



C/2024/1582

5.3.2024

Opinia Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego „Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów – Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej”

(COM(2023) 442 final)

(SWD(2023) 250)

(C/2024/1582)

Sprawozdawca: **Andrea MONE**

Współsprawozdawca: **Patrice CHAZERAND**

Wniosek o konsultację	Komisja Europejska, 18.8.2023
Podstawa prawna	Art. 304 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej
Sekcja odpowiedzialna	Komisja Konsultacyjna ds. Przemian w Przemysśle
Data przyjęcia przez sekcję	6.12.2023
Data przyjęcia na sesji plenarnej	13.12.2023
Sesja plenarna nr	583
Wynik głosowania (za/przeciw/wstrzymało się)	172/1/2

1. Wnioski i zalecenia

1.1. Europejski Komitet Ekonomiczno-Społeczny (EKES) popiera cel Komisji, jakim jest zbadanie sektora, w którym uzyskiwane korzyści, a zwłaszcza związane z którym zagrożenia nadal wymagają wyjaśnienia i który będzie miał głęboki wpływ na bliską przyszłość, a przede wszystkim na przyszłe pokolenia. Istnieje zatem pilna potrzeba zbadania, czy istniejące przepisy są wystarczające i możliwe do dostosowania, tak aby sprostać temu wyzwaniu, czy też potrzebne są nowe przepisy.

1.2. EKES popiera cztery filary określone w komunikacie. Społeczny wymiar światów wirtualnych, kluczowy dla każdego filaru, zasługuje jednak na większą uwagę, zwłaszcza w odniesieniu do wpływu światów wirtualnych na warunki pracy, zdrowie i bezpieczeństwo osób korzystających z nich lub w nich pracujących, a także osób podatnych na zagrożenia.

1.3. EKES uważa ponadto, że ważne jest:

- opracowanie globalnych norm branżowych i standardów protokołów interoperacyjności: wszystkie zainteresowane strony powinny wnieść wkład w ten istotny element odpowiedzialnego środowiska w ramach wspólnych wysiłków, aby uzupełnić prawodawstwo mające na celu umożliwienie płynnej integracji europejskich przedsiębiorstw i technologii w światach wirtualnych,
- zapewnienie współpracy między sektorem publicznym i prywatnym, tak aby pobudzać rozwój wirtualnych światów przemysłowych, a jednocześnie zapewnić zgodność z normami etycznymi i regulacyjnymi,
- zapewnienie funduszy na projekty naukowe i innowacyjne ukierunkowane na światy wirtualne, ze szczególnym wsparciem dla przedsiębiorstw typu start-up i małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP), opracowanie nowych programów w zakresie umiejętności cyfrowych, które byłyby ukierunkowane zarówno na młodzież, jak i osoby dorosłe, a także opracowanie programów rozwoju umiejętności i szkoleń, tak aby zaspokoić potrzeby przedsiębiorstw działających w środowisku świata wirtualnego,
- egzekwowanie wszystkich stosownych obowiązujących przepisów (np. dotyczących konkurencji, ochrony danych, własności intelektualnej), jak również dalsza cyfryzacja administracji publicznej – jako niezbędne warunki zrównoważonego budowania światów wirtualnych,

— ocenienie konkretnych środków mających na celu rozwijanie zrównoważonych światów wirtualnych – mowa tu p. o kryterium dotyczącym neutralności pod względem emisji CO₂, dotyczącym aplikacji Web 4.0 oraz o Karcie wartości, które towarzyszyłyby procesowi legislacyjnemu, by dotrzymać kroku szybkim zmianom technologicznym.

2. Uwagi ogólne

2.1. Celem komunikatu wydanego przez Komisję Europejską⁽¹⁾ 11 lipca 2023 r. jest ukierunkowanie kolejnej transformacji technologicznej i zapewnienie otwartego, bezpiecznego, godnego zaufania, sprawiedliwego i inkluzywnego środowiska cyfrowego w ramach czterech kluczowych filarów strategii: ludzie i umiejętności, działalność gospodarcza, administracja i zarządzanie.

2.2. EKES z zadowoleniem przyjmuje ten komunikat, który odzwierciedla główne elementy jego stanowiska w tej kwestii⁽²⁾. Światy wirtualne, które powstają w wyniku trwającego rozwoju technologicznego, mają jednak istotne skutki dla pracy i społeczeństwa, to jest dla codziennego życia przyszłych pokoleń Europejczyków. Jeśli cel Komisji dotyczący zapewnienia „światów wirtualnych, które będą odzwierciedlały unijne wartości i zasady oraz prawa podstawowe”⁽³⁾ ma zostać spełniony, nasze środowisko wirtualne i regulujące je zasady muszą być skonstruowane w sposób odpowiedzialny.

2.3. Komisja stwierdza, że technologia Web 4.0 „zapoczątkuje przełomową transformację technologiczną”⁽⁴⁾ i uznaje, że „UE dysponuje solidnymi, zorientowanymi na przyszłość ramami legislacyjnymi, które regulują już szereg aspektów związanych z rozwojem światów wirtualnych i technologii Web 4.0”⁽⁵⁾. Z jednej strony mamy zatem definicję Web 4.0 jako różnorodnych technologii opartych na danych i mających zasadnicze znaczenie dla ludzi i przedsiębiorstw; a z drugiej strony mnogość przepisów (np. ogólne rozporządzenie o ochronie danych⁽⁶⁾ (RODO)), w przypadku których należy sprawdzić możliwość ich stosowania i egzekwowania dla zapewnienia sprawnego i zrównoważonego systemu ochrony danych. Dostosowanie istniejących przepisów może nie wystarczyć. Na przykład przepisy dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa opracowane z myślą o naszej rzeczywistości materialnej nie dają się łatwo dostosować do immersyjnego wymiaru światów wirtualnych, w których ze względu na „efekt Proteusza”⁽⁷⁾ pojawienie się awatara może wpływać na zachowanie rzeczywistej osoby go wykorzystującej. Prawdopodobnie trzeba będzie rozważyć wprowadzenie dalszych środków prawnych w celu zapewnienia, aby środowisko wirtualne było zarówno skuteczne, jak i bezpieczne dla przedsiębiorstw i użytkowników/pracowników.

2.4. EKES zachęca UE do utrzymania dynamiki tych działań, których powodzenie jest wyrazem godnej zaufania współpracy między rządem a wszystkimi zainteresowanymi stronami, oraz do zadbania o to, by przepisy prawne nie dezaktualizowały się w wyniku postępu technologicznego i wynalazczości twórców. Aby wspierać społecznie zrównoważone światy wirtualne, EKES opowiada się za opracowaniem i monitorowaniem Karty wartości przez Komisję wraz z partnerami społecznymi i organizacjami społeczeństwa obywatelskiego, przedsiębiorstwami i środowiskiem akademickim w ramach pełnionych przez nie różnych i konkretnych ról i funkcji.

2.5. Cztery filary określone w komunikacie są bardzo zasadne, gdy chce się zapewnić niezawodną rozliczalność – podstawę skutecznej kontroli demokratycznej. Odpowiednia harmonizacja w UE poprzez stałe zaangażowanie państw członkowskich pomoże uniknąć zakłóceń równowagi i luk prawnych.

2.6. Ogólne kierunki różnych strategii, które zostały wymienione w komunikacie (mowa tu zwłaszcza o akcie o usługach cyfrowych⁽⁸⁾ i akcie o rynkach cyfrowych⁽⁹⁾) – spójne z opiniami dotychczas przyjętymi przez EKES – oraz praktyczne doświadczenie zdobyte zarówno dzięki osiągnięciom, jak i słabościom niektórych strategii wskazują na to, że UE ma rzeczywistą szansę stać się „ważnym graczem na powstających rynkach związanych z Web 4.0 i światami wirtualnymi”⁽¹⁰⁾, pod warunkiem że zaczniemy działać już teraz. Komitet zdecydowanie popiera zarówno te zasadnie ambitne cele, jak i sugerowaną ścieżkę ich osiągnięcia, kładąc nacisk na współpracę międzynarodową, której przykładem jest strategia Global Gateway.

⁽¹⁾ COM(2023) 442 final.

⁽²⁾ Opinia Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego „Inicjatywa w sprawie światów wirtualnych, takich jak metawersum” (Dz.U. C 228 z 29.6.2023, s. 76).

⁽³⁾ COM(2023) 442 final.

⁽⁴⁾ COM(2023) 442 final.

⁽⁵⁾ COM(2023) 442 final.

⁽⁶⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1).

⁽⁷⁾ Niedawne badania wykazały, że dana osoba może w jakiś sposób wyczuć i poczuć na swoim ciele wpływ percepcji awatara (np. doznać zawrotów głowy, gdy awatar znajduje się na skraju klifu): zjawisko to znane jest jako „efekt Proteusza” (zob. M. Biasi, „Guest Editorial. The Labour Side of the Metaverse”, *Italian Labour Law e-Journal*, 2023, 1, vi).

⁽⁸⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych) (Dz.U. L 277 z 27.10.2022, s. 1).

⁽⁹⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/1925 z dnia 14 września 2022 r. w sprawie kontestowalnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym oraz zmiany dyrektyw (UE) 2019/1937 i (UE) 2020/1828 (akt o rynkach cyfrowych) (Dz.U. L 265 z 12.10.2022, s. 1).

⁽¹⁰⁾ COM(2023) 442 final.

2.7. Wymiar społeczny światów wirtualnych ma jednak kluczowe znaczenie we wszystkich filarach. Należy nań zwrócić większą uwagę, by podnieść świadomość i odpowiednio uwzględnić powiązane z nim kwestie. Jak podkreślono w opinii rozpoznawczej **w sprawie inicjatywy w sprawie światów wirtualnych, takich jak metawersum** ⁽¹¹⁾, EKES stwierdza, że światy wirtualne będą wpływać na warunki pracy oraz na dobrostan, zdrowie i bezpieczeństwo osób korzystających z nich lub w nich pracujących. Zasadnicze znaczenie ma zatem wdrożenie odpowiednich środków, w tym dialogu społecznego i rokowań zbiorowych, w celu poprawy warunków pracy, zapewnienia łatwego dostępu do istotnych informacji, priorytetowego traktowania bezpieczeństwa pracowników oraz oferowania szkoleń w celu rozwijania kompetencji i umiejętności. W szerszym ujęciu UE musi zagwarantować, że obowiązujące przepisy stosujące się do świata rzeczywistego są również przestrzegane w światach wirtualnych, które to światy powielają ograniczenia świata rzeczywistego. Należy podjąć odpowiednie kroki regulacyjne w celu zajęcia się specjalnymi wymogami dla różnych kategorii światów wirtualnych. Dogłębna ocena obowiązującego prawodawstwa wskaże obszary, w których obowiązujące przepisy mają zastosowanie do świata rzeczywistego oraz do odpowiednich światów wirtualnych. W innych przypadkach potrzebne będą nowe instrumenty prawne.

2.8. Zgodnie z opinią **w sprawie inicjatywy w sprawie światów wirtualnych, takich jak metawersum** ⁽¹²⁾ EKES dostrzega dwa aspekty oddziaływania na środowisko. Z jednej strony zużycie energii wzrasta wraz z dalszym zwiększaniem zapotrzebowania na większą moc obliczeniową i łączność, a z drugiej strony nieskrępowany rozwój technologiczny sprawia, że przemysł technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) staje się każdego dnia coraz bardziej przyjazny pod względem śladu węglowego. Wprowadzenie odpowiednich środków pomiarowych i wspólnych ram opartych na uzgodnionych normach międzynarodowych pomoże modelować i ilościowo określać wpływ technologii cyfrowych na zużycie energii w różnych sektorach gospodarki. Ponieważ źródła statystyczne są coraz bardziej wiarygodne, Komisja mogłaby promować neutralność pod względem emisji dwutlenku węgla – mierzoną za pomocą norm międzynarodowych – jako kryterium tworzenia aplikacji Web 4.0 w UE. Mogłaby także zachęcać przedsiębiorstwa do zmniejszania ich śladu węglowego poprzez wykorzystanie światów wirtualnych.

3. Uwagi szczegółowe

3.1. Ludzie i umiejętności

3.1.1. EKES pochwała aktywne działania Komisji zmierzające do zbudowania puli specjalistów w dziedzinie światów wirtualnych. Współpraca z Europejskim Instytutem Innowacji i Technologii (EIT) i jego wspólnotami wiedzy i innowacji (WWiI) powinna przyciągnąć wiodące instytucje edukacyjne, organizacje badawcze i przedsiębiorstwa, które pragną zwiększyć możliwości UE w zakresie technologii wirtualnych. Również wielostronne partnerstwa mają udokumentowaną historię osiągania rezultatów, a fakt, że są promowane przez UE, jeszcze zwiększy ich skuteczność. Ponieważ szkolenia są główną siłą napędową sukcesu w światach wirtualnych, EKES apeluje o lepsze przewidywanie potrzeb – zarówno w programach studiów wyższych, jak i w ramach podnoszenia i zmiany kwalifikacji w przedsiębiorstwach i jednostkach władz lokalnych z myślą o zapewnieniu Europie samowystarczalności pod względem zestawu umiejętności niezbędnych do tego, by pozostała światowym liderem. Decydującym miernikiem sukcesu powinno być zapewnienie odpowiedniego przyjęcia światów wirtualnych przez europejską młodzież.

3.1.2. EKES zdecydowanie popiera opracowanie dla ogółu społeczeństwa zestawu narzędzi dotyczących światów wirtualnych w celu poprawy dostępności i bezpieczeństwa środowisk wirtualnych zgodnie z celami i interesami ludzi młodych. Te zestawy muszą różnić się od narzędzi przeznaczonych dla przedsiębiorstw. Należy również ocenić wiążące strategie polityczne, aby osiągnąć cel, jakim jest budowa sprawiedliwych i atrakcyjnych światów wirtualnych.

3.1.3. EKES zauważa, że w sekcji „Ludzie i umiejętności” ⁽¹³⁾ nie poświęcono wystarczającej uwagi wpływowi światów wirtualnych na warunki pracy ani temu, w jaki sposób zaangażować pracowników w lepsze wykorzystanie ich własnych innowacji w miejscu pracy. W kontekście bardzo istotnych kwestii dotyczących miejsca pracy poruszonych w proponowanym rozporządzeniu w sprawie sztucznej inteligencji Komitet podkreśla potrzebę zapewnienia odpowiedzialnych światów wirtualnych. Należy skupić się na wysokiej jakości miejscach pracy, ochronie socjalnej i uczestnictwie pracowników, co jest zgodne z nową umową społeczną, na którą zwrócono uwagę w sprawozdaniu dotyczącym prognozy strategicznej z 2023 r. ⁽¹⁴⁾, a także z zasadami Europejskiego filaru praw socjalnych. Połączenie systemów kształcenia i szkolenia ma zasadnicze znaczenie dla wspierania wirtualnego środowiska uczenia się, które uwzględnia specyfikę różnych użytkowników (grup docelowych) w perspektywie uczenia się przez całe życie. W związku z tym ta inicjatywa musi stać się integralną częścią trwającego przeglądu europejskiego obszaru edukacji.

⁽¹¹⁾ Dz.U. C 228 z 29.6.2023, s. 76.

⁽¹²⁾ Dz.U. C 228 z 29.6.2023, s. 76.

⁽¹³⁾ COM(2023) 442 final.

⁽¹⁴⁾ „Sprawozdanie dotyczące prognozy strategicznej z 2023 r. – Zrównoważony rozwój i dobrostan ludzi jako kluczowy element otwartej strategicznej autonomii Europy” (COM (2023) 376 final).

3.1.4. Światy wirtualne dotyczą w największym stopniu przemysłu i handlu. Badania sektorowe przeprowadzane w miarę wdrażania Web 4.0 pozwoliłyby zadbać o odpowiednie zaangażowanie pracowników i zapewnić im odpowiednie prawa i warunki pracy oraz skalowalność w trakcie tej transformacji. Za 2–3 lata należałoby przeprowadzić bardziej horyzontalną ocenę z pomocą Komisji Konsultacyjnej ds. Przemian w Przemysle (CCMI), tak aby zapewnić decydującym kompleksowy i szczegółowy przegląd rzeczywistego wpływu na wszystkie zainteresowane strony, w tym na naszych globalnych partnerów.

3.1.5. Należy wziąć pod uwagę rosnącą przemoc, nienawiść, rasizm i dyskryminację w odniesieniu do konkretnych grup osób – od młodych ludzi po kobiety. Rozbieżności spowodowane nierówną dystrybucją technologii również wymagają środków zaradczych. Jest wiadome, że algorytmy odtwarzają stronniczość swoich pierwowzorów twórców poprzez dodawanie warstw zautomatyzowanych stronniczości, które mogą uchodzić uwagi samych operatorów (czarna skrzynka). Należy w pełni zbadać kwestię, jaki wpływ to poważne nagromadzenie stronniczości (obejmującej dane) może mieć na zainteresowane strony. Trzeba też zastanowić się nad statusem prawnym awatara – wirtualnego bliźniaka użytkownika bądź pracownika. Należy pilnie wyjaśnić na szczeblu globalnym, czy należy traktować awatara jako autonomiczny podmiot prawny, czy też – alternatywnie – jako przedmiot prawa, w odniesieniu do którego użytkownicy mogą dochodzić pewnego rodzaju praw (np. w zakresie własności intelektualnej).

3.1.6. Stosowanie prawa miejsca, w którym wykonywana jest praca, tzn. *lex loci laboris* (miejsca zamieszkania metapracownika, czyli osoby pracującej w metawersum) – które to prawo zgodnie z unijnym rozporządzeniem Rzym I⁽¹⁵⁾ jest obecnie głównym kryterium określającym, jakie nadrzędne środki ochrony pracy mają zastosowanie – zachęcałoby przedsiębiorstwa działające w światach wirtualnych do wybierania metapracowników spośród tych, którzy mieszkają w krajach stosujących słabsze lub łagodniejsze prawo pracy. Ryzyko praktyki polegającej na doborze bardziej korzystnego prawa właściwego zostało zasadnie podkreślone w komunikacie Komisji z 11 lipca 2023 r. („W obszarze zatrudnienia istnieje ryzyko podejmowania prób obchodzenia standardów społecznych UE, np. poprzez stosowanie niższych standardów w odniesieniu do użytkowników światów wirtualnych”⁽¹⁶⁾). Należy wnikliwie zająć się tą kwestią.

3.1.7. W związku ze szczególną rolą dialogu społecznego, który należy promować i wzmacniać, kluczowe znaczenie ma wzmocnienie regularnego dialogu obywatelskiego we wszystkich aspektach Web 4.0 i świata wirtualnego, tak aby zwiększyć ukierunkowanie na człowieka, włączenie społeczne, bezpieczeństwo i przejrzystość. Organizacje społeczeństwa obywatelskiego odgrywają tu kluczową rolę.

3.2. Działalność gospodarcza

3.2.1. EKES w pełni popiera pilne opracowanie przemysłowego i technologicznego planu działania za pośrednictwem nowego partnerstwa europejskiego, które ma zostać zainicjowane w porozumieniu z państwami członkowskimi. Podobnie, EKES przychylnie odnosi się do tego, że Web 4.0 i technologie światów wirtualnych zostały wymienione wśród potencjalnych beneficjentów proponowanej inicjatywy STEP (Platforma na rzecz technologii strategicznych dla Europy).

3.2.2. EKES opowiada się także za opartymi na klastrach planami mającymi na celu wykorzystanie sukcesu sieci europejskich centrów innowacji cyfrowych poprzez promowanie wymiany i szkoleń między ośrodkami zajmującymi się światami wirtualnymi. Koalicja branży rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej wniesie prawdopodobnie praktyczny wkład w oczekiwane w tej dziedzinie postępy. Światy wirtualne dają Europie możliwość wzmocnienia jej wiodącej roli w produkcji i dystrybucji treści, co zakłada odpowiednie wsparcie sektora sztuki, kultury i rozrywki – w tym dzięki wzmocnieniu specjalnych programów europejskich, takich jak „Kreatywna Europa”, Erasmus+, sojusz na rzecz innowacji i InvestEU. W przeciwnym razie Europa utraci swoje przywództwo.

3.2.3. EKES z zadowoleniem przyjmuje wirtualną migrację dobrze sprawdzonych narzędzi, takich jak piaskownice regulacyjne, a także propozycje dotyczące przyjaznego dla MŚP środowiska opartego na najlepszych praktykach, współprojektowania, prawidłowego egzekwowania praw własności intelektualnej oraz otwartych i interoperacyjnych norm. Brak precyzyjnego i stałego monitorowania tej migracji mógłby nie tylko narazić na szwank konkurencyjność europejskich przedsiębiorstw, ale osłabić zaufanie obywateli do światów wirtualnych. Byłby to znaczący krok wstecz. Normy i środowiska testowe mają zasadnicze znaczenie dla udanej transformacji. EKES podkreśla, że muszą uwzględniać zasady zapobiegania i ostrożności, typowe obecnie dla Europy socjalnej, oraz zapewniać stałe zaangażowanie partnerów społecznych.

3.2.4. EKES zdecydowanie popiera poprawę zrównoważoności. Jest to kluczowy parametr, w którym Web 4.0 może odgrywać wiodącą rolę. Konserwacja predykcyjna oparta na sztucznej inteligencji stanowi przykład zwiększenia zrównoważoności, a co za tym idzie, osiągnięcia celów w zakresie społecznej odpowiedzialności przedsiębiorstw w skali globalnej. Dzięki wykorzystaniu cyfrowych bliźniaków światy wirtualne umożliwią przewidywanie zmian w przedsiębiorstwach i społecznościach, a jednocześnie zapewnią zaangażowanie pracowników i lokalnych mieszkańców. W wymiarze społecznym oznacza to lepsze uwzględnienie potrzeb każdej osoby.

⁽¹⁵⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008 z dnia 17 czerwca 2008 r. w sprawie prawa właściwego dla zobowiązań umownych (Rzym I) (Dz.U. L 177 z 4.7.2008, s. 6); zob. w szerokim ujęciu M. Biasi, M. Murgo, „The virtual space of the Metaverse and the fiddly identification of the applicable labor law”, *Italian Labour Law e-Journal*, 2023, 1, 5.

⁽¹⁶⁾ COM(2023) 442 final, s. 3.

3.2.5. Należy zwiększyć skuteczność ram regulacyjnych, by zapobiec praktykom monopolistycznym i zapewnić uczciwą konkurencję w środowisku platform wirtualnych. Te przepisy powinny również zapewnić solidne środki ochrony danych w trosce o zabezpieczenie prywatności i bezpieczeństwo użytkowników w ulepszonych środowiskach cyfrowych. Proaktywne regulacje będą promować zdrowy i konkurencyjny ekosystem świata wirtualnego przy jednoczesnym poszanowaniu podstawowych praw użytkowników.

3.2.6. EKES ponownie podkreśla potrzebę zajęcia się kwestiami opodatkowania działalności w świecie wirtualnym oraz stworzenia odpowiednich mechanizmów regulacyjnych w celu zapewnienia uczciwych praktyk podatkowych, jak stwierdził już w opinii w **sprawie inicjatywy w sprawie światów wirtualnych, takich jak metawersum** ⁽¹⁷⁾.

3.3. Administracja

3.3.1. EKES wyraża uznanie dla długotrwałych wysiłków Komisji, by wspierać wykorzystanie technologii cyfrowych w administracji. Zachęca zwłaszcza do realizacji European CitiVerse – inicjatywy przewodniej leżącej w interesie publicznym. Inicjatywa ta, oparta na cyfrowych bliźniakach, mogłaby również zoptymalizować zarządzanie obszarami miejskimi i – jako pozytywny efekt uboczny – pomóc w uświadomieniu obywatelom pochodzącym z wszystkich możliwych środowisk, co światy wirtualne mogą zrobić dla poprawy ich codziennego życia. To umożliwiłoby szybsze upowszechnienie wirtualnych światów w całej Europie.

3.3.2. EKES przywiązuje dużą wagę do planowanego tworzenia konsorcjów na rzecz europejskiej infrastruktury cyfrowej (EDIC). Ich celem jest przyspieszenie i uproszczenie realizacji projektów opartych na współpracy podmiotów z wielu krajów. To z kolei ma ułatwić wspólne wdrażanie rozwiązań wirtualnych. Infrastruktura jest niezbędnym warunkiem rozwoju odpowiedzialnych światów wirtualnych. W związku z tym EKES wspiera wszelkie wysiłki, zwłaszcza te podejmowane przy pomocy inwestycji publicznych, mające na celu zmniejszenie luki infrastrukturalnej między regionami.

3.4. Zarządzanie

3.4.1. EKES podziela pogląd Komisji, że skala nadchodzącej transformacji technologicznej będzie ogromna. Zarządzanie i monitorowanie z udziałem wielu zainteresowanych stron ma zasadnicze znaczenie dla zapewnienia skutecznego zarządzania w szybko zmieniającym się środowisku, jakim jest środowisko światów wirtualnych. Odpowiedzialność, inkluzywność oraz zarządzanie w sposób uwzględniający aspekty społeczne i ukierunkowany na człowieka muszą być siłą napędową takiego partycypacyjnego zarządzania, które jest podstawą demokratycznej kontroli. Zwłaszcza partnerzy społeczni mają do odegrania ważną rolę w przewidywaniu zmian, stosowaniu innowacji na rynku pracy oraz korygowaniu możliwych zakłóceń równowagi. Ożywienie dialogu społecznego i zaangażowanie organizacji społeczeństwa obywatelskiego może okazać się najskuteczniejsze w podnoszeniu świadomości obywateli europejskich na temat potencjalnych korzyści wynikających ze sprawnego korzystania z Web 4.0 w dziedzinie zdrowia, usług publicznych, zmiany klimatu i innych wymiarów społeczeństw opartych na danych.

3.4.2. EKES uważa, że w obliczu niezliczonych bieżących wyzwań należy pilnie zintensyfikować dalsze badania w tej dziedzinie – począwszy od wykorzystania licznych możliwości programu „Horyzont Europa”. Ma to na celu podniesienie świadomości, ustosunkowanie się do różnych uprzedzeń przy pomocy dobrze uzasadnionych argumentów, a także zapewnienie pełnej zgodności Web 4.0 z zasadami antropocentryzmu – aby zapewnić rozwój gatunku ludzkiego, a nie narażać go na szwank. Komisja musi promować i wdrażać najlepsze praktyki w całej Europie – takie jak poszanowanie wartości – które mają kształtować się wokół Web 4.0.

Bruksela, dnia 13 grudnia 2023 r.

Oliver RÖPKE

Przewodniczący

Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego

⁽¹⁷⁾ Dz.U. C 228 z 29.6.2023, s. 76.