



European
Commission



Европейска гражданска
дискусионна група

„Виртуални светове“

Набор с информация

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

За този набор

Добре дошли в европейската гражданска дискуссионна група „Виртуални светове“! Преди всичко бихме искали да Ви благодарим, че се съгласихте да участвате в този процес! Вие, заедно с още 149 граждани от целия Европейски съюз, сте на път да се впуснете в истинско приключение – процес на обсъждане от страна на граждани-те, фокусиран върху виртуалните светове. За да Ви помогнем да разберете по-добре този процес, ние структурирахме този набор с информация в пет раздела:

- 1. ВЪВЕДЕНИЕ В НОВОТО ПОКОЛЕНИЕ ЕВРОПЕЙСКИ ГРАЖДАНСКИ ДИСКУСИОННИ ГРУПИ** 4
Гражданските дискуссионни групи са демократично нововъведение, което поставя гражданите в центъра на създаването на обществена политика. В този раздел Ви предлагаме кратък преглед на начина, по който функционират тези процеси.
- 2. ОБХВАТ НА КОМПЕТЕНЦИИТЕ: ВЪРХУ КАКВО ЩЕ РАБОТЯ?** 6
Европейската комисия Ви призова заедно да изпълните конкретна задача: ето задачата, която сте поканени да изпълните.
- 3. ТЕМАТА: КАКВО ТРЯБВА ДА ЗНАЕМ ЗА ВИРТУАЛНИТЕ СВЕТОВЕ?** 8
Не е необходимо да сте или да станете експерт, за да участвате пълноценно в гражданската комисия, но е важно да научите някои основни сведения по темата. В този раздел ще научите за основните предизвикателства и възможности, съпътстващи развитието на виртуалните светове.
- 4. ПРАКТИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ** 14
Надяваме се да направим пътуването и участието Ви възможно най-безпроблемни. Този раздел обхваща транспорт, настаняване, дневни разходи и други практически въпроси, които трябва да имате предвид.
- 5. КОЙ ОРГАНИЗИРА ТАЗИ ДИСКУСИОННА ГРУПА?** 16
Важно е да знаете кои институции и организации са отговорни за тези дискуссионни групи.



1. Въведение в **НОВОТО ПОКОЛЕНИЕ** европейски граждански дискуссионни групи

Какво представляват европейските граждански дискуссионни групи?

В гражданските дискуссионни групи на Европейската комисия избрани на случаен принцип граждани от всичките 27 държави – членки на ЕС, се събират, за да обсъдят предстоящите ключови предложения на европейско равнище. Въз основа на тези транснационални взаимодействия гражданите отправят препоръки, които Европейската комисия ще вземе предвид при определянето на своите политически цели и конкретни политики.

През 2021 – 2022 г. Европейският съюз свика 4 дискуссионни групи по време на Конференцията за бъдещето на Европа. Там 800 избрани на случаен принцип граждани се събраха в четири европейски граждански дискуссионни групи, всяка от които заседава в продължение на три

сесии. Участниците споделиха – на своя език – своите перспективи и идеи по темите за икономиката, социалната справедливост, работните места, образованието, културата, младежта, спорта, цифровата трансформация, демокрацията, ценностите, сигурността, върховенството на закона, изменението на климата, здравеопазването, миграцията и ролята на ЕС в света. В края на дискуссионните групи гражданите формулираха 178 препоръки, които по-късно доведоха до 49 предложения и повече от 300 свързани с тях мерки.

Ново поколение граждански дискуссионни групи

Европейските дискуссионни групи на конференцията бяха новаторско демократично упражнение на европейско равнище, което постави гражданите в центъра на оформянето на бъдещето на Европейския съюз.





Гражданите, които участваха в конференцията, призоваха за подобни, по-чести възможности за участие в изготвянето на европейските политики в бъдеще. В отговор председателят на Европейската комисия – Урсула фон дер Лайен, обяви ново поколение от граждански дискуссионни групи, които да се консултират с избрани на случаен принцип граждани по определени ключови предложения на европейско равнище. Гражданските дискуссионни групи, които бяха в центъра на конференцията (за бъдещето на Европа), сега са редовна характеристика на демократичния ни живот, както заяви тя в обръщението си за състоянието на Съюза през септември 2022 г.

Новото поколение граждански дискуссионни групи има за цел да надгради предишния опит. Бяха обявени три нови дискуссионни групи, които ще заседават по три заседания. Този път гражданските групи ще се занимават с по-конкретни теми на политиката, като се съсредоточат върху хранителните отпадъци, виртуалните светове и мобилността с учебна цел. Участниците ще могат да общуват на своите езици помежду си благодарение на помощта на преводачи.

Как работят гражданските дискуссионни групи?

Всяка група се състои от 150 избрани на случаен принцип граждани от всички държави – членки на ЕС, от които една трета са на възраст под 26 години, за да представляват бъдещите поколения на Европа.

Гражданската дискуссионна група съчетава съвместната работа в малки групи (от около 12 души) с работата в пленарна зала (всички 150 участници заедно). За да извършат тази работа, членовете на експертната комисия ще бъдат подкрепени от посреднически екип. Този екип е съставен от експерти, които правят груповата работа по-динамична, за да се извлече най-доброто от всеки индивид и от групата като цяло. Освен това ще предоставят на гражданите набор от инструменти за съвместна работа и колективно вземане на решения.

Като участник в дискуссионната група е важно да разберете, че този процес няма за цел да Ви превърне в експерт по темата. Ще придобие основни познания по темата и въз основа на собствените си ценности и житейски опит ще можете да отправяте препоръки.

Гражданска дискуссионна група „Виртуални светове“

Както вече знаете, Вие сте член на дискуссионна група 2 относно виртуалните светове. Други граждани бяха избрани за дискуссионна група 1 и 3, които се занимават с други теми. В тази дискуссионна група ще се срещнете за три сесии. Две сесии ще се проведат лично (в Брюксел), а една сесия ще се проведе виртуално (онлайн):

- **Сесия 1:** 24 - 26 февруари
(на място в Брюксел)
- **Session 2:** 10 - 12 март (онлайн)
- **Session 3:** 21 - 23 април
(на място в Брюксел)

2. Обхват на компетенциите: Върху какво ще работят?

Ние все повече свикваме да взаимодействаме с дигиталната среда. Досега това взаимодействие се осъществяваше чрез екран. Но една нова разработка, общо наречена „метавселена“, скоро ще предложи нов вид онлайн изживяване чрез „виртуална“, „смесена“ или „добавена“ реалност в нови „виртуални светове“.

Много хора вярват, че виртуалните светове, наричани още метавселени, може да са промяна, сравнима с появата на интернет, и ще трансформират начина, по който работим и се ангажираме един с друг в бъдеще. През последните няколко години – и особено след пандемията от COVID-19 – многобройни публични и частни участници инвестираха масово в тези така наречени „разширени и добавени реалности“, ускорявайки промените в нашите работни места и навици.

Въпреки това повишено внимание, такава трансформация няма да се случи изведнъж. Ще са необходими много години виртуалните светове да се

развият във висококачествена, реалистична цифрова среда и все още няма ясна картина за това в какво биха могли и трябва да превърнат метавселените.

ЕС и неговите държави членки се ангажират да използват потенциала на тази трансформация, да разбират нейните възможности, но и рисковете и предизвикателствата, които тя поражда, като същевременно защитават правата на европейските граждани. Поради това Европейската комисия реши да свика граждански комитет с ясна цел да покани своите участници да отговорят на следния въпрос:

Каква визия, принципи и действия следва да ръководят развитието на желани и справедливи виртуални светове?

В първата сесия ще изградите споделена визия за това какви трябва да бъдат желаните и справедливи виртуални светове. С подкрепата на външни лектори ще се потопите по-дълбоко в разбирането на темата, контекста на дискусиата, както и предизвикателствата, пред които сме изправени в момента. Важно е, че ще имате възможност сами да изпитате виртуалната реалност директно и да разгледате различните ѝ употреби, минало, настояще и бъдеще, в нашето ежедневие.

Във втората сесия ще надградите споделената визия от сесия 1, за да идентифицирате, обсъдите и приоритизирате ценности и принципи, които трябва да ръководят развитието на виртуалните светове и ще започнете да проучвате полета на действие, за да превърнете тази визия в реалност. Тук ще бъде





от решаващо значение да се обърне допълнително внимание на някои компромиси между принципи, сектори и/или целеви групи и да се има предвид различното използване на виртуалната реалност в нашето ежедневие. Ще поканим много участници в областта, чийто принос ще бъде важен, за да Ви дадем широк спектър от гледни точки и информация по темата. Тази сесия ще се проведе онлайн на платформа за виртуална реалност: целта е да започнете да формулирате първите идеи за препоръки за виртуални светове чрез лично изживяване.

В третата и последна сесия още превърнете идеите в конкретни препоръки и ще разработите каталог от предпочитани действия за развитие на желани метавселени, чрез фокус върху ръководни принципи и случаи на употреба.

В процеса на работа на тази дискуссионна група ще изпитате виртуалната реалност и нейните различни приложения в ежедневието и ще получите достатъчно информация, за да обсъдите възможното въздействие, ползите и компромисите на виртуалните светове върху нашето ежедневие – във връзка с работа, здравеопазване, образование, свободно време, пазаруване, развлечения, политика и т.н. – както и ролята на ключови публични и частни участници в тази трансформация в рамките на ЕС и извън него.

Очакваният резултат от панела е набор от ръководни принципи и действия за развитието на виртуалните светове в ЕС въз основа на вашия опит, възприятия и желания за бъдещето. Той ще бъде под формата на препоръки, адресирани до Европейската комисия, които да бъдат включени в инициатива по темата.

3. Темата: Какво трябва да знам за виртуалните светове

Сега, когато знаете малко повече за процеса, нека се съсредоточим върху самата тема. Съставихме този кратък раздел, за да Ви помогнем да навлезете в тази завладяваща и обширна тема. Разбира се, не можем да покрием всеки аспект в няколко страници и ще получите по-подробна информация в процеса на работата на дискуссионната група.

Какво представляват метавселените?

Какво представлява добавената реалност?

Какво представлява разширената реалност?

Първият човек, който въвежда термина „метавселена“, е авторът на научна фантастика Нийл Стивънсън в романа си от 1992 г. „Снежен крах“. Тридесет години по-късно чуваме думите „метавселени“ и „виртуални светове“ все по-често, тъй като те започват да се появяват навсякъде. Няма обаче единна и съгласувана дефиниция какво представляват те. Ето защо е толкова интересно да участвате в панела, защото се нуждаем от Вашата помощ, за да насочим развитието на метавселените, за да се уверим, че те са справедливи, безопасни и лесни за използване от европейските граждани.

Понастоящем виртуалните светове се използват най-вече в индустрии като автомобилостроенето и космонавтиката, както и в онлайн игрите и развлеченията, където сетивата за зрение и слух се търсят във все по-реалистична и усъвършенствана цифрова среда. В бъдеще завладяващото качество на виртуалните светове ще бъде подобро чрез включване на други сетива като вкус, мирис и допир. Освен това използването на тази технология ще бъде разширено и в други области на обществото като образование, здравеопазване, обучение, работа, култура и др.

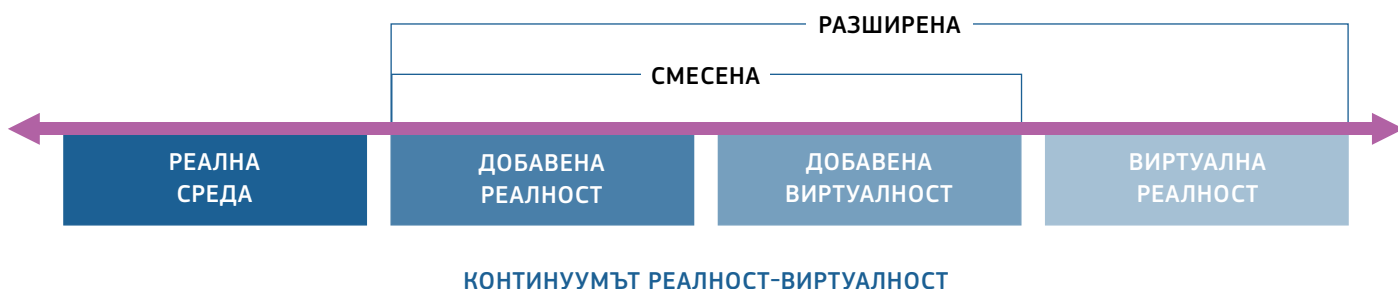
В сравнение с виртуалните светове думата „метавселена“ обикновено има по-широк обхват. Първо, тя разглежда как виртуалните светове може да бъдат свързани един с друг и да се превърнат в мрежа от виртуални светове. Това означава, че те може да се държат като интернет, в който компютърът Ви се свързва с други компютри. Метавселените също така взема предвид ситуации, в които цифров слой се добавя към нашата физическа реалност. Може би знаете успешната игра с добавена реалност – Pokemon Go, където виждате анимирани герои, които се разхождат по улицата чрез мобилния Ви телефон.

Какво им е толкова специалното на метавселените?

Виртуалните светове или метавселените се различават от съществуващите цифрови среди по три важни начина:

1. Те се стремят да бъдат по-завладяващи

виртуалната реалност (VR) съчетава физическия свят с виртуалните светове и изцяло въвежда потребителите в напълно различен свят, който може да предизвика силна, физическа илюзия, че сте в „реално“ пространство с други хора: не „отивате“ във виртуални светове, а „стъпвате“ в тях. В бъдещите виртуални светове ще можете да усетите аромата парфюма в магазин за парфюми например или да почувствате докосването на обект: това е целта на





завладяващото изживяване – да използвате сетивата си, за да подобрите изживяването. По този начин ще бъде възможно например да посещавате събития, да пазарувате и да работите в различни виртуални светове. Тези дейности ще бъдат по-инстинктивни и по-близки до нашите физически изживявания: проучванията показват, че добавената, смесената и виртуалната реалност имат силно въздействие върху нашия мозък, емоции и дори хормонални нива.

2. Те често са по-интерактивни

съчетаването на цифрови елементи с физическия свят създава нов набор от възможни взаимодействия за хората. Не само за развлекателни цели, но и за да работите заедно, да развивате художествено творчество, да телепортирате аватара си на друго място, да провеждате симулации на медицински интервенции, съхраняване на културата, опазване на околната среда или предотвратяване на бедствия и много други.

3. Много от тях са постоянни

те не може да бъдат спрени или поставени на изчакване, съществуват дори и ако не взаимодействате с тях. Продължават да съществуват и без Вас. Това прави изживяването много по-различен от дигиталното, което започва и завършва с Вашето взаимодействие, като например разговори в Zoom, компютърни игри или театрални представления.

С две думи, тези изживявания са като **сърфиране в интернет**, а не само интернет.

Кой ръководи тази разработка?

Игралната индустрия играе водеща роля, а виртуалната реалност вече се използва широко в света на игрите. С глобалния пазар на метавселена, който се очаква да нарасне от приблизително 36 милиарда EUR през 2021 г. до почти 900 милиарда EUR до 2030 г., световните технологични гиганти и телекомуникационната индустрия имат пряк икономически и стратегически интерес във виртуалните светове, но много други индустрии вероятно ще използват виртуални светове за тяхната дейност, включително секторите на културата, образованието и здравеопазването.

Компаниите – особено в Северна Америка и Източна и Югоизточна Азия – са на върха на развитието на виртуалните светове и се стремят да се възползват от предимствата на първите. ЕС трябва да направлява развитието на виртуалните светове, за да гарантира, че те са справедливи, безопасни и лесни за ползване от европейските граждани. Европа вече е силен конкурент в научните изследвания и иновациите на така наречения „среден софтуер“ и „софтуер“ с много високотехнологични малки и средни предприятия (МСП), както и с по-големи технологични компании. Европа също така има конкурентно предимство по отношение на съдържанието с голямо културно и езиково многообразие, наред с големия брой квалифицирани творци и създатели на съдържание, които са от съществено значение за изграждането на привлекателни реалистични виртуални светове и среди, като същевременно се балансира връзката между интересите на дружествата и правата на гражданите.

Какви са потенциалните въздействия на виртуалните светове върху европейското общество?

Много експерти смятат, че виртуалните светове ще бъдат „следващият интернет“: не трябва да подценяваме как това може да промени начина ни на работа, учене, удоволствие от културата, достъп до обществени услуги и по-общо как се ангажираме един с друг. По този начин виртуалните светове ще окажат въздействие върху европейското общество като цяло: това идва с възможности, но и с редица рискове.

Какви ползи можем да очакваме?

Колко пъти сте купували дрехи онлайн и сте ги връщали разочаровани? Представете си, че преди да поръчате, можете да пробвате тоалета виртуално и да видите как стои на Вашата фигура? Ако кройката на панталоните не Ви допада, можете да пробвате други и едва тогава да поръчате. Това е един пример за многото възможности, които виртуалната реалност може да предложи. Друг пример са новите начини, които биха позволили на хората да работят както във виртуални светове, така и на физически места, независимо от това откъде работят. Пълният набор от възможности, които метавселените биха могли да предоставят на нашите индустрии, здравни системи, образователни системи или правителства, за да се ангажират със своите граждани, ще се развиват непрекъснато с течение на времето. Проучванията показват, че само секторът на разширената реалност може да създаде до 800 000 нови работни места в Европа до 2025 г. Налице е също така голям потенциал за значително спестяване на време, а всички ние се нуждаем от време за по-добро равновесие между професионалния и личния живот. Виртуалните светове биха могли да имат потенциал за по-нататъшно включване. По-долу има няколко примера, взети от скорошно проучване¹:

ЗДРАВЕОПАЗВАНЕ - виртуалните светове ще помогнат с по-бързи и по-точни диагнози, както и с терапевтични лечения. В Нидерландия например няколко приложения за виртуална реалност са били използвани в сектора на психичното здраве за осигуряване на когнитивно-поведенческа терапия, като медицинските застрахователи покриват поне част от разходите. Преди сложни хирургични интервенции VR може да помогне на хирурзите да се подготвят за необходимата процедура, като им позволява да изучават триизмерни модели на органи.

ОБРАЗОВАНИЕ - тези технологии може да се използват за повишаване на ефективността на обучението при по-ниски разходи и за постигане на по-добри резултати в области като развиване на личностни умения. То например се използва като инструмент за обучение в класните стаи и дава възможност на учениците да отидат на виртуални екскурзии. Чуждоезиковото обучение е друга област, която бързо набира скорост във виртуалния свят. Използването на метавселени при изучаване е доказало, че запазването на паметта се увеличава². Ако можете да визуализирате сложна задача, без да се страхувате да правите грешки, или дори да се потопите във виртуален свят, за да Ви помогне да се съсредоточите, когато учите за изпит, бихте ли проявили интерес?

ИЗКУСТВО И ДИЗАЙН - потребителите се впускат във виртуален свят на музеи, галерии и архиви, където изпитват усещането, че са в истински музей, гледайки изложбата по реалистичен начин. Архитектите също използват виртуални светове, за да се разхождат във виртуални 3D сгради, придобивайки реалистично впечатление за тяхната структура и етажен план, мебели, декорации и дори как сенките се променят в зависимост от времето на деня.

ЛОГИСТИКА, ИНЖЕНЕРИНГ И ПРОИЗВОДСТВО - компаниите ще може да обучават персонала по целия свят и едновременно с това да използват практически инструменти без риск от наранявания. Например VR е евтин и безопасен начин за подготовка на работниците на сондажни платформи и пилотите на изстребители за тяхната скъпа и високорискова работа. Компаниите ще може да тестват прототипи на производствени линии или сложни архитектурни конструкции, като използват дигитален двойник на процеса, за да открият потенциални грешки, преди да включат нови характеристики, като по този начин намалят времето и разходите.

СОЦИАЛНО ВКЛЮЧВАНЕ - във виртуалните светове сме свободни да създаваме, да живеем и да се срещаме с другите чрез дигитално алтер его – аватар. Аватарът ни представя в дигиталните светове: той може да бъде от различен пол, със или без увреждания, човек или не. Следователно виртуалните светове са по-приобщаващи от физическата или 2D цифровата среда. Те не само може да предложат на хората възможността да предефинират своята идентичност без социални и физически усложнения, но също така може да бъдат мощни инструменти, за да позволят на хората да разберат от собствен опит какъв може да бъде животът в позициите на други хора: например, за да позволи на хората да разберат на практика какъв е животът на сирийските бежанци, Организацията на обединените нации стартира документалния филм с VR – Облаци над Сидра.



¹ : разширена реалност: възможности, истории за успех и предизвикателства (здравеопазване, образование), които са валидни и за виртуални светове

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



СПОРТЪТ И РЕХАБИЛИТАЦИЯТА са други области, които са важни във виртуалните светове. По време на локдауна във връзка с COVID-19 много хора се включиха във виртуален фитнес клас, като например колоездачни групи, където можеха да участват в тренировки или състезания онлайн, докато разговарят с приятелите си. Рехабилитацията отдавна е обект на проучване във виртуалните светове. Да бъдате със съмишленици във виртуален свят, докато тренирате, е много по-мотивиращо, отколкото да тренирате сами. Виртуалните светове помагат също за проследяване на напредъка Ви.

Какви са потенциалните капани?

Като се вземат предвид всички тези случаи на употреба, както и завладяващият и интимен характер на виртуалната реалност, виртуалните светове или метавселените пораждаат важни рискове за демокрацията със сложни дълбоки фалшификации в политиката и ехо камерите, нови физически и психически рискове, както и риска от засилване на етичните и **социално-икономическите** предизвикателства, които вече съществуват в 2D дигиталната сфера, по-специално цифровото разделение и изолацията на по-малко технологичните и по-малко богатите сред нас³.

Виртуалните светове също може да представляват ново пространство за незаконни дейности или да бъдат сива зона по **правни и етични въпроси**⁴ и това идва с важни рискове за нашите основни права на човека, като сприяеляване или сексуално насилие, злоупотреба с деца и други уязвими хора, смъртоносни предизвикателства, преследване и кибертормоз, клевети и дезинформация, манипулиране на избори, насърчаване на хранителни разстройства, използване на платформи за шпиониране на репортери, пристрастия срещу конкретен външен вид или пол, срещу малцинства и киберпрестъпления, включително измами⁵. Тези заплахи вече съществуват в 2D дигиталната сфера, но може да станат още по-изразени в метавселените.

Тъй като технологичните гиганти инвестират масово в тази нова технология, трябва да сме наясно и с рисковете от **злоупотреба с власт** от страна на малък брой големи участници, които биха могли да станат бъдещи пазители на виртуални светове, изключвайки МСП от този нововъзникващ пазар. Това също така създава рискове за защитата на личните ни данни, свободата и откритостта на виртуалните светове, но също така отваря виртуални пространства за целенасочена реклама, която влиза в желанията, предпочитанията и избора на човек на подсъзнателно ниво.

На всичкото отгоре може да се появят нови рискове поради завладяващия характер на метавселените: какво да кажем за **физическите и психологическите последици** от виртуалните отношения на работното място, в училище и извън него? Можем ли

да се пристрастим към него или да загубим връзка с реалността? Необходими са още проучвания, за да се оценят дългосрочните последици от използването на VR върху ума и тялото ни. **Финансиран от ЕС изследователски проект** показва, че прекарването на твърде много време във виртуални светове може да промени възприятията ни за времето, да го ускори, но и да доведе до по-високи сърдечни честоти⁶. В същото време виртуалната реалност би довела до по-високо ниво на емоционална ангажираност, особено в сравнение с 2D дигиталната реалност.

Какво вече е налице по отношение на политиката?

Дигиталното десетилетие

Европейският съюз вече предприе редица мерки в областта на защитата на данните и основните права, дигитални услуги и индустриалната политика, които да съпътстват развитието на нови технологии в ЕС. По-специално Европейската комисия си е поставила за цел да засили съпротивата на Европа, както и да даде възможност на предприятията и хората да работят в едно насочено към човека, устойчиво и по-проспериращо дигитално бъдеще. Инициативата се нарича **„Цифрово десетилетие 2030“** и определя конкретни цели за дигитални умения, дигиталната трансформация на бизнеса, цифровите инфраструктури и цифровизацията на обществените услуги във всички 27 държави членки. Ако искате да научите повече, ето някои важни законодателни актове на ЕС, които също са от значение за Вашата работа:

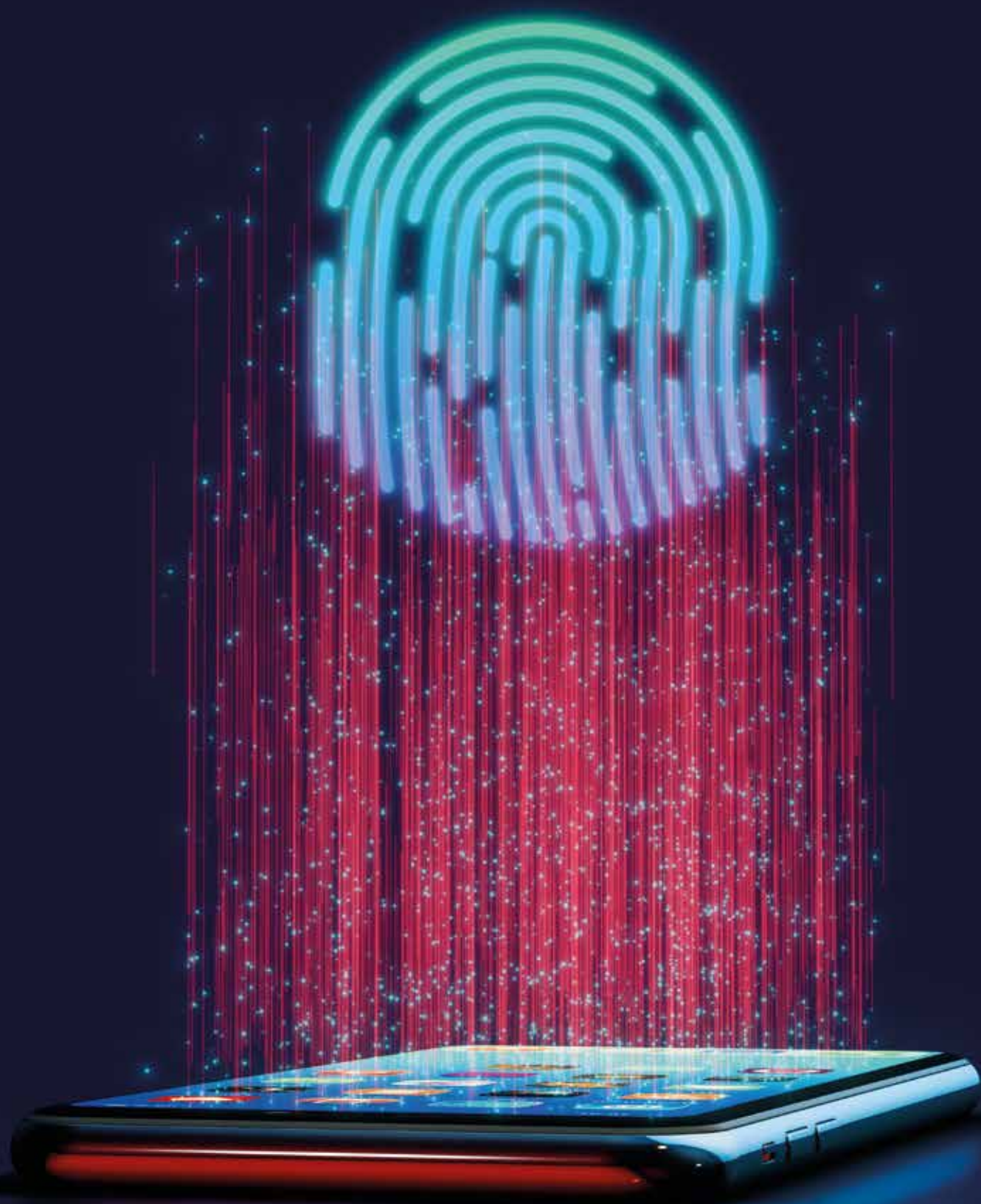
1. **Общият регламент за защита на данните (ОРЗД)**, който защитава правото на физическите лица да решават какво се случва със собствените им онлайн данни.
2. **Законът за цифровите услуги (ЗЦУ) и Законът за цифровите пазари (ЗЦП)** имат за цел да създадат по-безопасно цифрово пространство, в което основните права на потребителите са защитени (ЗЦУ), и да създадат равни условия за европейските предприятия (ЗЦП). ЗЦУ е едно от най-новите действия, предприети от Европейската комисия: до 17 февруари 2023 г. големите социални платформи ще трябва да докладват на Европейската комисия колко активни потребители имат в ЕС, а до септември 2023 г. да оценят рисковете от тяхното услугите могат да представляват за обществото или да бъдат подложени на санкции.
3. Предстоящият **Закон за изкуствения интелект (ИИ)** ще има за цел да гарантира, че системите за ИИ, пуснати на пазарите на ЕС, са безопасни и зачитат съществуващите закони за основните права и ценностите на ЕС.

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/>



Рамката на ЕС за цифровите права и принципи

„Подписването на Европейската декларация за цифровите права и принципи отразява нашата обща цел за цифрова трансформация, която поставя хората на първо място. Правата, изложени в нашата декларация, са гарантирани за всички в ЕС, онлайн, тъй като те са офлайн. И дигиталните принципи, залегнали в Декларацията, ще ни ръководят в работата ни по всички нови инициативи.“

Ursula von der Leyen,
председател на Европейската комисия

От декември 2022 г. ЕС разполага с [Европейската декларация за дигиталните права и принципи](#)⁷. Тази декларация представя ангажимента на ЕС за сигурна, безопасна и устойчива цифрова трансформация и трябва да Ви помогне да насочите работата си по време на дейността на дискуссионната група. Дигиталните права и принципи, изложени в декларацията, допълват съществуващите права и принципи на ЕС, като тези, залегнали в договорите на ЕС, Хартата на основните права на ЕС и законодателството за защита на данните и неприкосновеността на личния живот (ОРЗД). Те предоставят референтна рамка за европейските граждани относно техните дигитални права, както и насоки за държавите – членки на ЕС, и за дружествата за постигане на целите на [дигиталното десетилетие до 2030 г.](#) Те имат за цел да помогнат на всички в ЕС да извлекат максимума от цифровата трансформация и да насърчат устойчива, ориентирана към човека визия за дигиталната трансформация. Правата и принципите са:

1. Поставяне на хората и техните права в центъра на дигиталната трансформация
2. Подкрепа за солидарността и приобщаването
3. Гарантиране на свободата на избор онлайн
4. Насърчаване на участието в дигиталното публично пространство
5. Повишаване на безопасността, сигурността и овластяването на физическите лица
6. Насърчаване на устойчивостта на дигиталното бъдеще

Какво можем да направим?

Какви инструменти и действия са поставени на обсъждане?

„Нашият европейски начин за насърчаване на виртуалния свят е троен: хора, технологии и инфраструктура“,
заяви **Thierry Breton**, европейски комисар
по въпросите на вътрешния пазар⁸

Както беше споменато в писмото за намеренията на председателя фон дер Лайен за състоянието на Съюза, виртуалните светове, наричани също метавселени, са едно от неотложните предизвикателства пред нас и Европейската комисия е решена да разгледа тази нова дигитална възможност. Благодарение на съществуващото законодателство и декларации, споменати по-горе, ЕС вече разполага със силни регулаторни инструменти за дигиталното пространство, но развитието на виртуалните светове повдига нови въпроси пред ЕС и неговите държави членки.

Успоредно с гражданската дискуссионна група Европейската комисия реши да започне всеобхватно обсъждане и консултации с промишлеността, гражданското общество, академичните среди и изследователите относно визията и бизнес модела на европейска инфраструктура за метавселените. Заедно с резултатите от Вашето обсъждане в гражданската дискуссионна група резултатите от тази консултация ще бъдат включени в незаконодателна инициатива, планирана за второто тримесечие на 2023 г.

Каква е Вашата роля в този процес?

Не е необходимо да сте експерт по виртуалните светове или по дигиталните политики на ЕС и не очакваме да сте запознати с изброените по-горе мерки и инициативи. Като член на гражданската дискуссионна група ще получите повече информация от презентациите на лекторите и отговорите на Вашите въпроси и ще се докоснете лично до виртуалната реалност. Ще можете да обсъдите правата и принципите на ЕС, тяхното прилагане във виртуалните светове, плюсовете и минусите на различните възможни случаи на използване на виртуална реалност в нашето ежедневие, както и осъществимостта и привлекателността на различните мерки.

Резултатът от Вашата работа ще бъде набор от предпочитани насоки, ръководни принципи и препоръки за оказване на влияние върху бъдещите мерки на ЕС във виртуалния свят и за защита на правата на европейските граждани и очакванията за надеждни, справедливи и открити метавселени.

Следователно Вашата роля е да бъдете любознателни, да задавате въпроси, да участвате в дискусии с други европейски граждани, да бъдете отворени към различни гледни точки и аргументи и да внасяте собствения си опит и възприятия за виртуалната реалност в това стратегическо размишление за ЕС.

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. Практическа информация

Очакваме с нетърпение да Ви приветстваме на следващото поколение европейски граждански дискусии групи, които ще започнат в петък, 24 февруари, в Брюксел, Белгия. Имаме удоволствието да Ви изпратим практическата информация, за да се подготвите за Вашето пътуване и присъствие на срещата.

1. НА ДЕН

За дневни разходи (надбавка за покриване на ежедневни разходи) ще бъдат осигурени 90,00 EUR на конференция и ден за пътуване. Сумите за дневните разходи се заплащат след участие в срещата въз основа на списък на присъстващите.

2. ЛОГИСТИКА

ОРГАНИЗАЦИЯ НА ПЪТУВАНЕТО

Имате или ще получите обобщителната информация за пътуването и електронния си билет. Ако имате допълнителни въпроси относно организацията на пътуването, уведомете ни, като се свържете с нас на адрес: info@futureeu.events

ТРАНСФЕРИ

Трансфери при пристигане: при пристигането Ви на летището/жп гарата, хостесите с таблото за посрещане „Следващо поколение европейски граждански панели“ (плакат) ще Ви посрещнат и придружат до трансферния автобус. Ако срещнете затруднения при намирането на хостесите, обадете се на 00 32 - 478 79 68 53 или 00 32 - 478 79 68 63 между 07:00 и 21:00 часа

Със самолет: на летището, след като вземете багажа си, придвижете се до бюрото за информация на терминала за пристигащи, където ще Ви очакват нашите хостеси.

С влак: на жп гара Миди в Брюксел се придвижете до кафене Prêt à Manger, където ще Ви очакват нашите хостеси с табели за посрещане във връзка с конференцията.

Ако вече сте в Брюксел: от хотелите до помещенията на Европейската комисия ще се организират групови трансфери със совалки от хотелите до сградата, в която се провежда конференцията. Отидете в главния салон на хотела преди насрочения час

на отпътуване. Екипът ни ще Ви покаже пътя към совалката. Ако предпочитате да стигнете до помещенията на Европейската комисия сами, уведомете нашия екип за поддръжка, преди да отпътувате.

Ако вече сте в Брюксел: от социалното събитие до хотелите. След срещата може да се очаква социално събитие и да се организират групови трансфери с автобус от помещенията на Европейската комисия до мястото на срещата. След вечерята ще бъдат организирани групови трансфери със совалки от ресторанта до хотелите.

Трансфери при заминаване: ще организираме трансферите обратно до летището/жп гарата за всички участници от хотела, в който сте отседнали. На таблото във фойето на хотела ще се показва часа на заминаване.

НАСТАЯВАНЕ

Екипът ни ще Ви посрещне при пристигането в хотела, ще Ви предостави отпечатан дневен ред и цялата необходима информация. За Вас е резервирана единична стая със закуска и безплатен Wi-Fi. Прегледайте имейла с резервацията си. Обърнете внимание, че всички екстри (напр. минибар, рум сървис, телефон, хотелски бар, пране, ранно настаняване или късно напускане и т.н.) са за Ваша сметка и няма да бъдат покрити от организаторите. Уредете всички допълнителни разходи директно в хотела.

ВАЖНО: официалното време за настаняване е 15:00 часа, а времето за напускане е 12:00 часа на обяд в деня на заминаване. Нашият персонал ще присъства в хотела, за да помогне, ако е необходимо. Ако пристигнете по-рано, персоналят на хотела ще направи всичко възможно да реагира в зависимост от ситуацията в стаята. Въпреки това може да се наложи да изчакате известно време и спокойно можете да оставите багажа си и да изчакате във фойето на хотела.



3. РАЗНИ

- **Дрескод**

Носете със себе си подходящо неофициално облекло за срещите, топло яке и шал за закрито и водоустойчиво зимно палто, както и топли удобни обувки и чадъри за открито. Температурите през февруари вероятно ще бъдат около 7°C и средна ниска температура от 4°C.

- **Питейна вода**

Питейната вода в Белгия е безопасна за консумация. Бутилираната вода или филтрираната вода е лесно достъпна за закупуване и ще се предлага по време на всички срещи, хранения и социални събития.

- **Часова зона**

Текущото време е CET - централноевропейско време (UTC/GMT +1 час).

- **Туристическа информация**

Брюксел предлага богата история, архитектура, гастрономия, култура и много други възможности. Ако сте отседнали в Брюксел през уикенда, не се колебайте да посетите уеб сайта на Брюксел – столица, за да откриете всички културни дейности, достъпни по време на престоя Ви.

- **Контакт**

Екипът ни ще се състои от няколко лица и хостеси, които ще бъдат на разположение преди и по време на срещата. Ако срещнете затруднения при пристигане или е променено времето на излитане на полета, не се колебайте да се свържете с нас чрез имейл: info@futureu.events

- **Устен превод**

Срещата ще бъде достъпна на 24 езика благодарение на екип от професионални преводачи. Намаляте темпото си и избягвайте да говорите твърде бързо по време на сесията си.

4. ДОСТЪП ДО СГРАДАТА

Срещата ще се проведе в сградата на Европейската комисия в Брюксел. Разгледайте дневния ред за повече информация относно конкретните сгради и помещения. Сградата на Европейската комисия е достъпна с V-пропуск. Преди събитието ще получите имейл с V-пропуск. Не забравяйте да се регистрирате чрез този имейл, за да финализирате процеса и да получите Вашия QR код за V-пропуск. Ако не сте получили V-пропуск, свържете се с нас чрез имейл: info@futureu.events.

Имайте предвид, че може да са необходими поне 20 минути, за да завършите проверката за сигурност и да пристигнете в заседателната зала. Охраната ще Ви помоли да представите пропуск и лична карта.

Всички участници:

- са длъжни да покажат валиден паспорт или лична карта, преди да влязат в сградата;
- трябва да преминат контрол за сигурност във входната зона;
- би трябвало да носят писмото с покана или друг документ, в който ясно е посочено участието им (напр. имейл с регистрация)

5. ИНФОРМАЦИОННО БЮРО, ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ

На входа на помещенията ще има информационно бюро. Нашите колеги и екипът от хостеси ще Ви помогнат да намерите се ориентирате, да получите документи или за допълнителни въпроси, които може да имате. Достъпът до интернет се осъществява чрез хотспотове с Wi-Fi, които ще бъдат споделени в деня на срещата.

6. ДОСТЪПНОСТ

Помещенията на Европейската комисия са напълно достъпни за хора с увреждания. Когато се регистрирате онлайн, посочете Вашата специална нужда и ние ще се постараем да Ви посрещнем възможно най-добре.

Кой организира тази ДИСКУСИОННА група?

Гражданският панел «Виртуални светове» се организира от Европейската комисия (Генерална дирекция «Комуникации» в сътрудничество с Генерална дирекция «Съобщителни мрежи, съдържание и технологии») с подкрепата на Kantar Public (главен изпълнител), Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Датския технологичен борд и VO Europe.

Тематичната секция е разработена от организационния екип с принос на Комисията по знанието, който включва следните членове:

Fabien BÉNÉTOU (Фабиан Бенету),

Независим WebXR експерт, Белгия

Caterine HASSE (Катрин Хасе),

Университет на Орхус, Министерство на образованието, Дания

Rehana SCHWINNINGER-LADAK (Франк Щайнике),

Европейска комисия, Генерална дирекция „Съобщителни мрежи, съдържание и технологии“, Люксембург

Franck STEINICKE (Франк Щайнике),

Университет на Хамбург, Катедра по информатика, Германия

Mariëtte VAN HUIJSTEE (Мариет ван Хийсти),

Институт Ратенау, Холандия

Sara Lisa VOGL (Сара Лиза Фогъл),

Художник в областта на виртуалната реалност, Women in Immersive Technologies Europe, Дания

