



**Material tematic sesiune clasică/ online de coaching/ consiliere profesională/ orientare în carieră,
individuală/ personalizată și/ sau de grup**

„DreptCompAct- COMPetențe ACTuale pentru studenți la DREPT”, Cod proiect: 312957

ANEXA DOCUMENT – BAZA DE DATE

Competențe transversale în domeniul juridic. Comunicarea (IV)

Comunicarea în Metavers

Anexă Scenarii prezentate în materialul : ”Metaverse – viitorul la prezent. Implicații și provocări din perspectiva rezilienței naționale”¹

Scenariu nr. 1: Realitatea cotidiană nu mai este dezirabilă la un anumit moment al vieții pentru o persoană, iar aceasta se refugiază în realitatea virtuală.

Obiectivul principal al unei astfel de poziționări este acela ca persoana să „trăiască o viață perfectă” unde nu mai este necesar să respecte normele societății. Mediul „ideal” pe care orice om și-l poate crea prin intermediul unui avatar în sfera digitală poate conduce la ruperea individului de realitate și vulnerabilizarea semnificativă a acestuia odată cu revenirea la „realitate”, iar prin aceasta se ajunge la expunerea semnificativă la o gamă largă de stimuli interni și externi la nivel societal.

Un exemplu concludent în acest sens poate fi expunerea masivă a populației la dezinformare, în special a segmentului de populație tânără (copii și (pre)adolescenți), care nu mai dispune de mecanismele de verificare a autenticității unui mesaj, pentru simplul motiv că lumea virtuală, prin „perfecțiunea” oferită, afectează semnificativ capacitatea ființei umane de a discerne între bine și rău, între real și ireal, între adevărat sau fals, între autentic sau neautentic, situație în care este afectată într-o proporție foarte mare reziliența societală la dezinformare.

¹ <https://e-arc.ro/2022/07/27/metaverse-viitorul-la-prezent-implicatii-si-provocari-din-perspectiva-rezilientei-nationale/> 22.07.2022

Autor: Andrei Fodor



Autorul Manfred Spitzer tratează pe larg în cartea sa, „Demența digitală: cum ne tulbură mintea noile tehnologii”, aspecte fundamentate științific privind impactul negativ al noilor tehnologii asupra psihicului uman. Printre capitolele lucrării se numără: „Școala: *copypaste* în loc de scris și citit?”, „Memorare în creier sau depozitare în *cloud*?”, „Rețelele sociale: Facebook în loc de *face to face*”, „Laptopuri la grădiniță?”, „Jocuri digitale: note proaste” „Multitasking: atenție tulburată”, „Insomnie, depresie, dependență și consecințe fizice”.

Scenariu nr. 2: *O persoană cu abilități consistente în domeniul tehnologic dezvoltă capabilități tehnice inovatoare pentru a fi utilizate în scopuri ce sunt exceptate controlului de legalitate al acestora.*

Într-o astfel de situație este posibil ca o persoană să „se antreneze” în mediul virtual oferit de Metaverse, să conceapă soluții tehnologice de impact, inovatoare, pe baza unora deja existente și care să fie implementate ulterior în viața reală, dar a căror utilizare și efecte excedează cadrul legal obligatoriu după care funcționează societatea.

O asemenea abordare este specifică oricărei persoane care dorește „recunoaștere” din partea societății și care vizează să producă efecte „demne de ținut minte” la nivelul întregii societăți. Printre domeniile în care se poate înregistra o astfel de evoluție se numără criptomonedele, tehnologia blockchain, biologia sintetică, inteligența artificială, internet of things (IOT) sau învățarea automată (machine learning).

Posibilitățile oferite de Metaverse, în principal din perspectiva anonimizării identității și acțiunilor, pot constitui mediul favorabil pentru astfel de abordări, cu impact semnificativ în ceea ce privește **reziliența în domeniul tehnologiilor emergente cu potențial disruptiv**, respectiv al **rezilienței sistemelor de comunicații și a noilor ecosisteme tehnologice**.

Scenariu nr. 3: *O persoană cu intenții reprobabile se pregătește în mediul virtual pentru comiterea unor fapte ilicite la nivelul societății.*

Starea de legalitate în societate, precum și siguranța și protecția cetățenilor sunt implementate și menținute prin sistemul legislativ al statului, în ansamblul său, iar aplicarea normelor legale se realizează prin intermediul agențiilor de aplicare a legii.

În aceste condiții, viziunea Metaverse aduce în discuție un paradox, și anume posibilitatea ca orice persoană să se transpună în realitatea virtuală și să „trăiască” sau să acționeze după propriile reguli, fără să fie obligată să respecte normele generale și specifice ale societății reale. Pe cale de consecință, în mediul virtual o astfel



de persoană se poate transpune în diverse scenarii în care concepe modalități de încălcare a legilor din viața reală, pe care ulterior, odată cu revenirea „la realitate”, să le și pună în practică.

Din această perspectivă, se delimitează anumite aspecte care evidențiază indicatori de avertizare importanți la nivel societal, cu impact la adresa rezilienței față de crize și urgențe complexe, iar aceștia sunt circumscriși unor potențiale situații cu efecte negative la adresa bunei funcționări a societății, cum ar fi:

- persoanele cunoscute ca având un comportament violent în spații publice pot „imagina” în spațiul virtual diferite modalități de confruntare cu forțele de ordine în situația unor acțiuni de protest care degenerază în violențe de stradă, sub protecția anonimatului și având „avantajul” că nu resimt forța coercitivă a statului;
- orice persoană cu profil infracțional poate profita de mediul virtual pentru a se transpune în situația unui infractor care săvârșește diferite fapte antisociale, pentru a experimenta sentimentul de „libertate”, de a încălca regulile generale ale societății fără să suporte consecințele pentru faptele comise, existând riscul ca ulterior să pună în practică astfel de acțiuni în lumea reală;
- o persoană cu profil naționalist-extremist, pe fondul convingerilor ideologice, se poate „antrena” în mediul virtual pentru planificarea și executarea unor atentate teroriste, ca recunoaștere și confirmare a propriilor idei și convingeri transpuse în realitate; același tipar acțional poate fi aplicat și în cazul unor acțiuni de tip paramilitar, pentru simularea unor acțiuni armate (inspirate din realitatea conflictelor armate - războaie civile și lovituri de stat, acțiuni destabilizatoare, afectarea infrastructurilor critice naționale etc.).

Scenariu nr. 4: Un actor statal sau non-statal, din mediul intern sau extern, utilizează spațiul virtual pentru a experimenta acțiuni destabilizatoare în societate.

Dinamica accentuată a fenomenelor și contextelor actuale, reconfigurarea sferelor de influență ale actorilor regionali și internaționali, realitatea autohtonă marcată de schimbarea sistemelor de valori ale societății evidențiază un mediu instabil și lipsit de predictibilitate, care poate constitui fondul propice pentru destabilizarea societală.

Având caracter de specificitate în cadrul acestui tablou acțional, mediul politic, în ansamblul său, precum și posibilele fluctuații ale acestuia determinate de gradul în care măsurile adoptate la nivelul societății își ating sau nu obiectivele reprezintă principala „țintă” a unor potențiale acțiuni de destabilizare a societății. Astfel,



palierul decizional și cel executiv, ca instrumente principale de implementare a politicilor statului la nivelul societății, sunt elemente vitale ale unui sistem social echilibrat, adaptat realităților și necesităților națiunii.

Importanța acestor elemente impune, pe cale de consecință, protejarea lor prin intermediul unor organizații specifice existente în societate, însă tocmai acest aspect generează o contradicție majoră: specificitatea activității instituțiilor de protecție a spectrului decizional îngreunează semnificativ potențiale acțiuni de influențare a actului guvernamental de către diverși actori și determină identificarea unor variante alternative de mascare și disimulare a unor astfel de activități.

Astfel, acesta este punctul de convergență între obiectivul vizat în lumea reală și posibilitățile tehnice oferite de Metaverse: orice entitate ostilă care vizează destabilizarea societății poate experimenta cu ajutorul realității virtuale atât modalități diverse de atingere a acestui obiectiv complex, cât și mecanisme de disimulare și implementare aplicată în lumea reală, context în care astfel de acțiuni pot afecta semnificativ **reziliența pentru asigurarea continuității guvernării**.

De menționat este faptul că exemplificarea privind palierul decizional și executiv la nivel societal nu este exhaustivă, acest tipar acțional putând fi implementat într-o gamă largă de domenii sau sectoare la nivel național, precum și în cazul unor state vecine cu România, situație în care poate afecta **reziliența statelor din vecinătatea NATO și UE la influențele antioccidentale ale actorilor statali și non-statali**.

Scenariu nr. 5: O persoană sau o entitate valorifică spațiul virtual pentru a concepe scenarii de afectare a infrastructurilor critice naționale.

Recunoscute și asimilate drept resurse de importanță strategică pentru stat, infrastructurile critice naționale reprezintă un segment important al rezilienței țării noastre, în principal din perspectiva protejării și asigurării continuității funcționării unor servicii esențiale pentru societate.

În condițiile unui context securitar regional și internațional imprevizibil și fluctuant, se impune o abordare pragmatică, pro-activă a domeniului rezilienței statului în fața unei diversități de provocări, atât prezente, cât și potențiale.

Printre aceste potențiale provocări se numără și posibilitățile tehnice oferite de Metaverse privind utilizarea realității virtuale, care poate fi valorificată și în sens negativ, prin crearea unor contexte sau situații „paralele” cu viața reală, dar configurate în contradicție cu legalitatea din societatea reală și cu posibilitatea afectării stării de normalitate socială.



Astfel, pe fondul unor intenții destabilizatoare, în condițiile unui context conflictual la nivel inter-statal sau efectiv pentru a demonstra „că se poate”, o entitate sau o persoană își poate folosi imaginația pentru a crea în cadrul realității virtuale Metaverse diverse posibilități de afectare a unor obiective sau infrastructuri critice, concepute după modelul celor existente în societatea reală.

În acest context, provocarea esențială pentru societate constă în posibilitatea ca aceste scenarii experimentate în spațiul virtual să fie transpuse și la nivelul societății reale, iar în această situație exemplele pot fi diverse: incapacitarea sistemului de semnalizare rutieră în orașe sau pe drumuri naționale ori autostrăzi, virusarea sistemelor informatice care asigură coordonarea transporturilor rutiere, aeriene, navale sau feroviare, indisponibilizarea unor noduri de transport esențiale sau a oricăror infrastructuri critice în domeniul transporturilor, afectarea capacităților de asigurare a resurselor pentru toate categoriile de transporturi etc.

Din această perspectivă, posibilitatea materializării unor astfel de scenarii reprezintă o provocare importantă pentru societate, având impact principal în ceea ce privește reziliența infrastructurii de transporturi, cu mențiunea că abordarea nu este exhaustivă și poate fi extinsă și la nivelul altor categorii de infrastructuri critice la nivel național.

CONCLUZII

Fără îndoială, viziunea și proiectul Metaverse reprezintă un reper important în evoluția tehnologică a perioadei actuale și viitoare care, cu siguranță, va schimba semnificativ modul de viață al societății, în ansamblul său.

Având în vedere „dimensiunea” și implicațiile profunde pe care le presupune, Metaverse generează un entuziasm foarte mare, provenit, în cea mai mare parte, din zona companiilor care activează în domeniul IT. La momentul actual, este cert faptul că Metaverse se află în stadiul de proiect, încă se analizează în ce măsură viziunea fiecărei companii din domeniul tehnologic va fi posibilă din punct de vedere tehnic, iar investitorii interesați de acest proiect încă manifestă precauție.

În situația în care proiectul Metaverse se va bucura de un larg succes și va fi adoptat pe scară largă la nivel societal, cu siguranță va aduce cu sine avantaje și beneficii în multiple domenii de activitate (cum ar fi, de exemplu, domeniul relațiilor de muncă, cel recreativ, de formare profesională sau de cercetare și învățare),



Însă trebuie avute în vedere și dezavantajele inerente unui astfel de proiect, parte dintre acestea existând deja în societate ca rezultat al actualelor tehnologii utilizate pe scară largă de orice persoană^[4].²

Din această perspectivă, actualul nivel de dezvoltare tehnologică aduce cu sine schimbări substanțiale în modul de gândire și de percepere a lumii, în modul de raportare la realitatea înconjurătoare, precum și în comportamentul persoanelor. Mediul on-line și produsele cibernetice asociate reprezintă repere de bază în cadrul actualei „ere tehnologice”, iar accesarea acestora pe scară largă de către o mare parte din populația globului presupune, pe lângă efectele benefice unanim recunoscute și anumite efecte negative, evidențiate, în principal, prin intermediul analizelor și studiilor de specialitate elaborate de către comunitatea științifică internațională.

Astfel, psihologul britanic Mark Griffiths a definit „dependența tehnologică” drept o dependență non-chimică bazată pe interacțiunea om – mașină, acesta considerând dependența de mediul on-line un astfel de exemplu.

Totodată, Asociația Americană a Psihologilor a evidențiat pericolul reprezentat de „abuzul de Internet”, considerând că acesta ar putea fi una dintre bolile civilizației mileniului următor. „Abuzul de Internet” este poziționat de către psihologi pe același nivel cu alcoolismul și consumul de droguri în ceea ce privește efectele negative, rezultatele anumitor cercetări relevând faptul că aproximativ 80% dintre internați au dificultăți majore în stabilirea de contacte umane. De asemenea, psihiatrul Tonino Cantelmi de la Universitatea Gregoriană din Roma, afirmă că o navigare în mediul on-line mai lungă de 5 – 6 ore zilnic poate produce simptome precum confuzie mentală, halucinații și delir.

Potrivit unui studiu realizat de către Carnegie Mellon University din Pittsburg pe parcursul a 2 ani, persoanele care petrec chiar și câteva ore săptămânal pe Internet, cunosc niveluri crescute ale depresiei și singurătății față de situația în care ar folosi mediul on-line mai puțin frecvent. Totodată, printre rezultatele cercetării se numără concluziile potrivit cărora: subiecții au raportat un declin al interacțiunilor cu familia și cu cercul de prieteni, concomitent cu creșterea timpului petrecut on-line; s-a înregistrat o creștere a depresiei și însingurării

² Note:

[4] Ex.: dependența generală a utilizatorilor de Internet și efectele secundare precum utilizarea problematică a rețelelor de socializare și a jocurilor video cu repercusiuni mentale și fizice pentru perioade mari de timp, printre care anxietatea, stilul de viață sedentar, riscul crescut de obezitate și boli cardiovasculare; posibilitatea ca Metaverse să fie utilizat drept o „scăpare” din realitate, în mod similar cu folosirea actualelor tehnologii furnizate de Internet; crimele virtuale, abuzul sexual, hărțuirea în mediul on-line ridică probleme importante privind siguranța utilizatorilor și reprezintă provocări majore care pot fi propagate în mod similar prin intermediul acestuia; prezența potențială a prădătorilor de copii pe platformele Metaverse este o altă îngrijorare, alături de potențialul de a agrava depresia și însingurarea copiilor.



subiecților participanți; relațiile interpersonale menținute la distanțe mari, fără contact direct, nu constituie baza necesară pentru asigurarea stării de securitate psihologică și fericire; tehnologia socială utilizată pentru comunicare între indivizi și grupuri este asociată cu declinul implicării sociale și a stării psihologice de bine.

De menționat este faptul că studiul a fost susținut financiar de importante companii din domeniul industriei de calculatoare și telecomunicații.

În aceste condiții, întrebarea esențială care se evidențiază este succintă și directă: ce avem de făcut?

Răspunsul la o astfel de întrebare poate fi contextualizat anumitor direcții de acțiune identificate de o manieră pro-activă, pe baza informațiilor existente în prezent, respectiv:

- analizarea fenomenului Metaverse la nivelul anumitor think tank-uri, cu participarea unor specialiști în domeniile cu care Metaverse se interconectează la nivel societal și elaborarea unor ghiduri de bune practici, configurate pe coordonate cum ar fi: adresabilitate, avantaje, dezavantaje, riscuri, vulnerabilități, costuri, impact la nivel societal etc.;
- planificarea și desfășurarea unor campanii de informare privind Metaverse, având ca obiectiv principal conștientizarea publicului larg privind implicațiile acestuia din perspective multiple;
- consolidarea rezilienței naționale la efectele negative ale tehnologiilor de tip nou, prin anticipare și adaptarea societății la noile coordonate, în principal prin dezvoltarea de politici/doctrine specifice de către instituțiile publice, care să fie configurate în beneficiul:
- cetățeanului, ca element central în societate;
- societății, din perspectivă multiplă: 1) ca sistem de valori și norme obligatorii pentru cetățenii săi; 2) a capacității de a absorbi eventualele șocuri ce pot apărea în plan societal odată cu implementarea acestor platforme; 3) a implicării sistemului de învățământ prin procesul de educare a copiilor și a tinerilor, prin intermediul căruia să se completeze nevoia de înțelegere a avantajelor, dezavantajelor și impactului Metaverse asupra individului și a societății.



SURSE DOCUMENTARE

Manfred Spitzer, Demența digitală: cum ne tulbură mintea noile tehnologii, Editura Humanitas, București, 2020

<https://www.cnet.com/tech/services-and-software/the-metaverse-is-on-the-way-heres-what-you-need-to-know/>

https://www.blockchain-council.org/certifications/certified-metaverse-expert/?utm_source=Google_Ads&utm_medium=GooglePPC&utm_campaign=3_BCCMetaverse&gclid=EAIaIQobChMIzrrgqeSx-AIVmdnVCh0AQOrIEAAYASAAEgJvJvD_BwE#top

<https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>

<https://www.investopedia.com/non-fungible-tokens-nft-5115211>

https://academy.binance.com/en/articles/what-is-the-metaverse?utm_campaign=googleadsxacademy&utm_source=googleadwords_int&utm_medium=cpc&ref=HDYAHEES&gclid=EAIaIQobChMIzrrgqeSx-AIVmdnVCh0AQOrIEAAYAiAAEgLtTfD_BwE

<https://hbr.org/2022/04/how-the-metaverse-could-change-work>

<https://www.cashify.in/how-to-enter-and-access-metaverse>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Programul Educație și Ocupare 2021-2027
Cod apel: PEO/71/PEO_P7/OP4/ESO4.5/PEO_A49

Numele proiectului: DreptCompAct - COMPetențe ACTuale pentru studenți la DREPT
Cod proiect: 312957

https://en.wikipedia.org/wiki/Non-fungible_token

<https://dexonline.ro>

https://www.academia.edu/10437500/INTERNETUL_ASPECTE_PSIHOLOGICE

https://wikicro.icu/wiki/psychological_effects_of_internet_use

<https://psihologieconsilierepsihologica.wordpress.com/2016/02/07/ce-este-dependenta-de-internet/>

<https://chindiamedia.ro/psiholog/dependenta-de-internet-semne-si-simptome/>

<https://www.mindinstitute.ro/dependenta-de-internet/>

<https://www.bitdefender.ro/blog/hotforsecurity/de-ce-ar-trebui-sa-iti-inveti-copiii-despre-securitatea-cibernetica/>

<http://www.sinuc.utilajutcb.ro/IV-4.pdf>

<https://www.csid.ro/lifestyle/psihologie-si-cariera/efectele-tehnologiei-asupra-creierului-uman-19638969/>

<https://putereamintii.ro/blog/impactul-tehnologiei-asupra-omului/>