

PODSUMOWANIE I EDYCJI

NEW

NOWE WIZJE
RZECZYWISTOŚCI

VISIONS

OF

JAK IMMERSYJNE
MEDIA ZMIENIAJĄ
NASZE OTOCZENIE?

HOW IMMERSIVE
MEDIA CHANGE
OUR SOCIETIES?

REALITY

NOWE WIZJE RZECZYWISTOŚCI JAK IMMERSYJNE MEDIA ZMIENIAJĄ NASZE OTOCZENIE? WARSZAWA, 18-19 CZERWCA 2019

NEW VISIONS OF REALITY.
HOW IMMERSIVE MEDIA CHANGE OUR SOCIETIES?
WARSAW, 18-19 JUNE 2019

ORGANIZATORZY / ORGANISERS



Creative
Europe
Desk Polska



PARTNERZY WYDARZENIA / EVENT PARTNERS



Centrum
Sztuki
FORT
Sokolnickiego



PARTNER STRATEGICZNY / STRATEGIC PARTNER

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**

VR/AR/MR: NIE TYLKO PRZEMYSŁY AUDIOWIZUALNE

Wirtualna rzeczywistość, wbrew pojawiającym się jeszcze kilka lat temu wątpliwościom, jest coraz łatwiej dostępnym i coraz szybciej rozwijającym się medium. Jeśli wziąć pod uwagę pokrewne "R"-ki, czyli mieszaną (MR) i rozszerzoną rzeczywistość (AR), to tempo rozwoju i popularyzacji nowych narzędzi cyfrowych robi spore wrażenie. Według raportu Zion Market Research, globalna wartość rynku VR/AR ma w 2025 roku osiągnąć niemal 815 miliardów dolarów. Na tę odważną estymację powołuje się między innymi Peter Diamandis (współzałożyciel Singularity University), wieszczący rozszerzonej rzeczywistości ogromny sukces w nadchodzących sezonach.

Nie on jeden uważa, że mamy do czynienia z komunikacyjną rewolucją. "Znajdujemy się we wczesnej fazie ogromnej zmiany w obrębie platformy – większej niż przejście z sieci na urządzenia mobilne. Jest to zmiana sposobu nawiązywania kontaktów" twierdzi wicedyrektor ds. AR i VR w Facebooku, Andrew Bosworth. I chociaż wiele źródeł twierdzi, że w związku z wprowadzeniem na rynek produktów AR przez Apple czy Adobe rok 2020 będzie należał do rozszerzonej rzeczywistości, to nadal największe emocje, kontrowersje i pytania budzi VR, czyli pełna immersja.

Ekspansja rzeczywistości wirtualnej rozpoczyna się na rynku gier, lecz silnie wpływa także na inne sektory: produkcję przemysłową, szkolenia korporacyjne i biznesowe, ochronę zdrowia, handel nieruchomościami czy turystykę.

Fenomenem szczególnie zwracającym uwagę jest branża medyczna, w której adaptacja VR przynosi spektakularne rezultaty. Technologie immersyjne stosuje się w licznych terapiach

(PTSD, terapie pourazowe i poudarowe), w leczeniu bólu przewlekłego (ze skutecznością powyżej 50%) oraz w opiece nad pacjentami w hospicjach. W szkoleniach chirurgów opartych na wirtualnych symulacjach wyniki są więcej niż obiecujące. Podczas Oculus Connect 6, corocznego wydarzenia, którego gospodarzem jest Facebook, Instytut Johnson&Johnson ogłosił, że podczas badania w londyńskim Imperial College 83 % rezydentów szkolonych z użyciem sprzętu VR było gotowych do samodzielnego przeprowadzenia operacji, podczas gdy 0% uczestników szkolonych tradycyjnymi metodami zdecydowałoby się wejść na salę operacyjną. A to tylko jeden z wielu przykładów skuteczności VR w leczeniu lub edukacji medycznej. Trudno się dziwić, że Goldman-Sachs prognozuje, iż rynek VR/AR w obszarze ochrony zdrowia do 2025 roku osiągnie wartość ponad 5 miliardów dolarów.

Według Touchstone Research, 80% konsumentów pozytywnie reaguje na doświadczenia VR sygnowane przez marki (branded experience), co wróży udaną adaptację VR także w obszarze reklamy i marketingu.

Kultura i sztuka są tylko jednym z wielu pól, na których VR wprowadzi zmiany. W Europie liderem tego segmentu rynku VR/AR/MR pozostaje Francja. Według raportu Uni-France w 2018 roku pięciokrotnie zwiększyła się międzynarodowa sprzedaż francuskich produkcji VR (wzrost o 415,7%). Podwoiła się też ilość tytułów produkowanych w kraju, sprzedaży a także samych kupujących. Niewątpliwie wynika to z przejrzystego i skutecznego systemu wsparcia publicznego dla francuskich twórców i producentów, który - obok systemu kanadyjskiego - uchodzi za najbardziej dojrzały i przyjazny na świecie.

VR/AR/MR W KULTURZE I SZTUCE

W obszarze sztuk wizualnych i performatywnych pojawia się coraz więcej działań wykorzystujących nowe technologie. Z VR korzystają chętnie muzea (Digital Art Museum, Atelier des Lumieres, Smithsonian), galerie sztuki (Tate Modern, Saatchi Gallery) i teatry (Royal Shakespeare Company).

Rynek VR/ AR/ MR w polu kultury i rozrywki jest coraz ciekawszy nie tylko dzięki udanej dystrybucji środków publicznych i otwartości niektórych nadawców linearnych (ARTE, BBC, CNN), lecz również dzięki współpracy twórców i producentów z firmami technologicznymi oferującymi wsparcie finansowe, merytoryczne i biznesowe. HTC Vive, Oculus, Google, Magic Leap, Unity, Epic Games - Unreal Engine, a także inni giganci technologiczni aktywnie uczestniczą w rozwoju projektów, start-upów i wydarzeń, które pozwalają kreatorom VR/ AR/ MR mierzyć coraz wyżej.

Rezultaty tych procesów możemy obserwować na kolejnych festiwalach i marketach poświęconych XR. Do najsłynniejszych, jak Sundance, Tribeca, SXSW i Wenecja, dołączają kolejne, jak Cannes XR i mniejsze, lecz równie ambitne: Raintance, Virtual Worlds, Annecy, Genewa. Festiwale dokumentalne takie jak Sheffield, IDFA czy CPH:DOX, które dość wcześnie przyjęły nowe media pod skrzydła, dziś rozwijają swoje sekcje VR o kolejne elementy i starają się proponować uczestnikom dodatkowe atrakcje, jak konferencje branżowe, media laby czy konkursy z mini-grantami dla twórców. Mają one przyciągać publiczność i zapewnić świeże tytuły gospodarzowi. Niełatwo bowiem konkurować ze stale rozrastającą się ofertą programową w obszarze VR/



Uczestniczka konferencji, fot. Anna Liminowicz/ CED

AR/MR, zwłaszcza, że festiwale filmowe przestają być dla twórców immersyjnych jedynym wyborem. Przegląd i market New Images w Paryżu, branżowe targi VR Days w Amsterdamie, duże imprezy komercyjne jak Siggraph czy AWE pokazują, że XR ma przed sobą ogromne możliwości i prędkiej czy później trafią wszędzie, gdzie potrzebne są działania o charakterze kreatywnym.

Każdego roku twórcy VR/AR/MR prezentują nowe możliwości posługiwania się technologią w służbie sztuki. Każdego roku pojawiają się nowe fenomeny, na które zwracamy uwagę i z których staramy się wyciągać wnioski. Dlatego kiedy przygotowujemy program konferencji i pierwszego showcase'u New Visions of Reality, nasz cel był prosty: zebrać prace wybitnych światowych twórców, których dotychczas nie było w Polsce i otworzyć debatę o sztuce cyfrowej, która wytycza nowe standardy estetyczne i odpowiada na palące problemy współczesności.

NEW VISIONS OF REALITY: SHOWCASE JAKIEGO NIE BYŁO

„Siłą VR jest poczucie obecności w danym środowisku, możliwość poruszania się po świecie, interreagowania z nim w sposób naturalny i intuicyjny. To właśnie badamy: poczucie immersji, kiedy wkładamy headset i przenosimy się do zupełnie innego miejsca (które już nie wygląda okropnie i w którym czujemy się dobrze), w którym można swobodnie się poruszać.”

Mike Jones, Marshmallow Laser Feast

Zapowiadaliśmy New Visions of Reality następującymi słowami: „Dynamiczny rozwój technologii, z którym mamy do czynienia w pierwszych dekadach XXI wieku, może i powinien służyć sztuce, relacjom społecznym oraz pamięci zbiorowej. Jako świadomi użytkownicy technologii oraz aktywni uczestnicy kultury możemy i powinniśmy walczyć o przestrzeń dla odważnych, społecznie zaangażowanych twórców, którzy przesuwać granice tego,

Warszawski showcase pięciu starannie wybranych produkcji VR miał na celu poruszenie kilku tematów: naszej relacji z naturą, krótkotrwałej pamięci tragedii z niezbyt odległej przeszłości, bezradności wobec tego, co niesie przyszłość oraz umiejętności zachwycenia się tym, co piękne. Dlatego zdecydowałyśmy się pokazać następujące prace: In the Eyes of the Animal (Marshmallow Laser Feast), The Last Goodbye (Gabo Arora, Shoah Foundation), I Saw The Future (Da Prod), Gloomy Eyes (Atlas V - premiera 2019) oraz Ayahuasca (Jan Kouven, Atlas V, Novelab - premiera 2019).

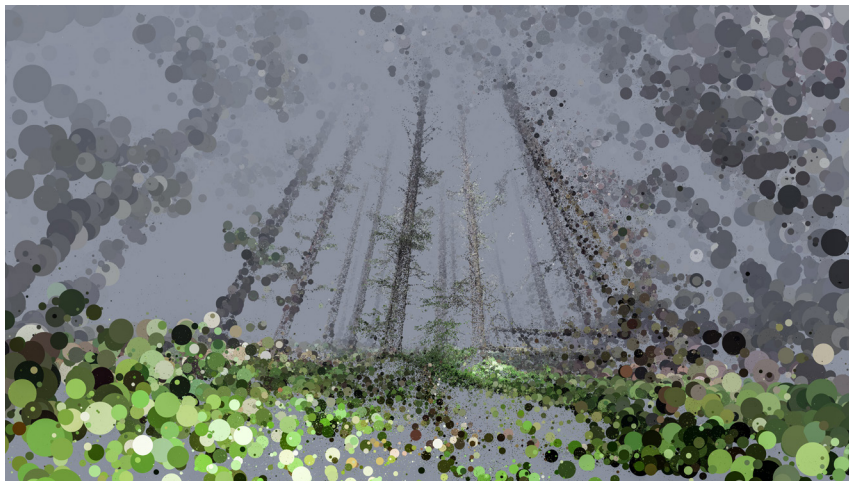
„Bardzo szybko zrozumiałem, że VR pozwoli nam spojrzeć na świat oczami innych ludzi.”

Ollie Rankin, Pansensory Interactive

co realne w imię klasycznej triady: dobra, piękna i prawdy. Powinniśmy korzystać z możliwości, jakie oferuje nam wirtualna, mieszana i rozszerzona rzeczywistość, żeby edukować, uwrażliwiać, tłumaczyć złożoność świata oraz angażować się w działania podnoszące jakość życia naszych wspólnot – zwłaszcza gdy stoją one w obliczu zagrożenia. Powinniśmy wreszcie czerpać z szansy, jaką technologia daje artystom, którzy pragną tworzyć nowe, zapierające dech w piersiach światy.”



Ewa M. Szczepanowska (Warszawska Szkoła Filmowa),
fot. Anna Liminowicz/ CED



In the Eyes of the Animal
Marshmallow Laser Feast



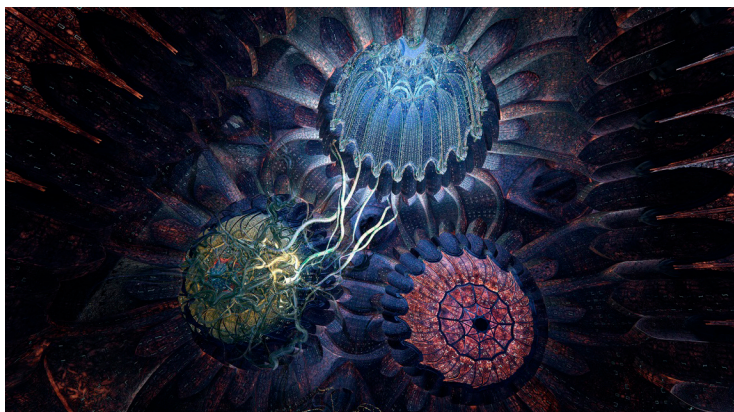
Gloomy Eyes
Atlas V - premiera 2019

„Chcemy, żeby nasze opowieści pozostawiały w ludziach ślad, żeby ludzie patrzyli na świat w nowy sposób. W VR można osiągnąć to dużo skuteczniej niż w filmie. To jednak wiąże się z dużą odpowiedzialnością. Jednym z naszych obowiązków, jako twórców i producentów treści, jest badanie granic etycznych VR oraz upewnianie się, że ich nie przekraczamy. VR to silne medium i może wywołać uraz. Musimy tworzyć bezpieczne przestrzenie dla użytkowników i pilnować, żeby nasze doświadczenia nie wyrządziły nikomu krzywdy.”

Mads Damsbo, Makropol

The Last Goodbye

Gabo Arora, Shoah Foundation



Ayahuasca

Jan Kounen, Atlas V, Novelab - premiera 2019



I Saw The Future

Da Prod

NEW VISIONS OF REALITY: SPOTKANIE MIĘDZYNARODOWYCH EKSPERTÓW

Dzięki współpracy trzech instytucji: CKF im. Andrzeja Wajdy, KIPA i Creative Europe Desk Polska, przy wsparciu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Warszawskiej Szkoły Filmowej, Gremi Media i Centrum Sztuki Fort Sokolnickiego, mogliśmy zaferować przedstawicielom polskich sektorów kreatywnych prezentację wybranych przez nas produkcji VR oraz udział w dyskusji dot. sztuki cyfrowej i mediów immersyjnych.



*Małgorzata Kielkiewicz (Creative Europe Desk Polska),
fot. Anna Liminowicz/ CED*



Maria Popielawska (Wiceburmistrz Dzielnicy Żoliborz m.st. Warszawy) i Joanna Rożen-Wojciechowska (Centrum Kultury Filmowej im. A. Wajdy), fot. Anna Liminowicz/ CED



„Wyzwanie związane z opowiadaniem historii w VR nie różni się od wyzwania, z którym mierzył się film. Poznajemy nowe medium i uczymy się, jak działa. Nie traktujemy go ani jak książki, ani jak filmu, ponieważ to VR. Obowiązują w nim inne zasady i stosuje się w nim inne narzędzia. Cały czas je odkrywamy, to bardzo ciekawy i ekscytujący proces.”

**Mike Jones,
Marshmallow Laser Feast**

Zależało nam, żeby zaproszeni do Warszawy twórcy i producenci opowiedzieli o swojej misji, marzeniach i sposobach na radzenie sobie z wyzwaniami, jakie niesie praca w pionierskim środowisku. Na scenie pojawili się młodzi artyści: Wiebe van de Ende, Michaela Pňáčková, Philipp Wenning oraz przedstawiciele kręgów akademickich i badawczych: Rosa Sanchez i Mariana Correia. Dyskusja młodych twórców i kuratorek projektów VR dofinansowanych w ramach programu Kreatywna Europa

ciekawie uzupełniła świadectwa doświadczonych realizatorów, takich jak Mike Jones, producent obsypanego nagrodami brytyjskiego kolektywu Marshmallow Laser Feast (Treehugger, We live in an Ocean of Air, Sweet Dreams), czy Mads Damsbo, producent kreatywny i założyciel duńskiego studia MAKROPOL, który ma na koncie szereg immersyjnych realizacji (The Doghouse, Anthropia, Doom Room) a także współpracę kuratorską z festiwalem CPH: DOX.

„Projekt doskonały? W pewnym sensie byłoby to wcielone odczucie świata, w którym żyjemy. Wspólne doświadczenie, które każdy mógłby obejrzeć, które zasiałoby w każdym z nas wspomnienie, którym mogliśmy się wszyscy podzielić i dawałoby nam poczucie, że stanowimy część tego świata i powinniśmy o niego dbać.”

Mads Damsbo, Makropol



Przez dwa dni w budynku Nowej Prochowni można było oglądać pierwszą z trzech części trylogii Marshmallow Laser Feast o relacji człowieka z naturą pt. "In The Eyes Of The Animal". Atrakcyjność produkcji można tłumaczyć na wiele sposobów: zastosowaniem oryginalnych hełmów z gąbki, mchu i kory, oparciem animacji na skanach 3D prawdziwego lasu, czy wyjątkową - jak na czas premiery - jakością obrazu. Opowieść producenta ITEOTA uzupełniła

artystyczne spotkanie o cenne informacje o tym, jak skutecznie prowadzić studio specjalizującego się w VR, nie rezygnując przy tym z ambicji twórczych i jakości oferowanych usług. Marshmallow Laser Feast mimo awangardowej stylistyki stale rozwija swoje portfolio, otrzymuje coraz bardziej atrakcyjne propozycje (np. przedłużana trzykrotnie wystawa w londyńskiej Saatchi Gallery) oraz podróżuje po świecie, prezentując swoje prace dziesiątkom tysięcy widzów.



„Duża część naszej pracy wynika z tego, na co jesteśmy wrażliwi. Zatem naturalnym kierunkiem jest dla nas rozmowa o ochronie przyrody i o konsumpcji. Te wątki pojawiają się we wszystkich naszych produkcjach. ITEOTA, Treehugger, Ocean of Air to interaktywne doświadczenia o środowisku. Sweet Dreams opowiada o nadmiernej konsumpcji. Nie moralizujemy w tym, jak prezentujemy naszą pracę, po prostu tworzymy sytuację z nadzieją, że ludzie w nie wejdą, zagłębią się w otaczający ich świat i w rezultacie zmienią swój stosunek do rzeczywistości.”

Mike Jones, Marshmallow Laser Feast

Gdyby nie nagła strata w rodzinie, po raz pierwszy w Polsce pojawiłby się Gabo Arora - najślynniejszy twórca społeczny z obszaru VR, były doradca Sekretarza Generalnego ONZ Ban Ki-Moona, ceniony wykładowca i mówca.

Na szczęście jego praca pt. "The Last Goodbye" (Tribeca 2016), częściowo realizowana na terenie dawnego obozu w Majdanku, trafiła do Warszawy i była oblegana, budząc wzruszenie wśród odbiorców.



„To, co odróżnia kino od VR, to możliwość fizycznego znalezienia się w doświadczeniu. W VR mamy poczucie obecności, widownia może interreagować z tobą, albo patrzeć na ciebie, a ty możesz wejść do świata przedstawionego i coś w nim zrobić. To poczucie obecności jest bardzo silne i można je wykorzystywać na szereg sposobów. W filmie to niemożliwe.”

Mads Damsbo, Makropol



Uczestniczka konferencji, fot. Anna Liminowicz/ CED

NEW VISIONS OF REALITY: ROZMOWY O PRZYSZŁOŚCI



Od Jeremy'ego Sahela, francuskiego producenta doświadczenia pt. "I Saw The Future" (części kolejnej trylogii, tym razem o przyszłości cywilizacji), mogliśmy dowiedzieć się, jak niezwykle metody twórce stosuje Francois Vautier, reżyser doświadczenia. Pierwsza część cyklu pokazywana w Warszawie stawia użytkownika twarzą w twarz z cyfrowym awatarem Arthura C. Clarka - ojca futurizmu, autora wizji, które dziś materializują się na naszych oczach. Druga, zatytułowana "Odyssey 1.4.9", opiera się na pokłatkowo wyekstrahowanym materiale zdjęciowym z "2001: Odysei Kosmicznej" Stanley'a Kubricka. Ostatnia część pt. "Beta Aquarii" (w dewelopmencie) prezentuje zwierzęta morskie zaprojektowane przez sztuczną inteligencję. Warto dodać, że wg przywołanego wcześniej raportu Uni-France produkcja "I Saw The Future" była najczęściej sprzedawanym francuskim doświadczeniem VR w 2018 roku.



Temat przyszłości podjął też Ollie Rankin, producent interaktywny z Kanady (jego projekt VR "Downloaded" miał pokaz w konkursie głównym na tegorocznym festiwalu w Wenecji), który ze sceny mówił o konieczności zmian systemowych, walce z nierównościami i obowiązku natychmiastowego podjęcia wszelkich kroków, które pomogą nam zminimalizować skutki globalnego kryzysu klimatycznego. Nowe środowisko twórcze być może nie ocali świata, ale może utworzyć i promować nowe modele współpracy, a także na nowo oświetlić tematy, o których zapomnieliśmy, lub o których nie chcemy pamiętać.



„W obecnej chwili tylko wybrana grupa uprzywilejowanych ma dostęp do technologii, tylko wybrana grupa uprzywilejowanych może ją rozwijać. Jeśli biali heteroseksualni mężczyźni jako jedyne będą opowiadać historie w VR albo decydować o kształcie technologii, to będziemy powielać i propagować te same uprzedzenia i nierówności społeczne, które powielamy od tysięcy lat. Bardzo ważne jest to, żeby wszyscy mieli dostęp do technologii, żeby grupy pomijane lub pozbawione właściwej reprezentacji miały swój udział w budowaniu przyszłości, żebyśmy budowali ją razem.”

Ollie Rankin, Pansensory Interactive



Julia Płachecka (Creative Europe Desk Polska) oraz od lewej eksperci CED: Philipp Wenning, Wiebe van de Ende, Rosa Sanchez, Michaela Pňáčková i Mariana Correia, fot. Anna Liminowicz/ CED

Aby tej obietnicy dotrzymać, trzeba zbudować przemysł, który umożliwi ambitnym i pełnym pasji jednostkom pracować, rozwijać umiejętności i projekty. Dlatego pod koniec dnia postanowiliśmy pomówić o tym, jak budować zrównoważony, otwarty i tolerancyjny rynek XR, który wszystkim bez względu na płeć, rasę, orientację seksualną czy pochodzenie pozwala żyć i tworzyć w warunkach względnego bezpieczeństwa. W rozmowie moich gości pojawiło się

wiele przykładów tego, jak można radzić sobie na "dzikim zachodzie" wirtualnej rzeczywistości. Padły też propozycje, jak ratować (wciąż) obecne wśród twórców XR poczucie więzi i solidarności. Przewidujemy bowiem, że wraz z komercjalizacją rynku fenomen dzisiejszego porozumienia eksperymentatorów zniknie - a wraz z nim zniknie pamięć o tym, dlaczego wybraliśmy to tajemnicze medium i czemu zdecydowaliśmy się dla niego tak wiele zaryzykować.

„Będziemy oglądać coraz więcej doświadczeń w konkretnych lokacjach, które będą przypominały wizytę w teatrze albo galerii. Będziemy uczestniczyć w doświadczeniach w pojedynkę lub z przyjaciółmi. Będą też istniały platformy online dla tych, którzy mają własne headsety. Nie sądzę, że pojawią się duże kina VR, lecz doświadczenia w konkretnych lokacjach będą popularne.”

Mads Damsbo, Makropol

„To, co dzisiaj nazywamy VR-em za kilka lat będzie prymitywną technologią. Pojawią się właściwe narzędzia, a te, z których korzystamy dzisiaj, będziemy traktowali jako prototypy, na których uczyliśmy się, jak opowiadać historie w immersji. Jestem pewny, że za mojego życia przestaniemy nosić cegły na głowach i będziemy doświadczać VR w ledwie odczuwalny sposób.”

Ollie Rankin, Pansensory Interactive

Bez względu na to, co i kiedy przyniesie przyszłość, naszych gości i nas, organizatorki New Visions of Reality, łączy wiara w to, że sztuka cyfrowa i media immersyjne mogą zmienić świat na lepsze, nawet jeśli tylko w niewielkim stopniu. Laurie Anderson, artystka muzycznej sceny awangardowej, która dziś z sukcesami tworzy w VR, rzekła w jednym z wywiadów: "Na świecie jest tak wiele smutnych rzeczy. Jeśli udajesz, że nie istnieją, jesteś idiotą. One tam są i w końcu cię dopadną. Więc lepiej zauważ je i zadbaj o to, żeby nie paść ich ofiarą."

Mamy nadzieję, że "Nowe wizje rzeczywistości" pomogły zaszczepić tę myśl wśród naszych widzów oraz że w roku 2020 spotkamy się ponownie, w jeszcze większym gronie, żeby wspólnie zadawać kolejne pytania o przyszłość opowieści, mediów i sztuki cyfrowej.

**Ana Brzezińska,
kuratorka New Visions of Reality**



Mads Damsbo, Makropol, fot. Anna Liminowicz/ CED



Ana Brzezińska (CKF im. A. Wajdy) i Aleksandra Kaplon (KIPA), fot. Anna Liminowicz/ CED



Uczestnik konferencji, fot. Anna Liminowicz/ CED

Pełne nagranie konferencji jest dostępne na kanale YouTube Creative Europe Desk Polska

<https://www.youtube.com/watch?v=KLCLUgnw5u0>

Źródła:

L'Export de la réalité virtuelle française en 2018

<https://www.unifrance.org/actualites/15597/unifrance-devoile-sa-seconde-etude-sur-l-exportation-de-la-realite-virtuelle-francaise>

The Augmented World of 2030 - Peter Diamandis

<https://www.diamandis.com/blog/augmented-reality-whitepaper-part-1>

Johnson & Johnson wants to bring VR to doctors-in-training worldwide

<https://venturebeat.com/2019/09/25/johnson-johnson-we-want-vr-surgery-training-to-be-available-worldwide/>

3 rzeczy, które warto wiedzieć o rzeczywistości rozszerzonej i wirtualnej

<https://www.facebook.com/business/news/insights/3-things-marketers-need-to-know-about-ar-and-vr>

The State of the Industry: Virtual & Augmented Reality in 2019

<https://vrvisiongroup.com/the-state-of-the-industry-virtual-augmented-reality-in-2019/>

ORGANIZATORZY / ORGANISERS



**Creative
Europe
Desk Polska**



**CENTRUM
KULTURY
FILMOWEJ**



K I P A
KRAJOWA IZBA PRODUCENTÓW
AUDIOWIZUALNYCH

PARTNERZY WYDARZENIA / EVENT PARTNERS



**Centrum
Sztuki
FORT
Sokolnickiego**



**gremi
media**

PARTNER STRATEGICZNY / STRATEGIC PARTNER

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**

NEW VISIONS OF REALITY



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z Funduszu Promocji Kultury.

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wyraża ona jedynie opinie jej autorów, a Komisja oraz MKiDN nie mogą zostać pociągnięte do odpowiedzialności w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.