



# Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους

Τελική έκθεση

#VirtualWorldsEU

Ημερομηνία σύνταξης: Ιούλιος 2023

Το παρόν έγγραφο δεν μπορεί να θεωρηθεί ότι συνιστά επίσημη θέση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Λουξεμβούργο: Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 2023



© Ευρωπαϊκή Ένωση, 2023

Η πολιτική περαιτέρω χρήσης εγγράφων της Ευρωπαϊκής Επιτροπής διέπεται από την απόφαση 2011/833/ΕΕ της Επιτροπής, της 12ης Δεκεμβρίου 2011, για την περαιτέρω χρήση εγγράφων της (ΕΕ L 330 της 14.12.2011, σ. 39). Εάν δεν ορίζεται διαφορετικά, η περαιτέρω χρήση του παρόντος εγγράφου επιτρέπεται βάσει άδειας Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Αυτό σημαίνει ότι επιτρέπεται η περαιτέρω χρήση εφόσον αναφέρεται η πηγή και επισημαίνονται οι τυχόν αλλαγές.

Όλες οι φωτογραφίες © Ευρωπαϊκή Ένωση.

Print ISBN 978-92-68-06604-1 doi:10.2775/564269

NA-09-23-365-EL-C

PDF ISBN 978-92-68-06568-6 doi:10.2775/83489

NA-09-23-365-EL-N

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>1. Εισαγωγή</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Κύρια χαρακτηριστικά της ομάδας Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους</b> ..	<b>5</b>
2.1. Τυχαία επιλογή και δημογραφική σύνθεση της ομάδας .....	6
2.2. Διευθύνουσα Επιτροπή.....	9
2.3. Επιτροπή γνώσης .....	10
2.4. Κέντρο γνώσεων και πληροφοριών.....	11
2.5. Ομιλητές και εκθέτες.....	11
2.6. Κύριοι συντονιστές .....	13
2.7. Διαμεσολαβητές.....	14
2.8. Παρατηρητές.....	15
<b>3. Μεθοδολογικό πλαίσιο και επιμέρους συνεδριάσεις</b> .....	<b>18</b>
3.1. Μεθοδολογικό πλαίσιο .....	19
3.2. 1η συνεδρίαση: Διαδικασία και αποτελέσματα.....	20
3.3. 2η συνεδρίαση: Διαδικασία και αποτελέσματα.....	24
3.4. 3η συνεδρίαση: Διαδικασία και αποτελέσματα.....	28
<b>4. Επόμενα βήματα</b> .....	<b>33</b>
<b>Παράρτημα: Αποτελέσματα της συζήτησης</b> .....	<b>36</b>
1. Αξίες & αρχές.....	37
2. Συστάσεις.....	38
3. Αξιολόγηση των συστάσεων .....	61



# 1. Εισαγωγή



Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή οργάνωσε τη λειτουργία τριών ομάδων Ευρωπαίων πολιτών το 2023, μία εκ των οποίων ασχολήθηκε με το θέμα των εικονικών κόσμων. Καθεμία από τις ομάδες αποτελούνταν από 150 κατ' ανώτατο όριο τυχαία επιλεγμένους πολίτες που προέρχονταν και από τα 27 κράτη μέλη της ΕΕ οι οποίοι συζητήσαν και διατύπωσαν συστάσεις πριν από τις βασικές προτάσεις της Επιτροπής. Οι ομάδες υλοποιούν τη δέσμευση που περιλαμβάνεται στην ανακοίνωση της Επιτροπής της 17ης Ιουνίου 2022 με θέμα «Διάσκεψη για το μέλλον της Ευρώπης: υλοποίηση του οράματος με συγκεκριμένες δράσεις»<sup>(1)</sup> και την οποία επανέλαβε η πρόεδρος κ. von der Leyen κατά την ομιλία της για την κατάσταση της Ένωσης το 2022.

Η ομάδα Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους ήταν η δεύτερη ομάδα που δημιουργήθηκε, συνεδριάζοντας τρεις φορές, στις 24-26 Φεβρουαρίου, στις 10-12 Μαρτίου και στις 21-23 Απριλίου 2023. Οι εικονικοί κόσμοι αποτελούν μέρος μιας ευρύτερης μετάβασης προς το Web 4.0. Προσφέρουν ένα νέο είδος διαδικτυακής εμπειρίας μέσω «εικονικής», «μικτής» ή «επαυξημένης» πραγματικότητας. Πολλοί πιστεύουν ότι το Web 4.0, με αφηρητά τους εικονικούς κόσμους, θα μπορούσε να αποτελέσει μια καινοτομία συγκρίσιμη με την εμφάνιση του διαδικτύου, μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο εργαζόμαστε και συνεργαζόμαστε στο μέλλον. Τα τελευταία χρόνια —και ιδίως μετά την πανδημία της νόσου COVID-19— πολλοί δημόσιοι και ιδιωτικοί φορείς επενδύουν μαζικά σε αυτή τη «διευρυμένη πραγματικότητα», επιταχύνοντας την επίτευξη αλλαγών στον χώρο εργασίας μας και στις προσωπικές μας συνήθειες.

Παρά την αυξημένη προσοχή, ο μετασχηματισμός αυτός δεν θα πραγματοποιηθεί εν μία νυκτί. Οι εικονικοί κόσμοι θα χρειαστούν πολλά χρόνια για να εξελιχθούν σε ένα υψηλής ποιότητας, ρεαλιστικό ψηφιακό περιβάλλον, ενώ δεν υπάρχει ακόμη σαφής εικόνα ως προς το πώς θα

μπορούσαν να εξελιχθούν —αλλά και πώς θα εξελιχθούν εν τέλει— οι εικονικοί κόσμοι. Η Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) και τα κράτη μέλη της έχουν δεσμευτεί να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες αυτού του μετασχηματισμού και να κατανοήσουν τις ευκαιρίες που προσφέρει, αλλά και τους κινδύνους και τις προκλήσεις που δημιουργεί, διασφαλίζοντας παράλληλα τα δικαιώματα των Ευρωπαίων πολιτών. Στο πλαίσιο αυτό, οι συμμετέχοντες στην ομάδα Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους κλήθηκαν να απαντήσουν στην ακόλουθη ερώτηση: **«Ποιο όραμα, αρχές και δράσεις θα πρέπει να κατευθύνουν την ανάπτυξη επιθυμητών και δίκαιων εικονικών κόσμων;»**. Πιο συγκεκριμένα, ζητήθηκε από τους πολίτες να αναπτύξουν ένα σύνολο κατευθυντήριων αρχών και δράσεων για τη δημιουργία εικονικών κόσμων στην ΕΕ.

Η ομάδα συζήτησε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων σε σχέση με τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις των εικονικών κόσμων. Οι αρχές και οι συστάσεις τροφοδοτούν και θα τροφοδοτήσουν την ανακοίνωση της Επιτροπής με θέμα «Πρωτοβουλία της ΕΕ για το Web 4.0 και τους εικονικούς κόσμους: προβάδισμα στην επόμενη τεχνολογική μετάβαση» και το συνοδευτικό έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής.

Με βάση ενημερωτικό υλικό, εισηγήσεις εμπειρογνομόνων και συζητήσεις σε ομάδες εργασίας και στην ολομέλεια, οι συμμετέχοντες στην ομάδα Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους προσδιόρισαν και έδωσαν προτεραιότητα σε θέματα σχετικά με τη νέα πρόταση πολιτικής της Επιτροπής. Η παρούσα έκθεση συνοψίζει τα κύρια χαρακτηριστικά της ομάδας Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους και περιγράφει το μεθοδολογικό της πλαίσιο, τον τρόπο με τον οποίο διεξήχθησαν οι συζητήσεις, τα αποτελέσματα των τριών συνεδριάσεων, καθώς και τα επόμενα βήματα.

(<sup>1</sup>) Ανακοίνωση της Επιτροπής — «Διάσκεψη για το μέλλον της Ευρώπης: υλοποίηση του οράματος με συγκεκριμένες δράσεις» [COM(2022) 404 final] (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel  
Virtual worlds  
Have Your Say

## 2. Κύρια χαρακτηριστικά της ομάδας Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους

## 2.1. ΤΥΧΑΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΑΙ ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Οι συμμετέχοντες στην ομάδα πολιτών επιλέχθηκαν τυχαία, κάτι που αποτελεί μια δίκαιη, συνεπή και αξιόπιστη προσέγγιση για την επιλογή των ατόμων που απαιτούνται για τις εν λόγω συμμετοχικές διαδικασίες. Η επιλογή πραγματοποιήθηκε από την **Kantar Public** με την υποστήριξη 27 εθνικών γραφείων εύρεσης εργασίας. Στις περισσότερες χώρες οι συμμετέχοντες προσκλήθηκαν τηλεφωνικά (computer-assisted telephone interviewing),

με κλήση τυχαίων τηλεφωνικών αριθμών (random-digit dialling). Σε ορισμένες άλλες χώρες, ωστόσο, χρησιμοποιήθηκαν μέθοδοι διά ζώσης (computer-assisted personal interviewing) ή τυχαία επιλογή από πιθανολογική διαδικτυακή ομάδα (μόνο στο Λουξεμβούργο). Το μέσο ποσοστό αποδοχής διέφερε από χώρα σε χώρα, αλλά ο μέσος όρος στην ΕΕ ήταν 4,46 %.

**Πίνακας 1: Συμμετέχοντες ανά κράτος μέλος**

ΧΩΡΑ	ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ-ΣΤΟΧΟΣ	ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΑΝΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ		
		1η συνεδρίαση	2η συνεδρίαση	3η συνεδρίαση
Βέλγιο	5	5	5	4
Βουλγαρία	4	3	4	4
Τσεχία	5	5	5	5
Δανία	3	3	3	3
Γερμανία	19	18	16	13
Εσθονία	2	2	2	1
Ιρλανδία	3	3	2	3
Ελλάδα	5	5	5	4
Ισπανία	12	11	11	11
Γαλλία	15	14	12	12
Κροατία	2	2	2	2
Ιταλία	15	13	13	12
Κύπρος	2	2	2	2
Λετονία	2	2	2	2
Λιθουανία	2	2	2	2
Λουξεμβούργο	2	1	1	0
Ουγγαρία	5	5	5	5
Μάλτα	2	2	2	2
Κάτω Χώρες	6	6	6	5
Αυστρία	4	4	4	4
Πολωνία	10	10	10	10
Πορτογαλία	5	2	2	2
Ρουμανία	7	7	7	7
Σλοβενία	2	2	2	2
Σλοβακία	3	2	2	2
Φινλανδία	3	3	3	3
Σουηδία	5	5	5	5
<b>Σύνολο</b>	<b>150</b>	<b>139</b>	<b>135</b>	<b>127</b>



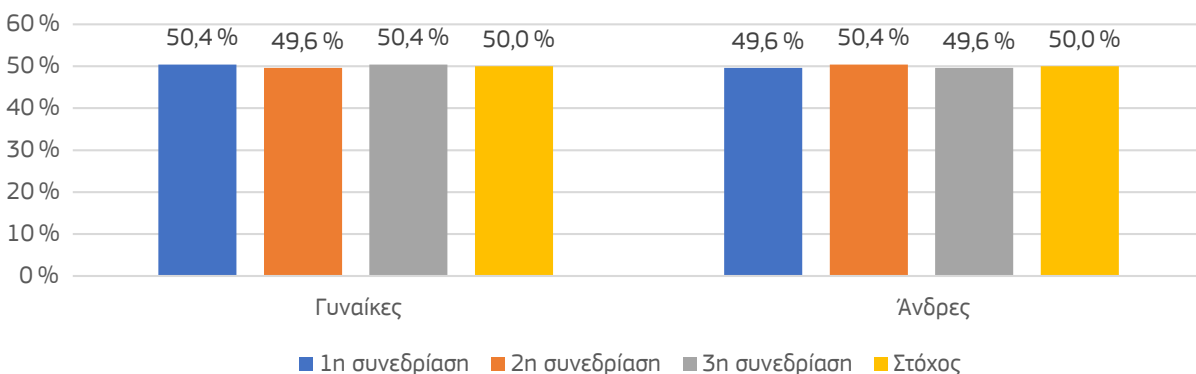
Ο πίνακας 1 παρέχει επισκόπηση του επιθυμητού αριθμού μελών της ειδικής ομάδας πολιτών από τα κράτη μέλη της ΕΕ (ποσοτώσεις ανά χώρα), καθώς και του πραγματικού αριθμού συμμετεχόντων για κάθε χώρα ανά συνεδρίαση. Στόχος ήταν να επιτευχθεί επίπεδο εκπροσώπησης των κρατών μελών ανάλογο προς τον πληθυσμό τους, το οποίο να εξισορροπείται από τουλάχιστον δύο πολίτες ανά χώρα <sup>(2)</sup>. Με άλλα λόγια, τέθηκαν υψηλοί στόχοι για χώρες με μεγάλο πληθυσμό όπως η Γερμανία (19 πολίτες), ενώ από την άλλη προσκλήθηκαν δύο πολίτες από τη Μάλτα και δύο πολίτες από το Λουξεμβούργο. Γενικά, το επίπεδο συμμετοχής ήταν ικανοποιητικό, αντανακλώντας ευρύτερα τους στόχους που είχαν τεθεί. Για 23 από τα 27 κράτη μέλη της ΕΕ, οι στόχοι ως προς τη συμμετοχή επιτεύχθηκαν. Συνολικά, από τους 150 πολίτες που ήταν ο

στόχος, συμμετείχαν 140 πολίτες σε τουλάχιστον μία από τις συνεδριάσεις.

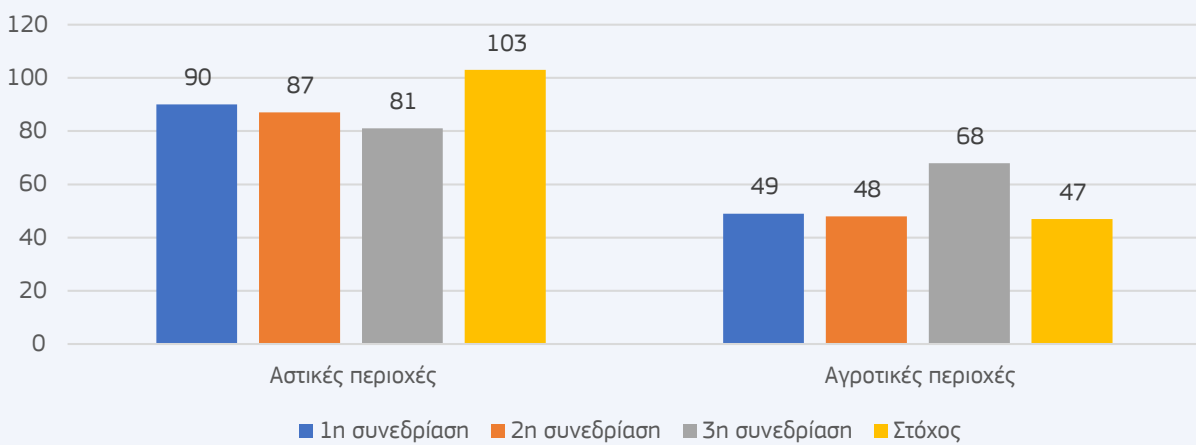
Για να διασφαλιστεί ότι η ομάδα θα αντικατοπτρίζει στον μέγιστο δυνατό βαθμό την πολυμορφία του πληθυσμού της ΕΕ, οι ποσοτώσεις-στόχοι για τους συμμετέχοντες καθορίστηκαν σύμφωνα με τα κοινωνικοδημογραφικά χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται στο γράφημα 1 (τα ποσοστά των συμμετεχόντων αφορούν τους 140 πολίτες που παρευρέθηκαν σε μία τουλάχιστον από τις συνεδριάσεις). Εξαίρεση αποτέλεσαν οι νέοι, καθώς επιλέχθηκε να υπερεκπροσωπηθούν και έτσι η ηλικιακή κατηγορία 16-25 ετών αποτέλεσε το ένα τρίτο της ομάδας, ακόμη και αν η κατηγορία αυτή αντιπροσωπεύει λιγότερο από το 33 % του ευρωπαϊκού πληθυσμού <sup>(3)</sup>.

## Γράφημα 1: Δημογραφική σύνθεση της ομάδας

### Κατανομή των φύλων στις συνεδριάσεις



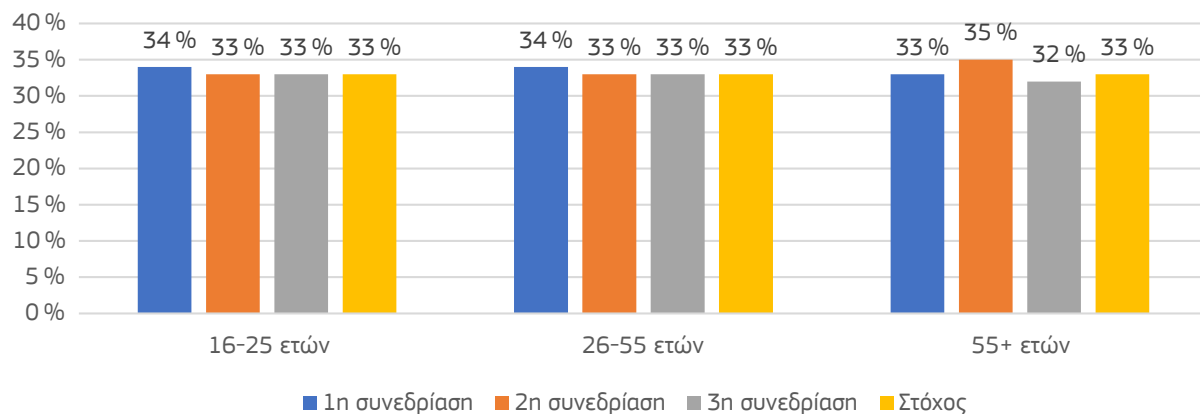
### Κατανομή των συμμετεχόντων ανάλογα με τον τόπο διαμονής τους



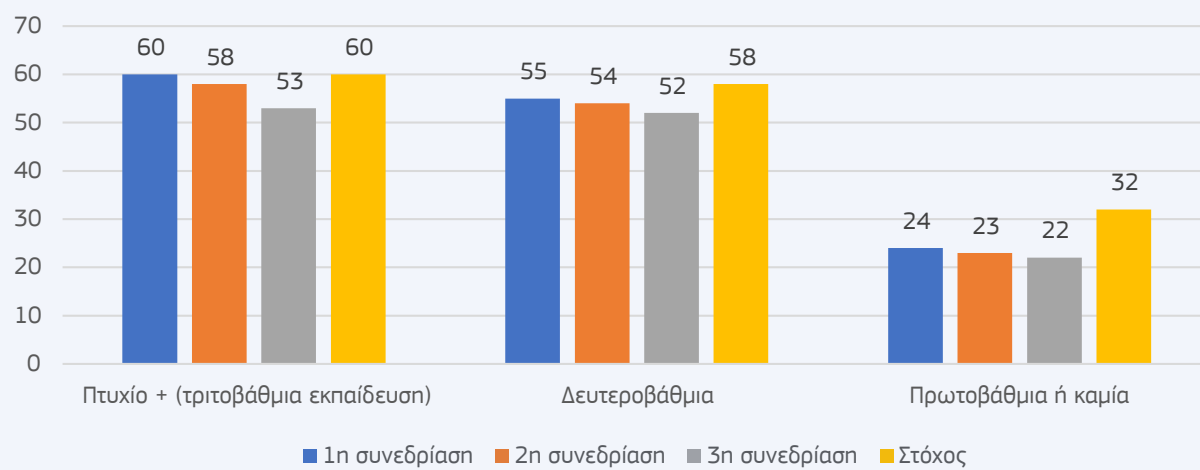
<sup>(2)</sup> Οι ποσοτώσεις ανά χώρα δημιουργήθηκαν με τη χρήση του συστήματος φθίνουσας αναλογικότητας, το οποίο χρησιμοποιείται επίσης για τον υπολογισμό του αριθμού των εδρών ανά κράτος μέλος στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο.

<sup>(3)</sup> Κατά μέσο όρο, αυτή η ηλικιακή ομάδα αντιπροσωπεύει το 10,6 % του πληθυσμού της ΕΕ ([https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo\\_ind](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind)).

### Ηλικιακή κατανομή στις συνεδριάσεις



### Κατανομή των συμμετεχόντων ανάλογα με το επίπεδο εκπαίδευσης





## 2.2. ΔΙΕΥΘΥΝΟΥΣΑ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Η διευθύνουσα επιτροπή σχεδίασε, διοργάνωσε και κατεύθυνε τις συνεδριάσεις της ομάδας Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους. Συνεδρίαζε μία φορά την εβδομάδα για να αποφασίσει σχετικά με εννοιολογικά και οργανωτικά θέματα, συμπεριλαμβανομένης της μεθοδολογίας, της υλικοτεχνικής υποστήριξης και ζητημάτων που σχετίζονται με τον προϋπολογισμό. Η επιτροπή απαρτιζόταν από εκπροσώπους της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και αναδόχους. Από την πλευρά της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, δύο Γενικές Διευθύνσεις (ΓΔ) συνέβαλαν στο έργο της διευθύνουσας επιτροπής: η Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών (ΓΔ Connect), αρμόδια για διαδραστικές τεχνολογίες και πρωτοβουλίες που σχετίζονται με τους εικονικούς κόσμους, συμπεριλαμβανομένης της επικείμενης μη νομοθετικής πρωτοβουλίας, και η Γενική Διεύθυνση Επικοινωνίας (ΓΔ COMM), αρμόδια για τη νέα φάση της συμμετοχής των πολιτών και πιο συγκεκριμένα για τη μεθοδολογία και την οργάνωση των ομάδων Ευρωπαίων πολιτών.

Οι ανάδοχοι συνεργάστηκαν για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση αυτής της νέας γενιάς ομάδων Ευρωπαίων πολιτών. Η επιλογή των πολιτών πραγματοποιήθηκε από την **Kantar Public**. Η **VO Europe** και η **MCI** ήταν υπεύθυνες για την επικοινωνία και τη βοήθεια των πολιτών, καθώς και για όλες τις οργανωτικές πτυχές

των τριών συνεδριάσεων. Επιπλέον, μια διεθνής ομάδα διαβουλεύσεων αποτελούμενη από τις **Missions Publiques** (Γαλλία), **ifok** (Γερμανία), το **Danish Board of Technology Foundation** (Δανία) και την **Deliberativa** (Ισπανία) έφερε σε επαφή εμπειρογνώμονες για τον σχεδιασμό και τη διευκόλυνση της διαδικασίας διαβούλευσης. Οι εταίροι της ομάδας διαβουλεύσεων αξιοποίησαν την τεχνογνωσία τους για να σχεδιάσουν τη συνολική συμμετοχική διαδικασία και τη μεθοδολογία για κάθε συνεδρίαση, από κοινού με τη ΓΔ COMM και τη ΓΔ Connect. Η ομάδα διαβουλεύσεων ήταν υπεύθυνη για τη σύνταξη ενός εγγράφου βασικών εννοιών, στο οποίο περιγράφονται οι αρμοδιότητες της ομάδας, από κοινού με τη ΓΔ Connect και τη ΓΔ COMM, καθώς και για τη σύσταση της συμβουλευτικής επιτροπής γνώσης. Επιπλέον, με την υποστήριξη της ΓΔ Connect και της επιτροπής γνώσης, προσκάλεσε και ενημέρωσε ομιλητές που βοήθησαν τους πολίτες να κατανοήσουν την περιπλοκότητα του ζητήματος και απάντησαν στα ερωτήματα των πολιτών κατά τη διάρκεια των τριών συνεδριάσεων. Συντόνισε επίσης την επικοινωνία με τους πολίτες, καθώς και με την ομάδα υποστήριξης επιτόπου, ανέλαβε τον κύριο συντονισμό και τη διευκόλυνση της ομάδας εργασίας και επέβλεψε την υποβολή εκθέσεων σχετικά με τα αποτελέσματα.



### 2.3. ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΓΝΩΣΗΣ

Η συμμετοχή της επιτροπής γνώσης απαρτιζόμενη από εμπειρογνώμονες του τομέα των εικονικών κόσμων ενίσχυσε την ακεραιότητα της διαδικασίας διαβούλευσης, διασφαλίζοντας την ποιότητα, την αντικειμενικότητα, την πολυμορφία και την κατανόηση των πληροφοριών που παρέχονταν στους πολίτες. Η αποστολή της ήταν να παράγει και να παρέχει γνώσεις και εμπειρογνώση για τη δημιουργία ισότιμων όρων για όλους τους συμμετέχοντες και τη διευκόλυνση των συζητήσεων μεταξύ τους. Αυτό έγινε, μεταξύ άλλων, μέσω της σύνταξης πακέτου πληροφοριών που διανεμήθηκε στους πολίτες πριν από την πρώτη συνεδρίαση. Τα τεκμηριωμένα στοιχεία πολιτικής συγκεντρώθηκαν σε στενή συνεργασία με τη διευθύνουσα επιτροπή.

Η επιτροπή γνώσης βοήθησε επίσης την ομάδα διαβουλεύσεων να εντοπίσει σημάδια αδυναμίας (π.χ. απουσία συζήτησης), οριζόντια ζητήματα και τυφλά σημεία στις διαβουλεύσεις των πολιτών (π.χ. πιθανές αλληλεπικαλύψεις μεταξύ ιδεών και υφιστάμενων πρωτοβουλιών της ΕΕ και/ή τομείς στους οποίους η προτεινόμενη δράση δεν υποστηριζόταν κατ' ανάγκη από αποδεικτικά στοιχεία). Συμμετείχε επίσης στον έλεγχο των γεγονότων και απάντησε στις ερωτήσεις των πολιτών κατά τη διάρκεια και μετά το πέρας των συνεδριάσεων, με την υποστήριξη του κέντρου γνώσεων και πληροφοριών (ΚΓΠ) και τη συμμετοχή και άλλων εμπειρογνομόνων από την Επιτροπή, αλλά και πέραν αυτής. Επιπλέον, υποστήριξε την ομάδα διαβουλεύσεων στην προσπάθειά της να ομαδοποιήσει τα ενδιάμεσα αποτελέσματα των συζητήσεων

των πολιτών σε βασικές κατηγορίες δράσης, με βάση τις γνώσεις και την εμπειρία της στους εικονικούς κόσμους.

Η επιτροπή γνώσης απαρτιζόταν από πέντε μέλη που επελέγησαν από τη διευθύνουσα επιτροπή, με βάση τα ακόλουθα κριτήρια: εμπειρογνώση που κάλυπτε ευρύ φάσμα τομέων γνώσης· ευρεία αναγνώριση χάρη στην τεχνογνωσία και την εμπειρία τους στον τομέα, μεταξύ της ακαδημαϊκής κοινότητας, των ενδιαφερόμενων μερών και των ομοτίμων· ικανότητα κατανόησης, αναγνώρισης και επεξήγησης διαφορετικών απόψεων επί του θέματος, συμπεριλαμβανομένων πιθανών συμβιβασμών· και πολυμορφία όσον αφορά το φύλο, την εθνικότητα και τις οντότητες με τις οποίες συνδέονταν. Επιπλέον, ένας εμπειρογνώμονας από τη ΓΔ Connect παρείχε πληροφορίες σχετικά με την πολιτική της ΕΕ.

Τα μέλη της επιτροπής γνώσης ήταν τα εξής:

- **Fabien Bénétou**, σύμβουλος WebXR,
- **Cathrine Hasse**, Πανεπιστήμιο του Aarhus,
- **Mariëtte van Huijstee**, Ινστιτούτο Rathenau,
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, Ευρωπαϊκή Επιτροπή, ΓΔ Connect,
- **Frank Steinicke**, Πανεπιστήμιο του Αμβούργου,
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

## 2.4. ΚΕΝΤΡΟ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Δημιουργήθηκε κέντρο γνώσεων και πληροφοριών (ΚΓΠ) για να απαντά σε ερωτήσεις και αιτήματα παροχής διευκρινίσεων που υπέβαλλαν οι πολίτες καθ' όλη τη διάρκεια των διαβουλεύσεών τους. Το ΚΓΠ περιλάμβανε εμπειρογνώμονες από τη ΓΔ COMM, τη ΓΔ Connect, καθώς και μέλη της επιτροπής γνώσης και άλλους εμπειρογνώμονες. Κατά τη διάρκεια των τριών συνεδριάσεων της ομάδας Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους, η ΚΓΠ έλαβε περισσότερες από 150

γραπτές ερωτήσεις, εκ των οποίων οι 30 απαντήθηκαν γραπτώς μεταξύ των συνεδριάσεων 1 και 2, ενώ οι υπόλοιπες ερωτήσεις εξετάστηκαν απευθείας από τα μέλη της επιτροπής γνώσης κατά τη διάρκεια των ολομελειών και των ομάδων εργασίας. Κατά την τρίτη συνεδρίαση, τα μέλη του ΚΓΠ έκαναν σύντομες παρεμβάσεις στις 12 ομάδες εργασίας, για να διευκρινιστούν τυχόν εναπομένοντα ζητήματα, προτού οι πολίτες διατυπώσουν τις τελικές συστάσεις τους.

## 2.5. ΟΜΙΛΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΚΘΕΤΕΣ

Εκτός από τα μέλη της επιτροπής γνώσης, ενδιαφερόμενα μέρη και εμπειρογνώμονες κλήθηκαν να παρουσιάσουν διάφορες θέσεις και εμπειρίες όσον αφορά τους εικονικούς κόσμους. Κατά την πρώτη συνεδρίαση διοργανώθηκε έκθεση, προκειμένου οι συμμετέχοντες να εξοικειωθούν περισσότερο με τις πιθανές χρήσεις της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Επιπλέον, πραγματοποιήθηκε θεατρικό παιχνίδι αυτοσχεδιασμού με στόχο την αναπαράσταση των διαφορετικών ουτοπικών και δυστοπικών κόσμων που σχεδίασαν οι πολίτες. Οι ομιλητές παρείχαν πληροφορίες σχετικά με τις επιπτώσεις της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας στο

περιβάλλον, στην οικονομία και στην κοινωνία. Συζητήσαν επίσης σχετικά με τη σημασία της συνεργασίας πολλών παραγόντων και τις προφυλάξεις που πρέπει να ληφθούν για την ελαχιστοποίηση των πιθανών αρνητικών επιπτώσεων. Η επιτροπή γνώσης μερίμνησε ώστε οι πληροφορίες που παρουσιάστηκαν στους πολίτες να είναι ισορροπημένες, κατάλληλες και επαρκώς αντιπροσωπευτικές των βασικών θέσεων των φορέων χάραξης πολιτικής και των ενδιαφερόμενων μερών στην ΕΕ. Στον πίνακα 2 παρατίθενται οι ομιλητές που έλαβαν τον λόγο κατά τη διάρκεια των συνεδριάσεων.



## Πίνακας 2: Ομιλητές στις συνεδριάσεις και εκθέτες

1Η ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ	
<b>Εισαγωγικές παρατηρήσεις</b>	<b>Dubravka Šuica</b> , αντιπρόεδρος για θέματα Δημοκρατίας και Δημογραφίας, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Pia Ahrenkilde Hansen</b> , γενική διευθύντρια, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνίας, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Yvo Volman</b> , διευθυντής δεδομένων, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
<b>Εμπειρογνώμονες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής</b>	<b>Rehana Schwinniger-Ladak</b> , προϊσταμένη μονάδας, Διαδραστικές τεχνολογίες, ψηφιακή εποχή για τον πολιτισμό και την εκπαίδευση, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Anne Bajart</b> , αναπληρώτρια προϊσταμένη μονάδας, Διαδραστικές τεχνολογίες, ψηφιακή εποχή για τον πολιτισμό και την εκπαίδευση, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Gaëtane Ricard-Nihoul</b> , αναπληρώτρια προϊσταμένη μονάδας, Μονάδα διαλόγων με τους πολίτες, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνίας, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
<b>Επιτροπή γνώσης</b>	<b>Fabien Bénéto</b> , ανεξάρτητος εμπειρογνώμονας WebXR
	<b>Cathrine Hasse</b> , Πανεπιστήμιο Aarhus, Τμήμα Παιδείας
	<b>Mariëtte van Huijstee</b> , Ινστιτούτο Rathenau
	<b>Frank Steinicke</b> , Πανεπιστήμιο του Αμβούργου
	<b>Sara Lisa Vogl</b> , καλλιτέχνηδα εικονικής πραγματικότητας, Women in Immersive Technologies Europe
<b>Εκθέτες και ομάδα θεάτρου</b>	D'un seul geste
	XR Intelligence
	Popul-AR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Βασιλικά μουσεία καλών τεχνών του Βελγίου / VR Hut
	Ινστιτούτο Rathenau
	Ταινία VR των Ηνωμένων Εθνών «Clouds over Sidra»
Ligue d'improvisation belge — Ligue d'impro ASBL	
2Η ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ	
<b>Εμπειρογνώμονες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής</b>	<b>Renate Nikolay</b> , αναπληρώτρια γενική διευθύντρια, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Yvo Volman</b> , διευθυντής δεδομένων, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Rehana Schwinniger-Ladak</b> , προϊσταμένη μονάδας, Διαδραστικές τεχνολογίες, ψηφιακή εποχή για τον πολιτισμό και την εκπαίδευση, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
<b>Εξωτερικοί εμπειρογνώμονες και επαγγελματίες</b>	<b>Matthias C. Kettmann</b> , Ινστιτούτο Leibniz
	<b>Elisa Lironi</b> , Υπηρεσία Δράσης Ευρωπαίων Πολιτών
	<b>Eric Marchiol</b> , Renault
	<b>Harmen Van Sprang</b> , Sharing Cities Alliance
<b>Επιτροπή γνώσης</b>	<b>Bruno Thomas</b> , Διεθνής Σύμπραξη Ερευνητών Δημοσιογράφων
	<b>Fabien Bénéto</b> , ανεξάρτητος εμπειρογνώμονας WebXR
	<b>Cathrine Hasse</b> , Πανεπιστήμιο Aarhus, Τμήμα Παιδείας
	<b>Mariëtte van Huijstee</b> , Ινστιτούτο Rathenau
	<b>Frank Steinicke</b> , Πανεπιστήμιο του Αμβούργου
	<b>Sara Lisa Vogl</b> , καλλιτέχνηδα εικονικής πραγματικότητας, Women in Immersive Technologies Europe

3Η ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ	
<b>Εμπειρογνώμονες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής</b>	<b>Roberto Viola</b> , γενικός διευθυντής, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών (ΓΔ Connect), Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Anne Bajart</b> , αναπληρώτρια προϊσταμένη μονάδας, Διαδραστικές τεχνολογίες, ψηφιακή εποχή για τον πολιτισμό και την εκπαίδευση, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Menno Cox</b> , προϊστάμενος, Παγκόσμιες πτυχές των ψηφιακών υπηρεσιών, ψηφιακών υπηρεσιών και πλατφορμών, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Adelina Cornelia Dinu</b> , υπεύθυνη έργου, Διαδραστικές τεχνολογίες, ψηφιακή εποχή για τον πολιτισμό και την εκπαίδευση, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
<b>Εξωτερικοί εμπειρογνώμονες και επαγγελματίες</b>	<b>Svenja Falk</b> , Accenture
	<b>Sarah Nicole</b> , Ινστιτούτο Δικαστηρίων Mc
	<b>Αλέξανδρος Βίγκος</b> , Έκορες
<b>Επιτροπή γνώσης</b>	<b>Fabien Bénétou</b> , ανεξάρτητος εμπειρογνώμονας WebXR
	<b>Mariëtte van Huijstee</b> , Ινστιτούτο Rathenau
<b>Παρατηρήσεις αποχαιρέτισμού</b>	<b>Dubravka Šuica</b> , αντιπρόεδρος για θέματα Δημοκρατίας και Δημογραφίας, Ευρωπαϊκή Επιτροπή
	<b>Θωμάς Σκορδάς</b> , αναπληρωτής γενικός διευθυντής, Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών, Ευρωπαϊκή Επιτροπή

## 2.6. ΚΥΡΙΟΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ

Δύο κύριοι συντονιστές καθοδηγούσαν τους πολίτες και στις τρεις συνεδρίες και διηύθυναν τις συζητήσεις στην ολομέλεια. Παρείχαν πληροφορίες σχετικά με τον γενικό στόχο της ομάδας και τη μεθοδολογία των επιμέρους συνεδριάσεων, καθώς και για με τις οργανωτικές πτυχές. Οι συντονιστές συντόνισαν επίσης τις συζητήσεις μεταξύ των εμπειρογνομένων ομιλητών, εξασφάλισαν τη δίκαιη και αμερόληπτη παροχή γνώσεων κατά τη διάρκεια των συζητήσεων και συντόνισαν τις συνεδρίες ερωταπαντήσεων μεταξύ ομιλητών και πολιτών, καθώς

και την αλληλεπίδραση μεταξύ συντονιστών και πολιτών σχετικά με το περιεχόμενο και τη διαδικασία. Επιπλέον, οι κύριοι συντονιστές συγκέντρωσαν όλα τα αποτελέσματα στην τελική ολομέλεια κάθε συνεδρίασης. Οι κύριοι συντονιστές ήταν οι εξής:

- **Jennifer Rübel**, ifok,
- **Antoine Vergne**, Missions Publiques.

## 2.7. ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΤΕΣ

Οι πολίτες εργάστηκαν σε 12 ομάδες εργασίας, καθεμία από τις οποίες συντονιζόταν και υποστηριζόταν από δύο μέλη της ομάδας διαβουλεύσεων: έναν έμπειρο διαμεσολαβητή και έναν βοηθό. Καθήκον των διαμεσολαβητών ήταν να διευθύνουν τις συζητήσεις στις ομάδες εργασίας και να καταστήσουν δυνατή την ομαλή ροή των εργασιών με τους εξής τρόπους:

- δημιουργία φιλικού κλίματος με αμοιβαίο σεβασμό για την προώθηση της συμβολής όλων των συμμετεχόντων·
- διασφάλιση της ενημέρωσης όλων των πολιτών σχετικά με τη συνολική διαδικασία και καθοδήγηση των πολιτών στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας·
- διασφάλιση της επίτευξης των στόχων των συνεδριάσεων των ομάδων εργασίας, δηλαδή διευκόλυνση του εντοπισμού συγκρούσεων και διαφωνιών μεταξύ των πολιτών, προώθηση του διαλόγου και της συναίνεσης μεταξύ των πολιτών·
- τήρηση χρόνου, καταγραφή και ενοποίηση των αποτελεσμάτων της διαβούλευσης σε πολύγλωσσα και αλληλένδετα έγγραφα εργασίας·

→ σύνδεση των αιτημάτων που υπέβαλλαν οι πολίτες στις ομάδες εργασίας με την ομάδα υποστήριξης ή τους εμπειρογνώμονες, π.χ. με τη συλλογή εκκρεμών παρατηρήσεων ή ερωτήσεων·

→ συμμετοχή σε ενημερωτικές συνεδριάσεις με την ομάδα διαβουλεύσεων.

Οι έμπειροι και επαγγελματίες διαμεσολαβητές προέρχονταν από τις **Missions Publiques** και **ifok** ή το **Danish Board of Technology Foundation**. Κατά τη διάρκεια των συζητήσεων στις ομάδες εργασίας, υποστηρίχθηκαν από βοηθούς διαμεσολάβησης, κυρίως φοιτητές και ασκούμενους με έδρα τις Βρυξέλλες. Όλοι οι διαμεσολαβητές και οι βοηθοί ακολούθησαν τις ίδιες οδηγίες, που περιλαμβάνονταν σε έναν οδηγό διαμεσολάβησης και ένα έγγραφο ανάπτυξης (ένα ανά συνεδρίαση). Συμμετείχαν σε δύο ειδικές ενημερωτικές και εκπαιδευτικές συναντήσεις πριν από κάθε συνεδρίαση.








## 2.8. ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΕΣ

Ένας περιορισμένος αριθμός παρατηρητών επιτράπηκε να παρακολουθήσει το έργο της εν λόγω ομάδας πολιτών. Στόχος ήταν να εξασφαλιστεί η διαφάνεια και η προβολή αυτής της καινοτόμου δημοκρατικής διαδικασίας, διατηρώντας παράλληλα έναν ασφαλή χώρο για τους συμμετέχοντες πολίτες, ο οποίος είναι ζωτικής σημασίας για ένα αξιόπιστο περιβάλλον συζήτησης. Οι παρατηρητές επιτρεπόταν να παρίστανται και να παρακολουθούν τις συζητήσεις στις συνεδριάσεις της ολομέλειας και στις ομάδες εργασίας. Ο μέγιστος επιτρεπόμενος αριθμός παρατηρητών σε κάθε ομάδα εργασίας ήταν τρεις.

Οι εσωτερικοί παρατηρητές προέρχονταν επίσης από τους οργανωτές-εταίρους και τα θεσμικά όργανα (π.χ. προσωπικό από τη ΓΔ COMM, τη ΓΔ Connect ή άλλες ΓΔ και από θεσμικά όργανα της ΕΕ). Στους εξωτερικούς παρατηρητές περιλαμβάνονταν ερευνητές (από πανεπιστήμια ή ομάδες προβληματισμού), φορείς της κοινωνίας των πολιτών και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη. Με τη συγκατάθεση των ενδιαφερόμενων πολιτών, οι εξωτερικοί παρατηρητές μπορούσαν να διεξάγουν συνεντεύξεις μαζί τους μόνο για ερευνητικούς σκοπούς, αν αυτό δεν εμπόδιζε τις διαδικασίες των ομάδων.







### 3. Μεθοδολογικό πλαίσιο και επιμέρους συνεδριάσεις

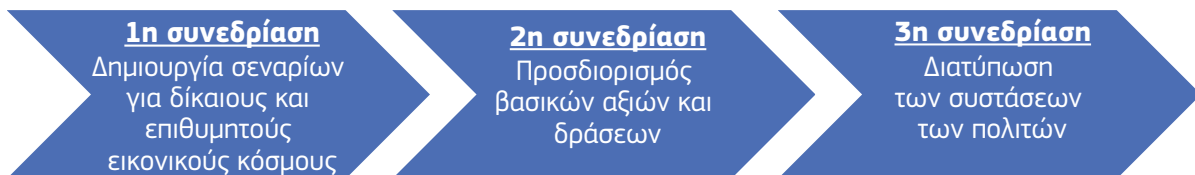


### 3.1. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ομάδα Ευρωπαίων πολιτών για τους εικονικούς κόσμους πραγματοποίησε τρεις συνεδριάσεις με διαφορετικούς στόχους.

- Στην πρώτη συνεδρίαση (διά ζώσης στις Βρυξέλλες), παρουσιάστηκε στους συμμετέχοντες το υπό εξέταση ζήτημα, οι οποίοι μπόρεσαν να γνωριστούν και να οικοδομήσουν μια αίσθηση κοινότητας και εμπιστοσύνης μεταξύ τους. Έλαβαν τις αρχικές εισηγήσεις των εμπειρογνομόνων και είχαν την ευκαιρία να βιώσουν το θέμα που έπρεπε να εξεταστεί από την ομάδα μέσω έκθεσης για τους εικονικούς κόσμους. Αναλογίστηκαν την εμπειρία τους με τον «ψηφιακό κόσμο» και δημιούργησαν ουτοπικά και δυστοπικά σενάρια για το μέλλον.
- Η δεύτερη συνεδρίαση ήταν διαδικτυακή και επικεντρώθηκε στη βαθύτερη κατανόηση του ζητήματος. Κύριος στόχος της συνεδρίασης ήταν να ενθαρρυνθεί η ανταλλαγή ιδεών και απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων, να εντοπιστούν τομείς συναίνεσης και διαφωνίας, καθώς και να διατυπωθούν οι πρώτες ιδέες για τα σημεία δράσης σε τέσσερις χωριστές θεματικές ενότητες. Ένα ιδιαίτερα καινοτόμο στοιχείο της συγκεκριμένης συνεδρίασης ήταν ότι πραγματοποιήθηκε μέσω εικονικής πλατφόρμας (Hyperfair).
- Η τρίτη και τελευταία συνεδρίαση (διά ζώσης στις Βρυξέλλες) αφορούσε αποκλειστικά τη διαμόρφωση των συστάσεων με βάση τις ιδέες και τις απόψεις που είχαν συγκεντρωθεί κατά τις δύο πρώτες συνεδριάσεις και υποστηρίχθηκε από περαιτέρω εισηγήσεις εμπειρογνομόνων. Η τρίτη συνεδρίαση επιβεβαίωσε ότι η ομάδα πολιτών παράγαγε ένα τελικό σύνολο αξιών και αρχών, καθώς και συγκεκριμένες συστάσεις που θα μπορούσαν να διαβιβαστούν στην Επιτροπή και να κοινοποιηθούν στα ενδιαφερόμενα μέρη.

#### Εικόνα 2: Συνολική μεθοδολογική ροή των συνεδριάσεων της ομάδας



Κατά τις συνεδριάσεις υπήρχε αρκετός χρόνος για την οικοδόμηση ομάδων και την ανταλλαγή απόψεων, συμπεριλαμβανομένων των συνεδριάσεων της ολομέλειας, καθώς και κατά τις εργασίες των ομάδων. Η δομή των συνεδριάσεων σχεδιάστηκε έτσι, ώστε να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων και να διασφαλίσει ότι όλες οι φωνές θα ακουστούν. Δεδομένου ότι η ομάδα πολιτών λειτούργησε σε πολυγλωσσικό περιβάλλον, οι πολίτες ήταν πάντα σε θέση να μιλήσουν

στη μητρική τους γλώσσα, με τη βοήθεια διερμηνείας. Οι ομάδες εργασίας συγκροτήθηκαν κατά τρόπο που να επιτρέπει επαρκή γεωγραφική πολυμορφία, με κάθε ομάδα να περιλαμβάνει συμμετέχοντες τόσο από μεγαλύτερες όσο και από μικρότερες χώρες και με ανώτατο όριο διαφορετικών ομιλούμενων γλωσσών ανά ομάδα τις πέντε. Οι διαμεσολαβητές είχαν τη δυνατότητα να διευθύνουν τη συζήτηση στη μητρική τους γλώσσα ή στα αγγλικά.

## 3.2. 1Η ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Κατά την πρώτη συνεδρίαση, η οποία πραγματοποιήθηκε από τις 24 έως τις 26 Φεβρουαρίου 2023 στις Βρυξέλλες, έγινε παρουσίαση του θέματος στους πολίτες, οι οποίοι διατύπωσαν στη συνέχεια ένα κοινό όραμα για το πώς θα ήθελαν ή πώς θα έπρεπε να είναι ένας εικονικός κόσμος (ουτοπία) και πώς δεν θα έπρεπε να είναι (δυστοπία).

### Ημέρα 1η (Παρασκευή, 24 Φεβρουαρίου 2023)

Με την 24η Φεβρουαρίου να σηματοδοτεί τη συμπλήρωση ενός έτους από τον επιθετικό πόλεμο της Ρωσίας κατά της Ουκρανίας, η συνεδρίαση ξεκίνησε με ένα αφιέρωμα σε πέντε Ουκρανούς πολίτες, οι οποίοι μοιράστηκαν τις προσωπικές τους εμπειρίες από το προηγούμενο έτος. Η εκδήλωση μνήμης εγκαινιάστηκε από την αντιπρόεδρο **κ. Dubravka Šuica**.

Στη συνέχεια, τους πολίτες καλωσόρισαν οι κύριοι συντονιστές και εκπρόσωποι της Ευρωπαϊκής Επιτροπής: η γενική διευθύντρια της ΓΔ COMM **κ. Pia Ahrenkilde Hansen** και ο διευθυντής δεδομένων της ΓΔ Connect **κ. Yvo Volman**. Οι εκπρόσωποι προέβησαν σε επισκόπηση των αρμοδιοτήτων της ομάδας. Επίσης, η **κ. Gaëtane Ricard-Nihoul** (ΓΔ COMM) στη δική της εισαγωγή παρουσίασε εν συντομία τα θεσμικά όργανα της

ΕΕ, τη διαδικασία λήψης αποφάσεων και τη νομοθετική διαδικασία. Στη συνέχεια, η **κ. Rehana Schwinniger-Ladak** (ΓΔ Connect) παρουσίασε το θέμα των εικονικών κόσμων με περισσότερες λεπτομέρειες.

Μετά την ολομέλεια, οι πολίτες συμμετείχαν σε έκθεση όπου μπόρεσαν να βιώσουν συγκεκριμένες περιπτώσεις χρήσης εικονικών κόσμων. Επιπρόσθετα, μέσω μιας άσκησης κατά τη διάρκεια της οποίας οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να δημιουργήσουν ένα κοινό χρονολόγιο, είχαν την ευκαιρία να στοχαστούν για τις σημαντικότερες εκδηλώσεις, αναμνήσεις και ειδήσεις που σχετίζονται με την εμπειρία τους από τον ψηφιακό κόσμο, τόσο στην προσωπική τους ζωή όσο και για τις ευρωπαϊκές κοινωνίες στο σύνολό τους.



## Ημέρα 2η (Σάββατο, 25 Φεβρουαρίου 2023)

Τη δεύτερη ημέρα οι πολίτες εργάστηκαν σε 12 παράλληλες ομάδες εργασίας. Κατά το πρώτο μέρος της ημέρας, πραγματοποιήθηκαν ομαδικές συζητήσεις σχετικά με προηγούμενες εμπειρίες των πολιτών που σχετίζονταν με τον ψηφιακό και τον εικονικό κόσμο και οι πολίτες ήταν σε θέση να συζητήσουν τις αντιλήψεις, τους φόβους και τις ελπίδες τους. Μετά το γεύμα, εργάστηκαν πάνω στα σενάρια που οραματίστηκαν για το μέλλον των εικονικών

κόσμων, αναλογιζόμενοι πρώτα τους ευρωπαϊκούς εικονικούς κόσμους του 2050, καθώς και τον θετικό και αρνητικό αντίκτυπο στις διάφορες πτυχές της ζωής των πολιτών. Στο τέλος της ημέρας, παρουσίασαν αυτό το σενάριο για τους μελλοντικούς εικονικούς κόσμους, δημιουργώντας δύο κολάζ που αντιπροσωπεύουν το δυστοπικό και το ουτοπικό σενάριο που οραματίστηκαν για το μέλλον.



### Ημέρα 3η (Κυριακή, 26 Φεβρουαρίου 2023)

Την τρίτη ημέρα η ομάδα εξέτασε τα σενάρια που παρουσιάστηκαν την προηγούμενη ημέρα. Συζήτησαν επίσης σχετικά με το τι θα πρέπει να γνωρίζουν για να διατυπώσουν αξιόπιστες συστάσεις προς την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Μετά από ένα διάλειμμα για καφέ όλοι οι πολίτες επέστρεψαν στην ολομέλεια και τρεις τυχαία επιλεγμένες ομάδες παρουσίασαν το σενάριό τους σε όλους τους συμμετέχοντες. Στη συνέχεια, τα μέλη της επιτροπής γνώσης απάντησαν σε ερωτήσεις που έθεσαν οι πολίτες

κατά τη διάρκεια των ομάδων εργασίας. Μια ομάδα κωμικών έδρασε συμπληρωματικά, απαντώντας με τη σειρά της σε ερωτήσεις. Αυτό επέτρεψε να συμπληρωθεί το πεδίο των απαντήσεων στα θέματα και τις ερωτήσεις που τέθηκαν με μια προσέγγιση λιγότερο επιστημονική και ορθολογική, αλλά περισσότερο άμεση και συναισθηματική. Η συνεδρίαση ολοκληρώθηκε με την παρουσίαση των τελικών παρατηρήσεων από τους κύριους συντονιστές.





## ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΔΙΑΤΑΞΗ ΤΗΣ 1ΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗΣ

Η επίσημη ημερήσια διάταξη της 1ης συνεδρίασης παρουσιάζεται στον πίνακα 3.

### Πίνακας 3: Η ημερήσια διάταξη της 1ης συνεδρίασης

Παρασκευή (24 Φεβρουαρίου 2023)	ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ — ΚΤΙΡΙΟ CHARLEMAGNE, ΑΙΘΟΥΣΑ ALCIDE DE GASPERI
12.30 – 14.30	Άφιξη και μεσημεριανό γεύμα
14.30 – 15.00	<b>Χαιρετισμός και αφιέρωμα στην Ουκρανία</b>
15.00 – 15.25	<b>Εναρκτήριοι λόγοι και εισαγωγή στις ομάδες πολιτών</b>
15.30 – 15.45	<b>Μια πρώτη γνωριμία</b>
15.45 – 16.00	<b>Εισαγωγή στο θέμα της ομάδας</b>
16.00 – 16.30	Διάλειμμα
16.30 – 17.00	Εισαγωγή στην έκθεση και την άσκηση χρονολογίου
17.00 – 19.00	<b>Μεικτή μορφή: εργασίες στην ολομέλεια (αίθουσα Gasperi) και έκθεση (κέντρο επισκεπτών) σε παράλληλη διεξαγωγή</b> Οι μισοί από τους συμμετέχοντες παραμένουν στην ολομέλεια· οι υπόλοιποι μισοί επισκέπτονται την έκθεση. Αλλαγή μετά από μία ώρα.
Σάββατο (25 Φεβρουαρίου 2023)	ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
9.30 – 11.00	<b>Προβληματισμός και ανταλλαγή εμπειριών</b>
11.00 – 11.30	Διάλειμμα
11.30 – 12.30	<b>Εικονικοί κόσμοι: όσα γνωρίζουμε</b>
12.30 – 14.00	Διάλειμμα για μεσημεριανό γεύμα
14.00 – 15.45	<b>Ανάπτυξη σεναρίων</b>
15.45 – 16.15	Διάλειμμα
16.15 – 18.00	<b>Ανάπτυξη σεναρίων</b>
Κυριακή (26 Φεβρουαρίου 2023)	ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ
9.15 – 10.15	<b>Ομάδες εργασίας: συγκέντρωση ερωτήσεων</b>
10.15 – 11.15	Διάλειμμα και μεταφορά των ομάδων στο κτίριο Charlemagne
11.15 – 11.45	<b>Ολομέλεια: παρουσίαση σεναρίων από τις ομάδες</b>
11.45 – 13.15	<b>Ολομέλεια: γύρος συζητήσεων και θέατρο</b>
13.15 – 13.30	<b>Παρουσίαση της πλατφόρμας Hyperfair και σχετικές ερωτήσεις</b>
13.30 – 13.45	<b>Ανακεφαλαίωση</b>

### 3.3. 2Η ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Η δεύτερη συνεδρίαση της ομάδας πραγματοποιήθηκε διαδικτυακά από τις 10 έως τις 12 Μαρτίου 2023, μέσω της εικονικής πλατφόρμας Hyperfair. Με βάση τα αποτελέσματα της 1ης συνεδρίασης, η επιτροπή γνώσης εντόπισε τέσσερα οριζόντια θέματα που παρουσιάζουν ενδιαφέρον για τους πολίτες:

1. οικονομία, θέσεις εργασίας και επιχειρήσεις (περιλαμβάνονται η μάθηση και οι δεξιότητες),
2. ασφάλεια και προστασία (έγκλημα-κυβερνοασφάλεια, δεδομένα και ψηφιακή τεχνολογία, προσωπική ασφάλεια/προστασία),

3. υγεία και ευημερία / περιβάλλον (ψυχική και σωματική υγεία),
4. κοινωνία (συμμετοχικότητα, προσβασιμότητα, δημοκρατία).

Στόχος αυτής της συνεδρίασης ήταν οι συμμετέχοντες να αρχίσουν να εργάζονται πάνω σε αξίες και δράσεις που θα μπορούσαν να καθοδηγήσουν την οικοδόμηση δίκαιων και επιθυμητών ευρωπαϊκών εικονικών κόσμων.

#### Ημέρα 1η (Παρασκευή, 10 Μαρτίου 2023)

Την πρώτη ημέρα οι δύο υπεύθυνοι συντονισμού καλωσόρισαν τους πολίτες στην εικονική ολομέλεια που πραγματοποιήθηκε μέσω της πλατφόρμας Hyperfair. Στη συνέχεια παρουσίασαν εν συντομία στους πολίτες την ημερήσια διάταξη της 2ης συνεδρίασης, προτού δώσουν τον λόγο σε εμπειρογνώμονες για καθεμία από τις τέσσερις θεματικές ενότητες:

**Θεματική ενότητα I.** Οικονομία, θέσεις εργασίας και επιχειρήσεις (περιλαμβάνονται η μάθηση και οι δεξιότητες):

- **Harmen Van Sprang**, Sharing Cities Alliance,
- **Eric Marchiol**, Renault.

**Θεματική ενότητα II.** Ασφάλεια και προστασία (έγκλημα-κυβερνοασφάλεια, δεδομένα και ψηφιακή τεχνολογία, προσωπική ασφάλεια/προστασία):

- **Mariëtte van Huijstee**, Ινστιτούτο Rathenau, Κάτω Χώρες,
- **Fabien Bénéto**, ανεξάρτητος εμπειρογνώμονας WebXR, Βέλγιο.



Αίθουσα ολομέλειας στην πλατφόρμα Hyperfair

**Θεματική ενότητα III.** Υγεία και ευημερία / περιβάλλον (ψυχική και σωματική υγεία):

- **Sara Lisa Vogl**, καλλιτέχνιδα εικονικής πραγματικότητας, Women in Immersive Technologies Europe, Δανία,
- **Bruno Thomas**, Διεθνής Σύμπραξη Ερευνητών Δημοσιογράφων.

**Θεματική ενότητα IV.** Κοινωνία (συμμετοχικότητα, προσβασιμότητα, δημοκρατία):

- **Elisa Lironi**, Υπηρεσία Δράσης Ευρωπαίων Πολιτών,
- **Matthias C. Kettemann**, Ινστιτούτο Leibniz.

Μετά τις εισηγήσεις αυτές, ο διευθυντής δεδομένων στη ΓΔ Connect **κ. Yvo Volman** παρουσίασε στους πολίτες τη [Διακήρυξη της ΕΕ σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές](#).

## Ημέρα 2η (Σάββατο, 11 Μαρτίου 2023)

Τη δεύτερη ημέρα οι πολίτες εργάστηκαν σε 12 παράλληλες ομάδες, με την υποστήριξη έμπειρων διαμεσολαβητών και ταυτόχρονης διερμνεϊάς. Κατά τον πρώτο γύρο, κάθε ομάδα εργάστηκε πάνω στη Διακήρυξη της ΕΕ σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές και προσδιόρισε τις τρεις σημαντικότερες αξίες για τα μέλη της. Κατά τον δεύτερο γύρο, κάθε θεματική ενότητα ανατέθηκε σε τρεις ομάδες εργασίας, οι οποίες κλήθηκαν να ορίσουν έως και τρεις τομείς δράσης που θα μπορούσαν να συμβάλουν στην επίτευξη επιθυμητών και δίκαιων

εικονικών κόσμων. Από τον τρίτο έως τον πέμπτο γύρο, οι ομάδες διατύπωσαν σχόλια σχετικά με τις άλλες θεματικές ενότητες. Για τον σκοπό αυτόν, ένας συντονιστής παρουσίασε τα σημεία δράσης που ανέπτυξε μια προηγούμενη ομάδα. Στη συνέχεια, η ομάδα που έλαβε τα εν λόγω σημεία δράσης είχε στη διάθεσή της μία ώρα για να συγκεντρώσει προτάσεις, σχόλια και ερωτήσεις σχετικά με αυτά, προτού περάσει σε νέα θεματική ενότητα. Τα θέματα που συζητήθηκαν από τις 12 υποομάδες παρουσιάζονται στον πίνακα 4.



#### Πίνακας 4: Θεματικές ενότητες που συζητήθηκαν από τις 12 ομάδες εργασίας

Αριθμοί ομάδων	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ
1, 2, 3	Οικονομία, θέσεις εργασίας και επιχειρήσεις (περιλαμβάνονται η μάθηση και οι δεξιότητες)
4, 5, 6	Ασφάλεια και προστασία (έγκλημα–κυβερνοασφάλεια, δεδομένα και ψηφιακή τεχνολογία, προσωπική ασφάλεια/προστασία)
7, 8, 9	Υγεία και ευημερία / περιβάλλον (ψυχική και σωματική υγεία)
10, 11, 12	Κοινωνία (συμμετοχικότητα, προσβασιμότητα, δημοκρατία)

#### Ημέρα 3η (Κυριακή, 12 Μαρτίου 2023)



Την τρίτη ημέρα οι ομάδες έλαβαν τα σχόλια που συγκεντρώθηκαν κατά την προηγούμενη συνεδρίαση, πριν από την οριστικοποίηση των αξιών και των τομέων δράσης για τους οποίους είχαν αρχίσει να εργάζονται.

Μετά από διάλειμμα για καφέ, όλοι οι πολίτες συγκεντρώθηκαν στην εικονική ολομέλεια. Αρχικά, η αναπληρώτρια γενική διευθύντρια της ΓΔ Connect **κ. Renate Nikolay** παρέιχε στους πολίτες περαιτέρω πληροφορίες σχετικά με τις υπό εξέλιξη εργασίες της

Επιτροπής. Στη συνέχεια, τυχαία επιλεγμένοι εκπρόσωποι από κάθε θεματική ενότητα παρουσίασαν τα σημεία δράσης τους. Δύο μέλη της επιτροπής γνώσης, η **κ. Rehana Schwinniger-Ladak** (ΓΔ Connect) και ο **κ. Frank Steinicke** (Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου του Αμβούργου) απάντησαν στα σημεία αυτά. Η συνεδρίαση ολοκληρώθηκε με την παρουσίαση των τελικών παρατηρήσεων από τους κύριους συντονιστές.

## ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΔΙΑΤΑΞΗ ΤΗΣ 2ΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗΣ

Η επίσημη ημερήσια διάταξη της 2ης συνεδρίασης παρουσιάζεται στον πίνακα 5.

**Πίνακας 5: Ημερήσια διάταξη της 2ης συνεδρίασης**

Παρασκευή (10 Μαρτίου 2023)	ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ
14.10 – 14.25	<b>Χαιρετισμός και επισκόπηση των αποτελεσμάτων της 1ης συνεδρίασης</b>
14.25 – 14.50	<b>Συζήτηση επί των θεμάτων: «οικονομία, θέσεις εργασίας, επιχειρήσεις»</b>
14.50 – 15.10	<i>Διάλειμμα</i>
15.10 – 16.05	<b>Συζήτηση επί των θεμάτων: «ασφάλεια και προστασία, υγεία και ευημερία / περιβάλλον»</b>
16.05 – 16.25	<i>Διάλειμμα</i>
16.25 – 16.50	<b>Συζήτηση επί των θεμάτων: «κοινωνία: ένταξη και πρόσβαση»</b>
16.50 – 17.10	<i>Διάλειμμα</i>
17.10 – 17.50	<b>Παρουσίαση της διακήρυξης της ΕΕ σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές</b>
17.50 – 18.00	<b>Επόμενα βήματα και τελικές παρατηρήσεις</b>
Σάββατο (11 Μαρτίου 2023)	ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
9.30 – 10.45	<b>Ενότητα 1: οι βασικές μας αξίες για τους ευρωπαϊκούς εικονικούς κόσμους</b>
10.45 – 11.15	<i>Διάλειμμα</i>
11.15 – 12.30	<b>Ενότητα 2: κύρια σημεία δράσης για τη θεματική ενότητα I</b>
12.30 – 14.00	<i>Διάλειμμα για μεσημεριανό γεύμα</i>
14.00 – 15.05	<b>Ενότητα 3: σχόλια και σημεία δράσης για τη θεματική ενότητα II</b>
15.05 – 15.20	<i>Διάλειμμα</i>
15.20 – 16.25	<b>Ενότητα 4: σχόλια και σημεία δράσης για τη θεματική ενότητα III</b>
16.25 – 16.55	<i>Διάλειμμα</i>
16.55 – 18.00	<b>Ενότητα 5: σχόλια και σημεία δράσης για τη θεματική ενότητα IV</b>
Κυριακή (12 Μαρτίου 2023)	ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
9.30 – 10.50	<b>Κατάταξη των αξιών του μετασύμπαντος και ενοποίηση των σημείων δράσης</b>
ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ	
11.05 – 11.15	<b>Συζήτηση με την κ. Renate Nikolay, αναπληρώτρια γενική διευθύντρια της ΓΔ Connect, Ευρωπαϊκή Επιτροπή</b>
11.10 – 12.05	<b>Παρουσίαση και σχόλια, 1η συνεδρίαση</b>
12.05 – 12.25	<i>Διάλειμμα</i>
12.25 – 13.15	<b>Παρουσίαση και σχόλια, 2η συνεδρίαση</b>
13.15 – 13.25	<b>Αξίες των Ευρωπαίων πολιτών για ένα μελλοντικό μετασύμπαν</b>
13.25 – 13.30	<b>Ανακεφαλαίωση και τελικές παρατηρήσεις</b>

### 3.4. 3Η ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Κατά την τρίτη σύνοδο, στις 21-23 Απριλίου 2023, οι πολίτες οριστικοποίησαν τις συστάσεις τους. Συνεδριάζοντας διά ζώσης στις Βρυξέλλες, συζήτησαν τα σχόλια και τη συμβολή των ομιλητών και της επιτροπής γνώσης στις ομάδες

εργασίας πριν από την οριστικοποίηση των συστάσεων. Σε μια τελική αξιολόγηση, κάθε πολίτης εξέφρασε το επίπεδο υποστήριξής του για καθεμία από τις συστάσεις.



Οι διαμεσολαβητές καταμετρούν τις ψήφους κατά τη διάρκεια της συζήτησης για τις αξίες.

## Ημέρα 1η (Παρασκευή, 21 Απριλίου 2023)

Την πρώτη ημέρα οι δύο κύριοι συντονιστές καλωσόρισαν τους πολίτες στην ολομέλεια. Έπειτα παρουσίασαν εν συντομία στους πολίτες την ημερήσια διάταξη για την 3η συνεδρίαση και εκφωνήθηκε εναρκτήριο λόγος από τον γενικό διευθυντή της ΓΔ Connect **κ. Roberto Viola**. Στη συνέχεια, οι πολίτες χωρίστηκαν σε δύο ομάδες εργασίας, η καθεμία εκ των οποίων αποτελούνταν από το ήμισυ της ολομέλειας:

→ Η πρώτη συζήτηση επικεντρώθηκε σε ζητήματα που είχαν εντοπίσει οι συμμετέχοντες κατά τη δεύτερη συνεδρίαση και τα οποία ήταν καίριας σημασίας για τις συζητήσεις σχετικά με τις τελικές συστάσεις. Στόχος ήταν να μπορέσει η ομάδα να συλλογιστεί γύρω από

ανεπίλυτα ζητήματα σχετικά με την ψηφιακή ταυτότητα και τα οικονομικά μοντέλα.

→ Η δεύτερη συζήτηση επικεντρώθηκε στις αξίες που προτάθηκαν από τους πολίτες κατά την προηγούμενη συνεδρίαση. Στόχος ήταν να προβληματιστούν σχετικά με τις εν λόγω αξίες πριν από την έναρξη συζητήσεων σχετικά με τις τελικές συστάσεις.

Οι εν λόγω συζητήσεις χρησίμευσαν ως βάση για τις διαβουλεύσεις των ομάδων εργασίας κατά τη δεύτερη ημέρα. Στόχος ήταν η δημιουργία ενός γνωσιακού κενού, ώστε να μπορέσουν οι πολίτες να αναγνωρίσουν την πολυπλοκότητα του υπό εξέταση θέματος.

## Ημέρα 2η (Σάββατο, 22 Απριλίου 2023)

Κατά τη διάρκεια της δεύτερης ημέρας οι πολίτες εργάστηκαν σε υποομάδες και ανέπτυξαν τις τελικές συστάσεις τους. Οι εμπειρογνώμονες επισκέφθηκαν τις ομάδες εργασίας για να απαντήσουν στις υπόλοιπες ερωτήσεις.



## Ημέρα 3η (Κυριακή, 23 Απριλίου 2023)



Κατά την τελική σύνοδο ολομέλειας οι εισηγητές των 12 ομάδων εργασίας παρουσίασαν τις αντίστοιχες συστάσεις τους σε ολόκληρη την ομάδα πολιτών, οι οποίοι είχαν την ευκαιρία να θέσουν τα ερωτήματά τους, προκειμένου να αποσαφηνίσουν τυχόν αβεβαιότητες. Μετά την

παρουσίαση όλων των συστάσεων, ζητήθηκε από τους πολίτες να εκφράσουν μέσω ανώνυμης ψηφοφορίας το επίπεδο υποστήριξής τους για κάθε σύσταση, σε κλίμακα από το 1 έως το 6, όπου το 1 αντιστοιχούσε στο «διαφωνώ απόλυτα» και το 6 αντιστοιχούσε στο «συμφωνώ απόλυτα».



## ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΔΙΑΤΑΞΗ ΤΗΣ 3ΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗΣ

Η επίσημη ημερήσια διάταξη της 3ης συνεδρίασης παρουσιάζεται στον πίνακα 6.

### Πίνακας 6: Ημερήσια διάταξη της 3ης συνεδρίασης

Παρασκευή (21 Απριλίου 2023)	ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ — ΚΤΙΡΙΟ CHARLEMAGNE, ΑΙΘΟΥΣΑ ALCIDE DE GASPERI
13.00 – 14.30	Άφιξη και μεσημεριανό γεύμα
14.30 – 14.50	<b>Καλωσόρισμα</b>
14.50 – 15.00	<b>Εισήγηση του γενικού διευθυντή της ΓΔ Connect κ. Roberto Viola</b>
15.00 – 15.20	Διάλειμμα — αλλαγή αίθουσας
15.20 – 18.30	<b>Σύνοδος με το ήμισυ της ολομέλειας</b> Οι μισοί από τους συμμετέχοντες εργάζονται πάνω στην αντιμετώπιση εντάσεων (οικονομικά μοντέλα / ψηφιακή ταυτότητα) Οι άλλοι μισοί εργάζονται πάνω στις αξίες Έπειτα αλλάζουν
Σάββατο (22 Απριλίου 2023)	ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
9.30 – 11.00	<b>1η συνεδρίαση: από τα σημεία δράσης στις συστάσεις</b>
11.00 – 11.30	Διάλειμμα
11.30 – 13.00	<b>2η συνεδρίαση: εισήγηση εμπειρογνομόνων και συνεδριάσεις ερωτήσεων και απαντήσεων σε ομάδες</b>
13.00 – 14.30	Διάλειμμα για μεσημεριανό γεύμα
14.30 – 16.00	<b>3η συνεδρίαση: επισκόπηση των εργασιών άλλης ομάδας</b>
16.00 – 16.30	Διάλειμμα
16.30 – 18.00	<b>4η συνεδρίαση: οριστικοποίηση των συστάσεων</b>
Κυριακή (23 Απριλίου 2023)	ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ
9.30 – 11.15	<b>Παρουσίαση συστάσεων</b>
11.15 – 11.45	Διάλειμμα
11.45 – 12.30	<b>Παρουσίαση συστάσεων</b>
12.30 – 13.30	<b>Αποτελέσματα ψηφοφορίας</b> <b>Τελικές παρατηρήσεις από τη ΓΔ Connect και την αντιπρόεδρο κ. Dubravka Žuica</b> <b>Ανακεφαλαίωση και αποχαιρετισμός</b>
13.30 – 13.40	Ομαδική φωτογραφία

Η ομάδα πολιτών διατύπωσε 23 συστάσεις, οι οποίες έλαβαν πολύ παρόμοια επίπεδα υποστήριξης κατά την τελική ψηφοφορία της τελευταίας ημέρας. Οι πλήρεις

συστάσεις, συμπεριλαμβανομένου του τίτλου, του κυρίως κειμένου και της αιτιολόγησης, παρατίθενται στο παράρτημα (Α.2).





## 4. Επόμενα βήματα

Κατά τη διάρκεια των εργασιών τους για την ανάπτυξη των συστάσεων, οι πολίτες επέδειξαν **υψηλό επίπεδο δέσμευσης και συμμετοχής** και κατάφεραν να παρουσιάσουν μια μελλοντοστρεφή έκδοση των εικονικών κόσμων, παρά την πολυπλοκότητα και τον καινοτόμο χαρακτήρα ενός θέματος του οποίου πολλές μεταβλητές παραμένουν άγνωστες. Κατά τη διάρκεια της πρώτης συνεδρίασης συμμετείχαν σε μια έκθεση όπου είχαν την ευκαιρία να μάθουν περισσότερα και να βιώσουν συγκεκριμένα παραδείγματα και περιπτώσεις χρήσης των εικονικών κόσμων, ενώ η ίδια η διαδικτυακή ενότητα διεξήχθη μέσω μιας πλατφόρμας εικονικών κόσμων.

Οι 23 συστάσεις της ομάδας αυτής, όπως παρατίθενται στο παράρτημα, υιοθετούν **μια ευρεία συστημική προσέγγιση** και εξετάζουν γενικότερα την εμφάνιση εικονικών κόσμων. Οι συστάσεις των πολιτών υπογραμμίζουν ότι η ανάπτυξη εικονικών κόσμων θα πρέπει να βασίζεται στα ψηφιακά δικαιώματα, τη νομοθεσία και τις αξίες της ΕΕ, με στόχο τη δημιουργία προσβάσιμων, διαφανών και βιώσιμων εικονικών κόσμων χωρίς αποκλεισμούς. Για παράδειγμα, συστήνουν την ανάληψη δράσης για τη διασφάλιση της προσβασιμότητας σε εικονικούς κόσμους για όλους, ζητούν φιλικά προς τον χρήστη έντυπα συγκατάθεσης χρήσης δεδομένων και τονίζουν τη σημασία της χρήσης πράσινης ενέργειας στη διαδικασία ανάπτυξης. Οι πολίτες τόνισαν επίσης την ανάγκη στενής συνεργασίας μεταξύ όλων των σχετικών ενδιαφερόμενων μερών —συμπεριλαμβανομένων των ακαδημαϊκών, επιχειρηματικών και νομοθετικών φορέων. Μέσω του καθορισμού προτύπων με βάση τις δημοκρατικές αξίες, οι πολίτες εξέφρασαν τη σαφή ελπίδα ότι η **Ευρώπη θα καταστεί ισχυρός παγκόσμιος παράγοντας** στον τομέα των νέων εικονικών κόσμων, συμβάλλοντας έτσι στη διαμόρφωση παγκόσμιων προτύπων.

Οι συστάσεις επιβεβαιώνουν την ανάγκη για μια **τεκμηριωμένη προσέγγιση** που θα καθοδηγεί την ανάπτυξη **ανθρωποκεντρικών** εικονικών κόσμων, τονίζοντας τη σημασία της έρευνας για την αξιολόγηση των επιπτώσεων στην υγεία, καθώς και των συμμετοχικών φόρουμ χωρίς αποκλεισμούς για τη θέσπιση κοινών προτύπων. Οι συστάσεις αναγνωρίζουν επίσης τη σημασία της **ευαισθητοποίησης, της εκπαίδευσης και του ψηφιακού γραμματισμού των πολιτών**.

Οι συστάσεις των πολιτών συνδέουν τους εικονικούς κόσμους με την ανάγκη για πολιτικές που θα συμβάλουν στην αξιοποίηση των ευκαιριών και στην αντιμετώπιση των προκλήσεων. Για παράδειγμα, η **αγορά εργασίας θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη τις ιδιαιτερότητες των εικονικών κόσμων**, για να επωφεληθεί πλήρως από τις ψηφιακές επιχειρηματικές ευκαιρίες. Οι εικονικοί κόσμοι θα πρέπει να είναι συμβατοί με τον ευρύτερο στόχο της **κυκλικής οικονομίας** και οι σχετικές δράσεις θα πρέπει να καλύπτουν τόσο την ευθύνη της βιομηχανίας όσο και των πολιτών. Ταυτόχρονα, οι πολίτες αφιέρωσαν επίσης σημαντικό χρόνο στη συζήτηση πτυχών ασφάλειας και προστασίας, συμπεριλαμβανομένων της επιβολής του νόμου, της ιδιωτικής ζωής και της προστασίας των ευάλωτων ομάδων. Οι πολίτες θέλουν οι εικονικοί κόσμοι να **παρακολουθούνται κατάλληλα** για εντοπισμό αντικοινωνικών συμπεριφορών και εγκληματικότητας και να μη δίνεται στις πολύ μεγάλες πλατφόρμες η ελευθερία να αυτορρυθμίζονται.

Ορισμένες συστάσεις αντικατοπτρίζουν το **πρόσφατο και υπό εξέλιξη έργο** της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με τα κράτη μέλη και τα ενδιαφερόμενα μέρη σε σχέση με τον ψηφιακό μετασχηματισμό, επιβεβαιώνοντας εκ νέου την ανάγκη





για δράση σε επίπεδο ΕΕ στον τομέα αυτόν. Η πρόσφατη νομοθεσία (όπως η πράξη για τη διακυβέρνηση δεδομένων, η πράξη για τις ψηφιακές αγορές, η πράξη για τις ψηφιακές υπηρεσίες), καθώς και η προτεινόμενη νομοθεσία (όπως η πράξη για την τεχνητή νοημοσύνη και η πράξη για τα δεδομένα) αντικατοπτρίζουν ικανοποιητικά τις ανάγκες για διασφαλίσεις και δίκαιες συνθήκες στην αγορά που προτείνουν οι πολίτες, ενώ διασφαλίζουν παράλληλα ότι ο βιώσιμος, ανθρωποκεντρικός ψηφιακός μετασχηματισμός είναι ο κύριος στόχος της ευρωπαϊκής διακήρυξης για τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές. Επιπλέον, η Επιτροπή εγκαινιάσει τον βιομηχανικό συνασπισμό εικονικών και επαυξημένης πραγματικότητας τον Σεπτέμβριο του 2022, ο οποίος διευκολύνει τον διάλογο με τα ενδιαφερόμενα μέρη, συμβάλλοντας στην τεκμηρίωση της χάραξης πολιτικής και στον εντοπισμό των βασικών προκλήσεων και ευκαιριών για τον ευρωπαϊκό τομέα VR/AR.

Οι συστάσεις των πολιτών αναφέρουν επίσης **σημεία που χρήζουν περαιτέρω εξέτασης**, όπως η έκκληση για προστασία των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα. Ενώ υπάρχει ήδη γενική ευρωπαϊκή νομοθεσία για το θέμα αυτό [γενικός κανονισμός για την προστασία δεδομένων (ΓΚΠΔ)], ο αντίκτυπος των εικονικών κόσμων στη χρήση νέων τύπων δεδομένων, όπως τα βιομετρικά δεδομένα, θα μπορούσε να εξεταστεί περαιτέρω στο πλαίσιο των εργασιών της Επιτροπής.

Οι συστάσεις των πολιτών **αποκαλύπτουν επίσης ορισμένους τομείς πιθανής μελλοντικής δράσης** της Επιτροπής, των κρατών μελών και άλλων παραγόντων. Σύμφωνα με τις συστάσεις των πολιτών, η Επιτροπή προτείνει στην **ανακοίνωσή** της με θέμα «Πρωτοβουλία της ΕΕ για το Web 4.0 και τους εικονικούς κόσμους: προβάδισμα στην επόμενη τεχνολογική μετάβαση», μια σειρά δράσεων που ανταποκρίνονται στις ανησυχίες των πολιτών.

Λαμβανομένων υπόψη των αρμοδιοτήτων της Ένωσης και των διαθέσιμων πόρων, οι δράσεις που προτείνονται στην ανακοίνωση ανταποκρίνονται στις ακόλουθες συστάσεις: σύσταση 4 (Χρηματοδοτική στήριξη για την ανάπτυξη εικονικών κόσμων), σύσταση 5 (Συμμετοχικά φόρουμ για κοινές εξελίξεις, κανονισμούς και πρότυπα), σύσταση

10 (Κατάρτιση εκπαιδευτικών σχετικά με τους εικονικούς κόσμους και τα ψηφιακά εργαλεία), σύσταση 14 (Εικονικοί κόσμοι — Ας οικοδομήσουμε μαζί ένα υγιές μέλλον με υπευθυνότητα!) και σύσταση 23 (Η ΕΕ ως ισχυρός παράγοντας / πρωτοπόρος στους εικονικούς κόσμους). Ορισμένες συστάσεις που διατυπώθηκαν αναπτύσσονται σε διάφορους άξονες εργασίας, όπως η σύσταση 19 (Η ΕΕ πρέπει να αναπτύξει κανονισμούς σχετικά με την ψηφιακή ταυτότητα) με την πρόταση για την ψηφιακή ταυτότητα. Οι εξαγγελθείσες δράσεις αποσκοπούν στην προώθηση μιας κοινής προσέγγισης με τα κράτη μέλη και τα ενδιαφερόμενα μέρη για την περαιτέρω **ευαισθητοποίηση** και τη **στήριξη της ανάπτυξης προσβάσιμων, ανοικτών, ασφαλών και βιώσιμων εικονικών κόσμων**· σε εικονικούς κόσμους που διαθέτουν φιλικές προς τον χρήστη πληροφορίες και εργαλεία, ώστε να μπορούν οι πολίτες να διαχειρίζονται **εικονικές ταυτότητες**, δεδομένα και εικονικά περιουσιακά στοιχεία κατά τη χρήση εικονικών κόσμων, στη στήριξη της ευρωπαϊκής έρευνας και ανάπτυξης, στη στήριξη ανοικτών προτύπων και στην καλύτερη κατανόηση του αντίκτυπου των εικονικών κόσμων στην υγεία και την ευημερία.

Το αποτέλεσμα της ομάδας θα στηρίξει το γενικό έργο της Επιτροπής και μπορεί επίσης να **χρησιμοποιήσει ως οδηγό για να βοηθήσει τα κράτη μέλη να αναπτύξουν δράσεις πολιτικής που σχετίζονται με τους εικονικούς κόσμους**. Όσον αφορά τη χάραξη πολιτικής της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, οι συστάσεις συμπληρώνουν τα αποτελέσματα της δημόσιας διαβούλευσης που διεξήγαγε η Επιτροπή και αποτελούν σημείο αναφοράς για τη συνολική προσέγγιση και τη μελλοντική δράση της Επιτροπής. Το έργο που επιτελούν οι πολίτες αποτελεί πολύτιμη **πηγή έμπνευσης** και χρησιμής συνεισφοράς για τα επόμενα χρόνια **και θα αξιοποιηθεί στις εργασίες και τις προτάσεις πολιτικής** σχετικά με τους αναδυόμενους εικονικούς κόσμους. Επιπλέον, οι συστάσεις παρέχουν πολύτιμη βάση για τις δράσεις πολλών ενδιαφερόμενων μερών που συμμετέχουν στην ανάπτυξη νέων εικονικών κόσμων. Οι πολίτες θα ενημερώνονται για τις βασικές εξελίξεις στους εικονικούς κόσμους, όπως η έγκριση της πρωτοβουλίας και των νέων πρωτοβουλιών που απορρέουν από το έργο τους στην ομάδα.



Παράρτημα:  
Αποτελέσματα  
της συζήτησης

## 1. ΑΞΙΕΣ & ΑΡΧΕΣ

### Οκτώ κοινές αξίες και αρχές των πολιτών για επιθυμητούς και δίκαιους ευρωπαϊκούς εικονικούς κόσμους

1

#### ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Η χρήση εικονικών κόσμων αποτελεί ελεύθερη επιλογή για τα άτομα, χωρίς να συνεπάγεται μειονεκτήματα για όσους δεν συμμετέχουν.

2

#### ΒΙΩΣΙΜΟΤΗΤΑ

Η δημιουργία και η χρήση εικονικών κόσμων είναι φιλική προς το περιβάλλον.

3

#### ΑΝΘΡΩΠΟΚΕΝΤΡΙΣΜΟΣ

Η τεχνολογική ανάπτυξη και η ρύθμιση των εικονικών κόσμων εξυπηρετούν και σέβονται τις ανάγκες, τα δικαιώματα και τις προσδοκίες των χρηστών.

4

#### ΥΓΕΙΑ

Η σωματική και ψυχική υγεία των ανθρώπων ως θεμελιώδης πυλώνας για την ανάπτυξη και τη χρήση εικονικών κόσμων.

5

#### ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Η εκπαίδευση, η ευαισθητοποίηση και οι δεξιότητες σχετικά με τον τρόπο χρήσης των εικονικών κόσμων βρίσκονται στο επίκεντρο της ανάπτυξης του εικονικού κόσμου.

6

#### ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Η ασφάλεια και η προστασία των Ευρωπαίων πολιτών —συμπεριλαμβανομένης της προστασίας των δεδομένων και της πρόληψης της χειραγώγησης και της κλοπής— πρέπει να διασφαλίζονται.

7

#### ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ

1) Οι διαφανείς **κανονισμοί** προστατεύουν τους πολίτες, τα προσωπικά τους δεδομένα, την ψυχολογική και τη σωματική τους υγεία.  
2) Η **χρήση των δεδομένων** (από τρίτους) είναι διαφανής.

8

#### ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΟΤΗΤΑ

Παρέχεται ίση πρόσβαση σε όλους τους πολίτες, ανεξάρτητα από την ηλικία, το εισόδημα, τις δεξιότητες, τις διαθέσιμες τεχνολογίες, τη χώρα κ.λπ.

Κατά τη διάρκεια της τρίτης συνεδρίασης (Παρασκευή, 21 Απριλίου), οικοδομώντας πάνω στις 8 αρχές που αναφέρονται πιο πάνω, ζητήθηκε από τους πολίτες να

προτεραιοποιήσουν δύο αρχές που θεωρούν σημαντικές για κάθε ένα από τα 12 θέματα που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπόνηση των τελικών συστάσεων.

Αριθ.	ΘΕΜΑ	ΑΞΙΕΣ
1	Εικονικοί κόσμοι στις αγορές απασχόλησης και εργασίας	Εκπαίδευση και γραμματισμός, υγεία, βιωσιμότητα
2	Στήριξη της καινοτομίας και ανάπτυξη εικονικών κόσμων	Εκπαίδευση και γραμματισμός, βιωσιμότητα, διαφάνεια
3	Δημόσια και ιδιωτική: αξιολόγηση και καταχώριση εικονικών κόσμων	Ασφάλεια και προστασία, ανθρωποκεντρισμός, υγεία
4	Δεδομένα σε εικονικούς κόσμους: χρήση και προστασία	Ασφάλεια και προστασία, ανθρωποκεντρισμός, εκπαίδευση και γραμματισμός
5	Κεντρικός οργανισμός και αστυνομία για τους εικονικούς κόσμους	Ασφάλεια και προστασία, ανθρωποκεντρισμός, εκπαίδευση και γραμματισμός
6	Μάθηση και εκπαίδευση σχετικά με τους εικονικούς κόσμους	Βιωσιμότητα, υγεία, εκπαίδευση και γραμματισμός
7	Περιβαλλοντική και κλιματική βιωσιμότητα	Διαφάνεια, συμπεριληπτικότητα, εκπαίδευση και γραμματισμός
8	Αντίκτυπος στην υγεία και θεματολόγιο έρευνας σχετικά με τους εικονικούς κόσμους	Συμπεριληπτικότητα, εκπαίδευση και γραμματισμός, βιωσιμότητα
9	Ανταλλαγή πληροφοριών και ευαισθητοποίηση	Ανθρωποκεντρισμός, βιωσιμότητα, ασφάλεια και προστασία
10	Ψηφιακή ταυτότητα σε εικονικούς κόσμους	Ασφάλεια και προστασία, με επίκεντρο τον άνθρωπο, ελευθερία επιλογής
11	Συνδεσιμότητα και πρόσβαση για εικονικούς κόσμους	Υγεία, ελευθερία επιλογής, βιωσιμότητα
12	Διεθνής συνεργασία και πρότυπα	Ανθρωποκεντρισμός, ασφάλεια και προστασία, υγεία

## 2. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

### ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

## Θέμα: Εικονικοί κόσμοι στις αγορές απασχόλησης και εργασίας

### Σύσταση 1

#### Αγορές εργασίας στους ευρωπαϊκούς εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Με τη χρήση της υφιστάμενης νομοθεσίας των κρατών μελών για την αγορά εργασίας ως σημείο εκκίνησης, συνιστούμε την αξιολόγηση και, όπου απαιτείται, την προσαρμογή και την εναρμόνιση της νομοθεσίας για τους ευρωπαϊκούς εικονικούς κόσμους.

#### Ποιος;

Η παρούσα σύσταση απευθύνεται σε όσους επιθυμούν πρόσβαση στην εικονική αγορά εργασίας της Ευρώπης.

#### Πώς;

Η νομοθεσία αυτή, για παράδειγμα, αφορά την ισορροπία μεταξύ επαγγελματικής και ιδιωτικής ζωής, το δικαίωμα των πολιτών σε διαλείμματα και αποσύνδεση, τη βοήθεια σε περίπτωση απώλειας θέσεων εργασίας λόγω εικονικών κόσμων, τη συμπερίληψη των πολιτών (δηλαδή τη συμπερίληψη των ατόμων με αναπηρία, εκείνων που δεν διαθέτουν ψηφιακές δεξιότητες).

Η νομοθεσία αυτή θα πρέπει να περιορίσει την πρόσβαση στην αγορά της ΕΕ στις χώρες που δεν τηρούν την εργατική νομοθεσία της ΕΕ. Αυτό συνεπάγεται ότι δεν θα είναι σε θέση να παρέχουν υπηρεσίες μετασύμπαντος (π.χ. λειτουργία και παρακολούθηση) εντός της ευρωπαϊκής ενιαίας αγοράς, για την προστασία των Ευρωπαίων εργαζομένων και τη διατήρηση της ενιαίας αγοράς.

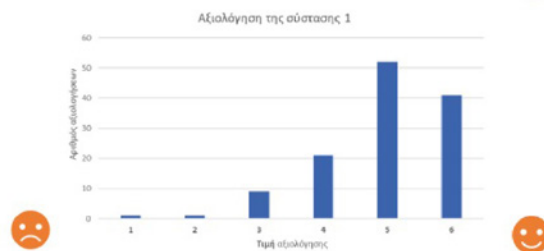
#### Αιτιολόγηση

Θα πρέπει να υποστηρίξετε αυτήν τη σύσταση διότι θα καταστήσει ασφαλή την ευρωπαϊκή αγορά εργασίας. Αποσκοπεί στην προάσπιση ορισμένων ευρωπαϊκών αξιών και αρχών όσον αφορά τα εργασιακά δικαιώματα και την εργασιακή προστασία. Αυτό θα διασφαλίσει επίσης ότι τα υψηλά εργασιακά πρότυπα της Ευρώπης τηρούνται και εξάγονται παγκοσμίως.

### Σύσταση 1

ΑΓΟΡΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΟΥΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥΣ  
ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων  
πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας





## Σύσταση 2

### Δημιουργία εναρμονισμένης κατάρτισης για την εργασία στους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Με στόχο την ισότητα και τη συμπερίληψη για όλους τους Ευρωπαίους, συνιστούμε την παροχή κατάρτισης και αναβάθμισης των δεξιοτήτων όσον αφορά τους εικονικούς κόσμους, οι οποίες χρηματοδοτούνται από την Ευρώπη και εναρμονίζονται σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση.

#### Ποιος;

Η παρούσα σύσταση αποσκοπεί στην προστασία των Ευρωπαίων εργαζομένων.

#### Πώς;

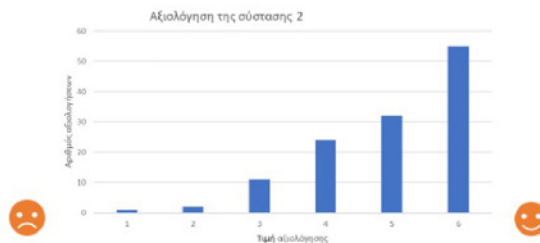
Προτείνουμε την εναρμόνιση της κατάρτισης σε όλα τα ευρωπαϊκά κράτη μέλη. Μέσω της αναγνώρισης των εθνικών πλαισίων, η κατάρτιση θα πρέπει να έχει ως στόχο να συμπεριλάβει γενικώς το ίδιο περιεχόμενο και να ακολουθεί το ίδιο πλαίσιο σε όλες τις ευρωπαϊκές χώρες. Θα πρέπει να παρέχει πιστοποίηση και αμοιβαία αναγνώριση των προσόντων.

#### Αιτιολόγηση

Θα πρέπει να υποστηρίξετε αυτήν τη σύσταση, διότι θα εγγυηθεί την αποδοχή των εικονικών κόσμων από τους εργαζομένους. Επιθυμία μας είναι να προστατεύσουμε την ευρωπαϊκή αγορά εργασίας και να διατηρήσουμε τις ευρωπαϊκές θέσεις εργασίας. Τα άτομα των οποίων οι θέσεις εργασίας καθίστανται παρωχημένες από εικονικούς κόσμους θα πρέπει να λαμβάνουν επαρκή κατάρτιση, στήριξη και να επανειδικεύονται για να προσαρμοστούν στη νέα πραγματικότητα.

## Σύσταση 2

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑΡΜΟΝΙΣΜΕΝΗΣ  
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΥΣ  
ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ



# Θέμα: Στήριξη της καινοτομίας και ανάπτυξη εικονικών κόσμων

## Σύσταση 3

### Τακτική επανεξέταση των υφιστάμενων σχετικών κατευθυντήριων γραμμών της ΕΕ για τους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε την περιοδική επανεξέταση και επικαιροποίηση των υφιστάμενων κατευθυντήριων γραμμών της ΕΕ όσον αφορά τα δεοντολογικά και τεχνολογικά πρότυπα, καθώς και την προσαρμογή και εφαρμογή τους σε εικονικούς κόσμους.

#### Ποιος;

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, και ειδικότερα η ΓΔ CNECT, είναι αρμόδια για τη διαδικασία επανεξέτασης. Στο πλαίσιο αυτής της διαδικασίας, πρέπει να λαμβάνεται υπόψη η συμβολή εμπειρογνομώνων. Τέλος, τα αποτελέσματα υποβάλλονται στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο προς έγκριση.

#### Πώς;

Βήμα ένα: ορισμός της ευθύνης εντός της ΓΔ CNECT.

Βήμα δύο: η ΓΔ CNECT καθορίζει ποιες ακριβείς κατευθυντήριες γραμμές είναι συναφείς και σημαντικές για τη διαδικασία αυτή.

Βήμα τρία: επανεξέταση των εν λόγω κατευθυντήριων γραμμών, λαμβανομένης υπόψη της συμβολής εμπειρογνομώνων.

Βήμα τέσσερα: σύνταξη προτάσεων για την προσαρμογή των εν λόγω κατευθυντήριων γραμμών.

Βήμα πέντε: υποβολή των προτάσεων στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο προς έγκριση.

Η διαδικασία επαναλαμβάνεται στο σύνολό της τακτικά, σε διάστημα που δεν υπερβαίνει τα δύο έτη.

#### Αιτιολόγηση

Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

## Σύσταση 3

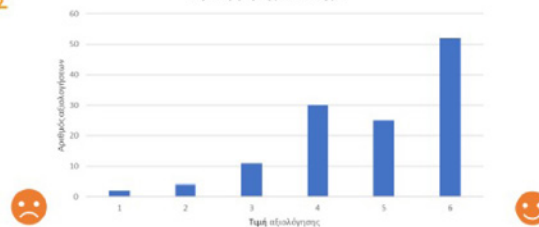
ΤΑΚΤΙΚΗ ΕΠΑΝΕΞΕΤΑΣΗ ΤΩΝ  
ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΩΝ ΣΧΕΤΙΚΩΝ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ  
ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Μέσος όρος

4,8

Ομάδα Ευρωπαίων  
πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Αξιολόγηση της σύστασης 3



## Σύσταση 4

### Χρηματοδοτική στήριξη για την ανάπτυξη εικονικών κόσμων

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη θέσπιση ευρωπαϊκής συγχρηματοδότησης για την ανάπτυξη βιώσιμης και με επίκεντρο τον χρήστη οικοδόμησης και επέκτασης του εικονικού κόσμου.

#### Ποιος;

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή με την έγκριση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου.

#### Πώς;

Πρώτο βήμα: καθορισμός κριτηρίων για τη στήριξη.

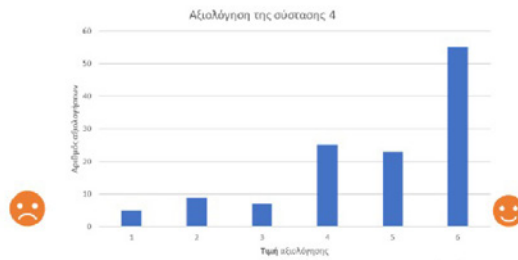
Δεύτερο βήμα: χορήγηση χρηματοδότησης.

#### Αιτιολόγηση

Οι πολίτες δεν παρέιχαν αιτιολόγηση.

## Σύσταση 4

ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΙΚΗ ΣΤΗΡΙΞΗ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ



# Θέμα: Δημόσια και ιδιωτική: αξιολόγηση και καταχώριση εικονικών κόσμων

## Σύσταση 5

### Συμμετοχικά φόρουμ για κοινές εξελίξεις, κανονισμούς και πρότυπα

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε στις εταιρείες, στους ερευνητές και στην ΕΕ να συνεργαστούν στενά για την ανάπτυξη και τη ρύθμιση των εικονικών κόσμων σύμφωνα με τις αξίες της ΕΕ.

#### Ποιος;

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή θα πρέπει να αναλάβει ηγετικό ρόλο στο θέμα αυτό.

#### Πώς;

Διάφορες ομάδες εμπειρογνομόνων (ερευνητές, ενδιαφερόμενα μέρη, νομοθέτες, υπάλληλοι αλλά και χρήστες) θα πρέπει να συνεδριάζουν όσον αφορά θέματα όπως η εκπαίδευση, η ψυχική υγεία κ.λπ. Η συνεργασία αυτή θα πρέπει να θεσμοθετηθεί, δηλαδή να πραγματοποιούνται τακτικές και καλά προετοιμασμένες συνεδριάσεις με εκ των προτέρων εισηγήσεις, καθώς και διαδικτυακές ανταλλαγές σχετικά με τα θέματα. Η συνεργασία θα μπορούσε επίσης να συνεπάγεται τη χρηματοδότηση της ΕΕ για νεοφυείς επιχειρήσεις και άλλους φορείς με σκοπό την ανάπτυξη εικονικών κόσμων σύμφωνα με τις αξίες της ΕΕ, όπως η ασφάλεια (των δεδομένων), η υγεία, ο ανθρωπισμός, η διαφάνεια, η ισότιμη πρόσβαση και η ελευθερία.

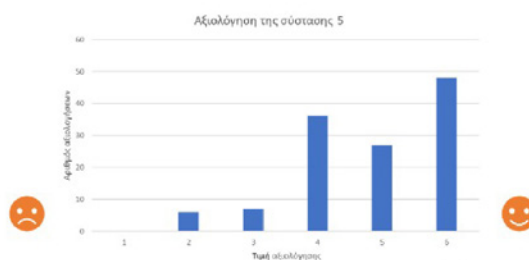
#### Αιτιολόγηση

Η κοινή νομοθεσία εγγυάται δίκαιες και ασφαλείς ευκαιρίες ώστε όλοι οι πολίτες της ΕΕ να χρησιμοποιούν και να συμμετέχουν σε εικονικούς κόσμους.

## Σύσταση 5

ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΑ ΦΟΡΟΥΜ ΓΙΑ ΚΟΙΝΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ, ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΑ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας



## Σύσταση 6

### Πιστοποίηση εταιρειών και χρηστών για τους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη σύσταση θεσμικού οργάνου ή φορέα της ΕΕ για την έκδοση και την επαλήθευση πιστοποιητικών για εικονικούς κόσμους και ιδιώτες, με βάση τις αξίες της ΕΕ, και το/ο οποίο/-ος θα πρέπει να ελέγχει τακτικά τους πιστοποιημένους εικονικούς κόσμους και χρήστες.

#### Ποιος;

Το θεσμικό όργανο θα πρέπει να συσταθεί από την ΕΕ και να περιλαμβάνει εταιρείες, καθώς και τον ιδιωτικό τομέα.

#### Πώς;

Τα πιστοποιητικά θα βασίζονται σε κοινά πρότυπα που πρέπει να καθοριστούν. Τα πιστοποιητικά μπορούν να διαφοροποιούνται ανάλογα με το επίπεδο χρήσης ενός εικονικού κόσμου. Για παράδειγμα, τα πρότυπα που πρέπει να εφαρμόζονται για τα τυχερά παιχνίδια θα είναι διαφορετικά από τα πρότυπα για την ηλεκτρονική τραπεζική και, ως εκ τούτου, τα πιστοποιητικά θα διαφοροποιούνται. Επίσης, τα πιστοποιητικά θα μπορούσαν να εγκρίνουν την προσβασιμότητα, π.χ. για τυφλούς. Οι εμπειρογνώμονες θα πρέπει να συμμετέχουν στη διαμόρφωση των εν λόγω προτύπων και να καθορίζουν επίσης το χρονικό πλαίσιο εντός του οποίου θα πρέπει να επανεξετάζονται τα πιστοποιητικά.

#### Αιτιολόγηση

Ένας ανεξάρτητος φορέας θα εγγυάται ότι οι αξίες της ΕΕ συνάδουν με τους εικονικούς κόσμους που χρησιμοποιούν οι πολίτες.

## Σύσταση 6

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΚΑΙ ΧΡΗΣΤΩΝ  
ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Μέσος όρος  
**4,8**



# Θέμα: Δεδομένα σε εικονικούς κόσμους: χρήση και προστασία

## Σύσταση 7

**Φιλική προς τον χρήστη «διαδρομή» ή «πύλη» στο μετασύμπαν για τη δυνατότητα επιλεγμένης χρήσης δεδομένων**

### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη θέσπιση ενός τυποποιημένου και φιλικού προς τον χρήστη μηχανισμού που θα παρέχει διαφάνεια όσον αφορά τα δεδομένα (ποιος συλλέγει τα δεδομένα, ποια είναι η χρήση τους, πώς αποθηκεύονται και σε ποιον κοινοποιούνται), μέσω του οποίου χορηγείται ρητά άδεια χρήσης.

### Ποιος;

Δημόσιος φορέας ή όργανο χρηματοδοτούμενο από το δημόσιο σε επίπεδο ΕΕ, το οποίο μπορεί να υπάρχει ήδη: μπορεί να προτιμηθεί ένα όργανο υπαγόμενο στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, ως άμεση μορφή εκπροσώπησης.

### Πώς;

Είναι αναγκαίο να εξηγηθεί ποια δεδομένα συλλέγονται από τους χρήστες σε εικονικές πλατφόρμες και πώς θα ανταλλάσσονται και θα χρησιμοποιούνται. Για παράδειγμα, μια έγχρωμη «πύλη» στον εικονικό κόσμο 3D θα καταδείκνυε τη χρήση δεδομένων με σαφείς όρους, πριν από την είσοδο σε πλατφόρμα (μια κόκκινη πύλη θα σήμαινε ότι μπορεί να κοινοποιηθεί υψηλό επίπεδο ευαίσθητων δεδομένων). Οι πολίτες θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν τον τρόπο με τον οποίο θα χρησιμοποιηθούν τα δεδομένα τους, όπου αυτό είναι δυνατόν. Ένας τέτοιου είδους μηχανισμός θα πρέπει να είναι υποχρεωτικός και τυποποιημένος για τις εταιρείες: για να επιτευχθεί αυτό, χρειαζόμαστε νέους κανονισμούς και έναν πρότυπο μηχανισμό της ΕΕ που θα πρέπει να χρησιμοποιούν οι εταιρείες.

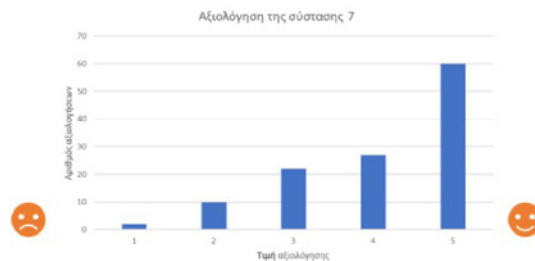
### Αιτιολόγηση

Δεν μπορούμε να αποτρέψουμε τη χρήση των δεδομένων πλήρως: αυτό θα επηρέαζε δραματικά την ανταγωνιστικότητα των επιχειρήσεων. Ταυτόχρονα, δεν μπορούμε πραγματικά να αρνηθούμε να παράσχουμε οποιαδήποτε πληροφορία, καθώς όλες οι δραστηριότητες στο μετασύμπαν μπορούν να υποβληθούν σε επεξεργασία με κάποιον τρόπο. Ωστόσο, θα πρέπει να υπάρχει συναίνεση. Απαιτείται σαφήνεια σχετικά με το ποια δεδομένα χρησιμοποιούνται και τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται, ώστε να μπορούμε να επιλέγουμε ενεργά τη χρήση αυτήν.

Πρόκληση: τι θα κάνουμε με τα ιστορικά δεδομένα, τα οποία έχουν δοθεί σε εταιρείες οικειοθελώς και τα οποία είναι απαραίτητα για την καινοτομία και το μάρκετινγκ;

## Σύσταση 7

**ΦΙΛΙΚΗ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ «ΔΙΑΔΡΟΜΗ» Ή «ΠΥΛΗ» ΣΤΟ ΜΕΤΑΣΥΜΠΑΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ**



# Θέμα: Κεντρικός οργανισμός και αστυνομία για τους εικονικούς κόσμους

## Σύσταση 8

### Αστυνομία που δρα και παρέχει προστασία στους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε να υπάρχει ένας διεθνής αστυνομικός οργανισμός, με εξειδικευμένους και καταρτισμένους υπαλλήλους: πρέπει να είναι ένας φορέας που συνεργάζεται με άλλους φορείς, όπως η Ευρωπόλ και οι εθνικοί φορείς.

#### Πώς;

Τρεις τομείς δράσης πρέπει να διακριθούν: «κλασικά» εγκλήματα, όπως αυτά που διαπράττονται στον πραγματικό κόσμο, ανεπιθύμητες συμπεριφορές που έχουν αυξηθεί στους εικονικούς κόσμους (μίσος, εκφοβισμός...) και προστασία των ατόμων από τον ίδιο τους τον εαυτό. Όσον αφορά τη δεύτερη κατηγορία, θα πρέπει πρώτα να υποστηρίξουμε το άτομο που ενεργεί εσφαλμένα ώστε να διδαχθεί από τα λάθη του. Σε περίπτωση που εξακολουθούν να υφίστανται οι συμπεριφορές αυτές, πρέπει να δρούμε γρήγορα και σταδιακά. Κάποια στιγμή, θα πρέπει να επέλθει τιμωρία (από αναστολή έως οριστικό αποκλεισμό). Για λόγους προστασίας, όταν η αστυνομία παρατηρεί ότι κάποιος εκδηλώνει επικίνδυνη συμπεριφορά εναντίον του ίδιου του εαυτού (π.χ. εθισμός), θα πρέπει να τον συμβουλεύει. Η αστυνομία, μέσω αυτού του ελέγχου, θα μεριμνά και θα προλαμβάνει προβλήματα. Επίσης, θέλουμε να υπενθυμίσουμε τον πρώτο μας στόχο, δηλαδή την πρόληψη μέσω της εκπαίδευσης (για παράδειγμα, της διδασκαλίας της ασφαλούς χρήσης αυτών των εργαλείων).

#### Αιτιολόγηση

Οι εξουσίες δεν θα πρέπει να συγκεντρώνονται στο πλαίσιο ενός οργανισμού. Δεν μπορούν να αναληφθούν από ιδιωτικό οργανισμό. Χρειαζόμαστε δημόσιους φορείς που θα δρουν ως αστυνομία. Η πτυχή της συνεργασίας είναι ζωτικής σημασίας για θέματα διαφάνειας, διασταυρούμενου ελέγχου και σεβασμού των εθνικών οργανισμών (κάθε χώρα έχει τη δική της αστυνομία). Η διεθνής πτυχή είναι επίσης απαραίτητη, καθώς διαδικτυακά εργαλεία, όπως οι εικονικοί κόσμοι, υπερβαίνουν τα σύνορα και, ως εκ τούτου, πρέπει να συνεργαστούμε.

## Σύσταση 8

ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ ΠΟΥ ΔΡΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΙ  
ΣΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ



## Σύσταση 9

### Η τεχνητή νοημοσύνη ως στήριξη για την αστυνομία στους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης (ΤΝ) στο μετασύμπαν για τη στήριξη της αστυνομίας στην πρόληψη, την καταπολέμηση των εγκλημάτων και στον έλεγχο όσων συμβαίνουν σε εικονικούς κόσμους.

#### Ποιος;

Ο ορισμός και η επιβολή των δεοντολογικών αρχών της ΤΝ θα πρέπει να θεσπιστούν από ανεξάρτητο ευρωπαϊκό δημόσιο φορέα, π.χ. από συνταγματικό δικαστήριο.

#### Πώς;

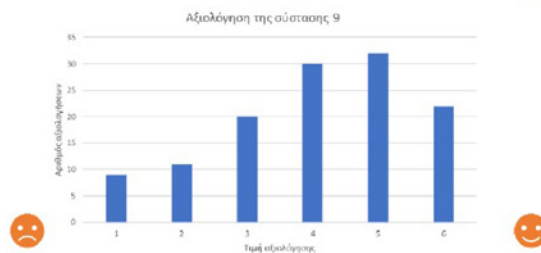
Οι δεοντολογικές αρχές που καθορίζουν την εν λόγω ΤΝ θα πρέπει να προσομοιάζουν στο σύνταγμα σε μια δημοκρατία. Το σύνταγμα αυτό θα ακολουθεί τις δεοντολογικές αρχές που ορίζονται με δημοκρατικό τρόπο (για να αποφευχθεί κάθε κίνδυνος δημιουργίας ενός «μεγάλου αδελφού» — πρέπει να αποτρέψουμε την ΤΝ από το να επηρεάσει συμπεριφορές). Οι αρχές αυτές πρέπει να είναι μακροπρόθεσμες και να μην τελούν υπό την άμεση επιρροή ενός μέρους ή ενός προσώπου που ασκεί την εξουσία.

#### Αιτιολόγηση

Είναι σημαντικό η ΤΝ να βοηθά την αστυνομία και να μην την αντικαθιστά. Όσον αφορά την άλλη σύστασή μας, είναι επίσης σημαντικό η εν λόγω ΤΝ να χρηματοδοτείται από το δημόσιο, να ανήκει σε αυτό και να τελεί υπό δημόσια διαχείριση. Καμία ιδιωτική εταιρεία δεν μπορεί να είναι υπεύθυνη. Εάν θέλουμε να την αναπτύξουμε και χρειαζόμαστε γνώσεις από ιδιωτικές εταιρείες, μπορούμε να συνάψουμε συμβάσεις με αυτές. Θα λειτουργούν αυστηρά βάσει προκαθορισμένων δεοντολογικών αρχών. Η ΤΝ είναι χρήσιμη στο να συνδράμει την αστυνομία να ενεργεί γρήγορα και αποτελεί μόνο ένα εργαλείο μεταξύ άλλων.

## Σύσταση 9

Η ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΩΣ ΣΤΗΡΙΞΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ ΣΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ





# Θέμα: Μάθηση και εκπαίδευση σχετικά με τους εικονικούς κόσμους

## Σύσταση 10

### Κατάρτιση εκπαιδευτικών σχετικά με τους εικονικούς κόσμους και τα ψηφιακά εργαλεία

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε στους εκπαιδευτικούς εντός της ΕΕ να λάβουν κατάρτιση σχετικά με (1) την πρακτική χρήση ψηφιακών εργαλείων, (2) τους κινδύνους, την ασφάλεια και τη δεοντολογία στους εικονικούς κόσμους και (3) τις νέες ευκαιρίες διδασκαλίας μέσω εικονικών κόσμων.

#### Ποιος;

Η ΕΕ απευθύνεται στα κράτη μέλη και στα σχολεία προκειμένου να βελτιωθεί η εκπαίδευση των μαθητών.

#### Πώς;

Η ΕΕ θα πρέπει να εκδώσει αυστηρές κατευθυντήριες γραμμές, καλώντας τα κράτη μέλη να συμπεριλάβουν «μαθήματα για εικονικούς κόσμους και ψηφιακά εργαλεία» στην εθνική τους κατάρτιση εκπαιδευτικών. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει επίσης να παρακολουθούν υποχρεωτικά «επαναληπτικά» μαθήματα που θα οδηγούν στην έκδοση πιστοποιητικού της ΕΕ (σύμφωνα με το υπόδειγμα πιστοποιητικού γλώσσας). Τα εν λόγω υποχρεωτικά μαθήματα κατάρτισης θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένα σε όλες τις ηλικίες και να περιλαμβάνουν τα ακόλουθα θέματα: δεοντολογία, διαδικτυακή ασφάλεια, εξοικείωση με ψηφιακά εργαλεία και ευκαιρίες διδασκαλίας των εικονικών κόσμων. Η ΕΕ θα πρέπει να παρέχει τα εν λόγω προγράμματα κατάρτισης στα κράτη μέλη. Αυτά τα εργαλεία και οι ευκαιρίες διδασκαλίας αποτελούν προσθήκη στα σχολικά προγράμματα σπουδών και δεν αντικαθιστούν άλλα μαθήματα.

#### Αιτιολόγηση

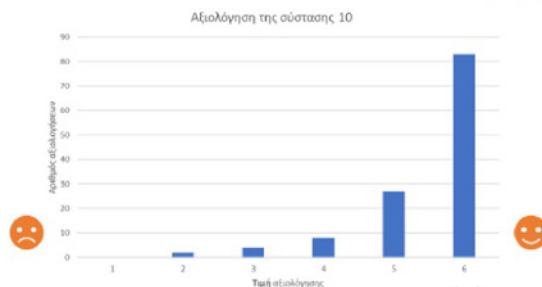
Η κατάρτιση εκπαιδευτικών συνεπάγεται ότι θα είναι σε θέση να εκπαιδεύουν τους μαθητές τους και να ευαισθητοποιούν τους νέους από τα πρώτα στάδια. Συμβάλλει επίσης στη μείωση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών. Πιστεύουμε ότι η παροχή κατάρτισης σχετικά με ασφαλείς διαδικτυακές συμπεριφορές και όσον αφορά την ασφαλή χρήση των εικονικών κόσμων πρέπει να διδάσκεται ήδη από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Ως εκ τούτου, η ΕΕ πρέπει να ενθαρρύνει τα κράτη μέλη να συμπεριλάβουν την εν λόγω κατάρτιση των εκπαιδευτικών και να προσφέρουν κίνητρα μέσω πιστοποίησης της ΕΕ. Η ΕΕ θα πρέπει να παράσχει το πρόγραμμα κατάρτισης προκειμένου να υπάρχει ένα τυποποιημένο σύστημα.

## Σύσταση 10

ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
5,5



## Σύσταση 11

### Ελεύθερη πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με ψηφιακά εργαλεία και σε εικονικούς κόσμους για όλους τους πολίτες της ΕΕ

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε η ΕΕ να εγγυηθεί την ελεύθερη και εύκολη πρόσβαση όλων των πολιτών σε συναφείς πληροφορίες σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία και τους εικονικούς κόσμους.

#### Ποιος;

Η ΕΕ για όλους τους πολίτες.

#### Πώς;

Συνιστούμε τη δρομολόγηση ενός συστήματος επικοινωνίας μέσω παραδοσιακών μέσων ενημέρωσης (τηλεοπτικές διαφημίσεις, διαφημιστικές ταμπέλες) και τη δημιουργία ειδικής πλατφόρμας. Αυτή η «Ευρωπαϊκή πλατφόρμα εικονικών κόσμων» θα πρέπει να συγκεντρώνει και να τυποποιεί τις σχετικές πληροφορίες σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία και τους εικονικούς κόσμους. Οι εν λόγω πηγές πληροφόρησης πρέπει να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση σχετικά με τους κινδύνους που ενέχουν οι εικονικοί κόσμοι και να υπογραμμίσουν τα πλεονεκτήματα αυτών των νέων τεχνολογιών.

#### Αιτιολόγηση

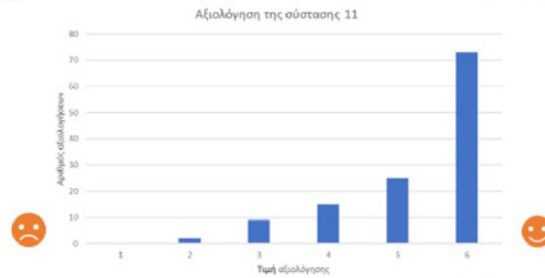
Είναι σημαντικό η ΕΕ να εργαστεί για την τυποποίηση της γνώσης και την πρόσβαση σε εικονικούς κόσμους και ψηφιακά εργαλεία σε ολόκληρη την ΕΕ. Πολλοί πολίτες εξακολουθούν να είναι ευάλωτοι όταν χρησιμοποιούν αυτές τις πλατφόρμες και να εκτίθενται σε κακοπροαίρετους ανθρώπους.

## Σύσταση 11

ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΣΕ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΠΟΛΙΤΕΣ ΤΗΣ ΕΕ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
**5,3**



# Θέμα: Περιβαλλοντική και κλιματική βιωσιμότητα

## Σύσταση 12

### Για κυκλικούς εικονικούς κόσμους: δικαιώματα και ευθύνες των πολιτών και των βιομηχανιών

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε την ανάπτυξη δράσεων ευαισθητοποίησης σχετικά με το περιβαλλοντικό αποτύπωμα και τη διασφάλιση ότι τα εφόδια των εικονικών κόσμων αποτελούν μέρος της κυκλικής οικονομίας. Η νομοθεσία για τον εικονικό κόσμο πρέπει να υποχρεώνει τους παράγοντες της βιομηχανίας να παράγουν ανακυκλώσιμο/επισκευάσιμο εξοπλισμό, και να περιορίζει τα ζητήματα που αφορούν την απαξίωση.

#### Ποιος;

- Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (για τον καθορισμό του πλαισίου),
- κράτη μέλη / περιφέρειες (για την υλοποίηση των δράσεων ευαισθητοποίησης),
- Ευρωπαίοι πολίτες (όλων των ηλικιών, δεδομένου ότι βρίσκονται στο επίκεντρο αυτών των μέτρων),
- εταιρείες που παράγουν εξοπλισμό εικονικών κόσμων (για την ενσωμάτωση των αρχών της κυκλικότητας στο επιχειρηματικό τους μοντέλο).

#### Πώς;

Πιο συγκεκριμένα, αυτές οι δράσεις ευαισθητοποίησης πρέπει να ξεκινούν στο σχολείο. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή πρέπει να οριοθετήσει ένα πλαίσιο για την πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες σχετικά με τους εικονικούς κόσμους ώστε με τον τρόπο αυτό να τις καταστήσει πιο προσιτές. Τα κράτη μέλη και οι περιφέρειες θα πρέπει να υλοποιήσουν αυτά τα εκπαιδευτικά προγράμματα.

Θα μπορούσε να περιλαμβάνεται, για παράδειγμα, η δημιουργία κέντρων κατάρτισης που θα παρέχουν μαθήματα και θα εκδίδουν πιστοποιητικά (μετά από «εξέταση», όπως με μια άδεια οδήγησης). Οι σπουδαστές θα πρέπει να αποκτούν τα πιστοποιητικά αυτά ώστε να αποδείξουν ότι είναι ενημερωμένοι σχετικά με τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των εικονικών κόσμων. Οι άνθρωποι θα πρέπει να λαμβάνουν κατάρτιση και όσοι επιθυμούν να έχουν πρόσβαση σε περισσότερες πληροφορίες θα πρέπει να έχουν την ευκαιρία να λάβουν περισσότερες γνώσεις. Ως εκ τούτου, είναι αναγκαίο να διασφαλιστεί ότι οι πληροφορίες είναι εύκολα προσβάσιμες.

Οι εκστρατείες ευαισθητοποίησης θα είναι πάντα χρήσιμες, αλλά πρέπει να ακολουθούνται από δεσμευτικά μέσα, όπως οι κανονισμοί. Είναι αναγκαίο να δοθεί χρόνος στα ενδιαφερόμενα μέρη του κλάδου για να προετοιμαστούν σε συγκεκριμένη μεταβατική περίοδο. Η ευαισθητοποίηση θα πρέπει να αφορά τους καταναλωτές, ενώ η δεσμευτική νομοθεσία θα πρέπει να αφορά τη βιομηχανία.

#### Αιτιολόγηση

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή θα πρέπει να αναπτύξει δράσεις ευαισθητοποίησης σχετικά με την ανακύκλωση εξοπλισμού σχετικού με το μετασύμπαν, και οι οποίες θα περιλαμβάνουν όλο τον κύκλο ζωής του μετασύμπαντος. Αυτό είναι απαραίτητο να αρχίζει από πολύ νωρίς: από τη μικρότερη ηλικία (ιδίως στο σχολείο), αλλά και για τους ηλικιωμένους. Οι πληροφορίες αυτές πρέπει να είναι εξατομικευμένες και προσαρμοσμένες στο κοινό-στόχο.

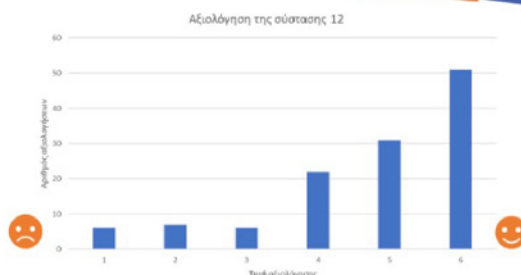
Τις δράσεις αυτές θα πρέπει να ακολουθήσει μια συνεκτική νομοθεσία που θα υποχρεώνει τα ενδιαφερόμενα μέρη της βιομηχανίας να παράγουν ανακυκλώσιμα/επισκευάσιμα προϊόντα, και θα περιορίζει την απαξίωση των προϊόντων τους.

## Σύσταση 12

ΓΙΑ ΕΝΑΝ ΚΥΚΛΙΚΟ ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΚΟΣΜΟ: ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΥΘΥΝΗ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΩΝ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
4,8



**Σύσταση 13****Πράσινοι εικονικοί κόσμοι με διαφανή ενέργεια από ανανεώσιμες πηγές****Περί τίνος πρόκειται;**

Συνιστούμε τη θέσπιση συστήματος κυρώσεων και ανταμοιβών που θα επιβάλλεται σε εταιρείες που δραστηριοποιούνται σε εικονικούς κόσμους, προκειμένου να εσωτερικευθεί το περιβαλλοντικό κόστος του εξοπλισμού τους.

**Ποιος;**

- Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή να αναπτύξει το κατάλληλο κανονιστικό πλαίσιο.
- Τα κράτη μέλη παρέχουν οικονομικά κίνητρα για να ενθαρρύνουν τις εταιρείες να υιοθετήσουν πιο βιώσιμες λύσεις στο πλαίσιο των επιχειρηματικών τους μοντέλων.
- Οι εταιρείες που διαχειρίζονται κέντρα δεδομένων και αποθηκεύουν δεδομένα σχετικά με τον εικονικό κόσμο στην ενιαία αγορά της ΕΕ θα πρέπει να συμμορφώνονται με τη νομοθεσία. Θα αποτελέσουν τον πρώτο στόχο της σύστασης.

**Πώς;**

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή θα πρέπει να απαιτήσει από τις εταιρείες που διαχειρίζονται κέντρα δεδομένων και εξοπλισμό που σχετίζεται με εικονικούς κόσμους να αντισταθμίζουν την ενέργεια που χρησιμοποιούν. Πρόκειται για παρόμοιο σύστημα με την αγορά ανθρακούχων εκπομπών που θα αναγκάζει τις εταιρείες αυτές να πληρώνουν για τη ρύπανση που εκπέμπουν. Η λύση αυτή θα μπορούσε να συνοδευτεί από οικονομικά κίνητρα που θα ενθαρρύνουν τις εταιρείες να είναι περισσότερο βιώσιμες και ενεργειακά αποδοτικές. Θα πρέπει να αναπτυχθεί ένα σύστημα παρακολούθησης για την εξασφάλιση αποτελεσματικής εφαρμογής.

Θα πρέπει επίσης να προωθηθεί μεγαλύτερη διαφάνεια: οι καταναλωτές πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζουν το περιβαλλοντικό αποτύπωμα της χρήσης των εικονικών κόσμων που πραγματοποιούν και να κάνουν συνειδητές επιλογές. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω ενός συστήματος αξιολόγησης που θα πρέπει να χρησιμοποιούν οι εταιρείες στα προϊόντα που πωλούν, με σκοπό τη μέτρηση του επιπέδου βιωσιμότητάς τους, καθώς και μέσω ενός συστήματος ικνηλασιμότητας.

**Αιτιολόγηση**

Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

**Σύσταση 13**

**ΕΝΑΣ ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΜΕ ΔΙΑΦΑΝΗ  
ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΟ ΑΝΑΝΕΩΣΙΜΕΣ ΠΗΓΕΣ**



# Θέμα: Αντίκτυπος στην υγεία και θεματολόγιο έρευνας σχετικά με τους εικονικούς κόσμους

## Σύσταση 14

### Εικονικοί κόσμοι — Ας οικοδομήσουμε μαζί ένα υγιές μέλλον με υπευθυνότητα!

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε στην Ευρωπαϊκή Ένωση να θεσπίσει ένα εντατικό ερευνητικό πρόγραμμα σχετικά με τον αντίκτυπο των εικονικών κόσμων στην υγεία μας.

#### Ποιος;

Κάθε κράτος μέλος πρέπει να συγκροτήσει επιτροπή εμπειρογνομόνων σε εθνικό επίπεδο, σε συνεργασία με έναν ευρωπαϊκό φορέα. Τα ευρωπαϊκά θεσμικά όργανα και τα κράτη μέλη θα πρέπει να συμμετέχουν στη χρηματοδότηση των εν λόγω ερευνητικών προγραμμάτων.

Ανεξάρτητοι εμπειρογνώμονες προερχόμενοι από διάφορους τομείς γνώσεων (ψυχολογία, νευρολογία, γνωστική επιστήμη, κοινωνιολογία κ.λπ.) θα μπορούσαν να συνεργαστούν στενά με εμπειρογνώμονες που εργάζονται ήδη επί του θέματος εντός των ευρωπαϊκών θεσμικών οργάνων, καθώς και με βασικά ενδιαφερόμενα μέρη του ιδιωτικού τομέα. Αυτό θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μέσω μιας εξειδικευμένης ευρωπαϊκής ένωσης που συνεδριάζει σε τακτική βάση.

#### Πώς;

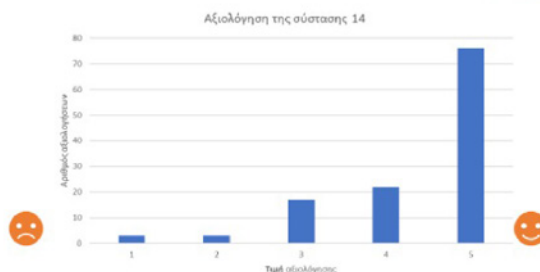
Αυτό το ερευνητικό πρόγραμμα θα πρέπει να αναπτυχθεί με την ανάπτυξη των εικονικών κόσμων. Θα είναι υποχρεωτικό για τους βιομηχανικούς παράγοντες, οι οποίοι φέρνουν τις τεχνολογίες αυτές ώριμες στην αγορά, να συνεργαστούν μαζί τους. Οι βιομηχανικοί παράγοντες θα μπορούσαν επίσης να διαθέτουν τα δικά τους ερευνητικά προγράμματα, τα οποία θα παρακολουθούνται και θα αξιολογούνται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η πρόσβαση στα αποτελέσματα πρέπει να είναι διαθέσιμη στο κοινό και διαφανής.

#### Αιτιολόγηση

Υποστηρίζετε τη σύσταση αυτή. Δεν πρέπει να αναπαράγουμε τα λάθη του παρελθόντος, αλλά χρειάζεται να πραγματοποιήσουμε έρευνα για να κατανοήσουμε τον αντίκτυπο των εικονικών κόσμων στην υγεία μας.

## Σύσταση 14

ΕΙΚΟΝΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ — ΑΣ ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΕΝΑ ΥΓΙΕΣ ΜΕΛΛΟΝ ΜΕ ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ!



## Σύσταση 15

### Δείκτες για υγιείς, χωρίς αποκλεισμούς, διαφανείς και βιώσιμους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη θέσπιση δεικτών για τη μέτρηση των κοινωνικών, περιβαλλοντικών, ψυχικών και σωματικών επιπτώσεων της χρήσης των εικονικών κόσμων στον τομέα της υγείας.

#### Ποιος;

Εμπειρογνώμονες από διάφορους τομείς θα χρησιμοποιούν τα αποτελέσματα των ερευνητικών προγραμμάτων για την κατάρτιση δεικτών. Μια επιτροπή εμπειρογνομένων θα επεξεργαστεί συστάσεις με βάση αυτούς τους δείκτες, ανταποκρινόμενη στα ευρωπαϊκά πρότυπα επαγγελματικής και ατομικής χρήσης, προκειμένου να συνοδεύσει τα ευρωπαϊκά θεσμικά όργανα στη μετουσίωσή της σε πολιτική.

Τα θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης θα μπορούσαν να χρησιμοποιούν τους δείκτες αυτούς για την εκπόνηση οδηγίων πολιτικής, ώστε τα κράτη μέλη να εφαρμόζουν κανονισμούς σε εθνικό επίπεδο για επαγγελματική και ατομική χρήση. Οι πολιτικές αυτές θα μπορούσαν να βασιστούν σε όσα έχουν γίνει σε άλλους τομείς πολιτικής (π.χ. καπνός, αλκοόλ και προειδοποιήσεις για ναρκωτικά).

Τα βασικά ενδιαφερόμενα μέρη του κλάδου (π.χ. οι εταιρείες) πρέπει να τηρούν αυτά τα ευρωπαϊκά πρότυπα.

#### Πώς;

Οι δείκτες αυτοί θα πρέπει να εξελιχθούν με την πάροδο του χρόνου μέσω έρευνας και με την εξασφάλιση διαφανούς διάδοσης και ανοικτής πρόσβασης στις πληροφορίες. Οι δείκτες αυτοί θα μπορούσαν να συμβάλουν στη θέσπιση προτύπων πιστοποίησης για τη συμμόρφωση των εταιρειών κατά την παροχή των υπηρεσιών (με ιδιαίτερη προσοχή στην υγεία). Αυτό είναι σημαντικό για τις εταιρείες που παρέχουν εργαλεία για το μετασύμπαν και για όλες τις άλλες εταιρείες, ώστε να διασφαλίζεται ότι οι εργαζόμενοί τους επωφελούνται από την ασφαλή και επαγγελματική χρήση των εικονικών κόσμων.

#### Αιτιολόγηση

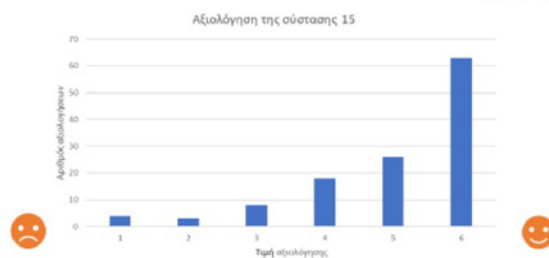
Υποστηρίξτε τη σύσταση αυτή, διότι ο γραμματισμός και η ευαισθητοποίηση μπορούν να μας απαλλάξουν από τις πιθανές απειλές που προκαλεί η επέκταση των εικονικών κόσμων.

## Σύσταση 15

ΔΕΙΚΤΕΣ ΓΙΑ ΥΓΙΕΙΣ, ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ, ΔΙΑΦΑΝΕΙΣ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
**5,0**



# Θέμα: Ανταλλαγή πληροφοριών και ευαισθητοποίηση

## Σύσταση 16

**Πράξη για τους εικονικούς κόσμους σχετικά με την εκπαίδευση και την ευαισθητοποίηση — «Εγώ, εσύ και το μετασύμπαν»**

### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη θέσπιση μιας κατευθυντήριας γραμμής σχετικά με το πώς να γίνετε ψηφιακοί πολίτες — ορθοί κανόνες για τον τρόπο συμπεριφοράς σε εικονικούς κόσμους.

### Ποιος;

Η ΕΕ θα πρέπει να καταρτίσει κατευθυντήριες γραμμές διορίζοντας ομάδα εμπειρογνομόνων, η οποία θα περιλαμβάνει εμπειρογνώμονες από διάφορους τομείς, ερευνητές/πανεπιστήμια, εταιρείες, εθνικές κυβερνήσεις και τους χρήστες του μετασύμπαντος. Ο ρόλος κάθε παράγοντα είναι ο εξής:

- ΕΕ: δημιουργία ομάδας εμπειρογνομόνων για την κατάρτιση κατευθυντήριων γραμμών και τη διεξαγωγή δημόσιας συζήτησης σχετικά με το θέμα αυτό, συμμετοχή των πολιτών στη συζήτηση.
- Εθνικές κυβερνήσεις: πρέπει να διασφαλίσουν ότι οι κατευθυντήριες γραμμές χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση, και να τις γνωστοποιήσουν εν γένει.
- Ερευνητές/πανεπιστήμια: παρακολουθούν τις εξελίξεις και διατυπώνουν συστάσεις.
- Εταιρείες: ακολουθούν τις κατευθυντήριες γραμμές για τη διασφάλιση της ασφάλειας των χρηστών.
- Χρήστες του μετασύμπαντος: οι πολίτες είναι υπεύθυνοι για την ενεργή συμμετοχή τους στη συζήτηση και την κατάρτιση κατευθυντήριων γραμμών και πολιτικών.

### Πώς;

Οι κατευθυντήριες γραμμές θα πρέπει, μεταξύ άλλων (πρόκειται να καταρτιστούν), να περιλαμβάνουν:

- Τι είναι το μετασύμπαν και πώς θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί
- Πώς δεν θα κοινοποιείτε δεδομένα που δεν επιθυμείτε (cookies, κ.λπ.)
- Αποφυγή εσφαλμένης πληροφόρησης
- Το καθήκον που έχετε να δώσετε σωστές πληροφορίες
- Πώς δεν θα βλάπτετε το περιβάλλον
- Τα δικαιώματα που έχετε και τον τρόπο υπεράσπισής τους (ποιες είναι οι δυνατότητες)
- Οι πιθανοί κίνδυνοι για την υγεία

Η διάδοση των κατευθυντήριων γραμμών θα πρέπει να γίνεται με διάφορους τρόπους: μέσω επίσημης εκπαίδευσης και εκστρατειών ευαισθητοποίησης.

### Αιτιολόγηση

Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

## Σύσταση 16

**ΠΡΑΞΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ — «ΕΓΩ, ΕΣΥ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΤΑΣΥΜΠΑΝ»**



**Σύσταση 17****Η πράξη «Τα δεδομένα μου δεν είναι δικά σου δεδομένα» — «Τα σωστά δεδομένα στα σωστά χέρια»****Περί τίνος πρόκειται;**

Συνιστούμε τη θέσπιση «όρων και προϋποθέσεων» για τις εταιρείες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο εγγυώνται την ασφάλεια των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα και τη διαφάνεια για τους πολίτες.

**Ποιος;**

Η ΕΕ θα πρέπει να θεσπίσει πλαίσιο για τον εικονικό κόσμο, την προστασία των δεδομένων και τη διαφάνεια.

- ΕΕ: θα πρέπει να προβεί σε νομική πράξη ειδικά για τους εικονικούς κόσμους (στην περίπτωση που δεν καλύπτεται ήδη).
- Εθνικές κυβερνήσεις: θα πρέπει να εφαρμόσουν την οδηγία και να ενισχύσουν τη συμμόρφωση των εταιρειών.
- Ερευνητές/πανεπιστήμια: θα πρέπει να συμπεριληφθούν εμπειρογνώμονες σε νομικά, οικονομικά θέματα, θέματα δεοντολογίας και σε θέματα ανθρωπίνων δικαιωμάτων, ώστε να παρέχουν πληροφορίες και εισηγήσεις.
- Εταιρείες: θα πρέπει να ακολουθούν και να συμμορφώνονται με τα ισχύοντα και νέα πλαίσια.
- Χρήστες του μετασύμπαντος: οι πολίτες θα πρέπει να συμμετέχουν ενεργά στη συζήτηση και την κατάρτιση πολιτικών.

**Πώς;**

Χρειαζόμαστε μια νομική πράξη της ΕΕ σχετικά με το είδος των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα που μπορούν να συλλέγονται και να χρησιμοποιούν οι εταιρείες, καθώς και σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να ενημερώνουν όσον αφορά τον τρόπο χρήσης τους.

Οι εταιρείες θα πρέπει να ενημερώνουν τους πολίτες σχετικά με αυτό με σύντομο, σαφή και κατανοητό (προσβάσιμο σε όλους) τρόπο. Θα πρέπει να παρέχουν πληροφορίες σχετικά με τα εξής:

- Ποια δεδομένα συλλέγονται
- Πώς και αν θα διαγραφούν
- Για πόσο χρονικό διάστημα θα διατηρηθούν
- Πώς και πού θα πρέπει να αποθηκεύονται τα δεδομένα
- Ευελιξία σχετικά με τα δεδομένα που επιθυμείτε να μοιραστείτε για να χρησιμοποιήσετε τις διαδικτυακές πλατφόρμες.

**Αιτιολόγηση**

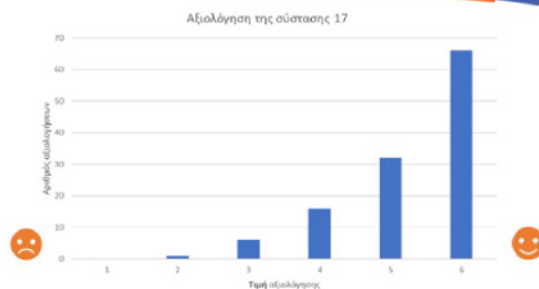
Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

**Σύσταση 17**

**Η ΠΡΑΞΗ «ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΜΟΥ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΑ ΣΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΑ» — «ΤΑ ΣΩΣΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΣΤΑ ΣΩΣΤΑ ΧΕΡΙΑ»**

Ομάδα Ευρωπαϊών πολιτών  
**Εικονικοί κόσμοι**  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
**5,3**





# Θέμα: Ψηφιακή ταυτότητα σε εικονικούς κόσμους

## Σύσταση 18

### Ανάπτυξη ψηφιακών υποδομών

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη διασφάλιση της ισότιμης πρόσβασης στις ψηφιακές τεχνολογίες, μέσω της εφαρμογής ενός εκτεταμένου σχεδίου ανάπτυξης υποδομών. Το σχέδιο αυτό θα πρέπει να επικεντρώνεται στην οικονομικά προσιτή ανάπτυξη για όλους.

#### Ποιος;

Ελπίζουμε ότι στο μέλλον όλοι οι πολίτες της ΕΕ θα έχουν πρόσβαση σε δωρεάν και καλή πρόσβαση στο διαδίκτυο που παρέχεται από ιδιωτικές εταιρείες. Εάν αυτό δεν συμβεί, για παράδειγμα σε αγροτικές περιοχές όπου δεν είναι επικερδές για τις ιδιωτικές εταιρείες, τότε η ΕΕ θα πρέπει να αναλάβει την πρωτοβουλία και να παράσχει σύνδεση στο διαδίκτυο.

#### Πώς;

Η ΕΕ πρέπει να επενδύσει στην εκπαίδευση των μηχανικών, ώστε να διαθέτουμε το δικαίωμα και το αναγκαίο εργατικό δυναμικό για να υλοποιήσουμε και να δημιουργήσουμε πρόσβαση στο διαδίκτυο για όλους. Η σύσταση πρέπει να εφαρμοστεί πλήρως έως το 2031, αλλά πρέπει επίσης να θέσουμε ορισμένους επιμέρους στόχους στην πορεία. Για παράδειγμα, έναν στόχο για το πότε πρέπει να υπάρχει διαδίκτυο σε όλες τις μεγάλες πόλεις, σε όλα τα εκπαιδευτικά ιδρύματα κ.λπ.

#### Αιτιολόγηση

Για να δημιουργηθεί ένας ευρωπαϊκός εικονικός κόσμος, το σημείο εκκίνησης είναι να εξασφαλιστεί ισότιμη σύνδεση σε κάθε Ευρωπαίο πολίτη. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο να ληφθεί ένα σχέδιο ανάπτυξης ψηφιακών υποδομών σε επίπεδο ΕΕ.

Κύρια πρόκληση αποτελεί ο επιμερισμός των ευθυνών μεταξύ της ΕΕ και των κρατών μελών. Η ΕΕ ή τα κράτη μέλη θα πρέπει να χρηματοδοτήσουν και να εφαρμόσουν αυτό το σχέδιο;

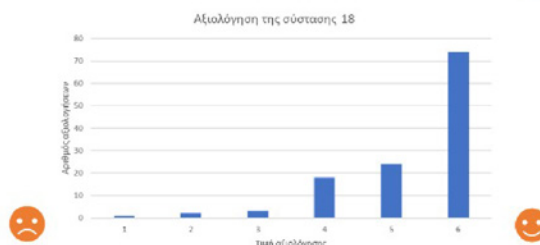
Επιπλέον, απαιτείται ένα ισχυρό χρονοδιάγραμμα προκειμένου οι επιθυμίες να γίνουν πραγματικότητα και, ως εκ τούτου, η ομάδα αποφάσισε να ορίσει ως προθεσμία το 2031.

## Σύσταση 18

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΥΠΟΔΟΜΩΝ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
5,3



**Σύσταση 19**

**Η ΕΕ πρέπει να αναπτύξει κανονισμούς σχετικά με την ψηφιακή ταυτότητα και το πότε θα επιτραπεί και θα διασφαλιστεί το δικαίωμα των πολιτών να παραμένουν ανώνυμοι**

**Περί τίνος πρόκειται;**

Θα πρέπει να θεσπιστεί ένας κανονισμός σε επίπεδο ΕΕ σχετικά με το πότε πρέπει να δείξετε την ταυτότητά σας και πότε μπορείτε να παραμείνετε ανώνυμοι στον ψηφιακό κόσμο. Όσον αφορά την ψυχαγωγία, την αναψυχή ή την έρευνα, θα πρέπει να είναι δυνατή η ανωνυμία. Ωστόσο, όταν είναι ζωτικής σημασίας η γνωστοποίηση της ταυτότητας ενός προσώπου, θα πρέπει να είναι υποχρεωτική η εξακρίβωση της ταυτότητάς του με ψηφιακή ταυτοποίηση. Για παράδειγμα, κατά τη μεταφορά χρημάτων, όταν γίνεται αναφορά σε κρατικές υπηρεσίες ή όταν αγοράζονται συγκεκριμένα αγαθά για τα οποία ζητείται άδεια ή όριο ηλικίας.

**Ποιος;**

Η ΕΕ πρέπει να εφαρμόσει κανονισμό σύμφωνα με τις παγκόσμιες τάσεις, και οι πάροχοι υπηρεσιών πρέπει να τον τηρούν.

Η ΕΕ θα πρέπει να εργαστεί σε διεθνές και διπλωματικό επίπεδο για την ανταλλαγή γνώσεων με άλλους περιφερειακούς οργανισμούς. Τα κράτη μέλη θα πρέπει να επιβλέπουν την εξέλιξη αυτήν και να υποβάλλουν εκθέσεις σχετικά με πιθανές παραβάσεις.

**Πώς;**

Είναι δύσκολο να απεικονιστεί ο τρόπος με τον οποίο μπορεί να εφαρμοστεί αυτή η σημαντική σύσταση. Ως εκ τούτου, η ΕΕ πρέπει να ξεκινήσει στηρίζοντας την έρευνα για το θέμα αυτό. Επιπλέον, οι πολίτες χρειάζονται εκπαίδευση σχετικά με το τι σημαίνει ανωνυμία και το πώς χρησιμοποιούνται τα δεδομένα μας. Επιπλέον, είναι σημαντικό να υφίστανται ορισμένες συνέπειες/κυρώσεις σε περίπτωση παραβίασης των κανονισμών από τους παρόχους υπηρεσιών.

**Αιτιολόγηση**

Το ζήτημα της ανωνυμίας είναι ζωτικής σημασίας για την ομάδα. Ωστόσο, η ανωνυμία είναι ένα ζήτημα με διάφορες πτυχές, το οποίο πρέπει να ερμηνευτεί σε διάφορες καταστάσεις. Ως εκ τούτου, απαιτείται κάποιος βαθμός ευελιξίας και προσαρμοστικότητας, προκειμένου να διαφυλαχθεί η ελευθερία, η φιλικότητα και η διαφάνεια.

**Σύσταση 19**

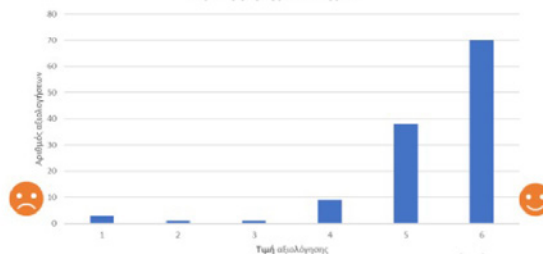
**Η ΕΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΤΕ ΘΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΤΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΩΝ ΝΑ ΠΑΡΑΜΕΝΟΥΝ ΑΝΩΝΥΜΟΙ**

Μέσος όρος

**5,4**

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
**Εικονικοί κόσμοι**  
Πείτε την άποψή σας

Αξιολόγηση της σύστασης 19



# Θέμα: Συνδεσιμότητα και πρόσβαση για εικονικούς κόσμους

## Σύσταση 20

### Προσβασιμότητα για όλους — Κανείς δεν μένει στο περιθώριο

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε όλοι οι πολίτες της ΕΕ να είναι σε θέση, από τεχνική και διαδικαστική άποψη, να έχουν πρόσβαση και να αξιοποιούν τις δυνατότητες του μετασύμπαντος, ανάλογα με τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τα συμφέροντά τους.

#### Ποιος;

Θέλουμε το μετασύμπαν να διαμορφωθεί με τεκμηριωμένη συνεργασία μεταξύ δημόσιων αρχών, ιδιωτικών οντοτήτων και της κοινωνίας των πολιτών. Η ΕΕ θα πρέπει να αναλάβει την ευθύνη για τη διασφάλιση ίσων ευκαιριών για όλους τους πολίτες της ΕΕ στο μετασύμπαν.

#### Πώς;

Χρειαζόμαστε θεσμικά και νομικά πλαίσια που να διασφαλίζουν την ασφαλή χρήση και την προστασία των δικαιωμάτων των πολιτών.

Η προσβασιμότητα αποτελεί κοινή ευθύνη των δημόσιων αρχών, των ιδιωτικών οντοτήτων και της κοινωνίας γενικότερα. Οι τρεις παράγοντες θα πρέπει να διερευνούν συνεχώς από κοινού τις επιπτώσεις του μετασύμπαντος προκειμένου να διατηρούνται κατάλληλα πλαίσια.

Η ΕΕ θα πρέπει να εργαστεί για να διασφαλίσει ότι το μετασύμπαν εξελίσσεται σύμφωνα με τις ανάγκες όλων των πολιτών (συμπεριλαμβανομένων των περιθωριοποιημένων ομάδων, των μειονοτήτων κ.λπ.).

Συνιστούμε κάθε πολίτης της ΕΕ να έχει πρόσβαση στις κατάλληλες δεξιότητες και στον εξοπλισμό για την εύκολη χρήση του μετασύμπαντος.

Όλοι θα πρέπει να έχουν την ελευθερία να αποφασίζουν αν θα συμμετάσχουν (ή όχι) στις πλατφόρμες πολιτών στο μετασύμπαν, χωρίς τον κίνδυνο αποκλεισμού.

#### Αιτιολόγηση

Στο επίκεντρο της παρούσας σύστασης βρίσκονται η ισονομία και η ισότητα, θεμελιώδεις αξίες των δημοκρατικών κοινωνιών.

Η παρούσα σύσταση λαμβάνει υπόψη διάφορες πτυχές που σχετίζονται με την προσβασιμότητα.

## Σύσταση 20

ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ — ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΜΕΝΕΙ ΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ



## Σύσταση 21

### Νομικά πλαίσια για τη διαφάνεια και την προστασία όλων στο μετασύμπαν — Προτεραιότητα στις ευάλωτες ομάδες

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη θέσπιση σαφών νομικών πλαισίων με βάση την υπό εξέλιξη έρευνα σχετικά με την ασφαλή και θετική χρήση του μετασύμπαντος.

#### Ποιος;

Οι νομικοί εμπειρογνώμονες της ΕΕ και τεχνοκράτες της ΕΕ.

#### Πώς;

Τα πλαίσια θα πρέπει να εγγυώνται την προστασία των ευάλωτων ομάδων (παιδιά, ηλικιωμένοι, άτομα που στερούνται τα δικαιώματά τους) από τη χειραγώγηση και τις απειλές. Τα πλαίσια αυτά θα πρέπει να βασίζονται στην ανάγκη για θέσπιση νομικών διατάξεων, οι οποίες προσδιορίζονται από τις ομάδες εργασίας.

Τα πλαίσια θα πρέπει να περιλαμβάνουν διατάξεις για την υπό εξέλιξη έρευνα σχετικά με τις θετικές και αρνητικές επιπτώσεις του μετασύμπαντος, συμπεριλαμβανομένων των εξής:

- Φόβος εθισμού
- Αντίκτυπος στην υγεία
- Φόβος ότι ορισμένες ομάδες/περιφέρειες θα αποκλειστούν ή θα μείνουν πίσω
- Αντίκτυπος στις αγορές εργασίας

Η διαφάνεια και η προστασία θα πρέπει να αντικατοπτρίζονται στις επενδύσεις που υποστηρίζονται από την ΕΕ.

#### Αιτιολόγηση

Η προστασία των πολιτών είναι εξαιρετικά σημαντική — διατήρηση της ασφάλειας:

- της δικής μας,
- της ταυτότητάς μας,
- εκείνων που είναι ευάλωτοι.

Η ασφάλεια πρέπει να αποτελεί προτεραιότητά μας.

Είναι σημαντικό να προστατεύονται τα δικαιώματα όλων των ανθρώπων, ιδίως όσον αφορά τα ευάλωτα άτομα.

Οι ορθοί κανόνες ελαχιστοποιούν τον κίνδυνο εγκληματικής και επιβλαβούς δραστηριότητας στο μετασύμπαν.

Ο κανονισμός της ΕΕ μπορεί να αποτελέσει παγκόσμιο παράδειγμα/πρότυπο.

## Σύσταση 21

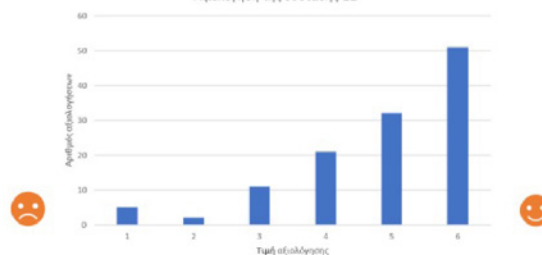
ΝΟΜΙΚΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΟΛΩΝ ΣΤΟ ΜΕΤΑΣΥΜΠΑΝ — ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑ ΣΤΙΣ ΕΥΑΛΩΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

4,9

Αξιολόγηση της σύστασης 21



# Θέμα: Διεθνής συνεργασία και πρότυπα

## Σύσταση 22

### Επισημάνσεις/πιστοποιητικά της ΕΕ για εφαρμογές εικονικών κόσμων

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε στην ΕΕ να εισαγάγει εύκολα κατανοητές και προσβάσιμες επισημάνσεις/πιστοποιήσεις για εφαρμογές εικονικών κόσμων, ώστε να διασφαλίζεται ότι είναι ασφαλείς και αξιόπιστες.

#### Ποιος;

Η ΕΕ, σε συνεργασία με ενδιαφερόμενα μέρη, όπως ερευνητές, εμπειρογνώμονες, επιχειρήσεις/εταιρείες και τοπικές κυβερνήσεις.

#### Πώς;

Καθιέρωση τυποποιημένων επισημάνσεων/πιστοποιήσεων για εφαρμογές εικονικών κόσμων σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση με σκοπό την προστασία των χρηστών. Μέσω των επισημάνσεων/πιστοποιήσεων, οι πολίτες θα πρέπει να ενημερώνονται σχετικά με την ασφάλεια, την προστασία και την αξιοπιστία της εφαρμογής.

Η επισήμανση/πιστοποίηση θα πρέπει να είναι εύκολα κατανοητή (π.χ. smileys, γράμματα: Α-Β-Γ-Δ). Είναι σημαντικό κάθε χρήστης να ενημερώνεται σχετικά με την επισήμανση/πιστοποίηση μιας εφαρμογής πριν από τη χρήση της. Η επισήμανση/πιστοποίηση θα πρέπει να χρησιμεύει ως καθοδήγηση για τους πολίτες, βάσει της οποίας τα άτομα θα πρέπει να είναι ελεύθερα να επιλέγουν αν θα αποφασίσουν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή ή όχι. Θα πρέπει να εξειδικεύσουμε, εάν χρειαστεί, τον τομέα των επισημάνσεων/πιστοποιήσεων.

#### Αιτιολόγηση

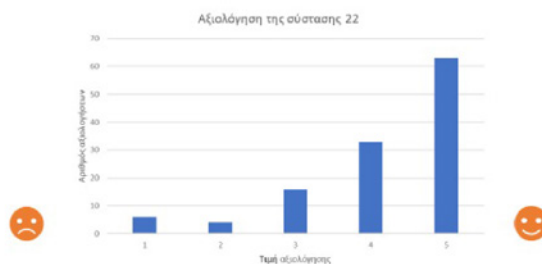
Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

## Σύσταση 22

ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ/ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΕ ΣΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Ομάδα Ευρωπαϊκών  
πολιτών  
Εικονικοί κόσμοι  
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος  
**5,2**



## Σύσταση 23

### Η ΕΕ ως ισχυρός παράγοντας / πρωτοπόρος στους εικονικούς κόσμους

#### Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε στα κράτη μέλη της ΕΕ να ενωθούν ώστε να καταστούν ισχυρός κοινός παράγοντας / πρωτοπόρος ως προς τον έλεγχο, την εποπτεία και τη ρύθμιση των εικονικών κόσμων, προκειμένου να διαφυλάξουμε τις δημοκρατικές μας αξίες και να τις διαδώσουμε σε άλλες χώρες.

#### Ποιος;

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή σε συνεργασία με τα ενδιαφερόμενα μέρη.

#### Πώς;

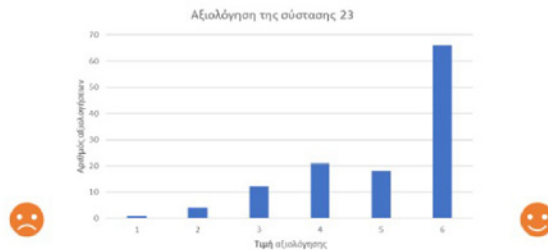
Η ΕΕ θα πρέπει να πρωτοστατήσει καθορίζοντας το πλαίσιο για τους εικονικούς κόσμους με βάση τις δημοκρατικές μας αξίες. Η δημιουργία ενός πλαισίου που θα προάγει την ευημερία στην ΕΕ, θα χρησιμεύσει ως πρότυπο για άλλες περιοχές και χώρες. Η ΕΕ θα πρέπει να δημιουργήσει κίνητρα για τη στήριξη και την τόνωση της βιωσιμότητας και της ανάπτυξης. Η ΕΕ θα πρέπει να συνεργαστεί με ενότητα για να αποτελέσει παράδειγμα για άλλες χώρες και περιοχές. Επιπλέον, η ΕΕ θα πρέπει να άρει τα εμπόδια στη συμμετοχή σε εικονικούς κόσμους, δημιουργώντας, για παράδειγμα, επαρκείς και αξιόπιστες υποδομές.

#### Αιτιολόγηση

Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

## Σύσταση 23

Η ΕΕ ΩΣ ΙΣΧΥΡΟΣ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ/ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ



### 3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΣΥΣΤΑΣΕΩΝ

Οι πολίτες αξιολόγησαν όλες τις συστάσεις σε κλίμακα από το 1 έως το 6. Η τιμή 1 σημαίνει «Δεν συμφωνώ / Δεν υποστηρίζω» τη σύσταση και η τιμή 6 σημαίνει «Συμφωνώ απόλυτα / Υποστηρίζω απόλυτα»

Αριθ.	ΣΥΣΤΑΣΗ	ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ
1	Αγορές εργασίας στους ευρωπαϊκούς εικονικούς κόσμους	5,0
2	Δημιουργία εναρμονισμένης κατάρτισης για την εργασία στους εικονικούς κόσμους	5,0
3	Τακτική επανεξέταση των υφιστάμενων σχετικών κατευθυντήριων γραμμών της ΕΕ για τους εικονικούς κόσμους	4,8
4	Χρηματοδοτική στήριξη για την ανάπτυξη εικονικών κόσμων	4,8
5	Συμμετοχικά φόρουμ για κοινές εξελίξεις, κανονισμούς και πρότυπα	4,8
6	Πιστοποίηση εταιρειών και χρηστών για τους εικονικούς κόσμους	4,8
7	Φιλική προς τον χρήστη «διαδρομή» ή «πύλη» στο μετασύμπαν για τη δυνατότητα επιλεγμένης χρήσης δεδομένων	5,0
8	Αστυνομία που δρα και παρέχει προστασία στους εικονικούς κόσμους	4,8
9	Η τεχνητή νοημοσύνη ως στήριξη για την αστυνομία στους εικονικούς κόσμους	4,1
10	Κατάρτιση εκπαιδευτικών σχετικά με τους εικονικούς κόσμους και τα ψηφιακά εργαλεία	5,5
11	Ελεύθερη πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με ψηφιακά εργαλεία και σε εικονικούς κόσμους για όλους τους πολίτες της ΕΕ	5,3
12	Για κυκλικούς εικονικούς κόσμους: δικαιώματα και ευθύνες των πολιτών και των βιομηχανιών	4,8
13	Πράσινοι εικονικοί κόσμοι με διαφανή ενέργεια από ανανεώσιμες πηγές	4,8
14	Εικονικοί κόσμοι — Ας οικοδομήσουμε μαζί ένα υγιές μέλλον με υπευθυνότητα!	5,3
15	Δείκτες για υγιείς, χωρίς αποκλεισμούς, διαφανείς και βιώσιμους εικονικούς κόσμους	5,0
16	Πράξη για τους εικονικούς κόσμους σχετικά με την εκπαίδευση και την ευαισθητοποίηση — «Εγώ, εσύ και το μετασύμπαν»	5,1
17	Η πράξη «Τα δεδομένα μου δεν είναι δικά σου δεδομένα» — «Τα σωστά δεδομένα στα σωστά χέρια»	5,3
18	Ανάπτυξη ψηφιακών υποδομών	5,3
19	Η ΕΕ πρέπει να αναπτύξει κανονισμούς σχετικά με την ψηφιακή ταυτότητα και το πότε θα επιτραπεί και θα διασφαλιστεί το δικαίωμα των πολιτών να παραμένουν ανώνυμοι	5,4
20	Προσβασιμότητα για όλους — Κανείς δεν μένει στο περιθώριο	4,9
21	Νομικά πλαίσια για τη διαφάνεια και την προστασία όλων στο μετασύμπαν — Προτεραιότητα στις ευάλωτες ομάδες	4,9
22	Επισημάνσεις/πιστοποιητικά της ΕΕ για εφαρμογές εικονικών κόσμων	5,2
23	Η ΕΕ ως ισχυρός παράγοντας / πρωτοπόρος στους εικονικούς κόσμους	5,0





## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΕΕ

### Αυτοπροσώπως

Σε όλη την Ευρωπαϊκή Ένωση υπάρχουν εκατοντάδες κέντρα Europe Direct. Μπορείτε να βρείτε τη διεύθυνση του πλησιέστερου σ' εσάς κέντρου στο διαδίκτυο ([european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us\\_el](http://european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_el)).

### Τηλεφωνικώς ή γραπτώς

Η Europe Direct είναι μια υπηρεσία που απαντά στις ερωτήσεις σας για την Ευρωπαϊκή Ένωση. Μπορείτε να επικοινωνήσετε με αυτή την υπηρεσία:

- καλώντας ατελώς τον αριθμό 00 800 6 7 8 9 10 11 (ορισμένα δίκτυα τηλεφωνίας ενδέχεται να χρεώνουν τις κλήσεις αυτές),
- καλώντας τον αριθμό +32 22999696,
- συμπληρώνοντας το ακόλουθο ηλεκτρονικό έντυπο: [european-union.europa.eu/contact-eu/write-us\\_el](http://european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_el).

## ΒΡΕΙΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΕ

### Στο διαδίκτυο

Πληροφορίες για την Ευρωπαϊκή Ένωση σε όλες τις επίσημες γλώσσες της ΕΕ είναι διαθέσιμες στον ιστότοπο Europa ([european-union.europa.eu](http://european-union.europa.eu)).

### Στις εκδόσεις της ΕΕ

Μπορείτε να δείτε ή να παραγγείλετε εκδόσεις της ΕΕ στη διεύθυνση [op.europa.eu/el/publications](http://op.europa.eu/el/publications). Μπορείτε να ζητήσετε πολλαπλά αντίγραφα δωρεάν εκδόσεων επικοινωνώντας με την υπηρεσία Europe Direct ή με το τοπικό σας κέντρο τεκμηρίωσης ([european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us\\_el](http://european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_el)).

### Στη νομοθεσία της ΕΕ και σε σχετικά έγγραφα

Για πρόσβαση σε νομικές πληροφορίες της ΕΕ, συμπεριλαμβανομένου του συνόλου της ενωσιακής νομοθεσίας από το 1951 σε όλες τις επίσημες γλώσσες, μεταβείτε στον ιστότοπο EUR-Lex ([eur-lex.europa.eu](http://eur-lex.europa.eu)).

### Στα ανοιχτά δεδομένα από την ΕΕ

Η πύλη [data.europa.eu](http://data.europa.eu) παρέχει πρόσβαση σε σύνολα ανοιχτών δεδομένων από τα θεσμικά και λοιπά όργανα και τους οργανισμούς της ΕΕ. Τα εν λόγω δεδομένα μπορούν να καταφορτωθούν και να επαναχρησιμοποιηθούν δωρεάν, τόσο για εμπορικούς όσο και για μη εμπορικούς σκοπούς. Η πύλη παρέχει επίσης πρόσβαση σε πληθώρα συνόλων δεδομένων από τις ευρωπαϊκές χώρες.



Υπηρεσία Εκδόσεων  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Print  
PDF

ISBN 978-92-68-06604-1  
ISBN 978-92-68-06568-6

doi:10.2775/564269  
doi:10.2775/83489

NA-09-23-365-EL-C  
NA-09-23-365-EL-N