrodaties „reālā” telpā kopā ar citiem: jūs “neejat” uz virtuālajām pasaulēm, jūs tajās “iekāpjat”. Nākotnes virtuālajās pasaulēs jūs varēsiet sajust, piemēram, smaržas smaržu





veikalā vai pieskarties kādam priekšmetam: tieši tas ir imersijas mērķis – izmantot savas maņas, lai uzlabotu pieredzi. Tādā veidā būs iespējams, piemēram, apmeklēt pasākumus, iepirkties, strādāt dažādās virtuālās pasaulēs. Šīs aktivitātes būs instinktīvākas un tuvākas mūsu fiziskajai pieredzei: pētījumi ir parādījuši, ka paplašinātajai, jauktajai un virtuālajai realitātei ir spēcīga ietekme uz mūsu smadzenēm, emocijām un pat hormonu līmeni.

2. Tās bieži vien ir interaktīvākas:

digitālo elementu sajaukšana ar fizisko pasauli rada cilvēkiem jaunu iespējamo mijiedarbību kopumu. Ne tikai izklaides nolūkos, bet arī, lai strādātu kopā, attīstītu māksliniecisko jaunradi, teleportētu savu avatāru uz citu vietu, veiktu medicīnisko iejaukšanos simulācijas, saglabātu kultūras mantojumu, aizsargātu vidi vai novērstu katastrofas, un vēl daudz ko citu.

3. Daudzas no tām ir noturīgas:

tās nevar īsti apturēt vai aizturēt, jo tās pastāv pat tad, ja jūs ar tām nesadarbojaties. Tās darbojas bez jūsu palīdzības. Tas ļoti atšķiras no digitālās pieredzes, kas sākas un beidzas ar jūsu mijiedarbību, piemēram, Zoom zvaniem, datorspēlēm vai teātra izrādēm.

Īsāk sakot, šīs pieredzes ir kā BŪT internetā un ne TIKAI internetā.

Kas vada šo attīstību?

Spēļu industrija ir bijusi līderis, un virtuālā realitāte jau tiek plaši izmantota spēļu pasaulē. Paredzams, ka globālais metaversa tirgus pieaugs no aptuveni 36 miljardiem eiro 2021.

gadā līdz gandrīz 900 miljardiem eiro līdz 2030. gadam, globālajiem tehnoloģiju gigantiem un telekomunikāciju nozarei ir tieša ekonomiska un stratēģiska interese par virtuālajām pasaulēm, taču daudzas citas nozares, visticamāk, izmantos virtuālo pasauli savā darbā, tostarp kultūras, izglītības un veselības nozarēs.

Uzņēmumi – jo īpaši Ziemeļamerikā un Austrumāzijā un Dienvidaustrumāzijā – ir līderi virtuālo pasaulu attīstībā, un tie tiecas izmantot pionieru priekšrocības. ES ir jāvada virtuālo pasaulu attīstība, lai nodrošinātu, ka tās ir taisnīgas, drošas un ērti lietojamas eiropiešiem. Eiropa jau tagad ir spēcīgs sāncensis tā sauktās “starpprogrammatūras” un “programmatūras” pētniecībā un inovācijā ar daudziem augsto tehnoloģiju maziem un vidējiem uzņēmumiem (MVU), kā arī lielākiem tehnoloģiju uzņēmumiem. Eiropai ir arī konkurences priekšrocības saturā ar lielu kultūras un valodu daudzveidību, kā arī daudz kvalificētu mākslinieku un radītāju, kuriem ir būtiska nozīme pievilcīgu reālistisku virtuālo pasaulu un vides veidošanā, vienlaicīgi līdzsvarojot attiecības starp uzņēmuma interesēm un pilsoņu tiesībām.

Kāda ir virtuālo pasaulu iespējamā ietekme uz Eiropas sabiedrību?

Daudzi eksperti uzskata, ka virtuālās pasaules būs “nākamais internets”: mums nevajadzētu novērtēt par zemu to, kā tas varētu pārveidot mūsu darbu, mācīšanās, kultūras baudīšanas, sabiedrisko pakalpojumu pieejamību un plašākā nozīmē arī mūsu savstarpējās attiecības. Tādējādi virtuālās pasaules ietekmēs Eiropas sabiedrību kopumā: tas viss sniedz gan iespējas, gan arī vairākus riskus.

Kādus ieguvumus mēs varam sagaidīt?

Cik reizi jūs iegādājāties drēbes internetā un nosūtījāt tās atpakaļ neapmierināti? Iedomājieties, ka pirms pasūtīšanas jūs varat izmēģināt apģērbu virtuāli un redzēt, kā tas precīzi atbilst jūsu ķermeņa formai? Ja jums nepatīk bikšu piegriezums, varat izmēģināt citu un tikai tad to pasūtīt. Šis ir viens piemērs tam, kādas iespējas virtuālā realitāte var piedāvāt. Vēl viens piemērs ir jaunie veidi, kas ļautu cilvēkiem strādāt gan virtuālajā, gan fiziskajā vidē neatkarīgi no darba vietas. Laika gaitā nepārtraukti attīstīsies visas iespējas, ko metaversi varētu sniegt mūsu rūpniecības nozarēm, veselības aprūpes, izglītības sistēmām vai valdībām, lai tās mijiedarbotos ar saviem pilsoņiem. Pētījumi liecina, ka paplašinātās realitātes sektors vien līdz 2025. gadam Eiropā varētu radīt līdz 800 000 jaunu darbavietu. Liels potenciāls ir arī ievērojami ietaupīts laiks, un mums visiem ir vajadzīgs laiks labākam darba un privātās dzīves līdzsvaram. Virtuālajām pasaulēm varētu būt turpmākas iekļaušanas potenciāls. Zemāk ir daži piemēri no nesenā pētījuma¹:

VESELĪBAS APRŪPE - virtuālās pasaules palīdzēs ātrāk un precīzāk diagnosticēt, kā arī ārstēt. Piemēram, Nīderlandē vairākas VR lietojumprogrammas ir izmantotas garīgās veselības aprūpes nozarē, lai nodrošinātu kognitīvās uzvedības terapiju, un apdrošinātāji sedz vismaz daļu no izmaksām. Pirms sarežģītas ķirurģiskas iejaukšanās VR var palīdzēt ķirurgiem sagatavoties nepieciešamajai procedūrai, ļaujot viņiem pētīt orgānu trīsdimensiju modeļus.

IZGLĪTĪBA - šīs tehnoloģijas var izmantot, lai palielinātu mācību procesa efektivitāti par zemākām izmaksām un sasniegtu labākus rezultātus tādās jomās kā vispārīgo prasmju apguve. Piemēram, tas tiek izmantots kā mācību līdzeklis klasēs un ļauj skolēniem doties virtuālās ekskursijās. Svešvalodu apguve ir vēl viena joma, kas strauji nostiprinās virtuālajā pasaulē. Izmantojot metaversus mācību procesā, ir pierādīts, ka informācijas saglabāšana atmiņā palielinās². Ja jūs varētu vizualizēt sarežģītu uzdevumu, nebaidoties kļūdīties vai pat iekļauties virtuālajā pasaulē, lai palīdzētu sev koncentrēties, gatavojoties eksāmenam, vai jūs nebūtu ieinteresēti?

MĀKSLA UN DIZAINS - lietotāji apmeklē muzejus, galerijas un arhīvus virtuālajā pasaulē, kur viņi piedzīvo sajūtu, ka atrodas reālā muzejā, apskatot izstādi. Arhitekti arī izmanto virtuālās pasaules, lai izstaigātu virtuālās 3D ēkas, iegūstot reālistisku iespaidu par to struktūru un stāvu plānu, mēbelēm, apdari un pat to, kā ēnas mainās atkarībā no dienas laika.

LOĢISTIKA, INŽENIERZINĀTNES UN RAŽOŠANA - uzņēmumi varēs apmācīt darbiniekus visā pasaulē un vienlaicīgi apgūt instrumentu praktisko lietošanu bez traumu riska. Piemēram, VR ir lēts un drošs veids, kā sagatavot urbšanas platformas strādniekus un iznīcinātāju pilotus dārgam un riskantam darbam. Uzņēmumi varēs pārbaudīt ražošanas līniju vai sarežģītu arhitektūras struktūru prototipus, izmantojot procesa digitālo dvīni, lai atklātu iespējamās kļūdas pirms jaunu funkciju ieviešanas, tādējādi samazinot laiku un izmaksas.

SOCIĀLĀ IEKĻAUŠANA - virtuālajās pasaulēs mēs varam brīvi radīt, dzīvot un satikt citus, izmantojot digitālo "alter ego" – avatāru. Avatārs mūs attēlo digitālajās pasaulēs: tas var būt cita dzimuma pārstāvis, ar vai bez invaliditātes, cilvēks vai ne. Tāpēc tiek uzskatīts, ka virtuālās pasaules ir iekļaujošākas nekā fiziskā vai 2D digitālā vide. Tās ne tikai var piedāvāt cilvēkiem iespēju no jauna definēt savu identitāti bez sociāliem un fiziskiem apgrūtinājumiem, bet tās var būt arī spēcīgi instrumenti, lai ļautu cilvēkiem izjust, kāda var būt dzīve citu cilvēku pozīcijās: piemēram, lai ļautu cilvēkiem izjust, kāda ir dzīve Sīrijas bēgļiem, Apvienoto Nāciju Organizācija izlaida VR dokumentālo filmu "Clouds over Sidra"

SPORTS UN REHABILITĀCIJA ir vēl viena joma, kas ir svarīga virtuālajās pasaulēs. COVID-19 izolācijas laikā daudzi cilvēki pievienojās virtuālajām sporta nodarbībām, piemēram, riteņbraukšanas grupām, kur viņi varēja piedalīties treniņos vai sacensībās tiešsaistē, tērējot ar draugiem. Rehabilitācija jau ilgu laiku ir bijusi virtuālo pasaulu izpētes temats. Atrāšanās kopā ar līdzīgi domājošiem virtuālajā pasaulē, kamēr jūs vingrojat, ir daudz motivējošāka nekā vingrošana vienatnē. Virtuālās pasaules arī palīdz sekot līdzi jūsu progresam.



¹ : Paplašinātā realitāte: iespējas, veiksmes stāsti un izaicinājumi (veselība, izglītība), kas derīgi arī virtuālajām pasaulēm

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



Kādi ir iespējamie riski?

Ņemot vērā visus šos izmantošanas gadījumus, kā arī virtuālās realitātes aizraujošo un intīmo raksturu, virtuālās pasaules un metaversi rada nopietnus riskus demokrātijai, jo politikā un atbalss kamerās tiek izmantoti izsmalcināti dziļviltojumi, jaunus fiziskus un mentālus riskus, kā arī risku pastiprināt ētiskas un **sociālekonomiskas** problēmas, kas jau pastāv 2D digitālajā jomā, jo īpaši digitālo plaisu un mazāk tehnoloģiski gudro un mazāk turīgo pilsoņu izolāciju³.

Virtuālās pasaules var kļūt arī par jaunu telpu nelikumīgām darbībām vai būt pelēkā zona **juridiskajos un ētikas jautājumos**⁴, un tas ir saistīts ar būtiskiem riskiem mūsu pamattiesībām, piemēram, uzmākšanos vai seksuālu uzbrukumu, vardarbību pret bērniem un citiem neaizsargātiem cilvēkiem, nāvējošiem izaicinājumiem, vajāšanu un kibermobingu, apmelošanu un dezinformāciju, manipulācijām ar vēlēšanām, ēšanas paradumu popularizēšanu, platformu izmantošanu, lai izspiegtu reportierus, aizspriedumiem pret noteiktu izskatu vai dzimumu, pret minoritātēm un kibernetizētiem, tostarp krāpšanu⁵. Šie draudi jau pastāv 2D digitālajā jomā, bet var kļūt vēl izteiktāki metaversos.

Tā kā tehnoloģiju giganti iegulda lielus līdzekļus šajā jaunajā tehnoloģijā, mums ir jāapzinās arī risks, ko rada **varas ļaunprātīga izmantošana**, ko veic neliels skaits galveno dalībnieku, kuri varētu kļūt par virtuālo pasaulu nākotnes sargātājiem, izslēdzot MVU no šī jaunā tirgus. Tas rada arī riskus mūsu personas datu aizsardzībai, virtuālo pasaulu brīvībai un atvērtībai, kā arī atver virtuālo telpu mērķtiecīgai reklāmai, kas zemāpiņas līmenī uztver cilvēka vēlmes, preferences un izvēles.

Turklāt metaversu iekļaujošā rakstura dēļ var rasties jauni riski: kādas būs virtuālo attiecību **fiziskās un psiholoģiskās sekas** darbā, skolā un ārpus šīm vidēm? Vai mēs varam no tā kļūt atkarīgi vai zaudēt saikni ar realitāti? Joprojām ir nepieciešams veikt plašākus pētījumus, lai novērtētu VR izmantošanas ilgtermiņa sekas mūsu prātam un ķermenim. **ES finansētā pētniecības projektā** ir noskaidrots, ka pārāk ilga laika pavadīšana virtuālajās pasaulēs var mainīt mūsu priekšstatus par laiku, paātrinot to, kā arī izraisīt sirdsdarbības paātrināšanos⁶. Tajā pašā laikā virtuālā realitāte radītu augstāku emocionālās iesaistes līmeni, jo īpaši salīdzinājumā ar "2D" digitālo realitāti.

Kas jau ir ieviests politikas jomā?

Digitālā desmitgade

Eiropas Savienība jau ir veikusi vairākus pasākumus datu aizsardzības un pamattiesību, digitālo pakalpojumu un rūpniecības politikas jomā, lai atbalstītu jaunu tehnoloģiju attīstību ES. Jo īpaši Eiropas Komisija ir izvirzījusi mērķus, lai stiprinātu Eiropas noturību, kā arī dotu iespēju uzņēmumiem un cilvēkiem veidot uz cilvēku orientētu, ilgtspējīgu un labklājīgāku digitālo nākotni. Šī iniciatīva saucas **"Digitālā desmitgade 2030"**, un tajā ir noteikti konkrēti mērķi attiecībā uz digitālajām prasmēm, uzņēmumu digitālo pārveidi, digitālajām infrastruktūrām un sabiedrisko pakalpojumu digitalizāciju visās 27 dalībvalstīs. Ja vēlaties uzzināt vairāk, zemāk minēti daži svarīgi ES tiesību akti, kas attiecas arī uz jūsu darbu.

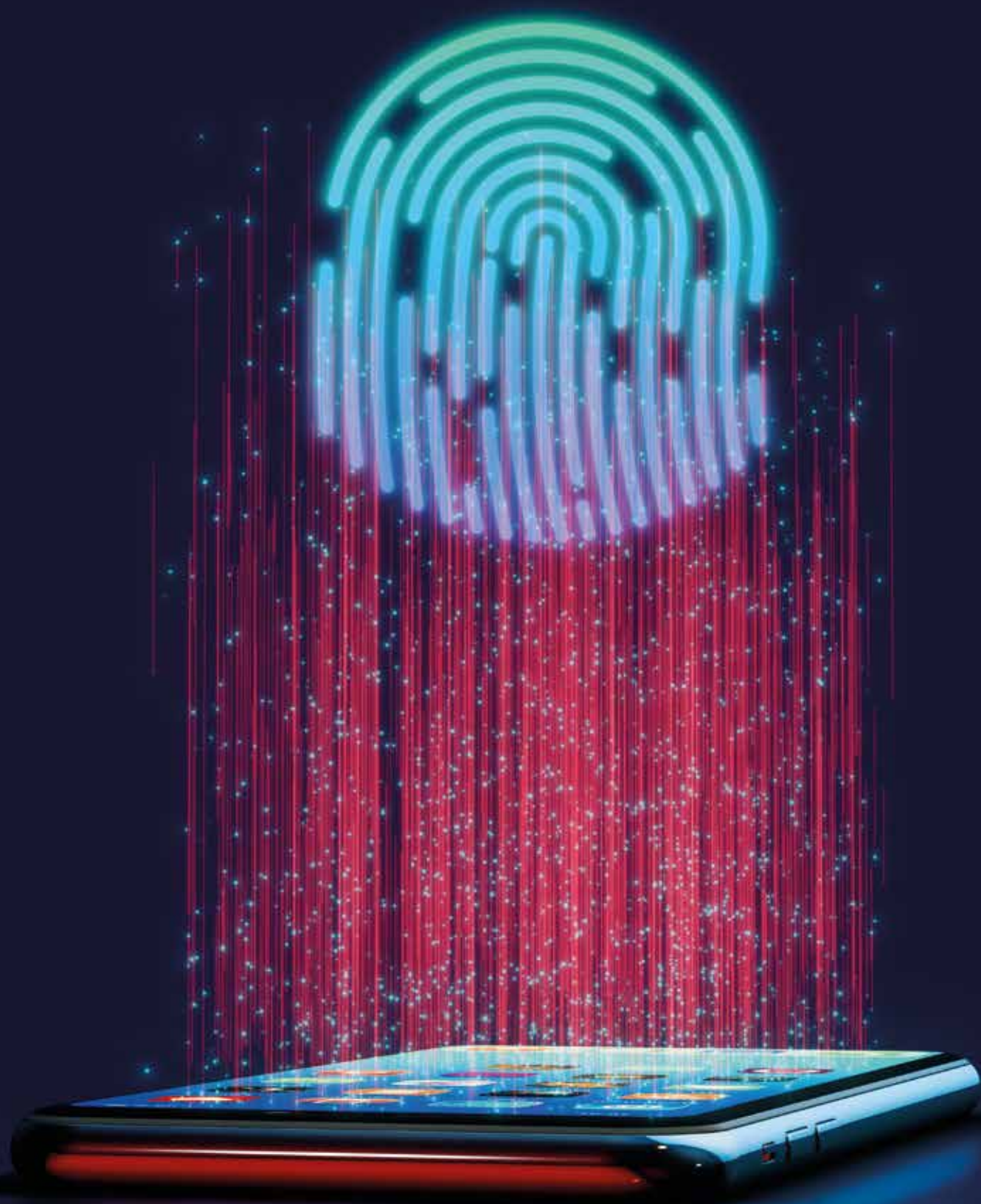
1. **Vispārīgā datu aizsardzības regula (VDAR)**, kas aizsargā indivīda tiesības izlemt, kas notiek ar viņa tiešsaistes datiem.
2. **Digitālo pakalpojumu akta (DSA) un Digitālo tirgu akta (DMA)** mērķis ir izveidot drošāku digitālo telpu, kurā tiek aizsargātas lietotāju pamattiesības (DSA), un izveidot vienlīdzīgus konkurences apstākļus Eiropas uzņēmumiem (DMA). DSA ir viena no jaunākajām Eiropas Komisijas veiktajām darbībām: līdz 2023. gada 17. februārim lielajām sociālajām platformām būs jāziņo Eiropas Komisijai par to, cik daudz aktīvo lietotāju tajās ir ES, un līdz 2023. gada septembrim jānovērtē riski, ko to pakalpojumi var radīt sabiedrībai, vai jāsaskaras ar sankcijām.
3. Gaidāmā **Mākslīgā intelekta (AI) akta** mērķis būs nodrošināt, lai AI sistēmas, kas tiek laistas ES tirgos, būtu drošas un ievērotu spēkā esošos tiesību aktus par pamattiesībām un ES vērtībām.

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

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

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

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



ES digitālo tiesību un principu regulējums

“Eiropas Deklarācijas par digitālajām tiesībām un principiem parakstīšana atspoguļo mūsu kopīgo mērķi panākt digitālo pārveidi, kurā pirmajā vietā ir cilvēki. Mūsu deklarācijā izklāstītās tiesības ir garantētas ikvienam ES iedzīvotājam gan tiešsaistē, gan bezsaistē. Deklarācijā ietvertie digitālie principi būs mūsu vadlīnijas darbā pie visām jaunajām iniciatīvām.”

Ursula von der Leyen,
Eiropas Komisijas prezidente

Kopš 2022. gada decembra ES ir izstrādājusi **Eiropas Deklarāciju par digitālajām tiesībām un principiem**⁷. Šajā deklarācijā izklāstīta ES apņemšanās īstenot drošu, neapdraudētu un ilgtspējīgu digitālo pārveidi, un tai būtu jāpalīdz virzīt jūsu darbu paneldiskusijās. Deklarācijā izklāstītās digitālās tiesības un principi papildina jau esošās tiesības un ES principus, piemēram, ES līgumos, ES Pamattiesību hartā un tiesību aktos par datu aizsardzību un privātumu (VDAR). Tajos ir sniegts pamatprincipu kopums eiropiešiem par viņu digitālajām tiesībām, kā arī norādījumi ES dalībvalstīm un uzņēmumiem, lai sasniegtu **“Digitālās desmitgades 2030”** mērķus. To mērķis ir palīdzēt ikvienam ES iedzīvotājam gūt maksimālu labumu no digitālās pārveides un veicināt ilgtspējīgu, uz cilvēku orientētu digitālās pārveides redzējumu. Tiesības un principi ir šādi:

1. izvirzīt cilvēkus un viņu tiesības digitālās pārveides centrā;
2. atbalstīt solidaritāti un iekļaušanu;
3. nodrošināt izvēles brīvību tiešsaistē;
4. veicināt līdzdalību digitālajā publiskajā telpā;
5. palielināt personu drošību, drošumu un iespējas;
6. veicināt digitālās nākotnes ilgtspēju.

Ko varam darīt?

Kādi rīki un darbības ir pieejamas?

“Mūsu Eiropas ceļš uz virtuālo pasauli ir trīskāršs: cilvēki, tehnoloģijas un infrastruktūra.”

Thierry Breton,
*Eiropas iekšējā tirgus komisārs.*⁸

Kā minēts prezidentes Urzulas fon der Leienas nodomu vēstulē par stāvokli Eiropas Savienībā, virtuālās pasaules, sauktas arī par metaversiem, ir viens no neatliekamajiem uzdevumiem, un Eiropas Komisija ir apņēmības pilna pievērsties šai jaunajai digitālajai iespējai. Ar iepriekš minētajiem spēkā esošajiem tiesību aktiem un deklarācijām ES jau ir spēcīgi digitālās telpas regulēšanas instrumenti, taču virtuālo pasauli attīstība rada jaunus jautājumus ES un tās dalībvalstīm.

Tāpēc paralēli darbam pilsoņu paneldiskusijās Eiropas Komisija ir nolēmusi uzsākt visaptverošas pārrunas un konsultācijas ar nozares pārstāvjiem, pilsonisko sabiedrību, akadēmiskajām aprindām un pētniekiem par Eiropas metaversu infrastruktūras vīziju un uzņēmējdarbības modeli. Kopā ar rezultātiem, kas gūti jūsu apspriedēs pilsoņu paneldiskusiju laikā, šīs apspriešanās rezultāti tiks iekļauti nelegislatīvā iniciatīvā, kas plānota 2023. gada otrajā ceturksnī.

Kāda ir jūsu loma šajā procesā?

Jums nav jābūt virtuālo pasauli vai ES digitālo politiku ekspertam, un mēs negaidām, ka jūs zināsi par iepriekš minētajiem pasākumiem un iniciatīvām. Kā pilsoņu paneldiskusijas dalībnieks jūs iegūsi vairāk informācijas no runātāju prezentācijām un saņemi atbildes jūsu jautājumiem, kā arī varēsi klātienē izbaudīt virtuālo realitāti. Jūs varēsi diskutēt par ES tiesībām un principiem, to piemērošanu virtuālajā pasaulē, dažādu virtuālās realitātes izmantošanas iespēju priekšrocībām un trūkumiem mūsu ikdienas dzīvē, kā arī par dažādu pasākumu iespējamību un vēlamību.

Jūsu darba rezultāts būs vēlamo virzienu, pamatprincipu un ieteikumu kopums, lai ietekmētu turpmākos ES pasākumus attiecībā uz virtuālajām pasaulēm un aizsargātu Eiropas pilsoņu tiesības un cerības uz uzticamu, godīgus un atvērtus metaversus.

Tāpēc jūsu uzdevums ir būt zinātkāram, uzdot jautājumus, iesaistīties diskusijās ar kolēģiem eiropiešiem, būt atvērtam dažādiem viedokļiem un argumentiem, kā arī šajā ES stratēģiskajā pārdomu procesā ņemt vērā savu pieredzi un virtuālās realitātes uztveri.

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

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

4. Praktiskā informācija

Mēs ar nepacietību gaidām jūs uz nākamās paaudzes Eiropas pilsoņu paneldiskusijām, kas sāksies piektdien, 24. februārī, Briselē, Beļģijā. Mēs ar prieku nosūtīsim Jums praktisku informāciju, lai jūs varētu sagatavoties savam ceļojumam un dalībai sanāksmē.

1. DIENAS NAUDA

Dienas nauda (pabalsts uzturēšanās izdevumu segšanai) būs 90,00 € par katru konferences un ceļojuma dienu. Dienas nauda tiek izmaksāta pēc dalības sanāksmē, pamatojoties uz apmeklējumu sarakstu.

2. LOĢISTIKA

CEĻOJUMA ORGANIZĒŠANA

Jūs jau esat vai saņemsiet savu ceļojuma maršrutu un e-biļeti. Ja jums ir vēl kādi jautājumi par ceļojuma organizēšanu, lūdzu, informējiet mūs, sazinoties ar mums pa e-pastu info@futureeu.events

TRANSFĒRS

Transfērs pēc ierašanās: ierodoties lidostā/vilciena stacijā, jūs sagaidīs mūsu pārstāvji ar nākamās paaudzes Eiropas pilsoņu paneldiskusiju sagaidīšanas plakšni (plakātu) un pavadīs līdz transfēra autobusam. Ja rodas grūtības atrast mūsu pārstāvjus, lūdzu, zvaniet pa tālruni 00 32 - 478 79 68 53 vai 00 32 - 478 79 68 63 laikā no plkst. 7.00 līdz 21.00.

Ar lidmašīnu: pēc bagāžas paņemšanas lidostā, lūdzu, dodieties pie apkalpošanas galda, kas pieejams ielidošanas terminālī, kur jūs sagaidīs mūsu pārstāvji.

Ar vilcienu: vilciena stacijā "Midi Brussels", lūdzu, dodieties uz kafejnīcu "Prêt à Manger", kur jūs gaidīs mūsu pārstāvis ar konferences sagaidīšanas plakātu.

Esot Briselē: no viesnīcām uz Eiropas Komisijas telpām tiks organizēti grupu transfēri ar maršruta autobusu no viesnīcām uz konferenču ēku. Lūdzam ierasties viesnīcas galvenajā zālē pirms plānotā iebraukšanas laika. Mūsu komanda jums parādīs ceļu uz maršruta autobusu. Ja vēlaties patstāvīgi nokļūt Eiropas Komisijas telpās, lūdzu, pirms došanās ceļā informējiet mūsu atbalsta komandu.

Esot Briselē: no saviesīga pasākuma līdz viesnīcām. Pēc sanāksmes var būt paredzēts saviesīgs pasākums, un no Eiropas Komisijas telpām uz sanāksmes norises vietu tiks organizēts grupas transfērs ar maršruta autobusu. Pēc vakariņām tiks organizēti grupu transfēri ar maršruta autobusu no restorāna uz viesnīcām.

Transfēri pēc iebraukšanas: nodrošināsim transfērus visiem dalībniekiem no viesnīcas, kurā esat apmetušies, atpakaļ uz lidostu/vilciena staciju. Izlidošanas laiku viesnīcas vestibālā norādīs uz ziņojumu dēļa.

NAKTSMĪTNES

Mūsu komanda sagaidīs jūs, ierodoties viesnīcā, un izsniegs jums izdrukātu darba kārtību un visu nepieciešamo informāciju. Jums ir rezervēts vienvietīgs numurs ar brokastīm un bezmaksas Wi-Fi. Lūdzu, skatiet savu rezervācijas e-pasta ziņojumu. Lūdzu, ņemiet vērā, ka visas papildu izmaksas (piemēram, minibārs, apkalpošana numurā, telefons, viesnīcas bārs, veļas mazgātavas pakalpojumi, agrāka iebraukšana vai vēlāka iebraukšana u. c.) jāsedz jums pašiem, jo organizatori tās nesedz. Lūdzu, apmaksājiet visus papildu izdevumus tieši viesnīcā.

SVARĪGI! Oficiālais iebraukšanas laiks ir plkst. 15.00, un izrakstīšanās laiks ir plkst. 12.00 iebraukšanas dienā. Mūsu darbinieki būs klāt viesnīcā, lai palīdzētu, ja nepieciešams. Ja ieradīsieties agrāk, viesnīca centīsies darīt visu iespējamo, ņemot vērā numuru aizņemtību. Neskatoties uz to, var gadīties gaidīšanas laiks, un jūs varat atstāt savu bagāžu un gaidīt viesnīcas vestibālā.



3. DAŽĀDI

- **Ģērbšanās noteikumi**

Lūdzu, ņemiet līdzi elegantu ikdienas apģērbu sanāksmēm, siltu jaku un šalli iekštelpām un ūdensnecaurlaidīgu ziemas mēteli, kā arī siltus ērtus apavus un lietussargus āra nodarbībām. Februārī temperatūra, visticamāk, būs aptuveni 7 °C, bet vidējā zemākā temperatūra — 4 °C.

- **Dzeramais ūdens**

Beļģijā ūdens no krāna ir droši dzerams. Ūdens pudelēs vai filtrēts ūdens ir viegli nopērkams, un tas tiks piedāvāts visu sanāksmju, maltīšu un sociālo pasākumu laikā.

- **Laika josla**

Pašreizējais laiks ir CET — Centrāleiropas laiks (UTC/GMT +1 stunda).

- **Tūrisma informācija**

Brisele ir bagāta ar vēsturi, arhitektūru, gastronomiju, kultūru un daudz ko citu! Ja jūs uzturaties Briselē nedēļas nogalē, nevilcinieties apmeklēt Briseles galvaspilsētas reģiona tīmekļa vietni, lai uzzinātu par visiem kultūras pasākumiem, kas notiek jūsu uzturēšanās laikā.

- **Kontaktinformācija**

Mūsu komandā būs vairākas personas un pārstāvji, kas būs pieejami pirms tikšanās un tās laikā. Ja jums rodas kādas grūtības pēc ierašanās, jūsu lidojuma atiešanas laiks ir mainījies, nekautrējieties sazināties ar mums pa e-pastu: info@futureu.events

- **Mutiskā tulkošana**

Sanāksme būs pieejama 24 valodās, pateicoties profesionālu tulku komandai. Lūdzu, nesteidzieties un sesijas laikā nerunājiat pārāk ātri.

4. PIEKĻUVE ĒKAĪ

Sanāksme notiks Eiropas Komisijas telpās Briselē. Lūdzu, skatiet darba kārtību, lai iegūtu vairāk informācijas par precīzām ēkām un telpām. Eiropas Komisijas ēka ir pieejama ar V-pass. Pirms pasākuma jums tiks nosūtīts e-pasta ziņojums ar V-pass. Lūdzu, neaizmirstiet reģistrēties, izmantojot šo e-pastu, lai pabeigtu procesu un saņemtu savu V-pass QR kodu. Ja neesat saņēmis savu V-pass, lūdzu, sazinieties ar mums pa e-pastu: info@futureu.events.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka drošības pārbaudes pabeigšana un ierašanās sanāksmju telpā var aizņemt vismaz 20 minūtes. Apsardze prasīs jūsu V-pass un ID karti.

Visiem dalībniekiem:

- ir jāuzrāda derīga pase vai ID karte pirms ieešanas ēkā;
- ir jāveic drošības kontrole ieejas zonā;
- tiek ieteikts nēsāt līdzi uzaicinājuma vēstuli vai jebkuru citu dokumentu, kurā skaidri norādīta viņu dalība (piemēram, reģistrācijas pasts).

5. PALĪDZĪBAS DIENESTS, PIEKĻUVE INTERNETAM

Pie ieejas telpās atradīsies palīdzības dienests. Mūsu kolēģu un sagaidītāju komanda palīdzēs Jums orientēties, saņemt dokumentus vai atbildēs uz jebkādiem papildu jautājumiem, kas jums varētu rasties. Internetam var piekļūt, izmantojot Wi-Fi piekļuves punktus, kas tiks koplietoti sanāksmes dienā.

6. PIEEJAMĪBA

Eiropas Komisijas telpas ir pilnībā pieejamas personām ar invaliditāti. Reģistrējoties tiešsaistē, lūdzu, norādiet savas īpašās vajadzības, un mūsu dienesti centīsies jūs uzņemt pēc iespējas labāk.

Kas organizē šo paneldiskusiju?

Virtuālo pasaulu pilsoņu paneli organizē Eiropas Komisija (Komunikācijas ģenerāldirektorāts sadarbībā ar Komunikāciju tīklu, satura un tehnoloģiju ģenerāldirektorātu) ar Kantar Public (galvenais līgumslēdzējs) un Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Dānijas Tehnoloģiju padome un VO Europe atbalstu.

Tematisko sadaļu sagatavoja organizatoru komanda, piesaistot Zināšanu komiteju, kuras sastāvā ir šādi locekļi:

Fabien BÉNÉTOU,

Neatkarīgs WebXR eksperts, Beļģija

Caterine HASSE,

Orhūsas Universitāte, Izglītības departaments, Dānija

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Eiropas Komisija, Komunikācijas tīklu, satura un tehnoloģiju ģenerāldirektorāts, Luksemburga

Franck STEINICKE,

Hamburgas Universitāte, Informātikas katedra, Vācija

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau institūts, Nīderlande

Sara Lisa VOGL,

Virtuālās realitātes māksliniece, Women in Immersive Technologies Europe, Dānija

