

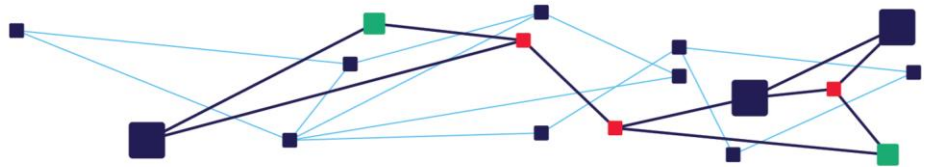
digitális krónika

a digitális ökoszisztéma által kínált nemzetközi jó gyakorlatok az egyéni, társadalmi és gazdasági jólét elősegítésére

III. évfolyam 6. szám: 2022. április 13.

tartalomjegyzék

I. 7 nap – 7 digitális válasz.....	2
Fülöp-szigetek	2
Indonézia.....	2
Egyesült Királyság (UK).....	2
Észak-Írország	2
Amerikai Egyesült Államok (USA).....	3
Amerikai Egyesült Államok (USA).....	3
Alaszka.....	3
II. Körkép – Merre fejlődnek a digitális terek, és kik az új generáció úttörői?	4
III. Fókuszban	9
KIBERBIZTONSÁG: mik a terület hazai újdonságai, és merre tart az uniós szabályozás?	9
IV. #MIKihivas2022.....	11
V. Digitalizációs hírek Európából	12
VI. Mit olvassunk? – OECD digitalizációs szakirodalmi ajánló	13



I. 7 nap – 7 digitális válasz

Fülöp-szigetek



Újabb jelentős program indult a Fülöp-szigetek digitalizációs fejlesztéseinek sorában. Az [Innovatív Városok projekt](#) célja a helyi gazdaságok támogatása, majd ezen keresztül a tartományi, nemzeti és nemzetközi ökoszisztéma megerősítése; ennek érdekében a helyi startupok nemcsak mentorprogramban vehetnek részt, hanem bizonyos mérföldkövek elérésekor pénzügyi támogatást is kapnak. A kezdeményezést a „[Digitális Fülöp-szigetek](#)” ([Digital Pilipinas](#)) nevű piaci együttműködés a Kereskedelmi és Ipari Minisztériummal közösen jegyzi, a program tesztidőszakára a magát fülöp-szigeteki Szilícium-völgyként is aposztrofáló Makati városában kerül sor.

Indonézia



A koronavírus járvány példátlan mértékű digitalizációs fejlesztésekhez vezetett Indonéziában. Az [5G technológia kereskedelmi célú bevezetését](#) a további fejlődés alapjának tekintik az országban annak érdekében, hogy a mobilszolgáltatók lépést tudjanak tartani a megnövekedett kapacitásigénnyel; a fejlesztés ráadásul új lehetőségeket teremt az ipar, a gyártás és az egészségügy digitalizációja terén. Az indonéz kormány 2025-re szeretné elérni a kereskedelmi célú 5G hálózatok egyenletes elosztását, az 5G technológia előnyeinek maximális kihasználása érdekében továbbá hosszútávú programokat indítottak az információbiztonság megerősítéséért, az IKT szakemberek továbbképzéséért, és a befektetések ösztönzéséért.

Egyesült Királyság (UK)

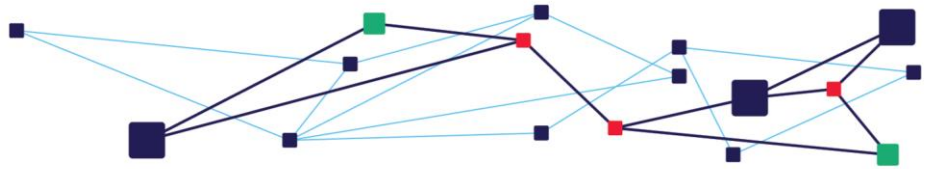


A Digitális Egészségügyi Akadémia képzései ingyenesen elérhetővé váltak az Egyesült Királyság valamennyi egészségügyi szakembere számára. Az intézkedés célja, hogy az egészségügyi ellátás során [a digitális egészségügyi megoldások a jelenleginél szélesebb körben kerüljenek alkalmazásra](#). Ennek érdekében az első évben 50 ezer fő, 2031-ig pedig a brit egészségügyi szolgálat (NHS) valamennyi szakemberének oktatását szeretnék megvalósítani. A tananyag rövid modulokból áll, az általános témák mellett (mint amilyen például az aktuális digitális egészségügyi környezet és az egészségügyi alkalmazások bemutatása) a jövőben speciális modulok kiadása várható (például cukorbetegség, mentális egészség, poszt-covid).



Észak-Írország






[Digitális stratégia készült Észak-Írországban](#). A közel 70 program között hangsúlyos szerepet kapnak az egészségügyi terület fejlesztései, például kiépítésre kerül az Epic nevű elektronikus gyógyászati nyilvántartási rendszer, amelyhez valamennyi egészségügyi szolgáltató hozzáférést kap, megújítják a CliniSys nevű patológiai rendszert, a Sectra nevű második generációs orvosi képalkotó platformot és a gyógyszertárak betegkapcsolati rendszerét, bevezetik továbbá az országban az e-receptek továbbításához Angliában használt rendszert. A dokumentum rendelkezik több szervezet felállításáról is, mint amilyen az Egészségügyi és Szociális Adatokkal Foglalkozó Intézet vagy a Digitális Innovációs Intézet.





Amerikai Egyesült Államok (USA)

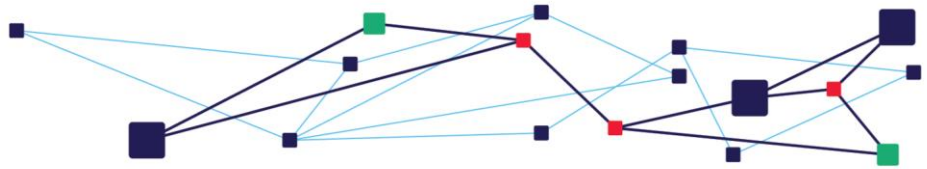

 A Yale Egyetem kutatói új, [gépi tanuláson alapuló technológiát fejlesztettek ki](#) a koronavírus halálzási kockázatainak előrejelzéséhez. A koronavírusról, illetve a vírus emberi testre gyakorolt hatásairól szóló kutatások már bizonyították, hogy meghatározott immunsejtek (pl. T-sejtek) általában hatékonyan veszik fel a harcot a megbetegedéssel szemben, a most kifejlesztett új eszköz segítségével pedig arra jutottak, hogy ezen sejtek egyfajta aktivitása mégis a beteg halálához vezethet. Az eszköz 163 koronavírusos beteg 55 millió vérsejtjének elemzése során 83%-os pontossággal működött a halálzási kockázat előrejelzésében. A gépi tanulást egyre több esetben alkalmazzák sikerrel egészségügyi területen.

Amerikai Egyesült Államok (USA)



 A világon elsőként Arizóna államban, a Phoenix Sky Harbor Nemzetközi Repülőtéren (PHX) a helyi lakosok már [az Apple digitális tárcáját is használhatják személyazonosságuk igazolására](#). A jogosítvány és a személyi igazolvány az állami szervek jóváhagyását követően rendelhető a Wallet alkalmazáshoz, a jóváhagyáshoz az okiratok fotóit és a felhasználó szelfijeit kell megküldeni a hatóságok számára. A reptéri ellenőrző ponton már csupán a megfelelő okoseszközre van szükség, a leolvasó a digitális tárcából begyűjti a szükséges információkat. A megoldás előnye, hogy csak az igényelt adatok kerülnek megosztásra, továbbá nem szükséges az eszköz fizikai átadása az ellenőrzéshez.

Alaszka


 A SEALink projekt keretében Alaszka fővárosától, Juneau-tól egészen a kanadai Prince of Wales-szigetig telepítenek tengeralatti száloptikás kábelrendszert, ezzel [első alkalommal biztosítanak szélessávú hálózatot](#) az Alaszka délkeleti részén élők számára. A hálózati lefedettség fejlesztésével ezen területek digitális leszakadása nagymértékben felszámolásra kerül, az itt élők számára végre elérhetővé válik a távoktatás, távmunka, telemedicina stb. A projektet az Egyesült Államoknak a vidéki területek infrastrukturális ellátottságával foglalkozó befektetési ügynöksége, a [Rural Utility Service \(RUS\)](#) támogatja. A munkálatok kivitelezője az energetikai és távközlési kábelrendszerek iparágának vezető vállalata, a Prysmian Csoport.



Mi is az a digitális tárca?

A digitális tárca (angolul: digital wallet, e-wallet) olyan elektronikus megoldás, amely jellemzően a különböző digitális tranzakciókhoz, azonosítási, vagy más szolgáltatásokhoz szükséges információkat biztonságosan tárolja. E-tárca lehet sokféle eszköz, amely ilyen funkciót ellát (ilyen értelemben pl. a feltölthető „fesztiválkártyák” is digitális tárcának tekinthetők), de leggyakrabban mobilalkalmazás formájában találkozhatunk velük.

Ezek a céleszközök, vagy célszoftverek a szükséges biztonsági követelményeknek megfelelő módon tárolják többek között bank-, vagy hitelkártya-információinkat, nyilvántartják a hűségkártyáink adatait és a pontmozgásokat, de már arra is van példa, hogy a személyazonosságunkat, vagy különböző jogosultságainkat hitelesen igazoló digitális jelet tároljanak – ilyen például a digitális vezetői engedély az e-pénztárcánkban.

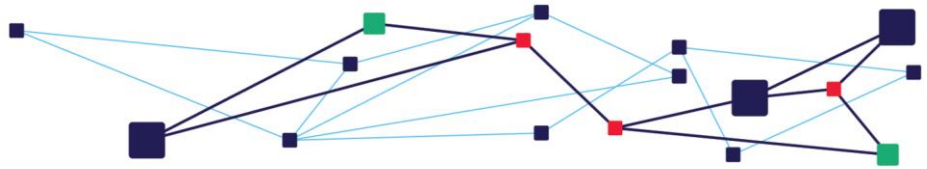
A digitális tárcák használata a legtöbb esetben egyszerű, felhasználóbarát: az ún. NFC-technológia segítségével gyorsan, biztonságosan történik meg a szükséges információk átadása a tárca és a leolvasó között, ehhez csak – a megfelelő beállításokat követően – rövid időre közel kell tartani egymáshoz az arra alkalmas eszközöket.

A digitális tárcában tárolt adatainkat jellemzően több különböző biztonsági rendszer óvja; a fontos, hogy felhasználóként törekedjünk arra, hogy mind az okoseszközünket, mind az e-pénztárcánkban végrehajtott tranzakciókat lehetőség szerint a rendszer által felajánlott minél magasabb szintű védelemmel lássuk el – erős jelszavakat, hosszú számkódokat használjunk, és ha lehet, minél szélesebb körben használjuk a biometrikus, vagy más összetett személy-azonosítási technológiákat.

II. Körkép – Merre fejlődnek a digitális terek, és kik az új generáció úttörői?

Ahogy az egy korábbi *digitális kisokosban* (Digitális Krónika 3. szám, március 22.) vázlatosan bemutattuk, a metaverzum a digitális világ, a digitális jelenlétünk következő generációjának koncepciója; a kifejezés tehát nem egy konkrét műszaki megoldást, platformot, szoftvert, vagy informatikai környezetet takar, hanem leginkább a digitális, vagy inkább virtuális világ jövőbeli irányát, annak (várható) kereteit, jellemzőit foglalja magában.

A görög eredetű „meta” előtag azt jelenti, hogy „valami után”, valamin „túl”, az adott dolgot „meghaladó módon” – a metaverzum kifejezés szemantikailag vizsgálva tehát



valamilyen, a jelen világon túli, a megismert kereteken túlmutató, azt meghaladó környezetre, valóságra utal.

Az elképzelések szerint a következő generációs digitális univerzum tehát olyan háromdimenziós virtuális tér, illetve helyesebben **virtuálisan felépített terek összességét jelenti**, amelyekben a felhasználók a létrehozott ún. avatárjaikon, azaz digitális másukon keresztül – a megfelelő technikai háttér segítségével – a valós életben megszokottakhoz hasonló tevékenységeket végezhetnek. Sőt, ennél még messzebbre mehetünk: a metaverzum koncepciójába az is belefér, hogy ezek a virtuális életterek akár folyamatosan keveredjenek a fizikai valósággal, azaz a kiterjesztettség-alapú (AR) megoldások is egyre fontosabb szerepet kaphatnak.

A lényeg ugyanakkor a szociális kapcsolatok, a különböző interakciók digitális, virtuális kiterjesztésén van: a metaverzum irányába történő egyre határozottabb elmozdulás nem öncélú tehát, hanem amellett, hogy motiválja, vezérli is az élet legkülönbözőbb területeire jellemző kapcsolatok, interakciók digitális térbe való átirányítását, egyben követi is, és kiszolgálja ezeket a trendeket.

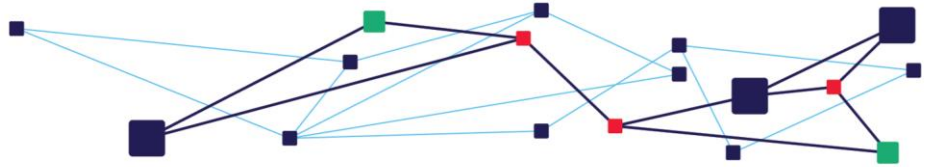
Milyen tényezők segítik a digitális tér alapvető átalakulását, átalakítását?

A [Deloitte múlt havi blogbejegyzése](#) is foglalkozik azzal a kérdéssel, hogy milyen tényezők erősítenek rá arra a trendre, milyen körülmények járulnak hozzá, hogy az emberi interakciók egyre szélesebb köre keresi a helyét az interneten, a digitális térben. A szakcikk egyrészt rámutat, hogy a folyamatos technológiai fejlődés hozzájárult ahhoz, hogy az emberek egyre többféle módon vehetik fel egymással a kapcsolatot a digitális térben, másrészt a korábbiaknál jóval több időt is töltünk online, tehát a szocializáció ilyen formája is mind nagyobb részarányt kap az életünkben.

Számos további olyan, akár életkor-, vagy helyspecifikus tényező van még, ami hatással van a virtuális tér használatára, annak trendjére – hármat kiemelnénk ezek közül.

Fontos a digitális kapcsolati-kapcsolatfelvételi formák azonnali elérhetősége, azaz a technológiai lehetőségekből adódó kényelem. Hasonlóképp, mint ahogyan a papíralapú levelezést a legtöbb helyről kiszorította az e-mail, később a rövid szöveges üzenetek is beléptek az elektronikus levelek egy részének helyére, és manapság az SMS-használat is visszaszorulóban van az azonnali üzenet küldésére alkalmas szolgáltatások terjedése miatt. Ezek a kommunikációs formák ugyanakkor bizonyos értelemben egyszerűek, korlátos információcserét tesznek lehetővé: a metaverzum azonban képes lehet szélesíteni a szocializáció eszköztárát, palettáját amellett, hogy azonnal elérhető, gyors, és így kényelmes marad.

A másik fontos szempont, hogy annak ellenére, hogy egyre összetettebbé váltak a digitális csatornák, egyre komplexebb szoftverek szolgálják ki a mind szélesebb körű funkcionalitást (kép- és hangüzenetek, valós idejű rajzocskák, animációk, 3D-s megoldások stb.), a kommunikációs megoldások használatát lehetővé tévő eszközök egyre szélesebb körben váltak elérhetővé. A minden korábbinál szélesebb eszközpenetráció is hozzájárul a metaverzum-megoldások terjedéséhez, intenzívebb használatához.



Részben a fentiekhez kapcsolódik az utolsó szempont: a világvárvány következtében először kényszerűségből, de számos munka- és kommunikációs folyamat került át a virtuális térbe világszerte. Az első időszakok esetleges sikertelenségeit, gyermekbetegségeit követően ugyanakkor egyre több iparág ismerte fel a nagyfokú digitalizáció előnyeit: a működési költségek vállalati, iparági szinten jelentősen csökkentek, a munkatársaknak több szabadideje maradt. Azzal együtt, hogy ez a gyökeres átalakulás éppen a fizikai kapcsolattartási formákat szűkítette, és ennek már láthatók az emberi egészségre gyakorolt negatív hatásai is, ez a folyamat is azt erősíti, hogy a virtuális térben mind inkább a fizikai kapcsolattartási formák digitális leképezését, a minél élethűbb szimulációját keresik a felhasználók: és pont ezt nyújthatja a metaverzum.

A jövő online terébe belépők – jellemzően az avatárjaikon, azaz a digitális másolataikon keresztül – a fizikai élményhez a korábbiaknál sokkal jobban hasonlító módon léphetnek egymással interakcióba, de egy másik digitálisan létrehozott térbe átlépve ugyanakkor sportolhatnak, megnézhetnek egy előadást, vagy akár közösen részt vehetnek valamilyen digitális tanfolyamon.

A metaverzum megvalósításának irányába tett lépések

A virtuális-, vagy kiterjesztettvalóság-alapú világba már korábban is bepillantást nyerhettünk; például a 3D-s videojátékokon, vagy egyes navigációs applikációkon keresztül. A metaverzum azonban ennél – főként a lehetőségeinket tekintve – sokkal komplexebb, átfogóbb élményt kínál majd.

Ismert, hogy tavaly nyáron a **Facebook** vezérigazgatója bejelentette a metaverzumról, valamint az általa vezetett közösségimédia-óriás jövőbeli fejlesztésének irányáról alkotott elképzeléseket; tavaly októberében [létrejött a Meta](#), amely egy globális társaságban egyesíti a különböző közösségimédia-technológiai megoldásokat a

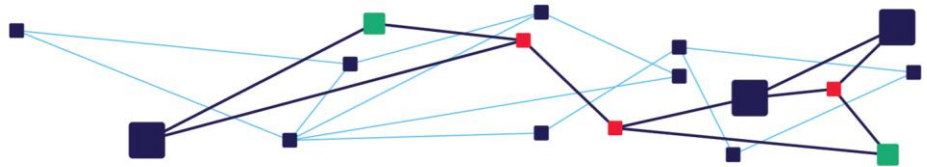


1. ábra – a Facebook/Meta elképzelése a jövő virtuális tárgyalóterméről

([forrás](#): Facebook / Meta)

következő generációs közösségi terek hatékonyabb építése érdekében.

Az átfogó, kiterjesztett-, vagy virtuálisvalóság-alapú megoldások – valamennyi funkciójának – megfelelő, illetve adott esetben a fizikai élményhez közelebb álló használatához ugyanakkor speciális eszközökre is szükség lehet. A Meta is kifejlesztette a saját VR-eszközét, az [Oculus \(Meta\) Quest 2](#)-t, amely valósághűen szimulálja a minket körülvevő fizikai világot, így mind játékokra, mind a várhatóan kifejlesztésre kerülő metaverzum-funkciók használatára alkalmas.



„A kiterjesztett, online univerzum alapköveit tehát elkezdte letenni a Facebook, annak további építése minden bizonnyal a globális sajtó figyelme mellett zajlik majd. Ez az „új világ” elképesztő gazdasági, szociológiai, pszichológiai és jogi kihívásokat tartogat, kérdéses azonban, hogy ez egy izgalmas utazás kezdete vagy az emberiség jövőjét befolyásoló új, digitális „élettér” kialakításának reális lehetőségét jelenti-e.” [Halász, 2021]

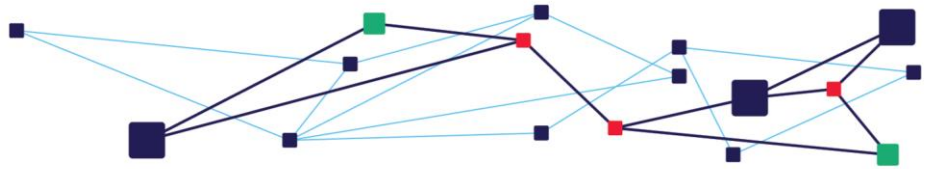
Az **Epic Games** vezérigazgatója szerint a metaverzum kulcsa a videojáték-ipar oldaláról abban van, hogy hosszú távon a különböző stúdiók által fejlesztett (jellemzően háromdimenziós) [világok is átjárhatók legyenek](#), gyakorlatilag bizonyos értelemben eggyé váljanak, lehetővé téve azt, hogy akár a különböző játéktípusokat használók is kapcsolatba léphessenek és tarthassanak egymással a digitális térben. Ehhez nyitottabb gondolkodásra, a különböző technológiai- és platform-megoldások elérhetővé tételére van szükség: ha a játékipar nyitottabb (gazdasági) modell irányába mozdul, akkor a metaverzum lehetőségeit használni kívánó társaságok iparági standardokra építve, integrálható megoldásokat hozhatnak létre. Ez funkcionalitásában és megjelenítésében gazdagabb, így a felhasználók számára vonzóbb virtuális világo(ka)t, metaverzumot eredményez; az autógyártók így pl. létrehozhatják a saját termékeik 3D-s modelljeit, amelyet a felhasználók kipróbálhatnak az alkalmazásban, de az új „autójukkal” elmehetnek egy virtuális bevásárlóközpontba is, ahol az avatárjaikat felszerelhetik az ismert divatmárkák legújabb ruházati termékeivel. Az integráció révén tehát nemcsak a videojáték-stúdiók és közösségimédia-platformok, hanem a divatházak, színházak, sportszergyártók stb., tehát szinte valamennyi iparág képviselői érdekeltté válhatnak a metaverzum-fejlesztésekben.

A **J.P. Morgan Chase & Co.** az amerikai pénzügyintézetek között elsőként ismerte fel a metaverzumban rejlő lehetőségeket: február közepén a Decentraland blokklánc-alapú [virtuális világban megnyitotta ugyanis a Onyx Lounge-ot](#).



2. ábra – a J.P. Morgan Onyx Lounge a Decentraland virtuális világban

([forrás: Twitter](#))



A digitális Metajuku bevásárlóközpontban helyet kapott közösségi térbe belépve egy pixeltigris, és a bank vezérigazgatójának portréja fogadja a látogatókat – a tervek szerint a virtuális térben is elérhetőek lesznek majd a klasszikus banki szolgáltatások. Ez azért is fontos, mert a **Decentralandnak** fizetőeszköze is van (ez jelenleg az Ethereum, ugyancsak blokklánra épülő kriptovaluta), és az azzal megvásárolható, nem helyettesíthető tokenként (NFT) szerezhetünk be különböző virtuális termékeket, beleértve a virtuális föld, vagy ingatlanok tulajdonjogának megszerzését is.

A bank egy [fehér könyvet is közzé tett](#) arról, hogy a társaságoknak milyen lehetőségeik vannak a metaverzumban, bemutatva a valós piaci potenciált és a hasznok kiaknázása érdekében elvégzendő teendőket, valamint elosztva néhány ténnyel.

A **Nike**, a **Ralph Lauren**, az **NFL** és más ismert márkák is meglátták a lehetőséget a feltörekvő platformban; ezek a cégek ugyanakkor a Roblox virtuális valósága mellett tették le a voksukat. A sportszergyártó óriás **Nikeland** nevű világa díjmentesen látogatható a játékon belül, ahol a látogatók, azaz a látogatók digitális avatárjai többek között felpróbálhatják a cég új termékeit, és abban mehetnek végig a különböző pályákon. A bitekre épülő sportvilág ez idáig közel 7 millió látogatót vonzott, a metaverzumban való jelenlét tehát többek között egyre komolyabb marketingértékkel is bír.

Hozzá kell tenni, hogy az **NFT-k** (és a kriptodevizák) tökéletesen illeszkednek a metaverzum koncepciójába: a virtuális „tárgyak”, azaz végeredményben digitális (mű)alkotások nem helyettesíthető tokenként, azaz leegyszerűsítve egyedi, nem másolható formában, jellemzően valamilyen kriptoeszköz-alapú tranzakció segítségével vásárolhatók meg, majd helyezhetők el ugyancsak virtuális otthonunkban.

Végezetül meg kell jegyezni, hogy a digitális világ térnyerése okán egyre nagyobb szerepet kap az adatvédelem és a megfelelő jogi szabályozás kérdése; az Európai Bizottság a közelmúltban [kérte fel](#) az Európai Parlamentet és a Tanácsot, hogy csatlakozzanak a digitális jogokról és elvekről szóló nyilatkozathoz. A tervezet egyrészt alapvetően határozza meg az EU számára kijelölt digitális átalakulási folyamatot, ugyanakkor iránymutatásul szolgál az online világra vonatkozó jogok és követendő elvek vonatkozásában.

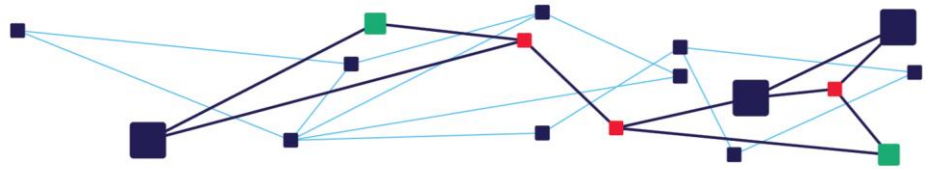
Felhasznált irodalom:

Janet Foutty and Mike Bechtel: „What’s all the buzz about the metaverse?”; On the board’s agenda, Deloitte, March 2022 (<https://www2.deloitte.com/us/en/pages/center-for-board-effectiveness/articles/whats-all-the-buzz-about-the-metaverse.html>)

Getting skills transformations right: The nine-ingredient recipe for success; McKinsey Organization Blog, Aaron De Smet, Angelika Reich, Bill Schaninger, McKinsey & Company, 2021 (<https://www.mckinsey.com/business-functions/people-and-organizational-performance/our-insights/the-organization-blog/getting-skills-transformations-right-the-nine-ingredient-recipe-for-success>)

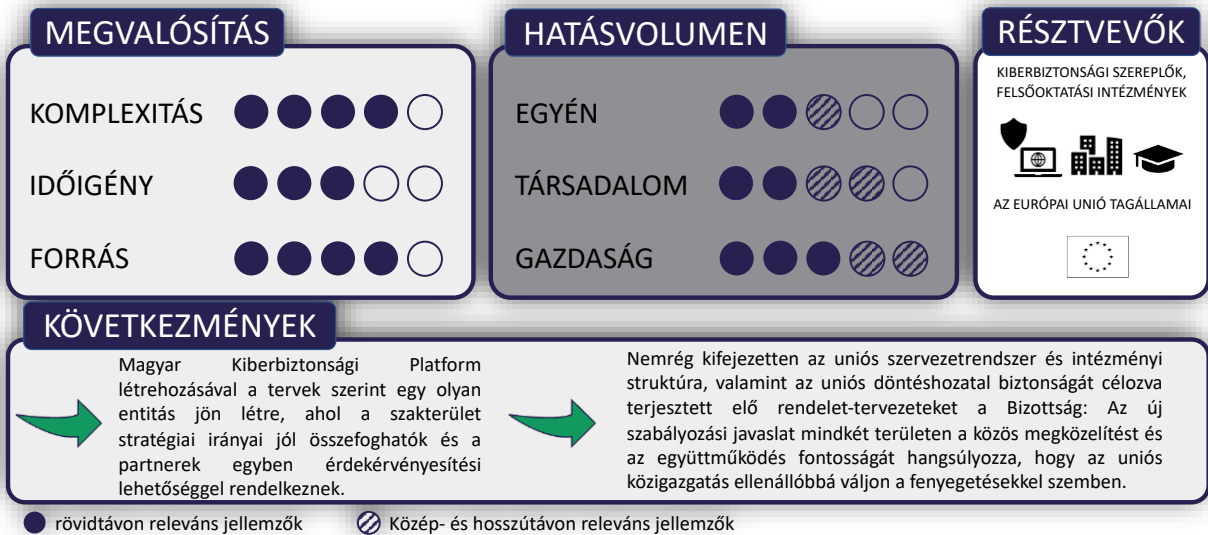
Csenge, dr. Halász: Újfajta valóság? A Facebook metaverzumának a nyomában, 2021

Tim Sweeney: The open metaverse requires companies to have enlightened self-interest, VentureBeat, 2022 (<https://venturebeat.com/2021/01/27/tim-sweeney-the-open-metaverse-requires-companies-to-have-enlightened-self-interest/>)



III. Fókuszban

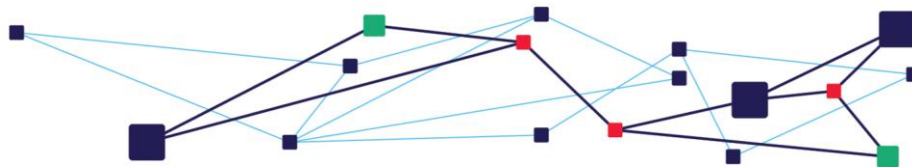
KIBERBIZTONSÁG: mik a terület hazai újdonságai, és merre tart az uniós szabályozás?



A digitalizációs újításokkal párhuzamosan új kihívások is megjelentek, amelyekre választ kell találni ahhoz, hogy a technikai fejlődés előnyeit teljes mértékben kihasználhassuk, és eredményeit életünk részévé tegyük. Az információs társadalom a kutatás-fejlesztést és innovációt, valamint a minél szélesebb körű összefogást e kihívások kezelése érdekében is minden korábbinál jobban igényli.

Magyarországon az Óbudai Egyetem és a Rudolf Kálmán Óbudai Egyetemért Alapítvány a tavalyi év során **három tudományos és innovációs park (science park) létrehozását kezdeményezte** az Információs és Technológiai Minisztériumnál. Fontos szempont volt, hogy a tudományos és innovációs parkok **országos lefedettséget hozzanak létre**, ezért a tervek szerint **Székesfehérváron** mechatronikai, **Kaposváron** okosipari, **Zsámbékon** pedig jövőipari park, a magyar Szilícium-völgy megépítése kezdődik majd meg. A [projekt bemutatására](#) március 25-én került sor Zsámbékon, amelyről a készült felvétel [itt](#) elérhető.

A rendezvényen a tudományos és innovációs parkokról szóló projekt bemutatása során különös hangsúlyt kapott, hogy **az egyetemek és a vállalkozások együttműködése szorosabb módon valósuljon meg, hogy a tudományos novumok be tudjanak épülni a gazdasági életbe**. Éppen ezért a science parkokhoz – mint az innováció mozgatórugóihoz – való csatlakozás egyébként is nyitva áll más egyetemek és gazdasági szereplők számára. Ez a közös tevékenykedés teret kapott a tekintetben is, hogy a zsámbéki eseményen egy fontos szándéknyilatkozatot is aláírtak az Óbudai Egyetem és a projektben résztvevő vállalatok képviselői, hogy **létrehozzák a Magyar Kiberbiztonsági Platformot**.

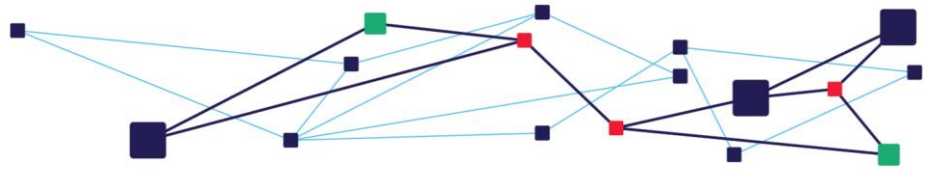


Ez a platform nem része a magyar kiberbiztonsági szervezetrendszernek, amelyet az állami és önkormányzati szervek elektronikus információbiztonságáról szóló 2013. évi L. törvény hozott létre. A szándéknyilatkozat alapján egy olyan kiberbiztonsági platform jönne létre, ahol a szakterület stratégiai irányai jól összefoghatók és a partnerek egyben érdekérvényesítési lehetőséggel rendelkeznek. Dr. Eigner György, az Óbudai Egyetem informatikai karának dékánja előadásában elmondta, hogy az Óbudai Egyetem a Magyar Kiberbiztonsági Klaszter koncepciójában vezető szerepet kíván betölteni. A Klaszter egyrészt támogatná a szakterület oktatását BSc, MSc és Phd képzésekkel, egyúttal gyakornoki helyeket biztosítana, másrészt érdekképviseleti tevékenységet is ellátna a klaszter tagjai számára. A Klasztert akkreditált klaszterként szeretnék létrehozni a Klaszterstratégia alapján, működése pedig nyílt lenne, azaz a jövőben is nyitva állna a csatlakozni kívánó vállalatok számára.

A kiberbiztonsági terület az Európai Unióban is folyamatos fejlődésen megy keresztül. Az Európai Uniónak már 2013 óta van kiberbiztonsági stratégiája, amelyet aztán 2017-ben felülvizsgált, 2020 végén pedig [új kiberbiztonsági stratégiát fogadtak el](#). Míg ez elsősorban a biztonságos internethasználat érdekében született, hogy az európai értékek és a mindenkit megillető alapvető jogok az online térben is védelmet élvezzenek, nemrég kifejezetten **az uniós szervezetrendszer és intézményi struktúra, valamint az uniós döntéshozatal biztonságát célozva terjesztett elő rendelettervezeteket a Bizottság**. A csomagnak [egy kiberbiztonsági rendelet és egy információbiztonsági rendelet](#) a része. Az új szabályozási javaslat mindkét területen a közös megközelítést és az együttműködés fontosságát hangsúlyozza, hogy az uniós közigazgatás ellenállóbbá váljon a fenyegetésekkel szemben, hiszen bármilyen kiberbiztonsági esemény az egész rendszer működésére hatással lehet.

A **kiberbiztonsági rendelet** az uniós intézmények, szervek, hivatalok és ügynökségek számára nyújt egységes keretet. Cél a kiberbiztonsági képességek fejlesztése és a kiberhigiéna javítása, ennek érdekében a rendelet tervezete előírja, hogy mindenhol meg kell alkotni a kiberbiztonsági irányítási, kockázatkezelési és ellenőrzési szabályokat, valamint a kiberbiztonság javítására vonatkozó tervet, továbbá rendszeresen érettségi felméréseket kell végezni. Felállításra kerül egy új intézményközi kiberbiztonsági testület, valamint meghosszabbítják az európai intézmények, szervek és hivatalok számítógépes vészhelyzeteket elhárító csoportjának, a CERT-EU-nak a megbízatását.

Az **információbiztonsági szabályok** a biztonságos információcsere érdekében rendelkeznek egy intézményközi információbiztonsági koordinációs csoport létrehozásáról, valamint arról, hogy az egyes uniós intézményekben, szervezetekben, hivatalokban és ügynökségekben közös megközelítést kell alkalmazni az információk titkosítását illetően, és modernizálni kell az információbiztonsági politikákat, azt a teljes digitális átalakuláshoz hozzá kell igazítani, beleértve a távmunkát is.



IV. #MIKihivas2022

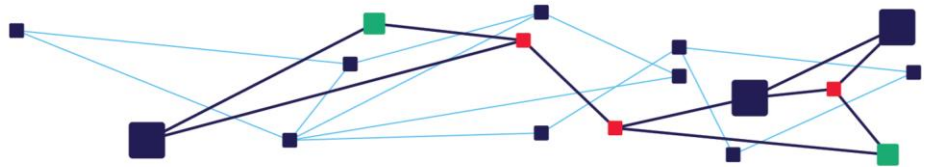
Részletkért kövess az MI Koalíció social media felületeit és az ai-hungary.com-ot.



Végezd el az **MI Kihívást**
és **nyerj havonta**
PlayStation 5 játékkonzolt!

Regisztráció: **www.mikihivas.hu**

Ez a MI Kihívásunk!



V. Digitalizációs hírek Európából

Fontos állomáshoz érkezett a digitális piacokról szóló jogszabály elfogadása

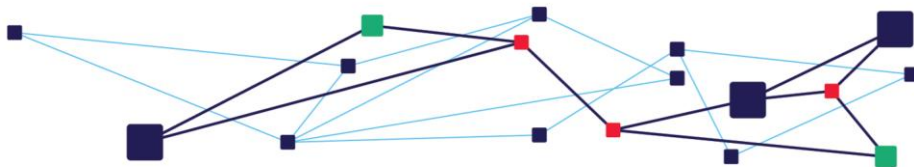
A digitális piacokról szóló jogszabály (Digital Markets Act, DMA) az ún. digitális kapuőrként (gatekeeper) működő platformok versenykorlátozó tevékenységét igyekszik korlátok közé szorítani, egyben vizsgálati és szankcionálási hatáskört biztosítana a Bizottság részére az ilyen platformokkal szemben. A jogszabály javaslatának tárgyalása – a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabállyal (Digital Services Act, DSA) együtt – 2020 decemberében kezdődött, most [a Tanács és a Parlament egy közös szövegtervezetben állapodott meg](#), így a technikai módosítások átvezetését követően sor kerülhet mindkét szerv jóváhagyására, majd a Hivatalos Lapban való kihirdetésre.

Hatékonyabbá válik a hamis vagy hibás uniós digitális Covid-igazolványok visszavonása

2021 júliusa óta már több mint 1,7 milliárd uniós digitális Covid-igazolvány kiadására került sor, amelyek igen jelentős szerepet töltenek be a járvány miatt elrendelt korlátozások feloldásában. A [Bizottság most új mechanizmust fogadott el](#), amellyel lehetővé válik, hogy ha egy hamis vagy hibás adatot tartalmazó digitális Covid-igazolvány visszavonásáról az egyik tagállam rendelkezett, úgy az más tagállamokban is érvénytelenként jelenjen meg.

Mesterségesintelligencia-mutatók: 2021. évi JRC-jelentés

Az Európai Bizottság Közös Kutatóközpontja (Joint Research Centre, JRC) a mesterséges intelligencia fejlődésével kapcsolatos mutatókat tartalmazó [jelentést tett közzé](#), mely szerint a mesterséges intelligencia jelenleg a technológiai fejlesztés és tökéletesítés szakaszában van. Gazdasági szempontból a vezető szerep az Egyesült Államoké, a második helyen – a rengeteg új szabadalma miatt – Kína áll. Az EU a harmadik a sorban, de számos mutató azt támasztja alá, hogy lemaradása sokkal kisebb annál, mint amit sokan feltételeznek. A jelentés alapján az EU teljesítménye a kutatás és fejlesztés terén kimagasló, és nagyon dinamikus fejlődés tapasztalható az ipari robotika és a robotikai startupok terén.



VI. Mit olvassunk? – OECD digitalizációs szakirodalmi ajánló

A mesterséges intelligencia stratégiai és felelősségteljes alkalmazása a latin-amerikai és karibi országok közszféréjében (március 22.)

A mesterséges intelligencia meghatározó szerephez juthat a latin-amerikai és karibi-térség (LAC) országainak közszféréjében zajló digitális átalakulásban is, ha a technológia adta lehetőségeket a kormányok megfelelően ki tudják használni. Melyek is ezek a lehetőségek, és hogyan tudja eredményesen kihasználni azokat a közszféra? Az OECD március végén megjelent [kiadványa](#) ezekre a kérdésekre keresi a választ.

A dokumentum a LAC-országok mesterséges intelligencia stratégiáiból és az OECD mesterséges intelligencia alkalmazásával kapcsolatos elveiből indul ki, és a kormányok részére szóló ajánlások megfogalmazásával zárul. Figyelembe veszi, hogy a mesterséges intelligenciának köszönhetően a kormányok jobb és célirányosabb politikai döntéseket hozhatnak, javíthatják az állampolgárokkal történő kommunikációt és együttműködést, valamint minőségi változásokat eredményezhetnek a közszolgáltatások terén.

OECD/CAF (2022), The Strategic and Responsible Use of Artificial Intelligence in the Public Sector of Latin America and the Caribbean, OECD Public Governance Reviews, OECD Publishing, Paris.

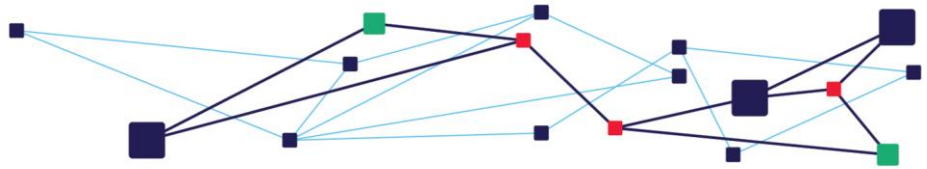
Hogyan segítheti a digitalizáció az erőforrás-hatékony és körforgásos gazdaságra való átállást? (március 28.)

Az OECD környezetvédelmi témákat tagláló sorozatának legújabb kiadványa [az erőforrás-hatékony és körforgásos gazdaság digitalizációval való kapcsolatát](#) mutatja be. Feltárja, hogy a digitalizáció hogyan ösztönzi a körforgásos üzleti modelleket a magánszektorban, és számba veszi a körforgásos gazdaság bővítését akadályozó piaci tényezőket. A dokumentum a közszféra szempontjaira is kitér, így elemzést nyújt arról, hogy a digitális technológiák hogyan járulhatnak hozzá az eredményesebb szakpolitikai tervezéshez, a kormány és az állampolgárok közötti interakció átalakításához és a szakpolitikák eredményesebb végrehajtásához. A dokumentum ezen felül foglalkozik a digitalizációval járó adatvédelmi, biztonsági és egyéb kockázatokkal is.

Barteková, E. and P. Börkey (2022), "Digitalisation for the transition to a resource efficient and circular economy", OECD Environment Working Papers, No. 192, OECD Publishing, Paris.

Cyberbullying – Áttekintés az OECD-országok kutatási eredményeiről és szakpolitikai intézkedéseiről (március 29.)

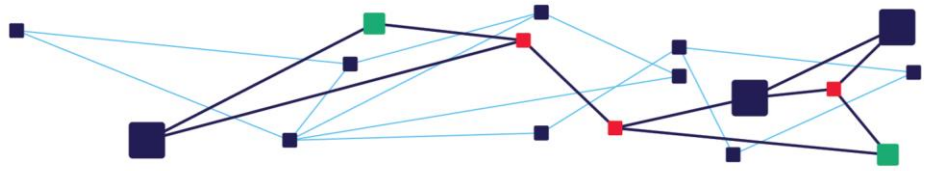
Az internetes zaklatás (cyberbullying) mára olyan nemkívánatos jelenséggé vált, amely számos OECD-országban megfelelő válaszlépésre váró, aktuális kihívást jelent. Az [OECD nemrég megjelent tanulmánya](#) ezt a témát járja körül. A kiadvány – egyebek



mellett – foglalkozik az internetes zaklatás egyre bővülő szakirodalmi alapvetéseivel, és vizsgálja, hogy az egyes országokban ma milyen intézkedések jellemzők az internetes zaklatás visszaszorítására. Ilyen például a figyelemfelhívás, az érintett gyermekek iskolán belüli támogatása, internetbiztonsági kezdeményezések, és bizonyos esetekben szakpolitikai döntések, jogalkotási eszközök. Látható, hogy már most is számos megközelítés létezik tehát, azonban annak megállapításához, hogy hogyan lehet igazán hatékony megoldást kialakítani, még további kutatások szükségesek.

Gottschalk, F. (2022), "Cyberbullying: An overview of research and policy in OECD countries", OECD Education Working Papers, No. 270, OECD Publishing, Paris

(Kérjük vegye figyelembe, hogy egyes, az OECD által megjelentetett kiadványok letöltése nem ingyenes!)



VÉLEMÉNYÉT, HOZZÁSZÓLÁSÁT, JAVASLATAIT várjuk:
a DJP Observatory Team observatory.team@djnkft.hu címén



digitális jólét
program



digitális
obszervatórium