



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ
ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Στρασβούργο, 11.7.2023
SWD(2023) 250 final

ΜΕΡΟΣ 2/2

ΕΓΓΡΑΦΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ
που συνοδεύει το έγγραφο

**ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ
ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ, ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ, ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ
ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΩΝ**

**Πρωτοβουλία της ΕΕ για το Web 4.0 και τους εικονικούς κόσμους: προβάδισμα στην
επόμενη τεχνολογική μετάβαση**

{COM(2023) 442 final}

| | | |
|------|--|---|
| 1. | ΕΙΣΑΓΩΓΗ..... | 2 |
| 2. | ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ..... | 3 |
| 3. | ΕΚΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΛΙΤΩΝ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ..... | 4 |
| 3.1. | Η ομάδα..... | 4 |
| 3.2. | Οι συστάσεις..... | 5 |
| 3.3. | Επόμενα βήματα..... | 6 |

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παρόν έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής (SWD) συνοδεύει την ανακοίνωση με τίτλο **«Πρωτοβουλία της ΕΕ για το Web 4.0 και τους εικονικούς κόσμους: προβάδισμα στην επόμενη τεχνολογική μετάβαση»** και παρέχει επισκόπηση των τάσεων της αγοράς, καθώς και πρόβλεψη ανά επιλεγμένο βιομηχανικό οικοσύστημα.

Στο παράρτημα παρέχονται οι τελικές 23 συστάσεις που διατυπώθηκαν από τους πολίτες στο πλαίσιο των εργασιών της ομάδας πολιτών για τους εικονικούς κόσμους.

2. ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

| Όρος ή ακρωνύμιο | Έννοια ή λειτουργικός ορισμός — οι προτεινόμενοι ορισμοί προορίζονται αποκλειστικά για τον σκοπό του παρόντος εγγράφου και για την κατανόησή του |
|--------------------------------|---|
| Επαυξημένη πραγματικότητα (AR) | Διαδραστική τεχνολογία που ενσωματώνει ψηφιακές πληροφορίες με το φυσικό περιβάλλον του χρήστη σε πραγματικό χρόνο. Ενισχύει την αντίληψη των αντικειμένων και των περιβαλλόντων του πραγματικού κόσμου από τον χρήστη, μέσω της επικάλυψής τους με ψηφιακά αισθητηριακά ερεθίσματα. Η εμπειρία της επαυξημένης πραγματικότητας μπορεί να επιτευχθεί μέσω διαφόρων συσκευών, όπως έξυπνα τηλέφωνα, ταμπλέτες και έξυπνα γυαλιά. |
| Ομάδα πολιτών | Καινοτόμο δημοκρατικό μέσο που θέτει τους πολίτες στο επίκεντρο της χάραξης δημόσιας πολιτικής. Τυχαία επιλεγμένοι πολίτες και από τα 27 κράτη μέλη της ΕΕ έρχονται σε επαφή για να συζητήσουν βασικές επικείμενες προτάσεις σε ευρωπαϊκό επίπεδο και για να διατυπώσουν συστάσεις τις οποίες θα λάβει υπόψη η Ευρωπαϊκή Επιτροπή κατά τον καθορισμό των πολιτικών της στόχων και συγκεκριμένων πολιτικών. |
| Ψηφιακή ταυτότητα | Συλλογή δεδομένων η οποία αντιπροσωπεύει με μοναδικό τρόπο ένα άτομο ή έναν οργανισμό στον ψηφιακό κόσμο. Η ψηφιακή ταυτότητα χρησιμοποιείται για σκοπούς ταυτοποίησης, εξουσιοδότησης και επαλήθευσης στο διαδίκτυο. Περιλαμβάνει τα ψηφιακά ίχνη που μένουν στο διαδίκτυο κατά τη χρήση ψηφιακών υπηρεσιών. |
| Μετασύμπαν (Metaverse) | Διαλειτουργικό δίκτυο εικονικών κόσμων |
| Web 4.0 | Η 4η γενιά του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web), όπου ο φυσικός και ο ψηφιακός κόσμος αναμειγνύονται ανεπαίσθητα, με αποτέλεσμα να καθίστανται δυνατές πιο διαισθητικές και εμπυθιστικές εμπειρίες. Με τη χρήση προηγμένης τεχνητής και διάχυτης νοημοσύνης, του διαδικτύου των πραγμάτων, εικονικών κόσμων και δυνατοτήτων διευρυμένης πραγματικότητας, τα ψηφιακά και τα πραγματικά αντικείμενα και περιβάλλοντα ενοποιούνται πλήρως και επικοινωνούν μεταξύ τους, μέσω πιο συνεργατικών, αποκεντρωμένων και χρηστοκεντρικών προσεγγίσεων. |
| Εικονικοί κόσμοι | Διαρκή, τρισδιάστατα, εμπυθιστικά περιβάλλοντα πραγματικού χρόνου που καθιστούν ασαφή τα όρια μεταξύ πραγματικού και εικονικού, για σκοπούς όπως η κοινωνικοποίηση, η εργασία, η μάθηση, η εκτέλεση συναλλαγών, το παιχνίδι και η δημιουργία. |

3. ΕΚΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΛΙΤΩΝ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ

Σε συνέχεια των τελικών συστάσεων της Διάσκεψης για το μέλλον της Ευρώπης, η Επιτροπή, στην ανακοίνωσή της με τίτλο «Υλοποίηση του οράματος με συγκεκριμένες δράσεις», της 17ης Ιουνίου 2022, δεσμεύτηκε να δώσει τη δυνατότητα σε ομάδες πολιτών να διαβουλευόνται και να διατυπώνουν συστάσεις πριν από ορισμένες βασικές προτάσεις.

Η δεύτερη από τις εν λόγω **ομάδες πολιτών νέας γενιάς** διοργανώθηκε από τη Γενική Διεύθυνση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών και τη Γενική Διεύθυνση Επικοινωνίας, μεταξύ της 24ης Φεβρουαρίου και 23ης Απριλίου 2023, με θέμα τους **εικονικούς κόσμους**. Η ομάδα συμπληρώνει τις διαβουλεύσεις που διεξήγαγε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή με διάφορα ενδιαφερόμενα μέρη ενόψει της πρωτοβουλίας για τους εικονικούς κόσμους που ανακοινώθηκε στο πρόγραμμα εργασίας της Επιτροπής για το 2023.

Οι πολίτες ερωτήθηκαν σχετικά με το όραμα, τις αρχές και τις δράσεις που θα πρέπει να καθοδηγούν την ανάπτυξη επιθυμητών και δίκαιων ψηφιακών περιβαλλόντων σε αναδυόμενους εικονικούς κόσμους με βάση τη διακήρυξη της ΕΕ σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές¹. Η ΕΕ και τα κράτη μέλη της έχουν δεσμευτεί να αξιοποιήσουν το δυναμικό του ψηφιακού μετασχηματισμού, διασφαλίζοντας παράλληλα τα δικαιώματα των ανθρώπων που ζουν στην ΕΕ. Οι συστάσεις που προέκυψαν τροφοδοτούν την ανακοίνωση με τίτλο «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. Οι εν λόγω συστάσεις θα ληφθούν επίσης υπόψη για μελλοντικές πρωτοβουλίες.

3.1. Η ομάδα

Η ομάδα **απαρτιζόταν** από 140 τυχαία επιλεγμένους πολίτες, ώστε να αντικατοπτρίζουν την πολυμορφία της ΕΕ όσον αφορά την ηλικία, το φύλο, το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο, την εκπαίδευση και τη γεωγραφία (ιθαγένεια και κατοικία σε αστικές/αγροτικές περιοχές). Οι πολίτες συναντήθηκαν κατά τη διάρκεια τριών σαββατοκύριακων για να διατυπώσουν ένα σύνολο κατευθυντήριων αρχών και δράσεων για την ανάπτυξη δίκαιων και επιθυμητών εικονικών κόσμων στην ΕΕ.

Την ομάδα **βοήθησαν** επαγγελματίες συντονιστές και διαμεσολαβητές, εμπειρογνώμονες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, καθώς και μια επιτροπή γνώσεων η οποία περιλάμβανε εξωτερικούς εμπειρογνώμονες.

¹ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/declaration-european-digital-rights-and-principles>

3.2. Οι συστάσεις

Στο πλαίσιο των εργασιών τους για την κατάρτιση των συστάσεων, οι πολίτες επέδειξαν **υψηλό επίπεδο δέσμευσης και συμμετοχής** και κατόρθωσαν να παρουσιάσουν μια μελλοντοστρεφή έκδοση για τους εικονικούς κόσμους, παρά την πολυπλοκότητα και τον καινοτόμο χαρακτήρα ενός θέματος στο οποίο πολλές μεταβλητές εξακολουθούν να παραμένουν-άγνωστες. Κατά τη διάρκεια της πρώτης συνεδρίασης της ομάδας, οι πολίτες συμμετείχαν σε μια έκθεση, στην οποία τους δόθηκε η δυνατότητα να μάθουν περισσότερα και να βιώσουν απτά παραδείγματα και περιπτώσεις χρήσης εικονικών κόσμων, ενώ και το ίδιο το διαδικτυακό τμήμα της συνεδρίασης διεξήχθη μέσω μιας πλατφόρμας εικονικών κόσμων.

Στις 23 συστάσεις της ομάδας —όπως παρατίθενται στο παράρτημα— υιοθετείται μια **ευρεία συστημική προσέγγιση** και εξετάζεται γενικότερα η ανάπτυξη των εικονικών κόσμων. Στις συστάσεις των πολιτών υπογραμμίζεται ότι η ανάπτυξη εικονικών κόσμων θα πρέπει να βασίζεται στα ψηφιακά δικαιώματα, τη νομοθεσία και τις αξίες της ΕΕ, με στόχο τη δημιουργία συμπεριληπτικών, προσβάσιμων, διαφανών και βιώσιμων εικονικών κόσμων. Για παράδειγμα, οι πολίτες προτείνουν δράσεις για τη διασφάλιση της ευρείας προσβασιμότητας στους εικονικούς κόσμους, ζητούν φιλικά προς τον χρήστη έντυπα συγκατάθεσης 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, περιλαμβανομένων 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** σε νέους εικονικούς κόσμους, συμβάλλοντας με τον τρόπο αυτό στη διαμόρφωση παγκόσμιων προτύπων.

Οι συστάσεις επιβεβαιώνουν την ανάγκη υιοθέτησης **τεκμηριωμένης προσέγγισης**, η οποία θα καθοδηγεί την ανάπτυξη **ανθρωποκεντρικών** εικονικών κόσμων, αναδεικνύοντας τη σημασία της έρευνας για την αξιολόγηση των επιπτώσεων στην υγεία, καθώς και των συμπεριληπτικών συμμετοχικών φόρουμ για τη θέσπιση κοινών προτύπων. Στις συστάσεις αναγνωρίζεται εξίσου η 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**, ώστε να επωφελείται 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 του κλάδου όσο και των πολιτών. Ταυτόχρονα, οι πολίτες αφιέρωσαν επίσης σημαντικό χρόνο στη συζήτηση των πτυχών της ασφάλειας και της προστασίας, συμπεριλαμβανομένων της επιβολής του νόμου, της ιδιωτικότητας και της προστασίας των ευάλωτων ομάδων. Οι πολίτες επιθυμούν τη **δέουσα παρακολούθηση** των εικονικών κόσμων για περιπτώσεις αντικοινωνικής συμπεριφοράς και εγκληματικότητας, και δεν επιθυμούν το ζήτημα αυτό να επαφίεται στην αυτορρύθμιση από τις πολύ μεγάλες πλατφόρμες.

3.3. Επόμενα βήματα

Ορισμένες συστάσεις αντικατοπτρίζουν τις **πρόσφατες και υπό εξέλιξη εργασίες** της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με τα κράτη μέλη και τα ενδιαφερόμενα μέρη σε σχέση με τον ψηφιακό μετασχηματισμό, επιβεβαιώνοντας την ανάγκη ανάληψης δράσης στον τομέα αυτό σε επίπεδο ΕΕ. 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 με άρτιο τρόπο την ανάγκη για διασφαλίσεις και για δίκαιες συνθήκες αγοράς που προτείνουν οι πολίτες, διασφαλίζοντας παράλληλα ότι ο βιώσιμος, ανθρωποκεντρικός ψηφιακός μετασχηματισμός αποτελεί τον κύριο στόχο της ευρωπαϊκής διακήρυξης σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές. Επιπλέον, τον Σεπτέμβριο του 2022 η Επιτροπή εγκαινίασε τον βιομηχανικό συνασπισμό εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Ο συνασπισμός αυτός διευκολύνει τον διάλογο με τα ενδιαφερόμενα μέρη, συμβάλλοντας στην τεκμηρίωση της χάραξης πολιτικής και στον εντοπισμό βασικών προκλήσεων και ευκαιριών για τον ευρωπαϊκό τομέα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (VR/AR).

Οι συστάσεις των πολιτών αναφέρουν επίσης **σημεία που χρήζουν περαιτέρω εξέτασης**, όπως η έκκληση για την ασφάλεια των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα. Μολονότι υπάρχει ήδη γενική ευρωπαϊκή νομοθεσία για το ζήτημα αυτό [ο 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, στην **ανακοίνωση με τίτλο** «Πρωτοβουλία της ΕΕ για το Web 4.0 και τους εικονικούς κόσμους: προβάδισμα στην επόμενη τεχνολογική μετάβαση», η Επιτροπή προτείνει 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 λαμβάνουν υπόψη τις 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!), 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 για την ψηφιακή ταυτότητα) με την πρόταση για την ψηφιακή ταυτότητα. Οι δράσεις που εξαγγέλθηκαν αποσκοπούν στην προώθηση μιας κοινής προσέγγισης με τα κράτη μέλη και τα ενδιαφερόμενα μέρη για την περαιτέρω **ενίσχυση της ευαισθητοποίησης και τη στήριξη της ανάπτυξης προσβάσιμων, ανοικτών, ασφαλών και βιώσιμων εικονικών**

κόσμων· τη διάθεση φιλικών προς τον χρήστη πληροφοριών και εργαλείων για τους πολίτες, με στόχο τη διαχείριση **εικονικών ταυτοτήτων**, δεδομένων και εικονικών περιουσιακών στοιχείων κατά τη χρήση εικονικών κόσμων, τη στήριξη της ευρωπαϊκής έρευνας και ανάπτυξης, την υποστήριξη ανοικτών προτύπων, καθώς και με την καλύτερη κατανόηση του αντικτύπου των εικονικών κόσμων στην υγεία και την ευημερία.

Το πόρισμα της ομάδας θα στηρίζει το γενικό έργο της Επιτροπής και μπορεί επίσης **να χρησιμεύσει ως οδηγός για την παροχή βοήθειας στα κράτη μέλη κατά την ανάπτυξη δράσεων πολιτικής σχετικά 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 χρήσιμη συνεισφορά για τα επόμενα χρόνια και θα **αξιοποιηθεί στις εργασίες και τις προτάσεις πολιτικής της Επιτροπής** σχετικά με τους αναδυόμενους εικονικούς κόσμους. Επιπλέον, οι συστάσεις παρέχουν πολύτιμη βάση για τις δράσεις των πολλών ενδιαφερόμενων μερών που συμμετέχουν στην ανάπτυξη νέων εικονικών κόσμων. Οι πολίτες θα τηρούνται ενήμεροι για τις βασικές εξελίξεις στους εικονικούς κόσμους, όπως η έγκριση της πρωτοβουλίας και οι νέες πρωτοβουλίες που θα απορρέουν από τις εργασίες τους στο πλαίσιο της ομάδας.

Παραρτήματα

Αποτελέσματα: Αξίες των πολιτών και πλήρεις συστάσεις

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

| |
|--|
| ΥΓΕΙΑ Η σωματική και ψυχική υγεία των ανθρώπων ως θεμελιώδης πυλώνας για την ανάπτυξη και τη χρήση εικονικών κόσμων. |
| ΒΙΩΣΙΜΟΤΗΤΑ Η δημιουργία και η χρήση εικονικών κόσμων είναι φιλική προς το περιβάλλον. |
| ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ 1) Διαφανείς κανονισμοί προστατεύουν τους πολίτες, τα προσωπικά τους δεδομένα, την ψυχολογική και σωματική τους υγεία. 2) Η χρήση των δεδομένων (από τρίτους) είναι διαφανής. |
| ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ Πρέπει να διατηρείται η ασφάλεια και η προστασία των Ευρωπαίων πολιτών, συμπεριλαμβανομένης της προστασίας των δεδομένων και της πρόληψης της χειραγώγησης και της κλοπής. |
| 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. |
| ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΟΤΗΤΑ Παρέχεται ίση πρόσβαση σε όλους τους πολίτες, ανεξάρτητα από την ηλικία, το εισόδημα, τις δεξιότητες, τις διαθέσιμες τεχνολογίες, τη χώρα κ.λπ. |
| ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ Η χρήση εικονικών κόσμων αποτελεί ελεύθερη επιλογή για τα άτομα, χωρίς να συνεπάγεται μειονεκτήματα για όσους δεν συμμετέχουν. |
| ΑΝΘΡΩΠΟΚΕΝΤΡΙΣΜΟΣ Η τεχνολογική ανάπτυξη και η ρύθμιση των εικονικών κόσμων εξυπηρετούν και σέβονται τις ανάγκες, τα δικαιώματα και τις προσδοκίες των χρηστών. |

Κατωτέρω παρατίθενται τα αποτελέσματα της άσκησης όσον αφορά τις αξίες που πραγματοποιήθηκε κατά την 3η σύνοδο της Ομάδας Πολιτών, την Παρασκευή 21 Απριλίου. Στο πλαίσιο αυτής της άσκησης, ζητήθηκε από τους πολίτες να ορίσουν δύο από τις οκτώ αξίες και αρχές των πολιτών (βλ. ανωτέρω) για καθένα από τα 12 θέματα που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπόνηση των τελικών συστάσεων. Η άσκηση αυτή σχεδιάστηκε ως ένας τρόπος προκειμένου οι συμμετέχοντες να συνδέσουν το έργο που είχαν επιτελέσει προηγουμένως σχετικά με τις αξίες και τις αρχές με τις συζητήσεις τους σχετικά με τις συστάσεις. Δεν πρόκειται για επίσημο αποτέλεσμα της ομάδας, αλλά για ένα βήμα στη διαδικασία σκέψης των συμμετεχόντων, το οποίο είχε ως στόχο να τους ενθαρρύνει να «ενώσουν τις τελείες» μεταξύ των τριών επιπέδων αρμοδιοτήτων πάνω στις οποίες χρειάστηκε να εργαστούν: αξίες, αρχές και δράσεις.

| Αριθ. | Θέμα | Σχετική αξία |
|-------|--|---|
| 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, με επίκεντρο τον άνθρωπο, υγεία |
| 4 | Δεδομένα σε εικονικούς κόσμους: χρήση και προστασία | Ασφάλεια και προστασία, με επίκεντρο τον άνθρωπο, εκπαίδευση και γραμματισμός |
| 5 | Κεντρικός οργανισμός και αστυνομία για τους εικονικούς κόσμους | Ασφάλεια και προστασία, με επίκεντρο τον άνθρωπο, 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 | Με επίκεντρο τον άνθρωπο, 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 | Με επίκεντρο τον άνθρωπο, ασφάλεια και προστασία, υγεία |



Τελικές συστάσεις

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 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 αναγνώριση 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.

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 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 παρείχαν αιτιολόγηση.

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 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.

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;

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 9

Η τεχνητή νοημοσύνη ως στήριξη για την αστυνομία στους εικονικούς κόσμους

Περί τίνος πρόκειται;

Συνιστούμε τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης (TN) 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 TN θα πρέπει να θεσπιστούν από ανεξάρτητο ευρωπαϊκό δημόσιο φορέα, π.χ. από συνταγματικό δικαστήριο.

Πώς;

Οι δεοντολογικές αρχές που καθορίζουν την εν λόγω TN 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 TN 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 TN να βοηθά την αστυνομία και να μην την αντικαθιστά. Όσον αφορά την άλλη σύστασή μας, είναι επίσης σημαντικό η εν λόγω TN 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 TN είναι χρήσιμη στο να συνδράμει την αστυνομία να ενεργεί γρήγορα και αποτελεί μόνο ένα εργαλείο μεταξύ άλλων.

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 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.

Θέμα: Περιβαλλοντική και κλιματική βιωσιμότητα

Σύσταση 12

Για κυκλικούς εικονικούς κόσμους: δικαιώματα και ευθύνη 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 μέτρα, 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 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 ιχνηλασιμότητας.

Αιτιολόγηση

Οι πολίτες δεν παρείχαν αιτιολόγηση.

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 εμπειρογνώμωνων 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



Υποστηρίξτε 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 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 οδηγιών 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.

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 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;

Χρειάζομαστε μια νομική πράξη της ΕΕ σχετικά με το είδος των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα που μπορούν να συλλέγονται και να χρησιμοποιούνται 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.

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 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.

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 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.

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 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.

Αξιολόγηση των συστάσεων

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. | Σύσταση | Μέσος όρος |
|-------|--|------------|
| 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 ευθύνη 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 | Επιστημόνες/πιστοποιητικά της ΕΕ για εφαρμογές εικονικών κόσμων | 5,2 |
| 23 | Η ΕΕ ως ισχυρός παράγοντας/πρωτοπόρος στους εικονικούς κόσμους | 5,0 |

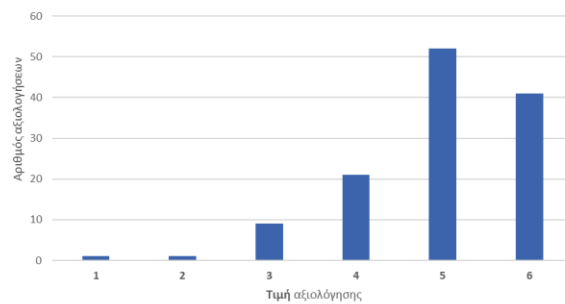
Σύσταση 1

ΑΓΟΡΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΟΥΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥΣ
ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας



Αξιολόγηση της σύστασης 1

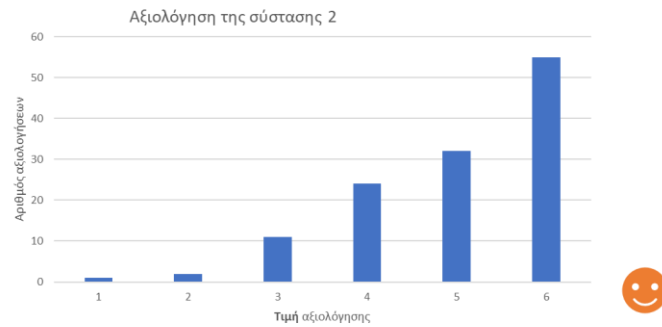


Σύσταση 2

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΑΡΜΟΝΙΣΜΕΝΗΣ
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΥΣ
ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
5,0

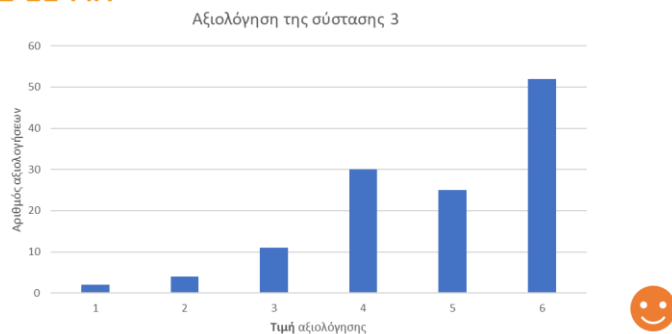


Σύσταση 3

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

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
4,8



Σύσταση 4

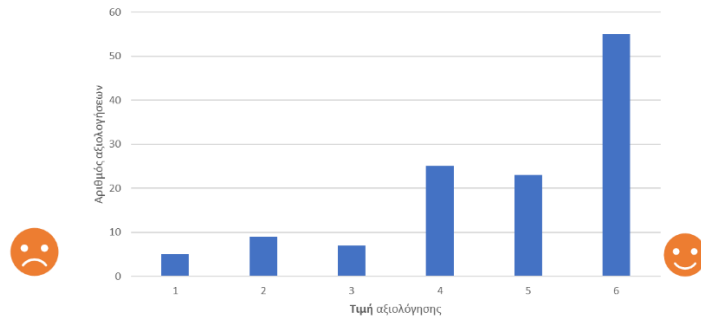
ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΙΚΗ ΣΤΗΡΙΞΗ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

4,8

Αξιολόγηση της σύστασης 4



Σύσταση 5

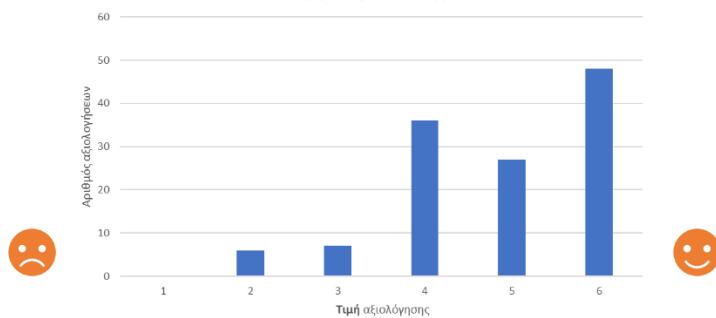
ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΑ ΦΟΡΟΥΜ ΓΙΑ ΚΟΙΝΕΣ
ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ, ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΑ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

4,8

Αξιολόγηση της σύστασης 5

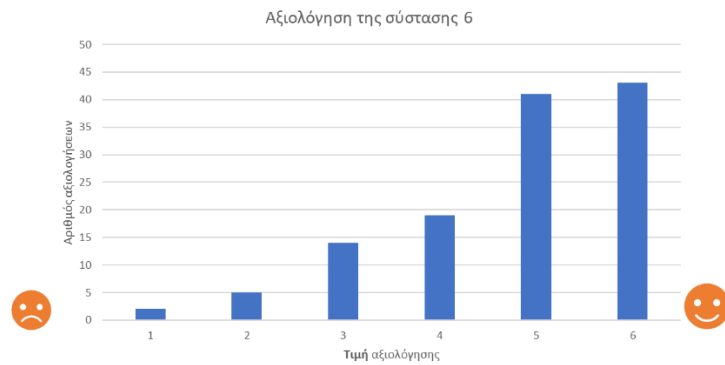


Σύσταση 6

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΚΑΙ ΧΡΗΣΤΩΝ
ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
4,8

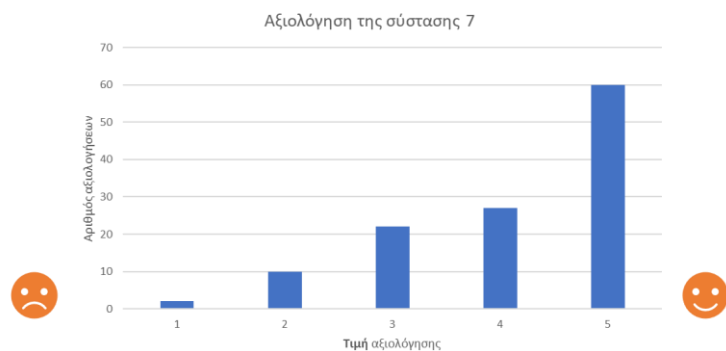


Σύσταση 7

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

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
5,0



Σύσταση 8

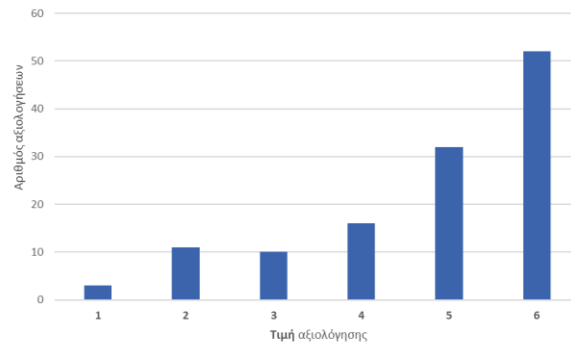
ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ ΠΟΥ ΔΡΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΙ
ΣΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

4,8

Αξιολόγηση της σύστασης 8



Σύσταση 9

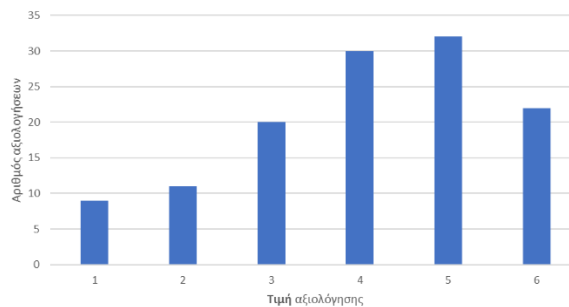
Η ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΩΣ ΣΤΗΡΙΞΗ ΓΙΑ
ΤΗΝ ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ ΣΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ
ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

4,1

Αξιολόγηση της σύστασης 9



Σύσταση 10

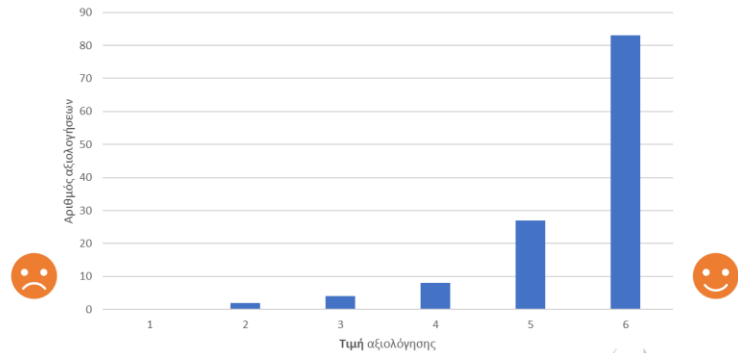
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ
ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,5

Αξιολόγηση της σύστασης 10



Σύσταση 11

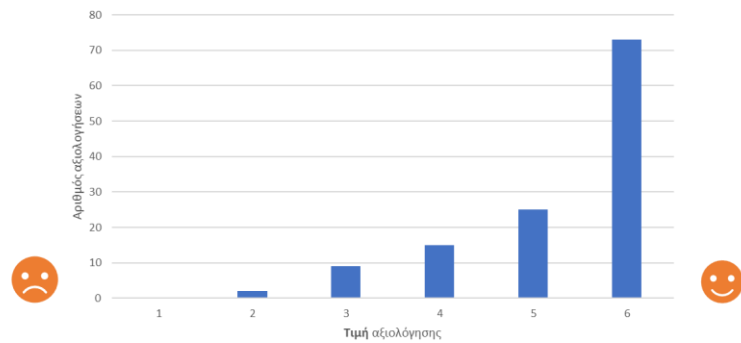
ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ
ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΣΕ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΓΙΑ
ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΠΟΛΙΤΕΣ ΤΗΣ ΕΕ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,3

Αξιολόγηση της σύστασης 11



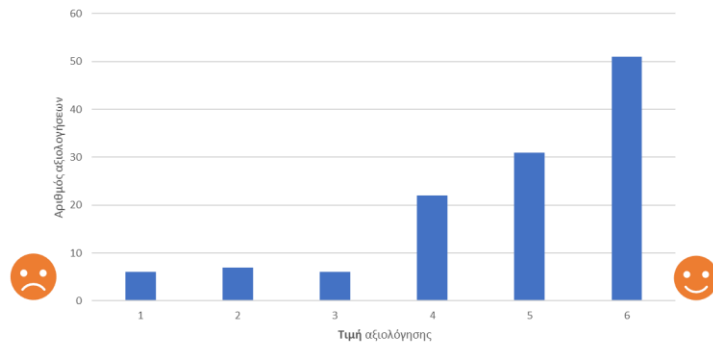
Σύσταση 12

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

Αξιολόγηση της σύστασης 12



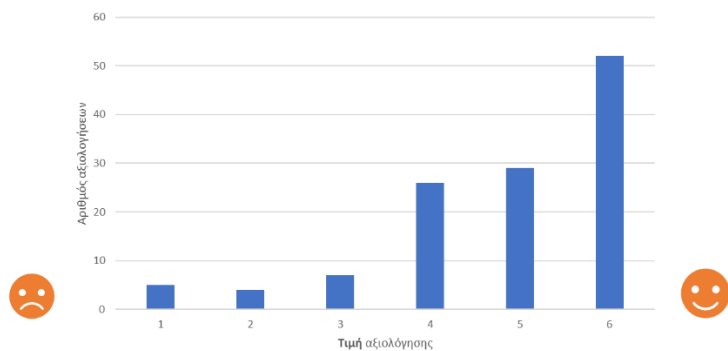
Σύσταση 13

ΕΝΑΣ ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΜΕ ΔΙΑΦΑΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΠΟ ΑΝΑΝΕΩΣΙΜΕΣ ΠΗΓΕΣ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
4,8

Αξιολόγηση της σύστασης 13



Σύσταση 14

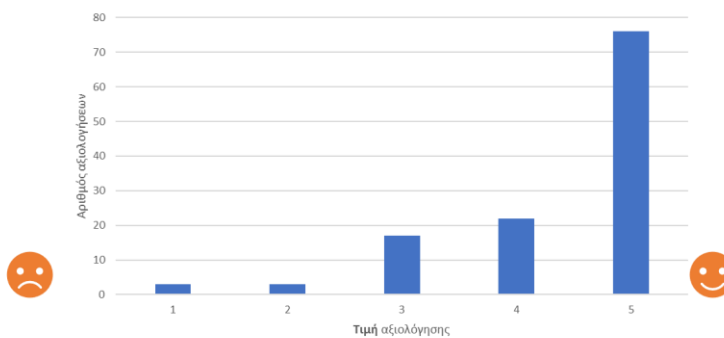
ΕΙΚΟΝΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ — ΑΣ ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΕΝΑ ΥΓΙΕΣ ΜΕΛΛΟΝ ΜΕ ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ!

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,3

Αξιολόγηση της σύστασης 14



Σύσταση 15

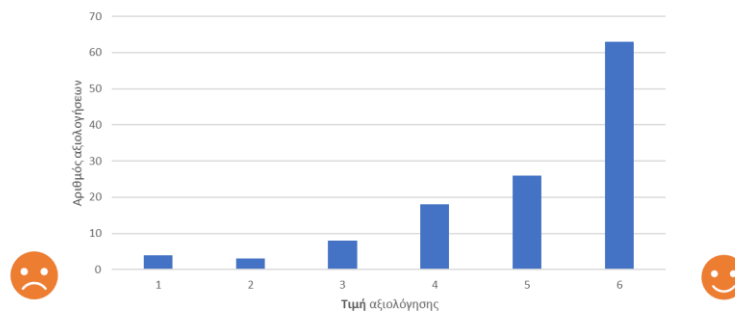
ΔΕΙΚΤΕΣ ΓΙΑ ΥΓΙΕΙΣ, ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ, ΔΙΑΦΑΝΕΙΣ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,0

Αξιολόγηση της σύστασης 15



Σύσταση 16

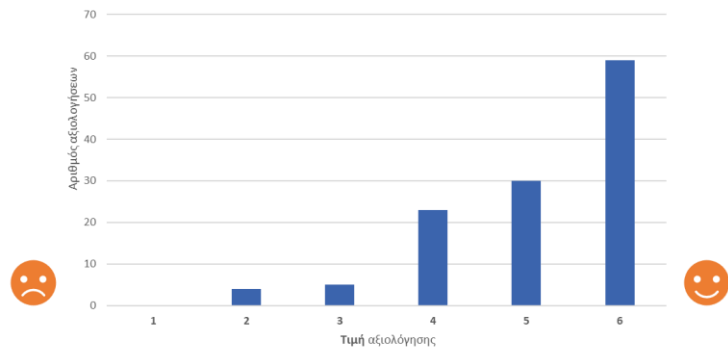
ΠΡΑΞΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ — «ΕΓΩ, ΕΣΥ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΤΑΣΥΜΠΑΝ»

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,1

Αξιολόγηση της σύστασης 16



Σύσταση 17

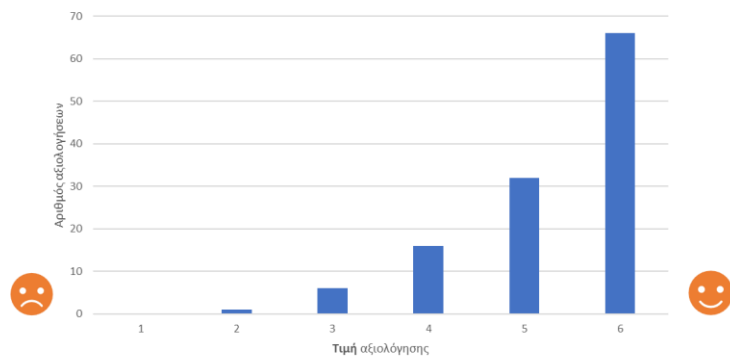
Η ΠΡΑΞΗ «ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΜΟΥ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΑ ΣΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΑ» — «ΤΑ ΣΩΣΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΣΤΑ ΣΩΣΤΑ ΧΕΡΙΑ»

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,3

Αξιολόγηση της σύστασης 17

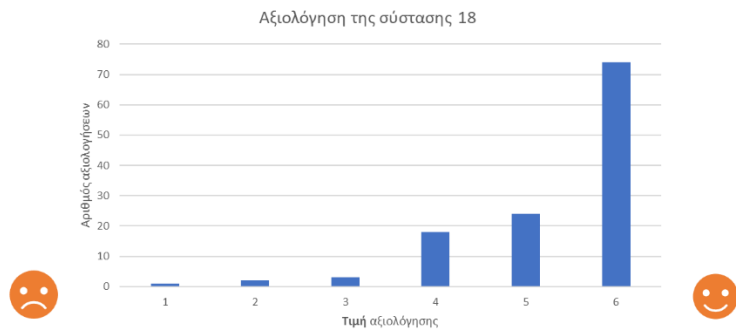


Σύσταση 18

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΥΠΟΔΟΜΩΝ

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
5,3

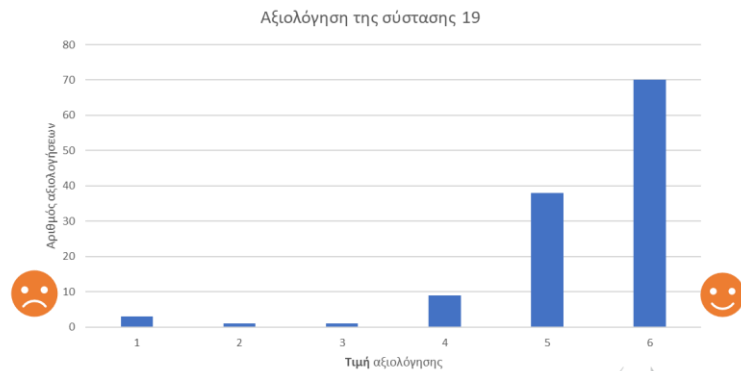


Σύσταση 19

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

Ομάδα Ευρωπαίων πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
5,4

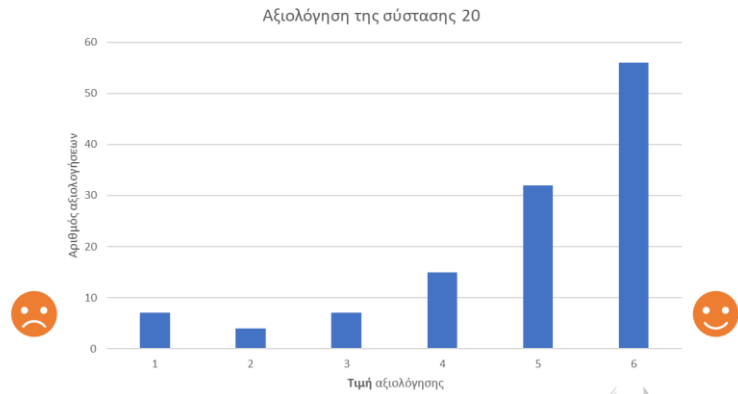


Σύσταση 20

ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ — ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΜΕΝΕΙ
ΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος
4,5

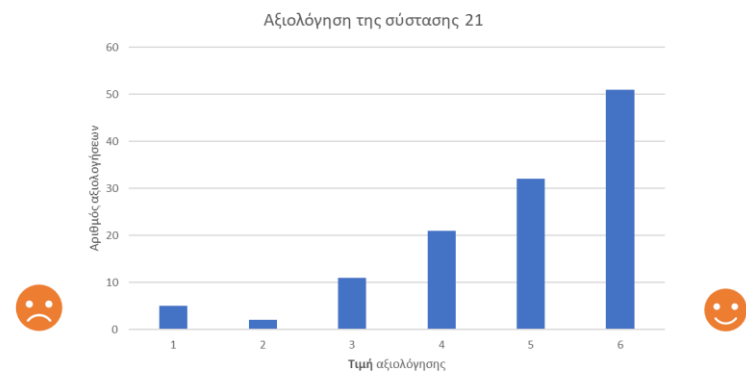


Σύσταση 21

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



Σύσταση 22

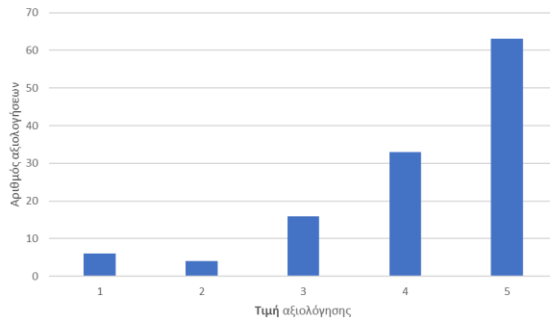
ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ/ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΕ ΣΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,2

Αξιολόγηση της σύστασης 22



Σύσταση 23

Η ΕΕ ΩΣ ΙΣΧΥΡΟΣ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ/ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ ΤΩΝ
ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Ομάδα Ευρωπαίων
πολιτών
Εικονικοί κόσμοι
Πείτε την άποψή σας

Μέσος όρος

5,1

Αξιολόγηση της σύστασης 23

