



Evropski državljanski forum o virtualnih svetovih

Končno poročilo

#VirtualWorldsEU

Rokopis je bil dokončan julija 2023.

Ta dokument ni uradno stališče Evropske komisije.

Luxembourg: Urad za publikacije Evropske unije, 2023



© Evropska unija, 2023

Politiko ponovne uporabe dokumentov Evropske komisije ureja Sklep Komisije 2011/833/EU z dne 12. decembra 2011 o ponovni uporabi dokumentov Komisije (UL L 330, 14.12.2011, str. 39). Če ni drugače navedeno, je ponovna uporaba tega dokumenta dovoljena na podlagi licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To pomeni, da je ponovna uporaba dovoljena, če je ustrezno naveden vir in so označene morebitne spremembe.

Vse fotografije © Evropska unija

Print ISBN 978-92-68-06580-8

doi:10.2775/643988

NA-09-23-365-SL-C

PDF ISBN 978-92-68-06581-5

doi:10.2775/569168

NA-09-23-365-SL-N

KAZALO

1. Uvod	2
2. Glavne značilnosti evropskega državljanskega foruma o virtualnih svetovih	5
2.1 Naključni izbor in demografske značilnosti udeležencev foruma.....	6
2.2 Usmerjevalni odbor.....	9
2.3 Odbor za znanje.....	10
2.4 Center znanja in informacij.....	11
2.5 Govorniki in razstavljalci.....	11
2.6 Glavna moderatorja.....	13
2.7 Koordinatorji.....	14
2.8 Opazovalci.....	15
3. Metodološki okvir in posamezna zasedanja	18
3.1 Metodološki okvir.....	19
3.2 Prvo zasedanje: postopek in rezultati.....	20
3.3 Drugo zasedanje: postopek in rezultati.....	24
3.4 Tretje zasedanje: postopek in rezultati.....	28
4. Naslednji koraki	33
Priloga: Rezultati	36
1 Vrednote državljanov in popolna priporočila.....	37
2 Priporočila.....	38
3 Ocena priporočil.....	61



1. Uvod



Evropska komisija je leta 2023 organizirala tri evropske državljanske forume, pri čemer se je na enem od njih razpravljalo o „virtualnih svetovih“. Na vsakem forumu se je zbralo do 150 naključno izbranih državljanek in državljanov iz vseh 27 držav članic EU, ki so razpravljali in pripravili priporočila pred ključnimi predlogi Komisije. Forumi izpolnjujejo zavezo, izraženo v sporočilu Komisije z dne 17. junija 2022 z naslovom „Konferenca o prihodnosti Evrope: uresničevanje vizije s konkretnimi ukrepi“⁽¹⁾ in v govoru predsednice Ursule von der Leyen o stanju v Uniji leta 2022.

Evropski državljanski forum o virtualnih svetovih je bil drugi forum, ki je bil organiziran, s tremi zasedanjmi, ki so potekala od 24. do 26. februarja, od 10. do 12. marca in od 21. do 23. aprila 2023. Virtualni svetovi so del širšega prehoda na splet 4.0. Ponujajo novo vrsto spletne izkušnje prek „virtualne“, „prepletene“ ali „razširjene“ resničnosti. Mnogi menijo, da bi lahko bil splet 4.0, začenši z virtualnimi svetovi, inovacija, primerljiva s pojavom interneta, ki bo spremenila naš način dela in medsebojnega sodelovanja v prihodnosti. V zadnjih nekaj letih, zlasti po pandemiji COVID-19, so številni javni in zasebni akterji ogromno vlagali v to „razširjeno resničnost“, s čimer so pospešili spremembe na naših delovnih mestih in pri osebnih navadah.

Kljub večji pozornosti se taka preobrazba ne bo zgodila čez noč. Za razvoj virtualnih svetov v visokokakovostno in realistično digitalno okolje bo potrebnih več let, pri čemer še ni jasno, kaj bi virtualni svetovi lahko postali in morali postati. Evropska unija (EU) in njene države članice so se zavezale, da bodo izkoristile potencial te preobrazbe, razumele njene priložnosti, pa

tudi tveganja in izzive, ki jih prinaša, hkrati pa ščitile pravice evropskih državljanek in državljanov. V okviru tega so bili udeleženci evropskega državljanskega foruma o virtualnih svetovih pozvani, naj odgovorijo na naslednje vprašanje: **„Kakšni vizija, načela in ukrepi bi morali usmerjati razvoj zelenih in pravičnih virtualnih svetov?“** Natančneje, državljanke in državljanji so bili naprošeni, naj oblikujejo sklop vodilnih načel in ukrepov za razvoj virtualnih svetov v EU.

Razprave v okviru foruma so zajemale širok nabor vprašanj v zvezi s priložnostmi in izzivi virtualnih svetov. Načela in priporočila so in bodo vključena v sporočilo Komisije „Pobuda EU o spletu 4.0 in virtualnih svetovih: prednost v naslednjem tehnološkem prehodu“ ter v priloženi delovni dokument služb Komisije.

Udeleženci evropskega državljanskega foruma o virtualnih svetovih so na podlagi informativnega gradiva, prispevkov strokovnjakov ter razprav v delovnih skupinah in na plenarnih zasedanjih opredelili in prednostno razvrstili vprašanja, pomembna za novi predlog politike Komisije. V tem poročilu so povzete glavne značilnosti evropskega državljanskega foruma o virtualnih svetovih ter opredeljeni njegov metodološki okvir, način olajšanja razprav, rezultati treh zasedanj in naslednji koraki.

⁽¹⁾ Sporočilo Komisije – Konferenca o prihodnosti Evrope: uresničevanje vizije s konkretnimi ukrepi (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Glavne značilnosti evropskega državlanskega forumu o virtualnih svetovih

2.1 NAKLJUČNI IZBOR IN DEMOGRAFSKE ZNAČILNOSTI UDELEŽENCEV FORUMA

Udeleženci državljanskega foruma so bili izbrani naključno, da bi se zagotovil pravičen, dosleden in zanesljiv pristop k izbiri posameznikov, potrebnih za take participativne procese. Postopek izbora je izvedla družba **Kantar Public** ob podpori 27 nacionalnih agencij za zaposlovanje. V večini držav so bili udeleženci izbrani po telefonu (računalniško podprto telefonsko

anketiranje) s klicanjem naključnih števil. V nekaterih drugih državah pa so bile uporabljene metode z osebnim stikom (računalniško podprt osebni razgovor) ali naključni izbor iz verjetnostnega spletnega foruma (samo v Luksemburgu). Povprečna stopnja sprejetja v EU je znašala 4,46 %, stopnje v državah članicah pa so se razlikovale.

Preglednica 1: Število udeležencev foruma na državo članico

DRŽAVA	CILJNO ŠTEVILO UDELEŽENCEV NA ZASEDANJE RAZPRAVO	DEJANSKO ŠTEVILO UDELEŽENCEV NA ZASEDANJE		
		Prvo zasedanje	Drugo zasedanje	Tretje zasedanje
Belgija	5	5	5	4
Bolgarija	4	3	4	4
Češka	5	5	5	5
Danska	3	3	3	3
Nemčija	19	18	16	13
Estonija	2	2	2	1
Irska	3	3	2	3
Grčija	5	5	5	4
Španija	12	11	11	11
Francija	15	14	12	12
Hrvaška	2	2	2	2
Italija	15	13	13	12
Ciper	2	2	2	2
Latvija	2	2	2	2
Litva	2	2	2	2
Luksemburg	2	1	1	0
Madžarska	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Nizozemska	6	6	6	5
Avstrija	4	4	4	4
Poljska	10	10	10	10
Portugalska	5	2	2	2
Romunija	7	7	7	7
Slovenija	2	2	2	2
Slovaška	3	2	2	2
Finska	3	3	3	3
Švedska	5	5	5	5
Skupaj	150	139	135	127

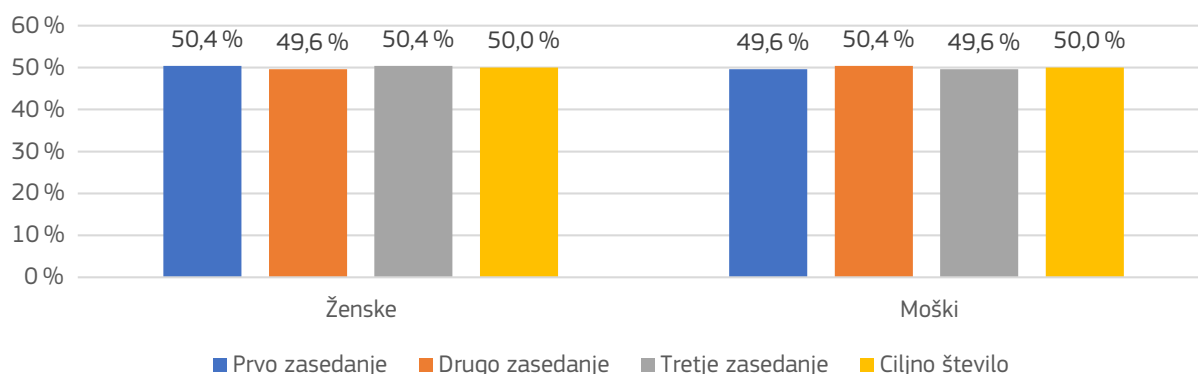
Preglednica 1 vsebuje pregled ciljnega števila državljanov udeležencev foruma po državah članicah EU (kvote držav) ter dejanskega števila udeležencev na zasedanje. Cilj je bil doseči raven zastopanosti držav članic EU, ki bi bila sorazmerna s številom prebivalcev, pri čemer naj bi imela vsaka država vsaj dva udeleženceva (²). Povedano drugače, za države z velikim številom prebivalcev, kot je Nemčija, je bilo določeno veliko ciljno število (19 državljanov), medtem ko sta bila povabljeni po dva državljanina z Malte in iz Luksemburga. Na splošno je bila udeležba dobra in je v glavnem odražala zastavljena ciljna števila. Ciljno število za udeležbo je bilo doseženo za 23 od 27 držav članic EU. Od

150 povabljenih državljanek in državljanov se jih je 140 udeležilo vsaj enega zasedanja.

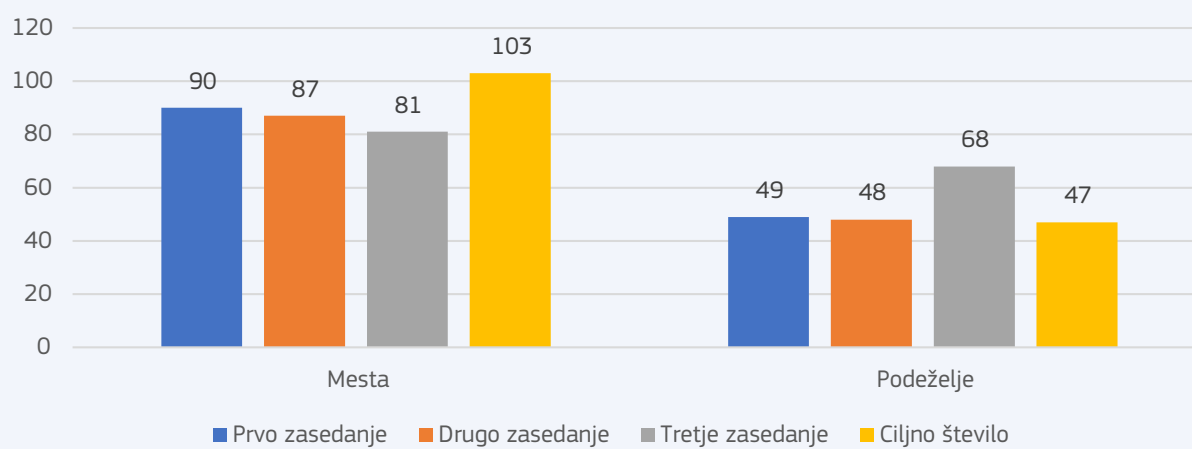
Da bi forum čim bolj odražal raznolikost prebivalstva EU, so bile ciljne kvote za udeležence določene v skladu s socialno-demografskimi značilnostmi, predstavljenimi na sliki 1 (deleži udeležencev se nanašajo na 140 državljanek in državljanov, ki so se dejansko udeležili vsaj enega zasedanja). Izjema je bila odločitev o prekomerni zastopanosti mladih, pri čemer je tretjina izbranih udeležencev foruma spadala v kategorijo 16–25 let, čeprav ta starostna skupina predstavlja manj kot 33 % evropskega prebivalstva (³).

Slika 1: Demografska sestava foruma

Porazdelitev udeležencev zasedanj po spolu



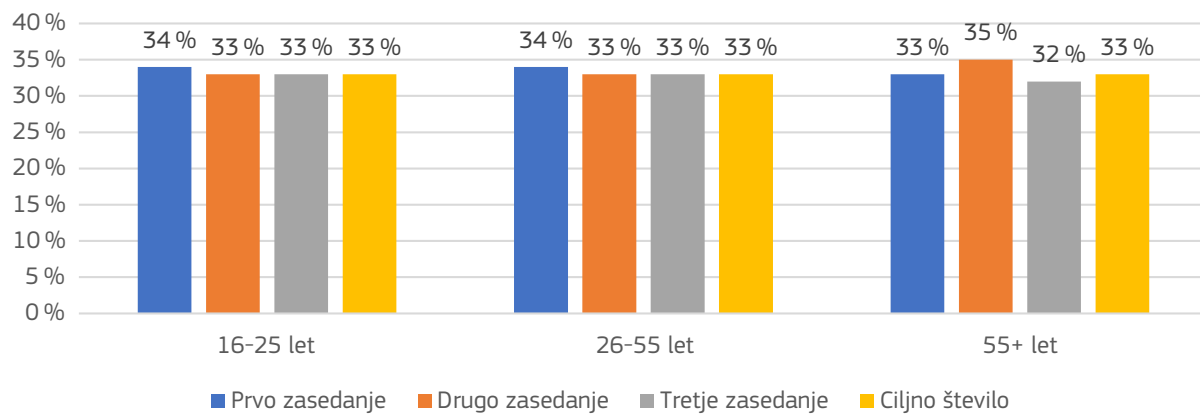
Porazdelitev udeležencev glede na to, kje živijo



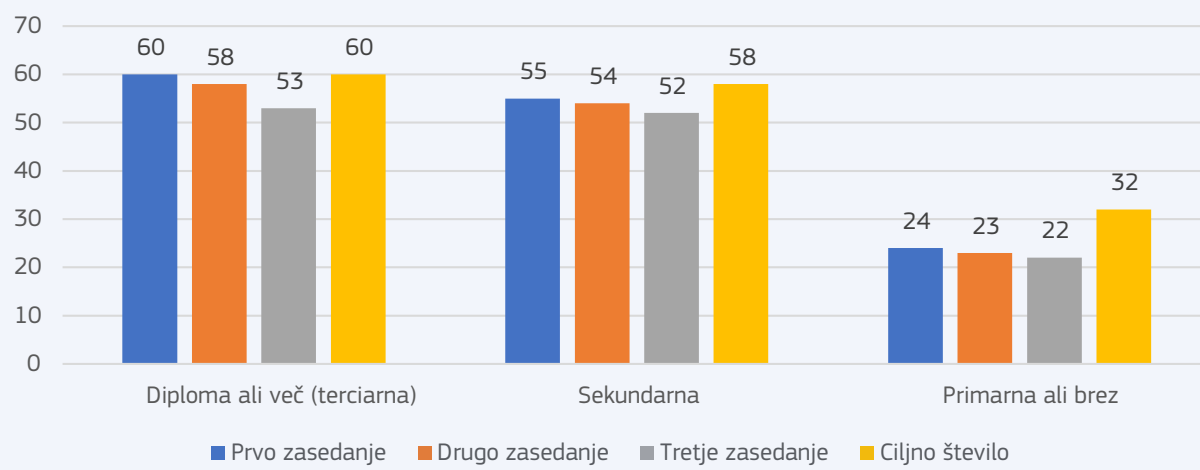
(²) Kvote držav so bile oblikovane na podlagi sistema padajoče sorazmernosti, ki se uporablja tudi za izračun števila sedežev na državo članico v Evropskem parlamentu.

(³) Ta starostna skupina v povprečju predstavlja 10,6 % prebivalstva EU (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Starostna sestava udeležencev zasedanj



Porazdelitev udeležencev glede na stopnjo izobrazbe





2.2 USMERJEVALNI ODBOR

Usmerjevalni odbor je načrtoval, organiziral in izvedel evropski državljanski forum o virtualnih svetovih. Sestajal se je enkrat tedensko ter odločal o konceptualnih in organizacijskih zadevah, vključno z vprašanji v zvezi z metodologijo, logistiko in proračunom. Odbor so sestavljali javni uslužbenci Evropske komisije in pogodbeni izvajalci. Na strani Evropske komisije sta k delu usmerjevalnega odbora prispevala dva generalna direktorata: Generalni direktorat za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo (GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo), ki je odgovoren za interaktivne tehnologije in pobude, povezane z virtualnimi svetovi, vključno s prihodnjo nezakonodajno pobudo, in Generalni direktorat za komuniciranje (GD za komuniciranje), ki je pristojen za novo fazo sodelovanja državljanek in državljanov ter zlasti za metodologijo in organizacijo evropskih državljanskih forumov.

Pogodbeni izvajalci so sodelovali pri načrtovanju in izvajanju te nove generacije evropskih državljanskih forumov. Postopek izbora državljanek in državljanov je izvedla družba **Kantar Public**. Agenciji **VO Europe** in **MCI** sta bili odgovorni za komuniciranje z državljanekami in državljanji udeleženci foruma ter pomoč tem državljanekam in državljanom ter za vse organizacijske vidike vseh treh zasedanj. Poleg tega je medna-

rodna skupina, ki so jo sestavljali agencija **Missions Publiques** (Francija), inštitut **ifok** (Nemčija), fundacija **Danish Board of Technology** (Danska) in organizacija **Deliberativa** (Španija), združila strokovnjake za načrtovanje in olajšanje posvetovalnega procesa. Partnerji posvetovalne skupine so skupaj z GD za komuniciranje in GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo združili svoje znanje in izkušnje za konceptualizacijo celotnega participativnega procesa in metodologije za vsako zasedanje. Posvetovalna skupina je bila skupaj z GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo in GD za komuniciranje odgovorna za pripravo dokumenta o konceptu, v katerem so opisane pristojnosti foruma, ter za ustanovitev svetovalnega odbora za znanje. Ob podpori GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo ter odbora za znanje je izbrala in obveščala govornike, ki so državljanom pomagali razumeti vprašanje v njegovi kompleksnosti in odgovarjali na vprašanja državljanek in državljanov na vseh treh zasedanjih. Poleg tega je usklajevala komunikacijo z državljanekami in državljanji ter podporno skupino na kraju samem, izvedla glavno moderiranje in olajšala delo delovne skupine ter nadzorovala poročanje o rezultatih.



2.3 ODBOR ZA ZNANJE

Sodelovanje odbora za znanje, sestavljenega iz strokovnjakov s področja virtualnih svetov, je okrepilo integriteto posvetovalnega procesa, na podlagi katerega so bile državljanke in državljanom zagotovljene kakovostne, objektivne, raznolike in razumljive informacije. Naloga odbora za znanje je bila pridobivanje in zagotavljanje strokovnega znanja in izkušenj, da bi se ustvarili enaki konkurenčni pogoji za vse udeležence in olajšale razprave med njimi. Poleg drugih pristopov je bilo to storjeno s pripravo informativnega gradiva, ki so ga državljanke in državljanji prejeli pred začetkom prvega zasedanja. Faktografski prispevek za politiko je bil razvit v tesnem sodelovanju z usmerjevalnim odborom.

Odbor za znanje je posvetovalni skupini pomagal tudi opredeliti šibke signale (npr. neobstoje razprave), medsektorska vprašanja in pomanjkljivosti v posvetovanjih z državljanke in državljanji (npr. morebitna prekrivanja zamisli in obstoječih pobud EU in/ali področja, na katerih predlagani ukrepi niso nujno podprti z dokazi). Njegovi člani so tudi opravili preverjanje dejstev ter odgovarjali na vprašanja državljanke in državljanov med zasedanji in po njih, ob podpori centra znanja in informacij, ki je vključeval tudi druge strokovnjake Komisije in drugih institucij. Poleg tega so podprli posvetovalno skupino pri njenih prizadevanjih za združevanje vmesnih rezultatov državljanke in državljanov v glavne kategorije ukrepov, ki so temeljile na njihovem znanju o virtualnih svetovih in izkušnjah z njimi.

Odbor za znanje je sestavljalo pet članov, ki jih je usmerjevalni odbor izbral na podlagi naslednjih meril: strokovno znanje, ki zajema najrazličnejša področja znanja; široko priznavanje njihovega znanja in izkušenj na tem področju med akademiki, deležniki in kolegi; sposobnost razumevanja, priznavanja in sporočanja različnih stališč o tej temi, vključno z morebitnimi kompromisi, ter raznolikost v smislu spola, državljanstva in pripadnosti. Poleg tega je strokovnjak iz GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo predstavil vpoglede v politiko EU.

Člani odbora za znanje so bili:

- **Fabien Bénéto**, svetovalec za vmesnik WebXR,
- **Cathrine Hasse**, Univerza v Aarhusu,
- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Instituut,
- **Rehana Schwinniger-Ladak**, Evropska komisija, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo,
- **Frank Steinicke**, Univerza v Hamburgu,
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

2.4 CENTER ZNANJA IN INFORMACIJ

Center znanja in informacij je bil ustanovljen kot odziv na vprašanja in zahteve za pojasnila, ki so jih državljanke in državljani poslali med posvetovanji. Med njegovimi člani so bili strokovnjaki iz GD za komuniciranje in GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo ter člani odbora za znanje in drugi strokovnjaki. Med tremi zasedanji državljskega foruma o virtualnih svetovih je prejel več kot 150 pisnih

vprašanj, na katera je bilo med prvim in drugim zasedanjem predloženih 30 pisnih odgovorov, preostala vprašanja pa so člani odbora za znanje obravnavali neposredno na plenarnih zasedanjih in v delovnih skupinah. Na tretjem zasedanju so člani centra znanja in informacij v 12 delovnih skupinah na kratko pojasnili vsa preostala vprašanja, preden so državljanke in državljani oblikovali končna priporočila.

2.5 GOVORNIKI IN RAZSTAVLJAVCI

Poleg članov odbora za znanje so bili k predstavitvi različnih stališč in izkušenj v zvezi z virtualnimi svetovi pozvani tudi deležniki in strokovnjaki. Na prvem zasedanju je bila organizirana razstava, ki je udeležencem omogočila, da so se bolje seznanili z različnimi možnimi načini uporabe virtualne in razširjene resničnosti. Poleg tega je bila organizirana improvizacijska gledališka predstava za upodobitev različnih utopij in distopij, ki so jih oblikovali državljanke in državljani. Govorniki so zagotovili informacije o vplivih virtualne in razšir-

jene resničnosti na okolje, gospodarstvo in družbo. Razpravljali so tudi o pomenu vključevanja več akterjev in previdnostnih ukrepov, ki jih je treba sprejeti za čim večje zmanjšanje morebitnih negativnih učinkov. Odbor za znanje je zagotovil, da je bilo znanje, predstavljeno državljanke in državljanom, uravnoteženo, ustrezno in dovolj reprezentativno za glavna stališča oblikovalcev politik in deležnikov v EU. V preglednici 2 so navedeni govorniki, ki so nastopili na zasedanjih.



Preglednica 2: Govorniki na zasedanjih in razstavnih stojnicah

PRVO ZASEDANJE	
Pozdravni nagovori	Dubravka Šuica , izvršna podpredsednica za demokracijo in demografijo, Evropska komisija
	Pia Ahrenkilde Hansen , generalna direktorica, GD za komuniciranje, Evropska komisija
	Yvo Volman , direktor za podatke, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
Strokovnjaki Evropske komisije	Rehana Schwinniger-Ladak , vodja enote za interaktivne tehnologije, digitalizacijo kulture in izobraževanja, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Anne Bajart , namestnica vodje enote za interaktivne tehnologije, digitalizacijo kulture in izobraževanja, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Gaëtane Ricard-Nihoul , namestnica vodje enote za dialog z državljani, GD za komuniciranje, Evropska komisija
Člani odbora za znanje	Fabien Bénéto , neodvisni strokovnjak za vmesnik WebXR
	Cathrine Hasse , Oddelek za šolstvo in izobraževanje na Univerzi v Aarhusu
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Univerza v Hamburgu
	Sara Lisa Vogl , umetnica virtualne resničnosti, Women in Immersive Technologies Europe
Razstavne stojnice in gledališka skupina	D'un seul Geste
	XR Intelligence
	PopuAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Kraljevi muzeji likovne umetnosti Belgije/center virtualne resničnosti
	Rathenau Instituut
	Virtualnoresničnostni film Združenih narodov <i>Oblaki nad Sidro</i>
Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL	
DRUGO ZASEDANJE	
Strokovnjaki Evropske komisije	Renate Nikolay , namestnica generalnega direktorja za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Yvo Volman , direktor za podatke, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Rehana Schwinniger-Ladak , vodja enote za interaktivne tehnologije, digitalizacijo kulture in izobraževanja, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
Zunanji strokovnjaki in strokovni delavci	Matthias C. Kettemann , Leibniz-Institut für Medienforschung
	Elisa Lironi , Evropska civilna pobuda
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , fundacija Sharing Cities Alliance
	Bruno Thomas , Mednarodni konzorcij preiskovalnih novinarjev
Člani odbora za znanje	Fabien Bénéto , neodvisni strokovnjak za vmesnik WebXR
	Cathrine Hasse , Oddelek za šolstvo in izobraževanje na Univerzi v Aarhusu
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Univerza v Hamburgu
	Sara Lisa Vogl , umetnica virtualne resničnosti, Women in Immersive Technologies Europe

TRETJE ZASEDANJE	
Strokovnjaki Evropske komisije	Roberto Viola , generalni direktor, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Anne Bajart , namestnica vodje enote za interaktivne tehnologije, digitalizacijo kulture in izobraževanja, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Menno Cox , vodja sektorja za globalne vidike digitalnih storitev, digitalne storitve in platforme, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
	Adelina Cornelia Dinu , projektna referentka za interaktivne tehnologije, digitalizacijo kulture in izobraževanja, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
Zunanji strokovnjaki in strokovni delavci	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , McCourt Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Člani odbora za znanje	Fabien Bénétou , neodvisni strokovnjak za vmesnik WebXR
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
Zaključna nagovora	Dubravka Šuica , izvršna podpredsednica za demokracijo in demografijo, Evropska komisija
	Thomas Skordas , namestnik generalnega direktorja, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija

2.6 GLAVNA MODERATORJA

Dva glavna moderatorja sta spremljala državljanke in državljane na vseh treh zasedanjih in usmerjala razprave na plenarnem zasedanju. Zagotovila sta informacije o splošnem cilju foruma in metodologiji posameznih zasedanj ter o organizacijskih vidikih zasedanj. Vodila sta tudi razprave med strokovnimi govorniki, zagotovila, da se je znanje med razpravami posredovalo pravično in nepristransko, ter olajšala izmenjave vprašanj in odgovorov med govorniki ter državljankami in državljani ter interakcije med moderatorji ter

državljankami in državljani o vsebini in procesu. Poleg tega sta zbrala vse rezultate na končnem plenarnem zasedanju vsakega zasedanja. Glavna moderatorja sta bila:

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

2.7 KOORDINATORJI

Državljanke in državljani so delali v 12 delovnih skupinah, pri čemer sta vsaki skupini zagotavljala podporo in pomoč po dva člana posvetovalne skupine: en izkušen koordinator in en pomočnik. Naloga koordinatorjev je bila voditi razprave na zasedanjih delovnih skupin in omogočati nemoten potek dela z:

- vzpostavitvijo prijateljskega in vzajemno spoštljivega ozračja za spodbujanje prispevkov vseh udeležencev,
- zagotavljanjem, da so bili vsi državljanke in državljani obveščeni o celotnem procesu, in njihovim usmerjanjem pri skupinskem delu,
- zagotavljanjem doseganja ciljev zasedanj delovnih skupin, tj. olajšanjem prepoznavanja sporov in nesoglasij med državljani ter spodbujanjem razprave in soglasja med njimi,
- upoštevanjem časovnice, beleženjem in združevanjem rezultatov posvetovanja v večjezičnih in medsebojno povezanih delovnih dokumentih,
- povezovanjem zahtevkov, ki so jih državljanke in državljani v delovnih skupinah predložili podporni skupini ali strokovnjakom, na primer z zbiranjem nerešenih pripomb ali vprašanj,
- sodelovanjem na informativnih sestankih s posvetovalno skupino.

Izkušene in strokovne koordinatorje so angažirali agencija **Missions Publiques**, inštitut **ifok** ali fundacija **Danish Board of Technology**. Med razpravami v delovnih skupinah so jim pomagali pomočniki za koordinacijo, ki so bili večinoma študenti in pripravniki, ki so živeli v Bruslju. Vsi koordinatorji in pomočniki so upoštevali ista navodila iz vodnika za koordinacijo in dokumenta o uvedbi (eden na zasedanje). Pred vsakim zasedanjem so se udeležili dveh namenskih informativnih sestankov in srečanj za usposabljanje.





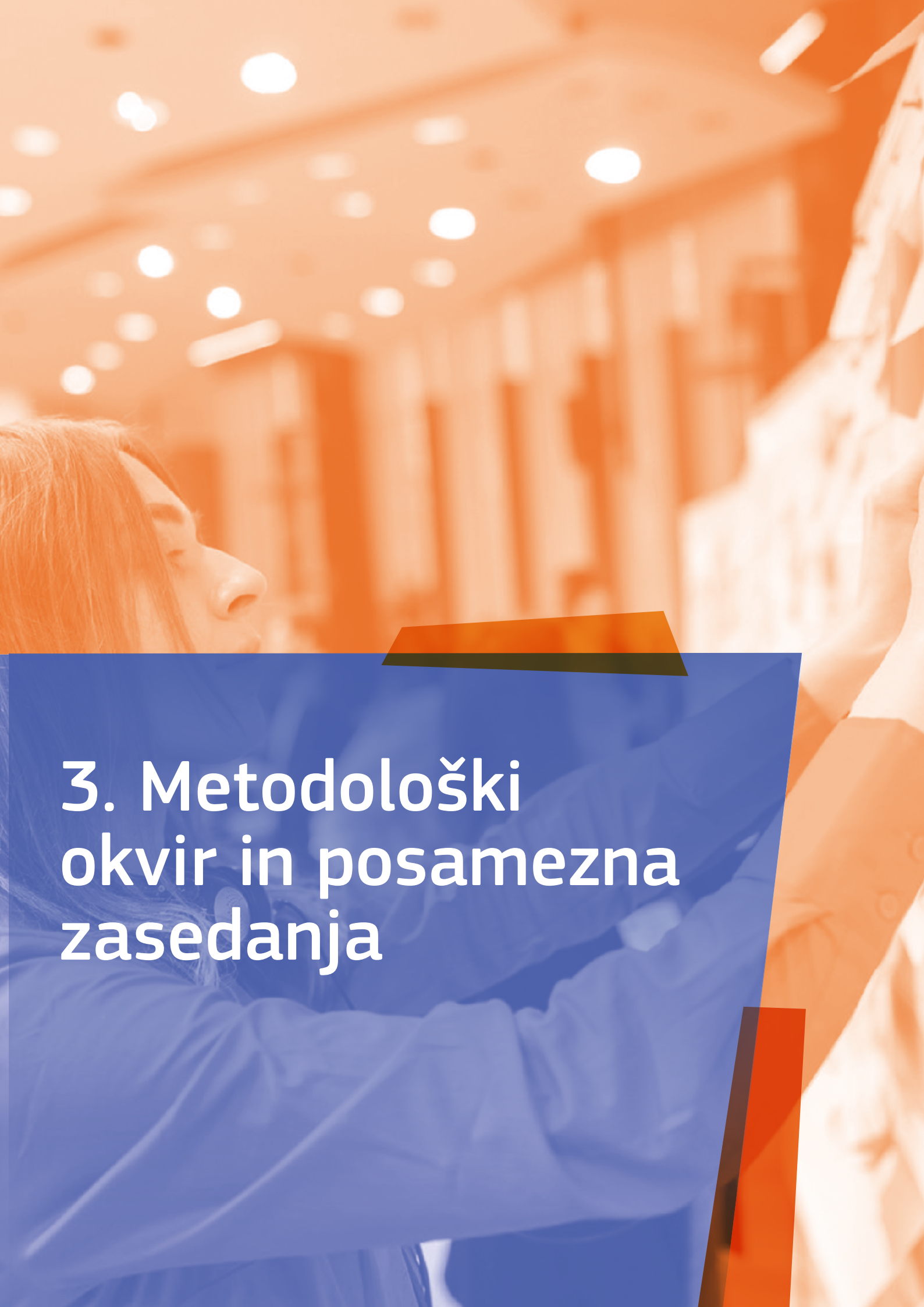
2.8 OPAZOVALCI

Delo tega državlanskega foruma je lahko spremljalo omejeno število opazovalcev. Cilj je bil zagotoviti preglednost in prepoznavnost te inovativne demokratične oblike, hkrati pa ohraniti varen prostor za sodelujoče državljanke in državljane, ki je ključen za vzpostavitev zaupanja v okolje za razpravo. Opazovalci so se lahko udeležili razprav na plenarnih zasedanjih in zasedanjih delovnih skupin ter jih spremljali. Posameznega zasedanja so se lahko udeležili največ trije opazovalci.

Notranje opazovalce so angažirali tudi partnerji in institucije organizatorji (npr. notranje osebje GD za komuniciranje, GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo ter drugih generalnih direktorats in institucij EU). Med zunanjimi opazovalci so bili raziskovalci (iz univerz ali možganskih trustov), akterji civilne družbe in drugi deležniki. S soglasjem udeležencev so lahko zunanji opazovalci opravili razgovore z državljanke in državljani le za raziskovalne namene, če to ni oviralo postopkov forumov.





A woman with long brown hair, wearing a blue lab coat, is shown in profile, looking towards the right. She is holding a piece of white paper or a small object. The background is a brightly lit laboratory with many circular lights on the ceiling, creating a bokeh effect. The entire image has an orange tint. A large blue semi-transparent rectangle is overlaid on the bottom left, containing white text. There are also some orange and black geometric shapes on the right side of the image.

3. Metodološki okvir in posamezna zasedanja



3.1 METODOLOŠKI OKVIR

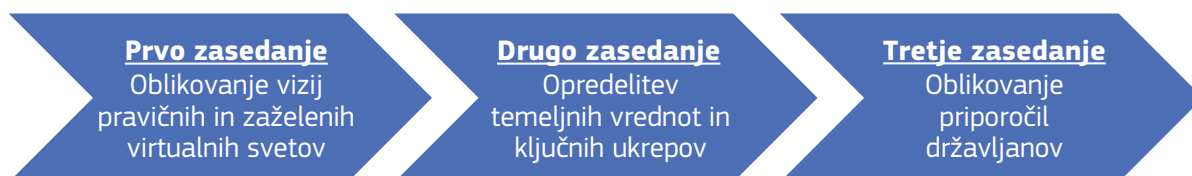
Evropski državljanski forum o virtualnih svetovih je bil sestavljen iz treh zasedanj, ki so imela različne cilje.

- Na prvem zasedanju (na kraju samem v Bruslju) je bilo udeležencem predstavljeno obravnavano vprašanje, poleg tega pa so se lahko spoznali ter ustvarili občutek skupnosti in zaupanja. Prejeli so prve prispevke strokovnjakov, z razstavo o virtualnih svetovih pa so lahko spoznali temo, ki naj bi se obravnavala na forumu. Razpravljali so o svojih izkušnjah z „digitalnim svetom“ ter ustvarili utopije in distopije kot svoje vizije prihodnosti.
- Drugo zasedanje je potekalo prek spleta in je bilo osredotočeno na poglobitev razumevanja obravnavanega vprašanja. Glavni cilj zasedanja je bil spodbuditi izmenjavo zamisli in pogledov med udeleženci, opredeliti področja soglasja in

nestrinjanja ter oblikovati prve zamisli za točke ukrepanja v štirih ločenih tematskih sklopih. Posebno inovativen element tega zasedanja je bil, da se je izvedlo prek virtualne platforme (Hyperfair).

- Tretje in zadnje zasedanje (na kraju samem v Bruslju) je bilo namenjeno oblikovanju priporočil na podlagi zamisli in spoznanj, pridobljenih na prvih dveh zasedanjih, ter je bilo podprto z nadaljnjimi strokovnimi prispevki. Na tretjem zasedanju je bilo zagotovljeno, da so bili na državljanskem forumu pripravljene končni sklop vrednot in načel ter konkretna priporočila, ki bi jih bilo mogoče predložiti Komisiji in posredovati ustreznim deležnikom.

Slika 2: Splošni metodološki potek zasedanj foruma



Med zasedanji foruma je bilo na voljo dovolj časa za krepitev skupinskega duha in izmenjavo mnenj, in to tako na plenarnih zasedanjih kot med skupinskim delom. Struktura zasedanj je bila zasnovana tako, da je spodbujala sodelovanje med udeleženci in zagotavljala, da so lahko vsi izrazili svoje mnenje. Ker so zasedanja državljanskega foruma potekala v večjezičnem okolju, je bilo zagotovljeno tolmačenje, tako da so

lahko državljanke in državljani vedno govorili v svojem maternem jeziku. Delovne skupine so bile sestavljene tako, da se je zagotovila zadostna geografska raznolikost, z družitvijo udeležencev iz večjih in manjših držav ter največ petih različnih jezikov. Koordinatorji so lahko vodili razpravo v maternem jeziku ali v angleščini.

3.2 PRVO ZASEDANJE: POSTOPEK IN REZULTATI

Na prvem zasedanju, ki je potekalo od 24. do 26. februarja 2023 v Bruslju, so se državljanke in državljani seznanili s temo ter oblikovali skupno vizijo o tem,

kakšni naj bi bili (utopija) in naj ne bi bili (distopija) želeni in pravični virtualni svetovi.

Prvi dan (petek, 24. februar)

Ker je 24. februarja minilo eno leto od začetka ruske vojne agresije proti Ukrajini, se je forum začel s pričevanji petih ukrajinskih državljanek in državljanov, ki so delili svoje osebne izkušnje iz preteklega leta. Spominsko slovesnost je otvorila podpredsednica **Dubravka Šuica**.

Nato sta državljanke in državljane pozdravila glavna moderatorja in predstavnika Evropske komisije **Pia Ahrenkilde Hansen**, generalna direktorica GD za komuniciranje, in **Yvo Volman**, direktor za podatke pri GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, ki sta predstavila pregled pristojnosti foruma. Dodaten uvod je zagotovila **Gaëtane Ricard-Nihoul** (GD za komuniciranje), ki je na kratko predstavila institucije

EU ter postopek odločanja in zakonodajni postopek. Nato je **Rehana Schwinniger-Ladak** (GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo) podrobneje predstavila temo „Virtualni svetovi“.

Po plenarnem zasedanju so si državljanke in državljani ogledali razstavo, na kateri so lahko izkusili konkretne primere uporabe virtualnih svetov. Razpravljali so tudi o najpomembnejših dogodkih, spominih in novicah, povezanih z njihovo izkušnjo z digitalnim svetom, tako osebno kot za evropske družbe kot celoto, in sicer z vajo, pri kateri so bili udeleženci pozvani, naj oblikujejo skupno časovnico.



Drugi dan (sobota, 25. februar)

Drugi dan so državljanke in državljani delali na 12 vzporednih zasedanjih delovnih skupin. V prvem delu dneva so se skupinske razprave osredotočale na pretekle izkušnje državljanek in državljanov, povezane z digitalnimi in virtualnimi svetovi, pri čemer so lahko razpravljali o svojem doživetju, strahovih in upih. Po kosilu so oblikovali svoje vizije za prihodnost virtualnih svetov. V ta

namen so si najprej zamislili evropske virtualne svetove leta 2050 ter pozitivne in negativne vplive na različne vidike življenja državljanek in državljanov. Na koncu dneva so predstavili to vizijo prihodnjih virtualnih svetov, tako da so izdelali dva kolaža, ki sta predstavljala distopično in utopično vizijo prihodnosti.



Tretji dan (nedelja, 26. februar)

Tretji dan je skupina razpravljala o vizijah, oblikovanih prejšnji dan. Razpravljali so tudi o znanju, ki bi ga potrebovali za pripravo dobrih priporočil za Evropsko komisijo. Po odmoru za kavo so se vsi državljanke in državljani vrnili na plenarno zasedanje, kjer so tri naključno izbrane skupine vsem udeležencem predstavile svojo vizijo. Nato so člani odbora za znanje odgovarjali na vprašanja, ki so jih državljanke in državljani postavili med raz-

pravami delovnih skupin. Za dopolnitev njihovih odgovorov je na vprašanja odgovarjala tudi skupina igralcev. Tako so se odgovori lahko dopolnili z manj znanstvenim in racionalnim pristopom, vendar z bolj neposredno in čustveno povezavo s temami in postavljenimi vprašanji. Glavna moderatorja sta podala sklepne besede in se poslovila od vseh sodelujočih.



DNEVNI RED PRVEGA ZASEDANJA

Uradni dnevni red prvega zasedanja je prikazan v preglednici 3.

Preglednica 3: Dnevni red prvega zasedanja

Petek (24. februar 2023)	PLENARNO ZASEDANJE – CHARLEMAGNE, DVORANA ALCIDE DE GASPERI
12.30–14.30	<i>Prihod in kosilo</i>
14.30–15.00	Pozdravni nagovor in trenutek za Ukrajino
15.00–15.25	Pozdravni govori in predstavitev državljanskih forumov
15.30–15.45	Spoznavanje
15.45–16.00	Predstavitev teme foruma
16.00–16.30	<i>Odmor</i>
16.30–17.00	Predstavitev razstave in vaja oblikovanja časovnice
17.00–19.00	Mešana oblika: delo na plenarnem zasedanju (dvorana Gasperi) in vzporeden ogled razstave (center za obiskovalce) Polovica udeležencev ostane na plenarnem zasedanju; druga polovica si ogleda razstavo. Po eni uri se zamenjajo.
Sobota (25. februar 2023)	DELOVNE SKUPINE
9.30–11.00	Razmisleki in izmenjava izkušenj
11.00–11.30	<i>Odmor</i>
11.30–12.30	Virtualni svetovi: kaj vemo
12.30–14.00	<i>Odmor za kosilo</i>
14.00–15.45	Oblikovanje vizij
15.45–16.15	<i>Odmor</i>
16.15–18.00	Oblikovanje vizij
Nedelja (26. februar 2023)	DELOVNE SKUPINE IN PLENARNO ZASEDANJE
9.15–10.15	Delovne skupine: zbiranje vprašanj
10.15–11.15	<i>Odmor in premestitev skupin v Charlemagne</i>
11.15–11.45	Plenarno zasedanje: predstavitev vizij skupin
11.45–13.15	Plenarno zasedanje: krog razprav in gledališka predstava
13.15–13.30	Predstavitev platforme Hyperfair in vprašanja
13.30–13.45	Povzetek

3.3 DRUGO ZASEDANJE: POSTOPEK IN REZULTATI

Drugo zasedanje foruma je potekalo na spletu od 10. do 12. marca 2023, na potopitveni platformi Hyperfair. Odbor za znanje je na podlagi rezultatov prvega zasedanja opredelil štiri medsektorske teme, ki so zanimale državljanke in državljane:

1. gospodarstvo, delovna mesta in podjetja (vključno z učenjem in spretnostmi);
2. varnost in zaščita (kriminal – kibernetika varnost; podatki in digitalno področje; osebna varnost/zaščita);

3. zdravje in dobro počutje nagovorila okolje (duševno in telesno zdravje);
4. družba (vključenost, dostopnost, demokracija).

Cilj tega zasedanja je bil začeti delo v zvezi z vrednotami in ukrepi, s katerimi bi bilo mogoče usmerjati oblikovanje pravičnih in zelenih evropskih virtualnih svetov.

Prvi dan (petek, 10. marec)

Prvi dan sta moderatorja na virtualnem plenarnem zasedanju na platformi Hyperfair pozdravila državljanke in državljane. Nato sta jim na kratko predstavila dnevni red drugega zasedanja, preden sta besedo predala strokovnjakom, ki so prispevali svoja mnenja v zvezi z vsako od štirih tem.

Tematski sklop 1. Gospodarstvo, delovna mesta in podjetja (vključno z učenjem in spretnostmi):

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

Tematski sklop 2. Varnost in zaščita (kriminal – kibernetika varnost; podatki in digitalno področje; osebna varnost/zaščita):

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Instituut, Nizozemska,
- **Fabien Bénétou**, neodvisni strokovnjak za vmesnik WebXR, Belgija.



Plenarna dvorana na platformi Hyperfair

Tematski sklop 3. Zdravje in dobro počutje okolje (duševno in telesno zdravje):

- **Sara Lisa Vogl**, umetnica virtualne resničnosti, Women in Immersive Technologies Europe, Danska,
- **Bruno Thomas**, Mednarodni konzorcij preiskovalnih novinarjev.

Tematski sklop 4. Družba: vključenost, dostopnost, demokracija:

- **Elisa Lironi**, Evropska civilna pobuda,
- **Matthias C. Kettmann**, Leibniz-Institut für Medienforschung.

Po teh prispevkih je direktor za podatke pri GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo **Yvo Volman** državljanke in državljanom predstavil [deklaracijo o digitalnih pravicah in načelih EU](#).

Drugi dan (sobota, 11. marec)

Drugi dan so državljanke in državljani delali na 12 vzporednih zasedanjih delovnih skupin s simultanim tolmačenjem in ob podpori izkušenih koordinatorjev. V prvem krogu je vsaka skupina obravnavala „deklaracijo o digitalnih pravicah in načelih“ ter opredelila tri vrednote, ki so zanje najpomembnejše. V drugem krogu je bil vsak tematski sklop dodeljen trem delovnim skupinam, ki so bile pozvane, naj oblikujejo do tri področja ukrepanja, ki bi lahko pripomogla k doseganju

nju zelenih in pravičnih virtualnih svetov. Med tretjim in petim krogom so skupine pripravile povratne informacije o drugih tematskih sklopih. V ta namen je koordinator predstavil točke ukrepanja, ki jih je pripravila prejšnja skupina. Skupina, ki je prejela te točke ukrepanja, je nato eno uro zbirala predloge, pripombe in vprašanja o teh točkah ukrepanja, preden je prešla na nov tematski sklop. Teme, ki jih je obravnavalo 12 podskupin, so predstavljene v preglednici 4.



Preglednica 4: Teme, o katerih je razpravljalo 12 delovnih skupin

Številke skupin	TEMA
1, 2, 3	Gospodarstvo, delovna mesta in podjetja (vključno z učenjem in spretnostmi)
4, 5, 6	Varnost in zaščita (kriminal – kibernetika varnost; podatki in digitalno področje; osebna varnost/zaščita)
7, 8, 9	Zdravje in dobro počutje okolje (duševno in telesno zdravje)
10, 11, 12	Družba (vključenost, dostopnost, demokracija)

Tretji dan (nedelja, 12. marec)

Skupine so tretji dan prejele povratne informacije, zbrane na prejšnjem zasedanju, preden so dokončno oblikovale vrednote in področja ukrepanja, s katerimi so se začele ukvarjati.

Po odmoru za kavo so se vsi državljanke in državljani zbrali na virtualnem plenarnem zasedanju. Najprej je **Renate Nikolay**, namestnica direktorja GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, državljanke

in državljanom nadalje predstavila ozadje tekočega dela Komisije. Nato so naključno izbrani predstavniki vsakega tematskega sklopa predstavili svoje točke ukrepanja. Na te točke sta se odzvala dva člana odbora za znanje, **Rehana Schwinniger-Ladak** (GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo) in **Frank Steinicke** (oddelek za informatiko na univerzi v Hamburgu). Glavna moderatorja sta podala sklepne besede in se poslovila od udeležencev.

DNEVNI RED DRUGEGA ZASEDANJA

Uradni dnevni red drugega zasedanja je prikazan v preglednici 5.

Preglednica 5: Dnevni red drugega zasedanja

Petek (10. marec 2023)	PLENARNO ZASEDANJE
14.10–14.25	Dobrodošlica in pregled rezultatov s prvega zasedanja
14.25–14.50	Razprava o temah: gospodarstvo, delovna mesta in podjetja
14.50–15.10	<i>Odmor</i>
15.10 –16.05	Razprava o temah: varnost in zaščita ter zdravje in dobro počutje okolje
16.05–16.25	<i>Odmor</i>
16.25–16.50	Razprava o temah: družba: vključevanje in dostop
16.50–17.10	<i>Odmor</i>
17.10–17.50	Predstavitev deklaracije o digitalnih pravicah in načelih EU
17.50–18.00	Naslednji koraki in sklepne besede
Sobota (11. marec 2023)	DELOVNE SKUPINE
9.30–10.45	Sklop 1: naše temeljne vrednote za evropske virtualne svetove
10.45–11.15	<i>Odmor</i>
11.15–12.30	Sklop 2: ključne točke ukrepanja v zvezi s temo 1
12.30–14.00	<i>Odmor za kosilo</i>
14.00–15.05	Sklop 3: povratne informacije in točke ukrepanja v zvezi s temo 2
15.05–15.20	<i>Odmor</i>
15.20–16.25	Sklop 4: povratne informacije in točke ukrepanja v zvezi s temo 3
16.25–16.55	<i>Odmor</i>
16.55–18.00	Sklop 5: povratne informacije in točke ukrepanja v zvezi s temo 4
Nedelja (12. marec 2023)	DELOVNE SKUPINE
9.30–10.50	Razvrščanje vrednot metaverzuma in združevanje točk ukrepanja
PLENARNO ZASEDANJE	
11.05–11.15	Razprava z Renate Nikolay, namestnico generalnega direktorja GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, Evropska komisija
11.10–12.05	Predstavitev in prvi sklop za povratne informacije
12.05–12.25	<i>Odmor</i>
12.25–13.15	Predstavitev in drugi sklop za povratne informacije
13.15–13.25	Vrednote evropskih državljanov za prihodnji metaverzum
13.25–13.30	Povzetek in sklepne besede

3.4 TRETJE ZASEDANJE: POSTOPEK IN REZULTATI

Državljanke in državljani so na tretjem zasedanju, ki je potekalo od 21. do 23. aprila 2023, dokončno oblikovali svoja priporočila. Pred dokončnim oblikovanjem priporočil so na zasedanju v Bruslju v delovnih skupi-

nah razpravljali o povratnih informacijah ter prispevkih govornikov in odbora za znanje. V končni oceni je vsaka državljanka ali državljan izrazil svojo raven podpore za vsako priporočilo.



Koordinatorke štejeta glasove med razpravo o vrednotah.

Prvi dan (petek, 21. april)

Prvi dan sta glavna moderatorja na plenarnem zasedanju pozdravila državljanke in državljane. Nato sta jim na kratko predstavila dnevni red tretjega zasedanja, **Roberto Viola**, generalni direktor GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo, pa je imel pozdravni nagovor. Državljanke in državljani so bili nato razdeljeni na dve skupini za polplenarno razpravo.

→ Prva razprava se je nanašala na vprašanja, ki so jih udeleženci opredelili na drugem zasedanju in ki so bila ključna za razprave o končnih priporočilih. Cilj je bil, da bi skupina razmislila o nerešenih vprašanjih v zvezi z digitalno identiteto in ekonomskimi modeli.

→ Druga razprava je bila osredotočena na vrednote, ki so jih državljanke in državljani predstavili na prejšnjem zasedanju. Cilj je bil, da se jim omogoči, da pred začetkom razprav o končnih priporočilih razmislijo o teh vrednotah.

Ti razpravi sta bili podlaga za posvetovanja, ki so jih delovne skupine opravile drugi dan. Cilj je bil izzvati kognitivno stisko ter državljankam in državljanom omogočiti, da prepoznajo kompleksnost obravnavane zadeve.

Drugi dan (sobota, 22. april)

Drugi dan so državljanke in državljani delali v podskupinah, da bi oblikovali svoja končna priporočila. Stro-

kovnjaki so obiskali delovne skupine, da bi odgovorili na preostala vprašanja.



Tretji dan (nedelja, 23. april)

Na zadnjem plenarnem zasedanju so poročevalci 12 delovnih skupin predstavili svoja priporočila celotnemu državljanškemu forumu, nato pa so lahko državljanke in državljani postavili vprašanja za razjasnitev morebitnih negotovosti. Po predstavitvi vseh

priporočil so bili državljanke in državljani pozvani, naj z anonimnimi glasovnicami izrazijo svojo raven podpore vsakemu priporočilu na lestvici od 1 do 6, pri čemer je 1 pomenilo „nikakor se ne strinjam“, 6 pa „popolnoma se strinjam“.

DNEVNI RED TRETJEGA ZASEDANJA

Uradni dnevni red tretjega zasedanja je prikazan v preglednici 6.

Preglednica 6: Dnevni red tretjega zasedanja

Petek (21. april 2023)	PLENARNO ZASEDANJE – CHARLEMAGNE, DVORANA ALCIDE DE GASPERI
13.00–14.30	<i>Prihod in kosilo</i>
14.30–14.50	Pozdravni nagovor
14.50–15.00	Prispevek generalnega direktorja GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo Roberta Viole
15.00–15.20	<i>Odmor – menjava dvorane</i>
15.20–18.30	Polplenarno zasedanje Polovica udeležencev obravnava napetosti (ekonomski modeli digitalna identiteta). Polovica udeležencev obravnava vrednote. Nato se zamenjajo.
Sobota (22. april 2023)	DELOVNE SKUPINE
9.30–11.00	Prvo zasedanje: od točk ukrepanja do priporočil
11.00–11.30	<i>Odmor</i>
11.30–13.00	Drugo zasedanje: prispevki strokovnjakov ter vprašanja in odgovori v skupinah
13.00–14.30	<i>Odmor za kosilo</i>
14.30–16.00	Tretje zasedanje: pregled dela druge skupine
16.00–16.30	<i>Odmor</i>
16.30–18.00	Četrto zasedanje: dokončno oblikovanje priporočil
Nedelja (23. april 2023)	PLENARNO ZASEDANJE
9.30–11.15	Predstavitev priporočil
11.15–11.45	<i>Odmor</i>
11.45–12.30	Predstavitev priporočil
12.30–13.30	Rezultati glasovanja Sklepne besede GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo in podpredsednice Dubravke Šuica Povzetek in slovo
13.30–13.40	<i>Skupinska slika</i>

V okviru državlanskega foruma je bilo pripravljenih 23 priporočil, ki so med končnim glasovanjem, ki je potekalo zadnji dan, prejela zelo podobne ravni pod-

pore. Celotna priporočila, vključno z naslovom, glavnim besedilom in utemeljitvijo, so na voljo v prilogi.





4. Naslednji koraki

Državljanke in državljani so pri oblikovanju priporočil pokazali **visoko raven zavezanosti in angažiranosti** ter uspeli pripraviti v prihodnost usmerjeno različico za virtualne svetove, in to kljub kompleksnosti in novosti teme, pri kateri so številne spremenljivke še vedno neznane. Na prvem srečanju foruma so sodelovali na razstavi, na kateri so lahko izvedeli več in izkusili konkretne primere virtualnih svetov ter primere uporabe virtualnih svetov, spletni del pa je potekal prek platforme virtualnih svetov.

23 priporočil tega foruma, navedenih v prilogi, temelji na **širokem sistemskem pristopu** in bolj splošno obravnava pojav virtualnih svetov. V priporočilih državljanek in državljanov je poudarjeno, da bi moral razvoj virtualnih svetov temeljiti na digitalnih pravicah, zakonih in vrednotah EU, s čimer bi si prizadevali za vključujoče, dostopne, pregledne in trajnostne virtualne svetove. Priporočajo na primer ukrepe za zagotovitev dostopnosti virtualnih svetov za vse, zahtevajo uporabniku prijazne privolitvene obrazce za obdelavo podatkov in poudarjajo pomen uporabe zelene energije v razvojnem procesu. Državljanke in državljani so poudarili tudi potrebo po tesnem sodelovanju med vsemi ustreznimi deležniki, vključno z akademskimi, poslovnimi in zakonodajnimi akterji. Z določanjem standardov na podlagi demokratičnih vrednot so izrazili jasno upanje, da bo **Evropa postala močan svetovni akter** na področju novih virtualnih svetov in tako prispevala k oblikovanju globalnih norm.

Priporočila ponovno potrjujejo potrebo po **pristopu, ki temelji na dokazih** in usmerja razvoj virtualnih svetov, **osredotočenih na človeka**, ter poudarjajo pomen raziskav za oceno vplivov na zdravje in vključujočih participativnih forumov za določitev skupnih standardov. Pri njih se priznava tudi pomen **ozaveščenosti, izobraževanja in digitalne pismenosti državljanek in državljanov**.

Priporočila državljanek in državljanov povezujejo virtualne svetove s potrebo po politikah za pomoč pri izkoriščanju priložnosti in reševanju izzivov. **Trg dela bi moral** na primer **upoštevati posebnosti virtualnih svetov**, da bi lahko v celoti izkoristil digitalne poslovne priložnosti. Virtualni svetovi bi morali biti združljivi s širšim ciljem **krožnega gospodarstva**, s tem povezani ukrepi pa bi morali obravnavati odgovornost industrije in državljanov. Hkrati so državljanke in državljani precej časa namenili tudi razpravi o vidikih varnosti in zaščite, vključno s kazenskim pregonom, zasebnostjo in zaščito ranljivih skupin. Želijo, da se v virtualnih svetovnih **ustrezno spremljata** antisocialno vedenje in kriminaliteta, ter nasprotujejo temu, da bi se zelo velikim platformam dopustilo, da se regulirajo same.

Nekatera priporočila odražajo **nedavno in tekoče delo** Evropske komisije z državami članicami in deležniki v zvezi z digitalno preobrazbo ter ponovno potrjujejo potrebo po ukrepanju na ravni EU na tem področju. Novejša zakonodaja (kot so akt o upravljanju





podatkov, akt o digitalnih trgih, akt o digitalnih storitvah) in predlagana zakonodaja (kot sta akt o umetni inteligenci in akt o podatkih) dobro odražata potrebe po zaščitnih ukrepih in poštenih tržnih pogojih, ki jih predlagajo državljanke in državljani, hkrati pa zagotavljata, da je trajnostna digitalna preobrazba, osredotočena na človeka, glavni cilj evropske deklaracije o digitalnih pravicah in načelih. Poleg tega je Komisija septembra 2022 ustanovila industrijsko koalicijo za virtualno in razširjeno resničnost. Ta koalicija olajšuje dialog z deležniki, pomaga pri oblikovanju politik ter opredeljuje ključnih izzivov in priložnosti za evropski sektor virtualne/razširjene resničnosti.

V priporočilih državljanek in državljanov so navedene tudi **točke za nadaljnjo obravnavo**, kot je poziv k varnosti osebnih podatkov. Čeprav na tem področju že obstaja krovna evropska zakonodaja (Splošna uredba o varstvu podatkov (GDPR)), bi lahko Komisija pri svojem delu dodatno preučila vpliv virtualnih svetov na uporabo novih vrst podatkov, kot so biometrični podatki.

Priporočila državljanek in državljanov **razkrivajo tudi nekatera področja morebitnega prihodnjega ukrepanja** Komisije, držav članic in drugih akterjev. Komisija v skladu s priporočili državljanek in državljanov v **sporočilu** „Pobuda EU o spletu 4.0 in virtualnih svetovih: prednost v naslednjem tehnološkem prehodu“ predlaga številne ukrepe za odzivanje na pomisleke državljanov.

Glede na pristojnosti Unije in razpoložljive vire ukrepi iz sporočila obravnavajo naslednja priporočila: priporočilo 4 (Finančna podpora za razvoj virtualnih svetov), priporočilo 5 (Participativni forumi za skupni razvoj, predpise in standarde), priporočilo 10 (Usposabljanje učiteljev o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih), pri-

poročilo 14 (Virtualni svetovi – skupaj odgovorno zgradimo zdravo prihodnost!), Priporočilo 23 (EU kot močan akter/pionir v virtualnih svetovih). Nekatera priporočila se obravnavajo na drugih področjih dela, na primer priporočilo 19 (EU mora pripraviti predpise o digitalni identiteti) s predlogom za digitalno identiteto. Napovedani ukrepi so namenjeni spodbujanju skupnega pristopa z državami članicami in deležniki za nadaljnje **ozaveščanje ter podporo razvoju dostopnih, odprtih, varnih in trajnostnih virtualnih svetov**, zagotavljanju uporabniku prijaznih informacij in orodij za državljane za upravljanje **virtualnih identitet**, podatkov in virtualnih sredstev pri uporabi virtualnih svetov, podpiranju evropskih raziskav in razvoja, podpiranju odprtih standardov in boljšemu razumevanju vpliva virtualnih svetov na zdravje in dobro počutje.

Rezultat foruma bo podprl splošno delo Komisije in se lahko **uporabi tudi kot vodilo za pomoč državam članicam pri oblikovanju ukrepov politike, povezanih z virtualnimi svetovi**. Kar zadeva oblikovanje politik Evropske komisije, priporočila dopolnjujejo rezultate javnega posvetovanja, ki ga je izvedla Komisija, ter zagotavljajo referenčno točko za splošni pristop in prihodnje ukrepanje Komisije. Delo, ki so ga opravili državljanke in državljani, je dragocen **vir navdiha** in ustreznih prispevkov za prihodnja leta ter bo **prispevalo k delu Komisije in njenim predlogom politike** v zvezi z nastajajočimi virtualnimi svetovi. Poleg tega so priporočila dragocena podlaga za ukrepe številnih deležnikov, vključenih v razvoj novih virtualnih svetov. Državljanke in državljani bodo obveščeni o ključnih dogodkih v virtualnih svetovih, kot je sprejetje pobude in novih pobud, ki izhajajo iz njihovega dela na forumu.



Priloga: Rezultati

1 VREDNOTE IN PRIPOROČILA

Osem vrednot in načel državljanov za zelene in pravične evropske virtualne svetove

1

SVOBODA IZBIRE

Uporaba virtualnih svetov je svobodna izbira posameznikov – ne da bi bili tisti, ki ne sodelujejo, v manj ugodnem položaju.

2

TRAJNOSTNOST

Vzpostavitev in uporaba virtualnih svetov je okolju prijazna.

3

OSREDOTOČENOST NA ČLOVEKA

Tehnološki razvoj in ureditev virtualnih svetov služita potrebam, pravicam in pričakovanjem uporabnikov ter jih spoštujeta.

4

ZDRAVJE

Telesno in duševno zdravje ljudi kot temeljni steber za razvoj in uporabo virtualnih svetov.

5

IZOBRAŽEVANJE IN PISMENOST

Izobraževanje, ozaveščanje in znanja o uporabi virtualnih svetov so postavljena v središče razvoja virtualnih svetov.

6

VARNOST IN ZAŠČITA

Evropski državljani morajo biti varni in zaščiteni, vključno z varstvom podatkov ter preprečevanjem manipulacij in kraje.

7

PREGLEDNOST

(1) Pregledni **predpisi** varujejo ljudi, njihove osebne podatke ter duševno in telesno zdravje.

(2) **Uporaba podatkov** (s strani tretjih oseb) je pregledna.

8

VKLJUČEVANJE

Zagotovljena je enaka dostopnost za vse državljane – ne glede na starost, dohodek, znanja, tehnološko razpoložljivost, državo itd.

V nadaljevanju so predstavljeni rezultati vaje o vrednotah, ki je potekala med tretjo sejo državljankega foruma v petek, 21. aprila. V tej vaji so bili državljani in državljanke naprošeni, naj za vsako od 12 tem, ki so bile uporabljene za pripravo končnih priporočil, določijo dve od osmih vrednot in načel državljanov (glej zgoraj). Ta vaja je bila zasnovana tako, da so udele-

ženci povezali delo, ki so ga predhodno opravili v zvezi z vrednotami in načeli, z razpravami o priporočilih. Ne gre za uradni rezultat foruma, temveč za korak v miselnem procesu udeležencev, katerega namen je bil spodbuditi udeležence k „povezovanju točk“ med tremi ravnmi pristojnosti, ki so jih morali obravnavati: vrednotami, načeli in ukrepi.

Št.	TEMA	POVEZANA VREDNOTA
1	Virtualni svetovi na trgih dela	Izobraževanje in pismenost, zdravje, trajnostnost
2	Podpiranje inovacij in razvoja virtualnih svetov	Izobraževanje in pismenost, trajnostnost, preglednost
3	Javno in zasebno: ocenjevanje in registracija virtualnih svetov	Varnost in zaščita, osredotočenost na človeka, zdravje
4	Podatki v virtualnih svetovih: uporaba in varstvo	Varnost in zaščita, osredotočenost na človeka, izobraževanje in pismenost
5	Centralna agencija in policija za virtualne svetove	Varnost in zaščita, osredotočenost na človeka, izobraževanje in pismenost
6	Učenje in izobraževanje o virtualnih svetovih	Trajnostnost, zdravje, izobraževanje in pismenost
7	Okoljska in podnebna trajnostnost	Preglednost, vključevanje, izobraževanje in pismenost
8	Vpliv na zdravje in raziskovalni program za virtualne svetove	Vključevanje, izobraževanje in pismenost, trajnostnost
9	Izmenjava informacij in ozaveščanje	Osredotočenost na človeka, trajnostnost, varnost in zaščita
10	Digitalna identiteta v virtualnih svetovih	Varnost in zaščita, osredotočenost na človeka, svoboda izbire
11	Povezljivost in dostop do virtualnih svetov	Zdravje, svoboda izbire, trajnostnost
12	Mednarodno sodelovanje in standardi	Osredotočenost na človeka, varnost in zaščita, zdravje

2 PRIPOROČILA

KONČNA PRIPOROČILA

Tema: Virtualni svetovi na trgih dela

Priporočilo 1

Trgi dela v evropskih virtualnih svetovih

Kaj

Priporočamo, da se na podlagi obstoječe zakonodaje držav članic o trgu dela kot izhodiščne točke oceni ter po potrebi prilagodi in uskladi zakonodaja o evropskih virtualnih svetovih.

Kdo

To priporočilo je namenjeno tistim, ki želijo dostopati do evropskega virtualnega trga dela.

Kako

Ta zakonodaja se na primer nanaša na usklajevanje poklicnega in zasebnega življenja, pravico državljanov do odmorov in odklopa, pomoč v primeru izgube zaposlitve zaradi virtualnih svetov, vključevanje državljanov (tj. vključevanje invalidov, tistih, ki nimajo digitalnih spretnosti).

Ta zakonodaja bi morala tistim državam, ki ne spoštujejo delovnega prava EU, omejiti dostop do trga EU. To bi pomenilo, da na evropskem enotnem trgu ne bi mogle izvajati storitev metaverzuma (tj. delovanja in spremljanja), s čimer bi zaščitili evropske delavce in ohranili enotni trg.

Utemeljitev

To priporočilo bi morali podpreti, ker bo zaščitilo evropski trg dela. Njegov cilj je braniti nekatere evropske vrednote in načela v zvezi s pravicami in zaščito delavcev. S tem se bo zagotovilo tudi spoštovanje visokih evropskih delovnih standardov, ki se bodo izvažali po vsem svetu.

Recommendation 1

LABOUR MARKETS IN THE EUROPEAN VIRTUAL WORLDS



Priporočilo 2

Vzpostavitev usklajenega usposabljanja za delo v virtualnih svetovih

Kaj

Priporočamo, da se s ciljem enakosti in vključenosti vseh Evropejcev zagotovi usposabljanje in izpopolnjevanje o virtualnih svetovih, ki bo financirano iz evropskih sredstev in usklajeno po vsej Evropski uniji.

Kdo

Namen tega priporočila je zaščititi evropske delavce.

Kako

Predlagamo uskladitev usposabljanja v vseh državah članicah EU. Usposabljanje bi moralo upoštevati nacionalne okoliščine, njegova cilja pa bi morala v splošnem biti vključevanje enake vsebine in uporaba enakega okvira v vseh evropskih državah. Treba bi bilo uvesti certificiranje in vzajemno priznavanje kvalifikacij.

Utemeljitev

To priporočilo bi morali podpreti, ker bo zagotovilo, da bodo delavci sprejeli virtualne svetove. Želimo zaščititi evropski trg dela in ohraniti evropska delovna mesta. Tisti, katerih delovna mesta bodo zaradi virtualnih svetov postala zastarela, bi morali biti deležni ustreznega usposabljanja, podpore in prekvalifikacije, da bi se prilagodili novi realnosti.

Recommendation 2

CREATION OF HARMONISED
TRAINING FOR WORK IN THE
VIRTUAL WORLDS



Tema: Podpiranje inovacij in razvoja virtualnih svetov

Priporočilo 3

Redni pregled obstoječih ustreznih smernic EU za virtualne svetove

Kaj

Priporočamo redni pregled in posodobitev obstoječih smernic EU glede etičnih in tehnoloških standardov ter njihovo prilagoditev virtualnim svetovom in njihovo uporabo za te svetove.

Kdo

Za postopek pregleda je odgovorna Evropska komisija, natančneje GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo. V tem postopku je treba upoštevati prispevke strokovnjakov. Nazadnje se rezultati predložijo v odobritev Evropskemu parlamentu.

Kako

Prvi korak: opredelitev odgovornosti v GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo.

Drugi korak: GD za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo določi, katere specifične smernice so ustrezne in pomembne za ta postopek.

Tretji korak: pregled teh smernic ob upoštevanju prispevkov strokovnjakov.

Četrty korak: priprava predlogov za prilagoditev teh smernic.

Peti korak: predložitev predlogov v odobritev Evropskemu parlamentu.

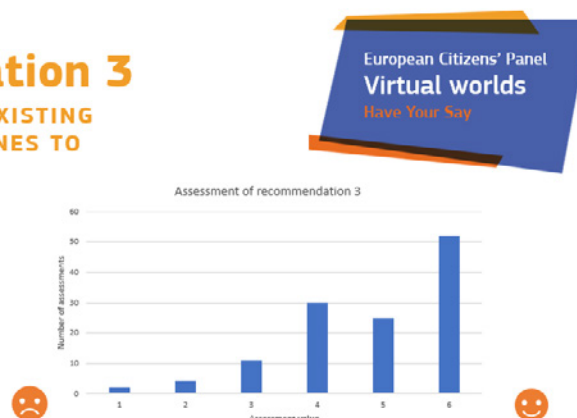
Celoten postopek se redno ponavlja v presledkih, ki niso daljši od dveh let.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Recommendation 3

REGULAR REVIEW OF EXISTING
RELEVANT EU-GUIDELINES TO
VIRTUAL WORLDS



Priporočilo 4**Finančna podpora za razvoj virtualnih svetov****Kaj**

Priporočamo uvedbo evropskega sofinanciranja za razvoj trajnostne in na uporabnika osredotočene gradnje virtualnih svetov in njihove širitve.

Kdo

Evropska komisija s soglasjem Evropskega parlamenta.

Kako

Prvi korak: opredelitev meril za podporo.

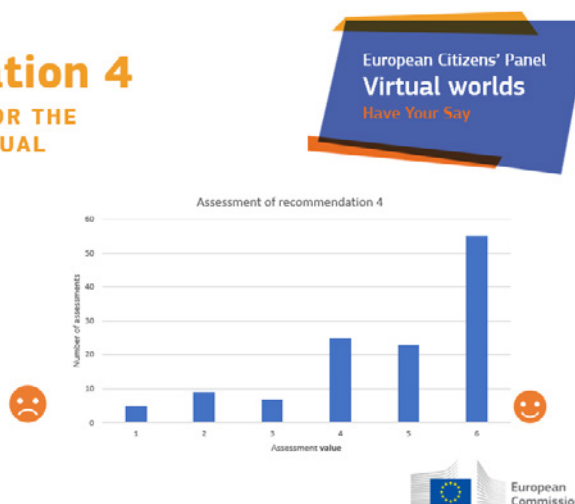
Drugi korak: zagotavljanje sredstev.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Recommendation 4

**FINANCIAL SUPPORT FOR THE
DEVELOPMENT OF VIRTUAL
WORLDS**



Tema: Javno in zasebno: ocenjevanje in registracija virtualnih svetov

Priporočilo 5

Participativni forumi za skupni razvoj, predpise in standarde

Kaj

Priporočamo, da podjetja, raziskovalci in EU tesno sodelujejo pri razvoju in urejanju virtualnih svetov v skladu z vrednotami EU.

Kdo

Evropska komisija bi morala prevzeti vodilno vlogo na tem področju.

Kako

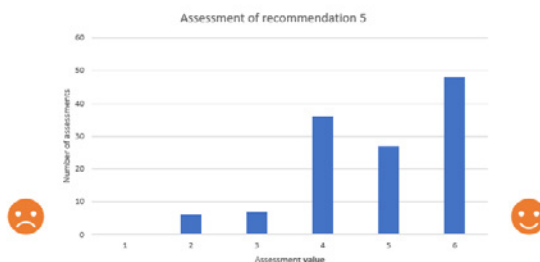
Različne skupine strokovnjakov (raziskovalci, deležniki, zakonodajalci, uradniki, pa tudi uporabniki) bi se morali sestajati glede tem, kot so izobraževanje, duševno zdravje itd. To sodelovanje bi moralo biti institucionalizirano, kar pomeni redna in dobro pripravljena srečanja z vnaprejšnjimi prispevki ter spletno izmenjavo mnenj o teh temah. Sodelovanje bi lahko vključevalo tudi financiranje EU za zagonska in druga podjetja, ki bi razvijala virtualne svetove v skladu z vrednotami EU, kot so (podatkovna) varnost in zaščita, zdravje, humanizem, preglednost, enak dostop in svoboda.

Utemeljitev

Skupna zakonodaja zagotavlja, da imajo vsi državljani EU poštene in varne možnosti za uporabo virtualnih svetov ter sodelovanje v njih.

Recommendation 5

PARTICIPATORY FORUMS FOR JOINT DEVELOPMENTS, REGULATIONS AND STANDARDS



Priporočilo 6

Certificiranje podjetij in uporabnikov za virtualne svetove

Kaj

Priporočamo ustanovitev institucije ali organa EU, ki bi na podlagi vrednot EU izdajal in preverjal certifikate za virtualne svetove in posameznike ter redno pregledoval certificirane virtualne svetove in uporabnike.

Kdo

Institucijo bi morala ustanoviti EU, v njej pa bi morala sodelovati podjetja in zasebni sektor.

Kako

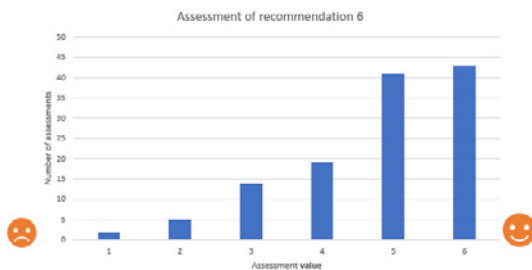
Certifikati bi temeljili na skupnih standardih, ki jih je treba opredeliti. Lahko bi se razlikovali glede na stopnjo uporabe virtualnega sveta. Na primer, standardi, ki jih je treba uporabiti za igranje video iger, bi se razlikovali od standardov za spletno bančništvo, zato bi se razlikovali tudi certifikati. Certifikati bi lahko tudi potrjevali dostopnost, npr. za slepe osebe. Pri oblikovanju takšnih standardov bi morali sodelovati strokovnjaki, prav tako pa bi bilo treba opredeliti časovni okvir, v katerem bi bilo treba certifikate pregledati.

Utemeljitev

Neodvisen organ bi zagotovil, da bi se vrednote EU spoštovale v virtualnih svetovih, ki jih uporabljajo državljani.

Recommendation 6

COMPANY AND USER CERTIFICATION FOR THE VIRTUAL WORLDS



Tema: Podatki v virtualnih svetovih: uporaba in varstvo

Priporočilo 7

Uporabniku prijazen „hodnik“ ali „vrata“ v metaverzumu za privolitev v uporabo izbranih podatkov

Kaj

Priporočamo standardiziran in uporabniku prijazen mehanizem, ki bo zagotavljal preglednost glede podatkov (kdo zbira podatke, za kaj se uporabljajo, kako se hranijo in s kom se delijo) in prek katerega se bo izrecno dalo dovoljenje za uporabo.

Kdo

Javni organ ali javno financiran organ na ravni EU, ki morda že obstaja: morda organ pri Evropskem parlamentu, saj bi bila neposredna oblika zastopanja morda bolj zaželena.

Kako

Treba je pojasniti, kateri podatki uporabnikov na virtualnih platformah se zbirajo ter kako se bodo ti podatki delili in uporabljali. Na primer, barvno označena „vrata“ v 3D virtualnem svetu bi pred vstopom na platformo jasno označevala uporabo podatkov (rdeča vrata bi pomenila, da se lahko deli veliko občutljivih podatkov). Ljudje bi morali imeti možnost, da privolijo v to, kako se bodo uporabljali njihovi podatki, kadar koli je to mogoče. Tak mehanizem bi moral biti za podjetja obvezen in standardiziran: da bi to dosegli, potrebujemo nove predpise in vzorčni mehanizem, ki ga bo oblikovala EU in ga bodo morala podjetja uporabljati.

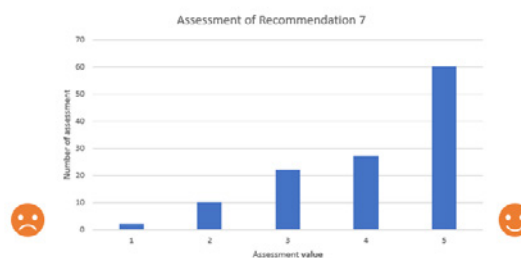
Utemeljitev

Uporabe podatkov ne moremo v celoti preprečiti: to bi drastično vplivalo na konkurenčnost podjetij. Obenem ne moremo resnično zavrniti dajanja kakršnih koli informacij, saj je vse dejavnosti v metaverzumu mogoče nekako obdelati. Vendar pa bi morale obstajati soglasje. Treba je jasno opredeliti, kaj in kako se uporablja, da lahko dejavno privolimo v tako uporabo.

Izziv: kaj storiti s preteklimi podatki, ki so bili podjetjem dani prostovoljno in ki so potrebni za inovacije in trženje?

Recommendation 7

USER-FRIENDLY 'HALLWAY', OR 'GATE' IN THE METAVERSE TO OPT-IN TO SELECTED DATA USAGE



Tema: Centralna agencija in policija za virtualne svetove

Priporočilo 8

Policija za ukrepanje in zaščito v virtualnih svetovih

Kaj

Priporočamo ustanovitev mednarodne policijske institucije s specializiranimi in usposobljenimi uslužbenci: to mora biti organ, ki bo sodeloval z drugimi, kot so Europol in nacionalni organi.

Kako

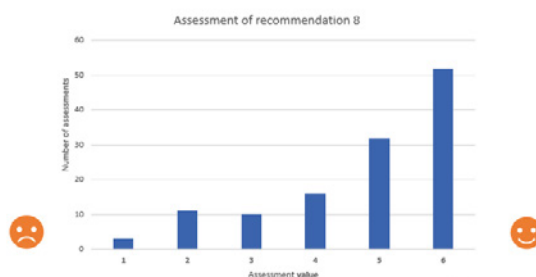
Razlikovati je treba tri področja ukrepanja: „klasična“ kazniva dejanja, kot so tista v resničnem svetu, nezaželeno vedenje, ki se je razširilo v virtualnih svetovih (sovražstvo, ustrahovanje itd.), in zaščita pred samim seboj. Pri drugi kategoriji bi morali najprej podpreti osebo, ki ravna narobe, da se uči iz svojih napak. Kadar se vedenje nadaljuje, moramo ukrepati hitro in postopoma. Na neki točki bi moralo postati kaznivo (od suspenza do dokončne izključitve). Policija bi morala za zaščito, kadar opazi, da se nekdo obnaša sebi nevarno (npr. zasvojenost), tej osebi svetovati. Policija bo s tem nadzorom skrbela za težave in jih preprečevala. Prav tako želimo spomniti na naš prvi cilj, ki je preprečevanje z izobraževanjem (npr. da bi se naučili varne uporabe teh orodij).

Utemeljitev

Pooblastila ne bi smela biti v rokah ene same organizacije. Tega ne more opravljati zasebna organizacija – potrebujemo javne organe, ki bodo delovali kot policija. Vidik sodelovanja je ključen za vprašanja preglednosti, navzkrižni nadzor in spoštovanje nacionalnih organizacij (vsaka država ima svojo policijo). Potreben je tudi mednarodni vidik, saj spletna orodja, kot so virtualni svetovi, nimajo meja, zato moramo sodelovati.

Recommendation 8

A POLICE TO ACT AND PROTECT IN THE VIRTUAL WORLDS



Priporočilo 9**Umetna inteligenca kot podpora policiji v virtualnih svetovih****Kaj**

Priporočamo uporabo umetne inteligence (UI) v metaverzumu za podporo policiji pri preprečevanju kaznivih dejanj in boju proti njim ter pri nadzoru dogajanja v virtualnih svetovih.

Kdo

Opredelitev in uveljavljanje etičnih načel umetne inteligence bi moral določiti neodvisni evropski javni organ, na primer ustavno sodišče.

Kako

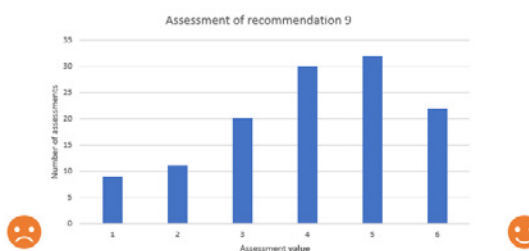
Etična načela, ki opredeljujejo to umetno inteligenco, bi morala biti podobna ustavi v demokraciji. Ta ustava bo sledila etičnim načelom, opredeljenim demokratično (da bi preprečili kakršno koli tveganje za nastanek „velikega brata“ – preprečiti moramo, da bi umetna inteligenca vplivala na vedenje). Ta načela morajo biti dolgoročna in ne smejo biti pod neposrednim vplivom stranke ali osebe na oblasti.

Utemeljitev

Bistveno je, da umetna inteligenca policiji pomaga in je ne nadomešča. Kar zadeva naše drugo priporočilo, je prav tako pomembno, da se ta umetna inteligenca financira in upravlja z javnimi sredstvi ter da je v javni lasti. Ne sme je voditi zasebno podjetje. Če jo želimo ustvariti in potrebujemo znanje zasebnih podjetij, lahko z njimi sklenemo pogodbo. Ta bodo delala strogo na podlagi predhodno opredeljenih etičnih načel. Umetna inteligenca je uporabna za pomoč policiji pri hitrem ukrepanju in je le eno od orodij.

Recommendation 9

**ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A
SUPPORT FOR THE POLICE IN
VIRTUAL WORLDS**



Tema: Učenje in izobraževanje o virtualnih svetovih

Priporočilo 10

Usposabljanje učiteljev o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih

Kaj

Priporočamo, da so učitelji v EU deležni usposabljanja o (1) praktični uporabi digitalnih orodij, (2) tveganjih, varnosti in etiki v virtualnih svetovih ter (3) novih možnostih poučevanja s pomočjo virtualnih svetov.

Kdo

EU je osredotočena na države članice in šole, da bi izboljšala izobraževanje učencev.

Kako

EU bi morala izdati stroge smernice, s katerimi bi države članice pozvala, naj v svoje nacionalno usposabljanje učiteljev vključijo „tečaje o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih“. Učitelji bi morali biti deležni tudi obveznih „osvežitvenih“ tečajev, na podlagi katerih bi pridobili certifikat EU (po vzoru jezikovnih certifikatov). Ta obvezna usposabljanja bi morala biti prilagojena vsem starostnim skupinam in vključevati naslednje teme: etiko, spletno varnost, obvladovanje digitalnih orodij in možnosti poučevanja v virtualnih svetovih. EU bi morala te programe usposabljanja zagotoviti državam članicam. Ta orodja in možnosti poučevanja so dodatek k šolskim učnim načrtom in ne nadomestilo za druge predmete.

Utemeljitev

Usposabljanje učiteljev pomeni, da lahko ti usposablajo svoje učence in že od samega začetka ozaveščajo mlade. Prav tako pomaga zmanjšati digitalno vrzel med učitelji in učenci. Menimo, da je treba usposabljanje o varnem vedenju na spletu in varni uporabi virtualnih svetov izvajati že v osnovni šoli. Zato mora EU države članice spodbujati, da vključijo to usposabljanje učiteljev, in ponujati spodbude v obliki certifikata EU. EU bi morala zagotoviti program usposabljanja, da bi imeli standardiziran sistem.

Recommendation 10

TEACHER TRAINING ON VIRTUAL WORLDS AND DIGITAL TOOLS



Priporočilo 11**Prost dostop do informacij o digitalnih orodjih in virtualnih svetovih za vse državljane EU****Kaj**

Priporočamo, da EU vsem državljanom zagotovi prost in enostaven dostop do ustreznih informacij o digitalnih orodjih in virtualnih svetovih.

Kdo

EU za vse državljane.

Kako

Priporočamo uvedbo komunikacijskega sistema prek tradicionalnih medijev (TV oglasi, oglasni panoji) in vzpostavitev namenske platforme. Ta „platforma za evropske virtualne svetove“ bi morala centralizirati in standardizirati ustrezne informacije o digitalnih orodjih in virtualnih svetovih. Ti informacijski viri morajo ozaveščati o tveganjih virtualnih svetov in poudarjati prednosti teh novih tehnologij.

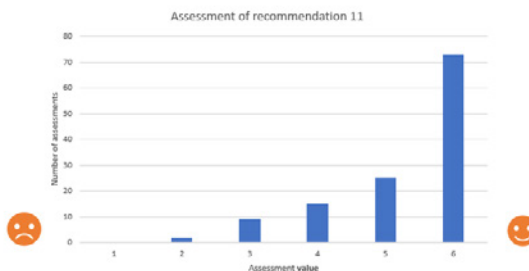
Utemeljitev

Pomembno je, da si EU prizadeva za standardizacijo znanja ter dostopa do virtualnih svetov in digitalnih orodij po vsej EU. Veliko državljanov je pri uporabi teh platform še vedno ranljivih in izpostavljenih zlonamernim osebam.

Recommendation 11

FREE ACCESS TO INFORMATION ABOUT DIGITAL TOOLS AND TO VIRTUAL WORLDS FOR ALL EU CITIZENS

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say



Tema: Okoljska in podnebna trajnostnost

Priporočilo 12

Za krožne virtualne svetove: pravice in odgovornost državljanov in industrije

Kaj

Priporočamo, da se oblikujejo ukrepi za ozaveščanje o okoljskem odtisu in da se zagotovi, da je oprema za virtualne svetove del krožnega gospodarstva. Z zakonodajo o virtualnih svetovih je treba industrijske akterje zavezati k proizvodnji opreme, ki jo je mogoče reciklirati/popraviti, in omejiti težave glede zastarelosti.

Kdo

- Evropska komisija (za opredelitev okvira),
- države članice/regije (za izvajanje ukrepov za ozaveščanje),
- evropski državljani (vseh starosti, saj so ti ukrepi namenjeni njim),
- podjetja, ki proizvajajo opremo za virtualne svetove (za vključitev načel krožnosti v njihov poslovni model).

Kako

Natančneje, ti ukrepi za ozaveščanje se morajo začeti že v šoli. Evropska komisija mora zagotoviti okvir za dostop do teh informacij o virtualnih svetovih in jih narediti dostopnejše, tako da bi morale države članice in regije izvajati te izobraževalne programe.

To bi lahko bila na primer vzpostavitev centrov za usposabljanje, ki bi izvajali tečaje in izdajali certifikate (po „izpitu“, podobnemu voznškemu izpitu). Te tečaje bi morali učenci in učenke opraviti, da bi dokazali, da so seznanjeni z vplivom virtualnih svetov na okolje. Ljudi bi bilo treba usposobiti, tistim, ki želijo dostopati do več informacij, pa bi bilo treba omogočiti, da se naučijo več. Zato je treba zagotoviti, da so informacije lahko dostopne.

Kampanje ozaveščanja bodo vedno koristne, vendar jim morajo slediti zavezujoči instrumenti, kot so predpisi. Deležnikom iz industrije je treba s konkretnim prehodnim obdobjem dati čas, da se pripravijo. Ozaveščanje bi moralo biti namenjeno potrošnikom, zavezujoča zakonodaja pa industriji.

Utemeljitev

Evropska komisija bi morala oblikovati ukrepe za ozaveščanje o recikliranju opreme za metaverzum, ki bi zajemali tudi celoten življenjski cikel metaverzuma. Začeti je treba že zelo zgodaj; že od najmlajših let (zlasti v šolah), pa tudi pri starejših ljudeh. Te informacije morajo biti personalizirane in prilagojene ciljni skupini.

Tem ukrepom bi morala slediti usklajena zakonodaja, s katero bi deležnike iz industrije prisilili k proizvodnji izdelkov, ki jih je mogoče reciklirati/popraviti, in k omejevanju zastarelosti njihovih izdelkov.

Recommendation 12

FOR CIRCULAR VIRTUAL WORLDS: RIGHTS AND RESPONSIBILITY OF CITIZENS AND INDUSTRIES

Average
4,8



Priporočilo 13**Zeleni virtualni svetovi z obnovljivo in pregledno energijo****Kaj**

Priporočamo uvedbo sistema kazni in nagrad za podjetja, ki delujejo v virtualnih svetovih, da bi internalizirali okoljske stroške njihove opreme.

Kdo

- Evropska komisija, ki bi razvila ustrezen regulativni okvir.
- Države članice, ki bi zagotavljale finančne spodbude za spodbujanje podjetij, da v svoje poslovne modele sprejmejo bolj trajnostne rešitve.
- Podjetja, ki na enotnem trgu EU upravljajo podatkovne centre in hranijo podatke, povezane z virtualnimi svetovi, bi morala spoštovati zakonodajo. Ta podjetja bi bila prvi cilj priporočila.

Kako

Evropska komisija bi morala od podjetij, ki upravljajo podatkovne centre in opremo, povezano z virtualnimi svetovi, zahtevati, da nadomestijo porabljeno energijo. To bi lahko bil podoben sistem kot trg ogljika, ki bi ta podjetja prisilil, da plačujejo za onesnaževanje, ki ga povzročajo. Tej rešitvi bi lahko sledile finančne spodbude, s katerimi bi podjetja spodbujali k večji trajnostnosti in energijski učinkovitosti. Za zagotovitev učinkovitega izvajanja bi bilo treba razviti sistem spremljanja.

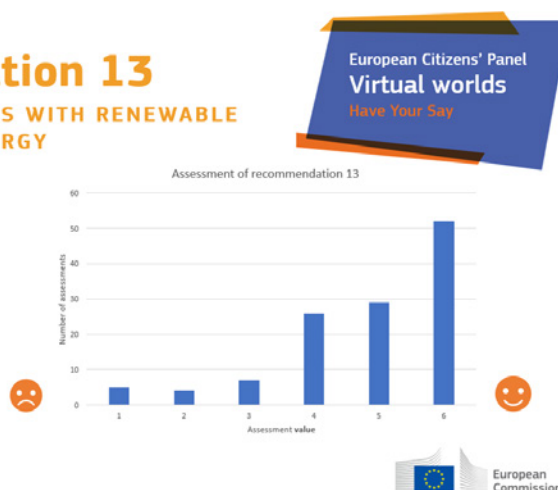
Predlagati bi bilo treba tudi večjo preglednost: potrošniki morajo imeti možnost, da se seznanijo z okoljskim odtisom svoje uporabe virtualnih svetov in sprejmejo ozaveščene odločitve. To je mogoče doseči s sistemom ocenjevanja, ki bi ga morala podjetja namestiti na izdelke, ki jih prodajajo, da bi izmerila njihovo raven trajnosti, ter s sistemom sledljivosti.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Recommendation 13

GREEN VIRTUAL WORLDS WITH RENEWABLE AND TRANSPARENT ENERGY



Tema: Vpliv na zdravje in raziskovalni program za virtualne svetove

Priporočilo 14

Virtualni svetovi – skupaj odgovorno zgradimo zdravo prihodnost!

Kaj

Priporočamo, da Evropska unija vzpostavi intenzivni raziskovalni program o vplivu virtualnih svetov na naše zdravje.

Kdo

Vsaka država članica mora na nacionalni ravni v sodelovanju z evropskim organom ustanoviti odbor strokovnjakov. Evropske institucije in države članice bi morale sodelovati pri financiranju teh raziskovalnih programov.

Neodvisni strokovnjaki z različnih področij znanja (psihologija, nevrologija, kognitivna znanost, sociologija itd.) bi lahko tesno sodelovali s strokovnjaki, ki se znotraj evropskih institucij že ukvarjajo s to temo, in s ključnimi deležniki iz zasebnega sektorja. To bi lahko potekalo prek specializiranega evropskega združenja, ki bi se redno sestajalo.

Kako

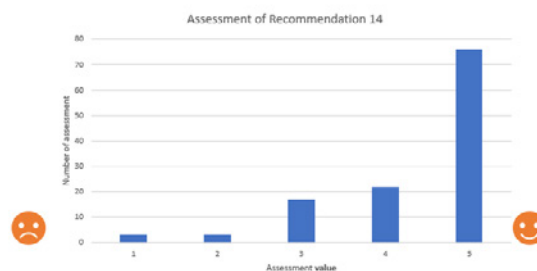
Z razvojem virtualnih svetov bo ta raziskovalni program moral rasti. Industrijski akterji, ki te tehnologije pripeljejo do tržne zrelosti, bodo morali pri tem obvezno sodelovati. Industrijski akterji bi lahko imeli tudi lastne raziskovalne programe, ki bi jih spremljala in ocenjevala Evropska unija. Dostop do rezultatov mora biti javno dostopen in pregleden.

Utemeljitev

Podprite to priporočilo. Ni nam treba ponavljati napak iz preteklosti, potrebujemo raziskave za razumevanje vpliva virtualnih svetov na naše zdravje.

Recommendation 14

VIRTUAL WORLDS, LET'S BUILD A HEALTHY FUTURE TOGETHER RESPONSIBLY!



Priporočilo 15**Kazalniki za zdrave, vključujoče, pregledne in trajnostne virtualne svetove****Kaj**

Priporočamo uvedbo kazalnikov, ki lahko merijo vplive uporabe virtualnih svetov na družbo, okolje ter duševno in telesno zdravje.

Kdo

Strokovnjaki z različnih področij bi na podlagi rezultatov raziskovalnih programov oblikovali kazalnike. Odbor strokovnjakov bi na podlagi teh kazalnikov pripravil priporočila, ki bi ustrezala evropskim standardom za profesionalno in individualno uporabo, za pomoč evropskim institucijam pri oblikovanju politike.

Evropske institucije bi lahko te kazalnike uporabile za pripravo smernic politike za države članice, ki bi na nacionalni ravni izvajale predpise za profesionalno in individualno uporabo. Te politike bi se lahko zgledovale po tem, kar je bilo storjeno na drugih področjih politike (npr. opozorila za tobak, alkohol in droge).

Ključni deležniki v industriji (npr. podjetja) morajo te evropske standarde spoštovati.

Kako

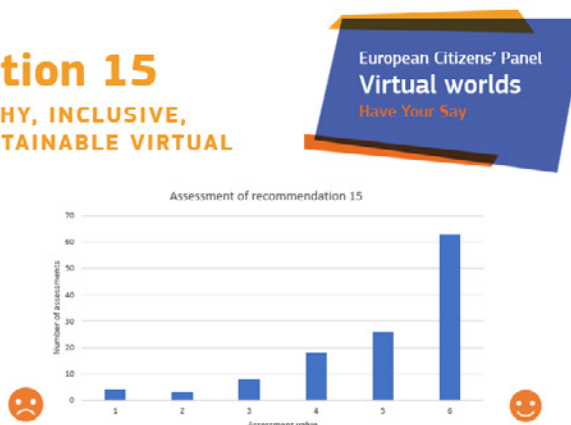
Ti kazalniki se bodo morali sčasoma razvijati, in sicer z raziskavami ter zagotavljanjem preglednega razširjanja in odprtega dostopa do informacij. Ti kazalniki bi lahko pomagali pri uvedbi standardov za certifikacijo, ki bi jih morala podjetja upoštevati pri izvajanju storitev (s posebnim poudarkom na zdravju). To je pomembno za podjetja, ki zagotavljajo orodja za metaverzum, in za vsa druga podjetja, da bi svojim delavcem zagotovila varno in strokovno uporabo virtualnih svetov.

Utemeljitev

Podprite to priporočilo, saj nas lahko pismenost in ozaveščenost rešita pred morebitnimi grožnjami, ki jih povzroča širjenje virtualnih svetov.

Recommendation 15

INDICATORS FOR HEALTHY, INCLUSIVE,
TRANSPARENT AND SUSTAINABLE VIRTUAL
WORLDS



Tema: Izmenjava informacij in ozaveščanje

Priporočilo 16

Akt o virtualnih svetovih na področju izobraževanja in ozaveščanja – „Jaz, ti in metaverzum“

Kaj

Priporočamo smernice o tem, kako biti digitalni državljani – dobra pravila za obnašanje v digitalnih svetovih.

Kdo

EU bi morala smernice pripraviti tako, da bi imenovala skupino strokovnjakov, ki bi vključevala strokovnjake z različnih področij, raziskovalce/univerze, podjetja, nacionalne vlade in uporabnike metaverzuma. Vloga posameznih akterjev je naslednja:

- EU: ustanoviti skupino strokovnjakov za pripravo smernic in o tem opraviti javno razpravo, v razpravo vključiti državljane,
- nacionalne vlade: zagotoviti, da se smernice uporabljajo v izobraževanju, in na splošno obveščati o njih,
- raziskovalci/univerze: spremljati razvoj in izdajati priporočila,
- podjetja: upoštevati smernice, da bi zagotovila varnost uporabnikov,
- uporabniki metaverzuma: državljani so odgovorni za dejavno sodelovanje v razpravi ter oblikovanju smernic in politik.

Kako

Smernice bi morale med drugim (treba je še pripraviti) vsebovati:

- kaj je metaverzum in kako ga je mogoče uporabiti,
- kako ne deliti podatkov, ki jih ne želite deliti (piškotki itd.),
- kako se izogniti napačnim informacijam,
- dolžnosti, ki jih imate pri posredovanju pravih informacij,
- kako ne škodovati okolju,
- pravice, ki jih imate, in kako jih lahko branite (kakšne so možnosti),
- možna zdravstvena tveganja.

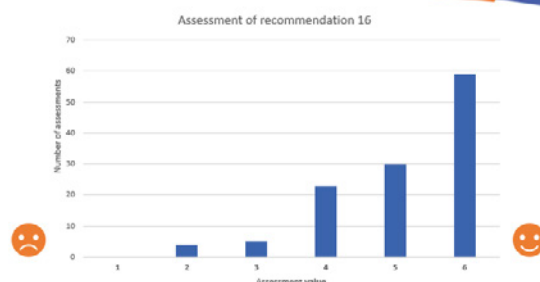
Smernice bi bilo treba razširjati na različne načine: s formalnim izobraževanjem in kampanjami ozaveščanja.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Recommendation 16

VIRTUAL WORLDS ACT ON EDUCATION AND AWARENESS RAISING - 'YOU, ME AND THE METAVERSE'



Priporočilo 17**Akt „Moji podatki niso tvoji podatki“ – „Pravi podatki v pravih rokah“****Kaj**

Priporočamo „pogoje“ za podjetja o tem, kako državljanom zagotavljajo varnost osebnih podatkov in preglednost.

Kdo

EU bi morala pripraviti okvir o virtualnih svetovih ter varstvu in preglednosti podatkov.

- EU: morala bi pripraviti pravni akt posebej o virtualnih svetovih (če še niso zajeti).
- Nacionalne vlade: morale bi izvajati direktivo in izboljšati izpolnjevanje predpisov v podjetjih.
- Raziskovalci/univerze: vključiti bi bilo treba strokovnjake s področja prava, ekonomije, etike in človekovih pravic, da bi predstavili svoje poglede in mnenja.
- Podjetja: morala bi upoštevati sedanje in nove okvire ter zagotavljati skladnost z njimi.
- Uporabniki metaverzuma: državljani bi morali dejavno sodelovati v razpravi in oblikovanju politik.

Kako

Potrebujemo pravni akt EU o tem, katere osebne podatke lahko podjetja zbirajo in uporabljajo ter kako naj obveščajo o tem, kaj z njimi počnejo.

Podjetja bi morala ljudi o tem obveščati na jedrnat, jasen in razumljiv (vsem dostopen) način. Zagotavljati bi morala informacije o tem:

- katere podatke zbirajo,
- ali bodo podatki izbrisani in kako,
- kako dolgo jih bodo hranila,
- kje in kako bodo podatki shranjeni,
- prožnosti glede tega, katere podatke želite deliti za uporabo spletnih platform.

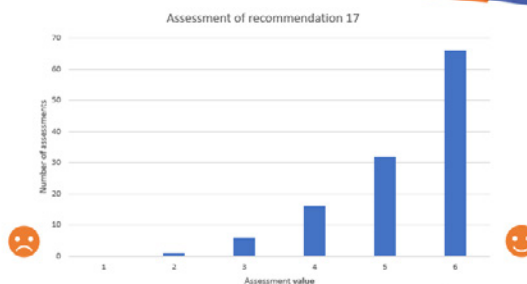
Utemeljitev

Državljanji niso podali utemeljitve.

Recommendation 17

MY DATA IS NOT YOUR DATA ACT - 'THE RIGHT DATA IN THE RIGHT HANDS'

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say



Tema: Digitalna identiteta v virtualnih svetovih

Priporočilo 18

Razvoj digitalne infrastrukture

Kaj

Priporočamo zagotavljanje enakega dostopa do digitalnih tehnologij, in sicer z izvajanjem daljnosežnega načrta za razvoj infrastrukture. Načrt bi moral biti osredotočen na cenovno dostopen razvoj za vse.

Kdo

Upamo, da bodo imeli v prihodnosti vsi državljani EU dostop do brezplačnega in dobrega dostopa do interneta, ki ga bodo zagotavljala zasebna podjetja. V nasprotnem primeru, na primer na podežlju, kjer to za zasebna podjetja ni dobičkonosno, bi morala EU prevzeti pobudo in zagotoviti internetno povezavo.

Kako

EU mora vlagati v izobraževanje inženirjev, da bomo imeli pravo in potrebno delovno silo za izvajanje in vzpostavitev internetnega dostopa za vse. Priporočilo je treba v celoti uresničiti do leta 2031, vendar na poti do tja potrebujemo tudi nekatere podcilje. Na primer cilj glede tega, kdaj bo internet dostopen v vseh velikih mestih, v vseh izobraževalnih ustanovah itd.

Utemeljitev

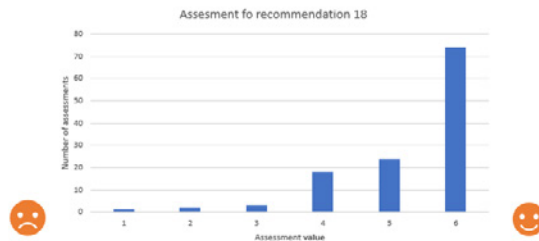
Za vzpostavitev evropskega virtualnega sveta je treba najprej zagotoviti enako povezanost za vse evropske državljane. Zato je na ravni EU potreben načrt za razvoj digitalne infrastrukture.

Glavni izziv je delitev odgovornosti med EU in državami članicami. Ali naj ta načrt financira in izvaja EU ali države članice?

Poleg tega je za uresničitev želja potrebna natančna časovnica, zato se je skupina odločila, da bo kot rok določila leto 2031.

Recommendation 18

DIGITAL INFRASTRUCTURE DEVELOPMENT



Priporočilo 19**EU mora pripraviti predpise o digitalni identiteti in o tem, kdaj dovoliti in zagotoviti pravico državljanov do anonimnosti****Kaj**

Na ravni EU bi bilo treba sprejeti predpise o tem, kdaj je v digitalnem svetu treba izkazati svojo istovetnost in kdaj je mogoče ostati anonimen. Ko govorimo o zabavi, prostem času ali raziskavah, bi moralo biti mogoče ostati anonimen. Kadar pa je ključnega pomena, da se pozna identiteta nekoga, bi morala biti avtentikacija z digitalno identifikacijo obvezna. Na primer pri prenosu denarja, uporabi vladnih storitev ali nakupu določenega blaga, za katero se zahteva dovoljenje ali za katero velja starostna omejitev.

Kdo

EU mora sprejeti predpise, ki so skladni s svetovnimi trendi, ponudniki storitev pa jih morajo spoštovati.

EU si mora na mednarodni in diplomatski ravni prizadevati za deljenje ozaveščenosti z drugimi regionalnimi organizacijami. Države članice bodo morale ta razvoj nadzorovati in poročati o morebitnih kršitvah.

Kako

Težko si je predstavljati, kako bi lahko uresničili to pomembno priporočilo. Zato mora EU najprej podpreti raziskave na to temo. Poleg tega je treba državljane poučiti o tem, kaj pomeni anonimnost in kako se uporabljajo naši podatki. Prav tako je pomembno, da obstajajo določene posledice/sankcije, če ponudniki storitev kršijo predpise.

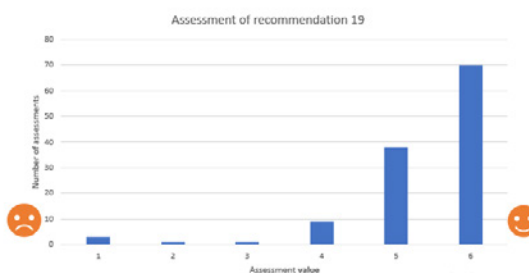
Utemeljitev

Vprašanje anonimnosti je za skupino ključnega pomena. Vendar je anonimnost zelo raznoliko vprašanje, ki ga je treba prenesti v različne situacije. Zato je potrebna določena stopnja prožnosti in prilagodljivosti, da se ohrani svoboda, prijaznost in preglednost.

Recommendation 19

EU NEEDS TO DEVELOP REGULATIONS ON DIGITAL IDENTITY AND ON WHEN TO ALLOW AND SECURE CITIZENS' RIGHT TO BE ANONYMOUS

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say



Tema: Povezljivost in dostop do virtualnih svetov

Priporočilo 20

Dostopnost za vse – nihče ne sme biti zapostavljen

Kaj

Priporočamo, da se vsem državljanom EU tehnično in postopkovno omogočita dostop do možnosti metaverzuma in njihova uporaba v skladu z njihovimi potrebami, željami in zanimanji.

Kdo

Želimo, da se metaverzum oblikuje na podlagi ozaveščenega sodelovanja med javnimi organi, zasebnimi subjekti in civilno družbo. EU bi morala prevzeti odgovornost za zagotavljanje enakih možnosti v metaverzumu za vse državljane EU.

Kako

Potrebujemo institucionalne in pravne okvire, ki bi zagotavljali varno uporabo in zaščito državljskih pravic.

Dostopnost je skupna odgovornost javnih organov, zasebnih subjektov in širše družbe. Ti trije akterji bi morali skupaj nenehno preučevati posledice metaverzuma, da bi ohranjali ustrezne okvire.

EU bi si morala prizadevati, da se metaverzum razvija v skladu s potrebami vseh državljanov (vključno z marginaliziranimi skupinami, manjšinami itd.).

Priporočamo, da se vsakemu državljanu EU omogoči dostop do ustreznih znanj in spretnosti ter opreme za enostavno uporabo metaverzuma.

Vsakdo bi moral imeti možnost, da se svobodno odloči, ali bo sodeloval (ali ne) v platformah državljanov v metaverzumu, ne da bi pri tem tvegala izključenost.

Utemeljitev

Bistvo tega priporočila sta pravičnost in enakost, temeljni vrednoti demokratičnih družb.

To priporočilo upošteva več vidikov, povezanih z dostopnostjo.

Recommendation 20

ACCESSIBILITY FOR ALL - NO ONE LEFT BEHIND



Priporočilo 21**Pravni okviri za preglednost in zaščito vseh v metaverzumu – dajanje prednosti ranljivim skupinam****Kaj**

Priporočamo jasne pravne okvire, ki bi temeljili na tekočih raziskavah o varni in pozitivni uporabi metaverzuma.

Kdo

Pravni strokovnjaki EU in tehnokrati EU.

Kako

Okviri bi morali zagotavljati zaščito ranljivih skupin (otrok, starejših, oseb, ki se jim odrekajo pravice) pred manipulacijami in grožnjami. Temeljiti bi morali na potrebi po pravnih določbah, ki so jih opredelile delovne skupine.

Ti okviri bi morali vključevati določbe za tekoče raziskave o pozitivnih in negativnih učinkih metaverzuma, med drugim o:

- strahu pred zasvojenostjo,
- vplivom na zdravje,
- strahom, da bodo nekatere skupine/regije zapostavljene ali prezrte,
- vplivu na trge dela.

Preglednost in zaščita bi se morali odražati v naložbah, ki jih podpira EU.

Utemeljitev

Zaščita državljanov je izjemno pomembna – varovanje:

- sebe,
- naših identitet,
- tistih, ki so ranljivi.

Varnost mora biti naša prednostna naloga.

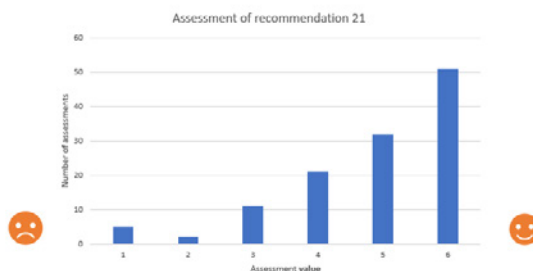
Bistveno je, da so zaščitene pravice vseh ljudi. Zlasti ko gre za ranljive osebe.

Z dobrimi pravili se zmanjšuje tveganje za kriminalne in škodljive dejavnosti v metaverzumu.

Predpisi EU lahko postavijo svetovni zgled/standard.

Recommendation 21

LEGAL FRAMEWORKS FOR TRANSPARENCY AND PROTECTION OF EVERYONE IN THE METAVERSE - PRIORITISING VULNERABLE GROUPS



Tema: Mednarodno sodelovanje in standardi

Priporočilo 22

Oznake/certifikati EU za aplikacije virtualnih svetov

Kaj

Priporočamo, da EU uvede lahko razumljive in dostopne oznake/certifikate za aplikacije virtualnih svetov, da bi zagotovila, da so varne in zanesljive.

Kdo

EU v sodelovanju z deležniki, kot so raziskovalci, strokovnjaki, poslovni subjekti/podjetja in lokalne vlade.

Kako

Z uvedbo standardiziranih oznak/certifikatov za aplikacije virtualnih svetov v Evropski uniji, da bi zaščitili uporabnike. Oznake/certifikati bi morali ljudi obveščati o varnosti, zaščiti in zanesljivosti aplikacije.

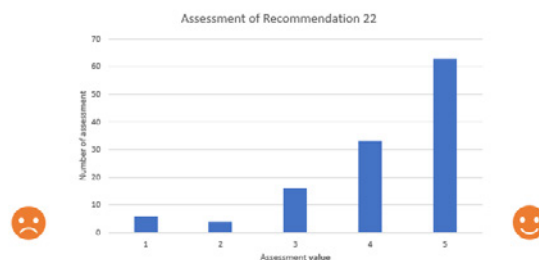
Oznaka/certifikat bi morala biti lahko razumljiva (npr. smeški, črke: A-B-C-D). Pomembno je, da je vsak uporabnik obveščen o oznaki/certifikatu aplikacije, preden jo začne uporabljati. Oznaka/certifikat bi morala služiti kot vodilo ljudem, na podlagi katerega bi se lahko svobodno odločili, ali bodo aplikacijo uporabljali ali ne. Če bi bilo potrebno, bi morali oznake/certifikate prilagoditi posameznim sektorjem.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Recommendation 22

EU LABELS/CERTIFICATES ON VIRTUAL WORLD APPLICATIONS



Priporočilo 23**EU kot močan akter/pionir v virtualnih svetovih****Kaj**

Priporočamo, da se države članice EU združijo in postanejo močan skupni akter/pionir pri nadzoru, spremljanju in urejanju virtualnih svetov, da bi ohranile naše demokratične vrednote in jih razširile v druge države.

Kdo

Evropska komisija v sodelovanju z deležniki.

Kako

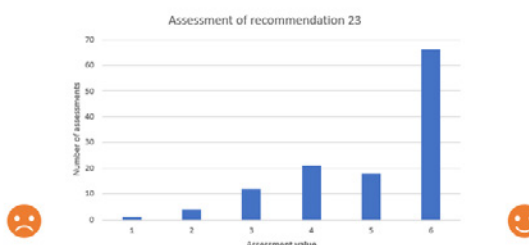
EU bi morala postati pionir z določitvijo okvira za virtualne svetove, ki bi temeljil na naših demokratičnih vrednotah. Če oblikujemo okvir, ki bo v EU ustvaril blaginjo, bo ta služil kot model za druge regije in države. EU bi morala ustvariti spodbude za podpiranje in spodbujanje trajnosti in rasti. Morala bi enotno sodelovati, da bi postala zgled drugim državam in regijam. Poleg tega bi morala odstraniti ovire za sodelovanje v virtualnih svetovih, na primer z vzpostavitvijo zadostne in zanesljive infrastrukture.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Recommendation 23

EU AS A STRONG PLAYER/PIONEER IN THE VIRTUAL WORLDS



3 OCENA PRIPOROČIL

Državljeni so vsa priporočila ocenili na lestvici od 1 do 6. Vrednost 1 pomeni „se ne strinjam/ne podpiram“ priporočila, vrednost 6 pa „zelo se strinjam/močno podpiram“.

Št.	PRIPOROČILO	Povprečje
1	Trgi dela v evropskih virtualnih svetovih	5,0
2	Vzpostavitev usklajenega usposabljanja za delo v virtualnih svetovih	5,0
3	Redni pregled obstoječih ustreznih smernic EU za virtualne svetove	4,8
4	Finančna podpora za razvoj virtualnih svetov	4,8
5	Participativni forumi za skupni razvoj, predpise in standarde	4,8
6	Certificiranje podjetij in uporabnikov za virtualne svetove	4,8
7	Uporabniku prijazen „hodnik“ ali „vrata“ v metaverzumu za privolitev v uporabo izbranih podatkov	5,0
8	Policija za ukrepanje in zaščito v virtualnih svetovih	4,8
9	Umetna inteligenca kot podpora policiji v virtualnih svetovih	4,1
10	Usposabljanje učiteljev o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih	5,5
11	Prost dostop do informacij o digitalnih orodjih in virtualnih svetovih za vse državljane EU	5,3
12	Za krožne virtualne svetove: pravice in odgovornost državljanov in industrije	4,8
13	Zeleni virtualni svetovi z obnovljivo in pregledno energijo	4,8
14	Virtualni svetovi, skupaj odgovorno zgradimo zdravo prihodnost!	5,3
15	Kazalniki za zdrave, vključujoče, pregledne in trajnostne virtualne svetove	5,0
16	Akt o virtualnih svetovih na področju izobraževanja in ozaveščanja – „Jaz, ti in metaverzum“	5,1
17	Akt „Moji podatki niso tvoji podatki“ – „Pravi podatki v pravih rokah“	5,3
18	Razvoj digitalne infrastrukture	5,3
19	EU mora pripraviti predpise o digitalni identiteti in o tem, kdaj dovoliti in zagotoviti pravico državljanov do anonimnosti	5,4
20	Dostopnost za vse – nihče ne sme biti zapostavljen	4,9
21	Pravni okvirji za preglednost in zaščito vseh v metaverzumu – dajanje prednosti ranljivim skupinam	4,9
22	Oznake/certifikati EU za aplikacije virtualnih svetov	5,2
23	EU kot močan akter/pionir v virtualnih svetovih	5,0

STIK Z EU

Osebno

Po vsej Evropski uniji je na stotine centrov Europe Direct. Naslov najbližjega lahko najdete na spletu (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_sl).

Po telefonu ali pisno

Europe Direct je služba, ki odgovarja na vaša vprašanja o Evropski uniji. Nanjo se lahko obrnete:

- s klicem na brezplačno telefonsko številko: 00 800 6 7 8 9 10 11 (nekateri ponudniki lahko klic zaračunajo),
- s klicem na navadno telefonsko številko: +32 22999696,
- z uporabo obrazca: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_sl.

ISKANJE INFORMACIJ O EU

Na spletu

Informacije o Evropski uniji v vseh uradnih jezikih EU so na voljo na spletišču Europa (european-union.europa.eu).

Publikacije EU

Publikacije EU si lahko ogledate ali naročite na op.europa.eu/sl/publications. Za več izvodov brezplačnih publikacij se obrnite na Europe Direct ali najbližji dokumentacijski center (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_sl).

Zakonodaja EU in drugi dokumenti

Do pravnih informacij EU, vključno z vso zakonodajo EU od leta 1951 v vseh uradnih jezikovnih različicah, lahko dostopate na spletišču EUR-Lex (eur-lex.europa.eu).

Odpri podatki EU

Na portalu data.europa.eu lahko dostopate do odprtih zbirk podatkov institucij, organov in agencij EU. Zbirke podatkov lahko brezplačno prenesete ter jih ponovno uporabite za komercialne in nekomercialne namene. Na portalu so dostopne tudi številne zbirke podatkov iz evropskih držav.



Urad za publikacije
Evropske unije

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06580-8
ISBN 978-92-68-06581-5

doi:10.2775/643988
doi:10.2775/569168

NA-09-23-365-SL-C
NA-09-23-365-SL-N