

ZAPROSZENIE DO ZGŁASZANIA UWAG DOTYCZĄCYCH INICJATYWY (bez oceny skutków)

Niniejszy dokument ma na celu poinformowanie opinii publicznej i zainteresowanych stron o pracach Komisji, aby umożliwić im przekazanie informacji zwrotnych i skuteczny udział w konsultacjach.

Zwracamy się do tych grup o przedstawienie opinii na temat przyjętego przez Komisję podejścia do wskazanego problemu i możliwych rozwiązań oraz o przekazanie nam wszelkich istotnych informacji.

TYTUŁ INICJATYWY	Inicjatywa UE w sprawie światów wirtualnych: przewaga na starcie ku następnej transformacji technologicznej
WIODĄCA I ODPOWIEDZIALNY DZIAŁ	DG CNECT
PRAWDOPODOBNY RODZAJ INICJATYWY	Politycznie wrażliwa/ważna, nowa
ORIENTACYJNY TERMIN	II kw. 2023 r.
INFORMACJE DODATKOWE	–

Niniejszy dokument jest przeznaczony wyłącznie do celów informacyjnych. Nie przesądza on o ostatecznej decyzji Komisji co do tego, czy inicjatywa ta zostanie zrealizowana, ani o jej ostatecznej treści. Wszystkie opisane tu elementy inicjatywy, w tym jej harmonogram, mogą ulec zmianie.

A. Kontekst polityczny, określenie problemu i analiza zgodności z zasadą pomocniczości

Kontekst polityczny

Światy wirtualne, wspierane technologią i łącznością, zmieniają sposób, w jaki angażujemy się w przestrzeni cyfrowej. Oferują one w czasie rzeczywistym immersyjne i trwałe środowiska łączące rzeczywistość fizyczną i wirtualną w rozmaitych dziedzinach, takich jak medycyna, produkcja czy inteligentne miasta. Światy wirtualne są również elementem szerszej, długofalowej zmiany technologicznej – transformacji ku internetowi Web 4.0, w którym świat fizyczny i cyfrowy umożliwią bardziej intuicyjne i immersyjne doświadczenia, a inteligentne urządzenia będą płynnie komunikować się w celu wykonywania złożonych zadań.

Światy wirtualne już teraz otwierają szeroki wachlarz możliwości w wielu sektorach przemysłu, a także w dziedzinach społecznych, jak kultura i rozrywka. Prognozuje się, że do 2030 r. wielkość światowego rynku w tej dziedzinie wyniesie ponad 800 mld euro przy średniorocznej stopie wzrostu wynoszącej 39,1%¹.

Jak zapowiedziano w programie prac Komisji na 2023 r., wizja Komisji przewiduje światy wirtualne, które są otwarte i interoperacyjne, które znajdują innowacyjne zastosowania we wszystkich dziedzinach przemysłu i kontekstach społecznych i z których obywatele i przedsiębiorstwa mogą korzystać bezpiecznie i bez obaw.

Europa jest kontynentem bogatym w treści i kulturę, ma dynamiczny sektor kreatywny oraz bogate, unikalne i zdigitalizowane dziedzictwo kulturowe. Firmy unijne – zarówno duże przedsiębiorstwa, jak i innowacyjne start-upy i MŚP – odgrywają kluczową rolę w niektórych dziedzinach technologii o podstawowym znaczeniu dla światów wirtualnych (jak 3D, cyfrowe bliźniaki przemysłowe, usługi lokalizacyjne, fotonika, łączność, płatności online) Siłą UE są również jej znaczne inwestycje w przełomowe technologie, cyfrowe bliźniaki i przestrzenie danych. Europa posiada wreszcie bazę przemysłową i produkcyjną o bogatym zasobie przypadków użycia w zakresie światów wirtualnych i Web 4.0.

Chcemy zadbać o to, by UE była najlepszym miejscem do rozwijania możliwości biznesowych w światach

¹ Prognozy Bloomberg.

wirtualnych oraz przewodziła rozwojowi Web 4.0, korzystając ze swojego silnego jednolitego rynku cyfrowego. Jak stwierdzono w unijnej wizji cyfrowej dekady na 2030 r.², UE ma odpowiedni potencjał wyjściowy do kształtowania – w zgodzie z europejską deklaracją praw i zasad cyfrowych³ – tej kolejnej ewolucji: budowania otwartych, interoperacyjnych, godnych zaufania, bezpiecznych światów wirtualnych, z poszanowaniem naszego prawodawstwa i wymogów prywatności. Silny nacisk zostanie położony na wykorzystanie możliwości biznesowych i sprostanie wyzwaniom społecznym.

Ponadto UE dysponuje już solidnymi ramami regulacyjnymi, uwzględniającymi możliwy wpływ światów wirtualnych na takie aspekty jak konkurencja, cyberbezpieczeństwo, twórczość artystyczna i prywatność. Akty prawne UE – m.in. ogólne rozporządzenie o ochronie danych⁴, akt o usługach cyfrowych⁵, akt o rynkach cyfrowych⁶, rozporządzenie o neutralności sieci⁷ i dyrektywa o nieuczciwych praktykach handlowych⁸ – zapewnią ochronę użytkowników pod różnymi względami i zabezpieczą małe i średnie przedsiębiorstwa w UE przed wyparciem z rynku. Zmieniona dyrektywa w sprawie bezpieczeństwa sieci i systemów informatycznych⁹ wzmocni cyberbezpieczeństwo łańcuchów dostaw, a planowana unijna identyfikacja elektroniczna¹⁰ zapewni użytkownikom pełną kontrolę nad ich tożsamością i danymi.

Problem, któremu ma zaradzić inicjatywa

Rozwój internetu w pierwszej fazie był w znacznej mierze nieskoordynowany i nieuregulowany, co doprowadziło do powstania dość zamkniętego ekosystemu z przewagą systemów zastrzeżonych i strażników dostępu.

Choć jesteśmy dopiero u progu powstawania światów wirtualnych i transformacji w kierunku Web 4.0, mamy do czynienia z kształtowaniem się podobnej sytuacji, w której globalne korporacje inwestują na wielką skalę w podstawowe technologie, rejestrują znaki towarowe i de facto ustanawiają obowiązujące w branży standardy, korzystając ze swojej pionierskiej pozycji. Unijny ekosystem światów wirtualnych jest rozdrobniony, nie ma znaczących przedstawicieli w niektórych kluczowych obszarach i ma ograniczone zdolności inwestycyjne. Istnieje ryzyko, że w przyszłości dostęp do światów wirtualnych będzie strzeżony przez niewielkie grono dużych graczy, którzy stworzą bariery wejścia na ten wschodzący rynek i wykluczą z niego unijne start-upy i MŚP. Taki zamknięty ekosystem z przewagą systemów zastrzeżonych może mieć jednocześnie negatywny wpływ na ochronę informacji i danych osobowych, cyberbezpieczeństwo oraz wolność i otwartość światów wirtualnych.

Ważne jest, aby unijnym start-upom i MŚP stworzyć warunki ramowe sprzyjające wprowadzaniu innowacji, a użytkownikom i twórcom treści zapewnić ochronę w internecie i możliwość bezpiecznego angażowania się w światy wirtualne.

UE musi koniecznie być obecna w procesie rozwoju światów wirtualnych i w zarządzaniu nimi oraz odgrywać wiodącą rolę, podejmując ważne wyzwania w zakresie m.in. ustanawiania norm, budowy infrastruktury oraz uwzględniania aspektów prawnych, gospodarczych, społecznych i etycznych.

Podstawa działania UE (podstawa prawna i analiza zgodności z zasadą pomocniczości)

Nie dotyczy.

Podstawa prawna

Inicjatywa nieustawodawcza.

Praktyczna potrzeba działania na poziomie UE

² https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_pl

³ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>

⁴ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32016R0679>

⁵ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32022R2065>

⁶ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32022R1925>

⁷ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/ALL/?uri=celex:32015R2120>

⁸ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=celex:32005L0029>

⁹ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32022L2555>

¹⁰ https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-digital-identity_pl

Rozwój światów wirtualnych i Web 4.0 jest silnie powiązany z rynkiem wewnętrznym – działalność przedsiębiorstw i dostęp użytkowników do usług ma wymiar transgraniczny. Ponadto skala inwestycji prywatnych i publicznych potrzebnych do rozwoju światów wirtualnych i Web 4.0 znacznie wykracza poza możliwości poszczególnych państw członkowskich. Wspólne unijne podejście może zapewnić przedsiębiorstwom i konsumentom korzyści ze skali rynku wewnętrznego i zapobiec nieskoordynowanym inicjatywom krajowym.

B. Co ma osiągnąć inicjatywa i w jaki sposób?

Wizja UE dotycząca tej inicjatywy – służącej wspieraniu wspólnego podejścia do światów wirtualnych i Web 4.0 – ma następujące nadrzędne cele:

Zaoferowanie **obywatelom** możliwości bezpiecznego, ufego i odpowiedzialnego angażowania się i czerpania korzyści ze światów wirtualnych, które są zgodne z unijnymi wartościami, stylem życia i zasadami, a jednocześnie pozwalają użytkownikom swobodnie decydować, jak i kiedy korzystać z tożsamości cyfrowej oraz danych i zasobów cyfrowych. W ramach inicjatywy określone zostaną zasady i działania na rzecz wzmocnienia pozycji obywateli w światach wirtualnych oraz promowania różnorodności kulturowej, równości i niedyskryminacji.

Stworzenie odpowiedniego środowiska dla inwestycji w badania naukowe i innowacje oraz wdrażanie, integrację i zwiększanie skali **technologii** sprzyjających budowie światów wirtualnych, ułatwienie unijnym start-upom i MŚP dostępu do finansowania oraz dbanie o unijny sektor kultury i sektor kreatywny. Ponadto w ramach inicjatywy przeanalizowany zostanie aspekt biznesowy – jak budować bezpieczne, zrównoważone i sprawiedliwe światy wirtualne; jak mogą one pobudzić zrównoważoną konkurencyjność naszego przemysłu; jak propagować skuteczne wykorzystywanie rozwiązań ze światów wirtualnych przez unijne przedsiębiorstwa i organy publiczne.

Inicjatywa mogłaby obejmować kluczowe **przekrojowe czynniki usprawniające** – np. odpowiednie modele zarządzania zapewniające UE wiodącą rolę w rozwoju światów wirtualnych i ustalaniu rządzących nimi norm, wspieranie niezbędnej puli talentów i wspieranie rozwoju umiejętności twórców i specjalistów w dziedzinie technologii, a także ustrukturyzowane i trwałe prognozowanie w zakresie kluczowych technologii.

Założeniem inicjatywy jest przyjęcie przez UE proaktywnej postawy w celu wpływania na globalny kształt tego szybko rozwijającego się ekosystemu w oparciu o zasady otwartości i interoperacyjności oraz wartości UE.

W uzupełnieniu inicjatywy prowadzone są równoległe prace nad sprawną i odporną **infrastrukturą** łączności, która będzie potrzebna do funkcjonowania światów wirtualnych.

Prawdopodobne skutki

Oczekuje się, że inicjatywa ta przyczyni się do rozwoju światów wirtualnych i internetu Web 4.0 zgodnych z wartościami i zasadami UE, w których obywatele i przedsiębiorstwa będą dysponować niezbędnymi narzędziami, umiejętnościami i informacjami, aby w pełni czerpać korzyści i wykorzystywać możliwości.

Inicjatywa pozwoli również ukierunkować działania normalizacyjne i osiągnąć lepszą interoperacyjność między światami wirtualnymi, dając użytkownikom indywidualnym i korporacyjnym większą swobodę wyboru i możliwość przenoszenia tożsamości cyfrowej oraz danych i aktywów cyfrowych między różnymi światami wirtualnymi.

Oczekuje się, że inicjatywa stworzy więcej możliwości unijnym podmiotom branżowym w całym łańcuchu wartości, np. unijnym dostawcom komponentów sprzętu i oprogramowania, integratorom systemów i twórcom treści.

Pozwoli to na lepszą koordynację inwestycji, zarówno publicznych, jak i prywatnych, we wdrażanie światów wirtualnych w ekosystemach przemysłowych, w obszarach społecznych oraz w sektorze publicznym. Przedsiębiorstwa typu start-up odniosą korzyści ze środków umożliwiających im zwiększenie skali działalności w światach wirtualnych.

Obywatele zyskają dzięki inicjatywie większe możliwości korzystania ze światów wirtualnych, a bardziej immersyjne i angażujące sposoby nauki i szkolenia w różnych kontekstach pozwolą im skuteczniej rozwijać swoje umiejętności.

Monitorowanie w przyszłości

Ustanowiona zostanie ścisła koordynacja ze wszystkimi zaangażowanymi służbami Komisji w celu składania

<p> sprawozdań z postępów w realizacji poszczególnych działań objętych inicjatywą.</p> <p> Komisja będzie omawiać rozwój światów wirtualnych również w ramach procedur komitetowych dotyczących programów „Horyzont Europa”, „Kreatywna Europa” i „Cyfrowa Europa”. Komisja zbada ponadto możliwe sposoby ustanowienia mechanizmu monitorowania, aby lepiej zrozumieć wpływ na obywateli, użytkowników, ewolucję rynków oraz nowe osiągnięcia technologiczne.</p>
<p>C. Lepsze stanowienie prawa</p>
<p>Ocena skutków</p> <p> Proponowany rodzaj aktu ma charakter nielegislacyjny. W związku z tym do przygotowania przedmiotowej inicjatywy nie jest wymagana ocena skutków. Potrzeba oceny skutków przyszłych działań powiązanych z tą inicjatywą zostanie zbadana we właściwym czasie, zgodnie z wytycznymi dotyczącymi lepszego stanowienia prawa.</p> <p> W ramach inicjatywy uwzględnione zostaną jednak opinie uzyskane w odpowiedzi na niniejsze zaproszenie do zgłaszania uwag, wyniki ukierunkowanych konsultacji opisanych w następczej sekcji, a także dostępne badania i sprawozdania.</p>
<p>Strategia konsultacji</p> <p>Konsultacje na zasadzie współodpowiedzialności w pierwszej połowie 2023 r., umożliwiające osobom z różnych środowisk kształtowanie przyszłej wizji UE dla światów wirtualnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trzy panele obywatelskie na temat światów wirtualnych w terminach: 24–26 lutego (Bruksela), 10–12 marca (on-line), 21–23 kwietnia (Bruksela). W ramach tych paneli 150 obywateli UE będzie miało okazję przedstawić wspólną wizję i główne zasady rozwoju światów wirtualnych oraz sformułować zbiór zaleceń dotyczących dalszych działań. - Warsztaty z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu 10 lutego 2023 r. w celu uzyskania opinii młodych ludzi. - Warsztaty w ramach Tygodnia Kodowania w celu zaangażowania nauczycieli – w marcu 2023 r. <p>Konsultacje w celu wspólnych ustaleń z przedstawicielami branży i środowisk naukowych w pierwszej połowie 2023 r.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dwa ukierunkowane warsztaty z przedstawicielami branży, zorganizowane przez DG CNECT we współpracy z innymi dyrekcjami generalnymi w styczniu i lutym 2023 r. - Ukierunkowane warsztaty z udziałem przedstawicieli środowisk akademickich i badawczych w lutym 2023 r. - Dwa warsztaty wykorzystujące koalicję przemysłową w zakresie rzeczywistości wirtualnej i rzeczywistości rozszerzonej (VR/AR) jako podstawę partnerstw branżowych – w marcu 2023 r.
<p>Powody prowadzenia konsultacji</p> <p> Zważywszy na transformacyjny charakter światów wirtualnych, konsultacje z zainteresowanymi stronami mają zasadnicze znaczenie, umożliwiając im wyrażenie ich poglądów i szczególnych potrzeb w zakresie rozwoju światów wirtualnych zgodnie z wartościami UE.</p> <p> Celem niniejszych konsultacji jest zebranie przez Komisję opinii i propozycji zainteresowanych stron na temat przyszłych działań, które Komisja może zaproponować w odniesieniu do możliwości i wyzwań, jakie stwarzają światy wirtualne.</p> <p> Seria paneli obywatelskich umożliwi reprezentatywnej grupie obywateli UE przedstawienie zaleceń politycznych z perspektywy obywateli. Ponadto w ramach ukierunkowanych warsztatów zostaną zebrane opinie zainteresowanych stron ze środowisk przemysłowych i naukowych.</p>
<p>Grupa docelowa</p> <p> Komisja prowadzi konsultacje z szerokim gronem zainteresowanych stron stosownie do ich zainteresowań i wiedzy specjalistycznej w dziedzinie światów wirtualnych. Należą do nich: osoby fizyczne, organy publiczne (na szczeblu państw członkowskich oraz na poziomie regionalnym i lokalnym, a także organizacje międzynarodowe), przedsiębiorstwa (duże przedsiębiorstwa, MŚP, mikroprzedsiębiorstwa, osoby samozatrudnione, firmy konsultingowe), instytucje naukowe, organy normalizacyjne, organizacje pozarządowe i partnerzy społeczni oraz przedstawiciele wolnych zawodów i rzemiosł (izby handlowe, związki zawodowe i inni przedstawiciele wolnych zawodów).</p>