



COMMISSIONE  
EUROPEA

Strasburgo, 11.7.2023  
SWD(2023) 250 final

PARTE 2/2

**DOCUMENTO DI LAVORO DEI SERVIZI DELLA COMMISSIONE**  
*che accompagna il documento*

**COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO  
EUROPEO, AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO  
E AL COMITATO DELLE REGIONI**

**Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima  
transizione tecnologica**

{COM(2023) 442 final}

1.	INTRODUZIONE .....	2
2.	GLOSSARIO .....	3
3.	RELAZIONE DEI CITTADINI DEL PANEL DI CITTADINI SUI MONDI VIRTUALI DELLA COMMISSIONE EUROPEA .....	4
3.1.	Il panel .....	4
3.2.	Le raccomandazioni .....	4
3.3.	Prossime tappe .....	5

## 1. INTRODUZIONE

Il presente documento di lavoro dei servizi della Commissione (SWD) accompagna la comunicazione "*Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica*" e fornisce una panoramica delle tendenze del mercato e previsioni per ciascun ecosistema industriale selezionato.

L'allegato contiene le 23 raccomandazioni finali presentate dai cittadini a seguito del lavoro del panel di cittadini sui mondi virtuali.

## 2. GLOSSARIO

<b>Termine o acronimo</b>	<b>Significato o definizione operativa (le definizioni proposte valgono esclusivamente ai fini del presente documento e della sua comprensione)</b>
Realtà aumentata (AR)	Tecnologia interattiva che integra in tempo reale le informazioni digitali con il contesto fisico che circonda l'utente. Arricchisce la percezione degli oggetti e degli ambienti del mondo reale da parte dell'utente sovrapponendovi stimoli sensoriali digitali. La realtà aumentata può essere sperimentata tramite una serie di dispositivi, tra cui smartphone, tablet e occhiali intelligenti.
Panel di cittadini	Strumento democratico innovativo che colloca i cittadini al centro della definizione delle politiche pubbliche. Cittadini selezionati in modo casuale provenienti da tutti i 27 Stati membri dell'UE si riuniscono per discutere le prossime proposte chiave a livello europeo e per formulare raccomandazioni di cui la Commissione europea terrà conto nella definizione dei suoi obiettivi politici e delle sue politiche concrete.
Identità digitale	Raccolta di dati che rappresenta univocamente una persona o un'organizzazione nel mondo digitale. L'identità digitale è utilizzata a scopo di autenticazione, autorizzazione e verifica online. Comprende le tracce digitali che si lasciano quando si usano i servizi digitali.
Metaverso	Rete interoperabile di mondi virtuali.
Web 4.0	Quarta generazione del World Wide Web in cui il mondo fisico e il mondo digitale si combinano senza soluzione di continuità, consentendo esperienze più intuitive e immersive. Utilizzando l'intelligenza artificiale e ambientale avanzata, l'internet delle cose, i mondi virtuali e le potenzialità della realtà estesa, il web, gli oggetti e gli ambienti reali sono pienamente integrati e comunicano gli uni con gli altri tramite approcci più collaborativi, decentrati e incentrati sull'utente.
Mondi virtuali	Ambienti persistenti, tridimensionali, in tempo reale, immersivi, che sfumano il confine tra reale e virtuale, allo scopo di socializzare, lavorare, apprendere, realizzare transazioni, giocare e creare.

### 3. **RELAZIONE DEI CITTADINI DEL PANEL DI CITTADINI SUI MONDI VIRTUALI DELLA COMMISSIONE EUROPEA**

A seguito delle raccomandazioni finali della Conferenza sul futuro dell'Europa, nella sua comunicazione "Dalla visione all'azione" (del 17 giugno 2022), la Commissione si è impegnata a dare ai panel di cittadini la facoltà di deliberare e formulare raccomandazioni prima di avanzare alcune proposte chiave.

Il secondo di questi **panel di cittadini di nuova generazione** è stato organizzato dalla direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie e dalla direzione generale della Comunicazione tra il 24 febbraio e il 23 aprile 2023 ed era incentrato sui **mondi virtuali**. Il panel integra le consultazioni svolte dalla Commissione europea con i vari portatori di interessi pertinenti in vista dell'iniziativa sui mondi virtuali annunciata nel proprio programma di lavoro per il 2023.

È stato chiesto ai cittadini quali prospettive, principi e azioni dovrebbero guidare lo sviluppo di mondi virtuali auspicabili ed equi nei mondi virtuali emergenti sulla base della dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale<sup>1</sup>. L'UE e i suoi Stati membri sono impegnati a sfruttare le potenzialità della trasformazione digitale, salvaguardando nel contempo i diritti dei cittadini che vivono nell'UE. Le raccomandazioni derivanti integrano la comunicazione "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica" e il documento di lavoro dei servizi della Commissione che l'accompagna. Tali raccomandazioni saranno prese in considerazione anche per iniziative future.

#### 3.1. **Il panel**

Il panel era **composto** da 140 cittadini selezionati in modo casuale, rappresentativi della diversità dell'UE in termini di età, genere, contesto socioeconomico, livello di istruzione e origine geografica (cittadinanza e residenza urbana/rurale). I cittadini si sono riuniti nel corso di tre fine settimana per formulare una serie di principi guida e di azioni per lo sviluppo di mondi virtuali equi e auspicabili nell'UE.

Sono stati **aiutati** da moderatori e facilitatori professionisti, da esperti della Commissione europea e da un comitato scientifico che includeva esperti esterni.

#### 3.2. **Le raccomandazioni**

Nel lavoro compiuto per sviluppare le raccomandazioni, i cittadini hanno mostrato un **alto livello di coinvolgimento e impegno** e sono riusciti a delineare una versione dei mondi virtuali orientata al futuro, nonostante la complessità e la novità di un tema in cui molte variabili rimangono sconosciute. Durante la prima riunione del panel i cittadini hanno

---

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

partecipato a una mostra che ha permesso loro di sapere di più sui mondi virtuali, anche grazie a esempi concreti e casi d'uso, mentre la sezione online è stata a sua volta condotta attraverso una piattaforma di mondi virtuali.

Le 23 raccomandazioni del panel, quali elencate nell'allegato, adottano **un approccio sistemico di ampio respiro** e affrontano l'emergere dei mondi virtuali a livello più generale. Le raccomandazioni dei cittadini sottolineano che lo sviluppo dei mondi virtuali dovrebbe basarsi sui diritti digitali, sulle leggi e sui valori dell'UE, puntando così a mondi virtuali inclusivi, accessibili, trasparenti e sostenibili. Ad esempio, i cittadini raccomandano azioni volte a garantire l'accessibilità ai mondi virtuali per tutti, chiedono moduli di consenso ai dati di facile utilizzo e sottolineano l'importanza dell'uso dell'energia verde nel processo di sviluppo. I cittadini hanno inoltre sottolineato la necessità di una stretta collaborazione tra tutti i portatori di interessi pertinenti, compresi il mondo accademico, le imprese e i legislatori. Attraverso la definizione di norme basate sui valori democratici, i cittadini hanno espresso chiaramente la speranza che **l'Europa diventi un attore globale di primo piano** nei nuovi mondi virtuali, contribuendo in tal modo a plasmare norme globali.

Le raccomandazioni ribadiscono la necessità di un **approccio basato su elementi concreti** per guidare lo sviluppo di mondi virtuali **antropocentrici**, sottolineando l'importanza della ricerca per valutare gli impatti sulla salute e di forum partecipativi inclusivi per definire norme comuni. Le raccomandazioni riconoscono inoltre l'importanza della **sensibilizzazione, dell'istruzione e dell'alfabetizzazione digitale dei cittadini**.

Le raccomandazioni dei cittadini associano i mondi virtuali alla necessità di politiche che aiutino a cogliere opportunità e ad affrontare sfide. Ad esempio, il **mercato del lavoro dovrebbe tenere conto delle specificità dei mondi virtuali** per beneficiare appieno delle opportunità commerciali digitali. I mondi virtuali dovrebbero essere compatibili con il più ampio obiettivo dell'**economia circolare**, e le azioni correlate dovrebbero affrontare la responsabilità sia dell'industria che dei cittadini. Contestualmente i cittadini hanno dedicato molto tempo anche a discutere di aspetti riguardanti la protezione e la sicurezza, tra cui l'applicazione della legge, la tutela della vita privata e la protezione dei gruppi vulnerabili. I cittadini vogliono mondi virtuali che siano **adeguatamente monitorati** per individuare comportamenti antisociali e criminalità, senza lasciare che siano le grandi piattaforme ad autoregolamentarsi.

### **3.3. Prossime tappe**

Alcune raccomandazioni riflettono il **lavoro recente e in corso** della Commissione europea con gli Stati membri e con i portatori di interessi in relazione alla trasformazione digitale, ribadendo la necessità di un'azione a livello dell'UE in quest'ambito. Le normative, recenti (quali il regolamento sulla governance dei dati, il regolamento sui mercati digitali, il regolamento sui servizi digitali) e previste (quali la legge sull'intelligenza artificiale e la normativa sui dati), riflettono bene le esigenze di salvaguardie e condizioni di mercato eque avanzate dai cittadini, mentre garantire una trasformazione digitale antropocentrica e sostenibile è l'obiettivo principale della dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali. Inoltre nel settembre 2022 la Commissione ha lanciato la coalizione industriale sulla realtà

virtuale e aumentata, che agevola il dialogo con i portatori di interessi, contribuendo a orientare la definizione delle politiche e a individuare opportunità e sfide chiave per il settore europeo della realtà virtuale e aumentata.

Le raccomandazioni dei cittadini indicano anche **punti che devono essere oggetto di ulteriore considerazione**, come ad esempio la richiesta di garantire la sicurezza dei dati personali. Sebbene sull'argomento esista già una normativa europea di ampia portata (il regolamento generale sulla protezione dei dati, RGPD), l'impatto dei mondi virtuali sull'uso di nuovi tipi di dati come quelli biometrici potrebbe essere preso ulteriormente in considerazione nel lavoro della Commissione.

Dalle raccomandazioni dei cittadini **emergono** anche **alcuni ambiti per una possibile futura azione** da parte della Commissione, degli Stati membri e di altri attori. In linea con le raccomandazioni dei cittadini, nella **comunicazione** "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica", la Commissione propone una serie di azioni che rispondono alle loro preoccupazioni.

Alla luce delle competenze dell'Unione e delle risorse disponibili, le azioni illustrate nella comunicazione affrontano le raccomandazioni seguenti: raccomandazione 4 (Sostegno finanziario allo sviluppo dei mondi virtuali), raccomandazione 5 (Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni), raccomandazione 10 (Formazione dei docenti in materia di mondi virtuali e strumenti digitali), raccomandazione 14 (Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!), raccomandazione 23 (L'UE: un pioniere/un attore di primo piano nei mondi virtuali). Alcune delle raccomandazioni presentate sono sviluppate in vari ambiti di attività, quali la raccomandazione 19 (L'UE deve elaborare regolamenti sull'identità digitale) con la proposta sull'identità digitale. Le azioni annunciate hanno l'obiettivo di favorire un approccio comune con gli Stati membri e i portatori di interessi per **costruire** ulteriore **consapevolezza** e **sostenere lo sviluppo di mondi virtuali accessibili, aperti, sicuri e sostenibili**, disporre di informazioni e strumenti di facile utilizzo che consentano ai cittadini di gestire le **identità**, i dati e i beni **virtuali** quando utilizzano i mondi virtuali, sostenere la ricerca e lo sviluppo europei, sostenere standard aperti e comprendere meglio l'impatto dei mondi virtuali sulla salute e sul benessere.

I risultati del panel sosterranno il lavoro generale della Commissione e potranno anche **fungere da guida per aiutare gli Stati membri a sviluppare azioni strategiche correlate ai mondi virtuali**. Per quanto riguarda la definizione delle politiche della Commissione europea, le raccomandazioni integrano i risultati della consultazione pubblica svolta dalla Commissione e rappresentano un punto di riferimento per l'approccio generale e l'azione futura della Commissione. Il lavoro svolto dai cittadini è una preziosa **fonte di ispirazione**, rappresenta un contributo importante per gli anni a venire e **contribuirà al lavoro e alle proposte strategiche** della Commissione riguardanti i mondi virtuali emergenti. Inoltre le raccomandazioni costituiscono un'utile base per le azioni dei numerosi portatori di interessi coinvolti nello sviluppo di nuovi mondi virtuali. I cittadini saranno tenuti al corrente dei principali sviluppi nei mondi virtuali, quali l'adozione dell'iniziativa e delle nuove iniziative derivanti dal loro lavoro all'interno del panel.

## Allegati

Risultati: valori e raccomandazioni complete dei cittadini

Otto valori e principi dei cittadini per mondi virtuali europei auspicabili ed equi

<b>SALUTE</b> La salute umana fisica e mentale come pilastro fondamentale per lo sviluppo e l'uso dei mondi virtuali.
<b>SOSTENIBILITÀ</b> La creazione e l'utilizzo di mondi virtuali in modo rispettoso dell'ambiente.
<b>TRASPARENZA</b> <b>1) Norme trasparenti</b> a tutela delle persone, dei loro dati personali e della salute psicologica e fisica. <b>2) Uso trasparente dei dati</b> (da parte di terzi).
<b>SICUREZZA E PROTEZIONE</b> I cittadini europei devono essere al sicuro e protetti, anche per quanto riguarda la protezione dei dati e la prevenzione della manipolazione e del furto.
<b>ISTRUZIONE E ALFABETIZZAZIONE</b> L'istruzione, la sensibilizzazione e le competenze in merito all'utilizzo dei mondi virtuali sono poste al centro dello sviluppo dei mondi virtuali.
<b>INCLUSIONE</b> È garantita la parità di accesso a tutti i cittadini, indipendentemente dall'età, dal reddito, dalle competenze, dalla disponibilità tecnologica, dal paese, ecc.
<b>LIBERTÀ DI SCELTA</b> L'uso dei mondi virtuali è una libera scelta dei singoli, senza svantaggi per coloro che non vi partecipano.
<b>LE PERSONE AL CENTRO</b> Lo sviluppo tecnologico e la regolamentazione dei mondi virtuali sono al servizio delle esigenze, dei diritti e delle aspettative degli utenti e rispettano tali esigenze, diritti e aspettative.

Di seguito sono riportati i risultati dell'esercizio sui valori che si è svolto venerdì 21 aprile durante la 3<sup>a</sup> sessione del panel di cittadini. In tale esercizio, ai cittadini è stato chiesto di attribuire due degli otto valori e principi dei cittadini (cfr. sopra) a ciascuno dei 12 temi utilizzati per elaborare le raccomandazioni finali. L'esercizio è stato concepito come un modo per i partecipanti di collegare il lavoro svolto in precedenza sui valori e i principi alle loro discussioni sulle raccomandazioni. Non si tratta di un risultato ufficiale del panel, bensì di un passo avanti nel processo di riflessione dei partecipanti, il cui scopo è incoraggiarli a "unire i punti" tra i tre livelli dell'incarico al quale dovevano lavorare: valori, principi e azioni.

N.	Tema	Valore correlato
1	Mondi virtuali nel lavoro e sui mercati del lavoro	Istruzione e alfabetizzazione, salute, sostenibilità
2	Sostegno all'innovazione e allo sviluppo dei mondi virtuali	Istruzione e alfabetizzazione, sostenibilità, trasparenza
3	Pubblico e privato: valutazione e registrazione dei mondi virtuali	Sicurezza e protezione, le persone al centro, salute
4	Dati nei mondi virtuali: uso e protezione	Sicurezza e protezione, le persone al centro, istruzione e alfabetizzazione
5	Agenzia centrale e polizia per i mondi virtuali	Sicurezza e protezione, le persone al centro, istruzione e alfabetizzazione
6	Apprendimento e istruzione riguardo ai mondi virtuali	Sostenibilità, salute, istruzione e alfabetizzazione
7	Sostenibilità ambientale e climatica	Trasparenza, inclusione, istruzione e alfabetizzazione
8	impatto sulla salute e agenda di ricerca per i mondi virtuali	Inclusione, istruzione e alfabetizzazione, sostenibilità
9	Condivisione delle informazioni e sensibilizzazione	Le persone al centro, sostenibilità, sicurezza e protezione
10	Identità digitale nei mondi virtuali	Sicurezza e protezione, le persone al centro, libertà di scelta
11	Connettività e accesso ai mondi virtuali	Salute, libertà di scelta, sostenibilità
12	Cooperazione e norme internazionali	Le persone al centro, sicurezza e protezione, salute

## Raccomandazioni finali

### **Tema: mondi virtuali nel lavoro e sui mercati del lavoro**

#### **Raccomandazione 1**

##### **Mercati del lavoro nei mondi virtuali europei**

###### **Cosa**

Utilizzando come punto di partenza la legislazione vigente degli Stati membri in materia di mercato del lavoro, raccomandiamo di valutare e, se necessario, adeguare e armonizzare la legislazione sui mondi virtuali europei.

###### **Chi**

Tale raccomandazione è rivolta a coloro che desiderano accedere al mercato del lavoro virtuale europeo.

###### **Come**

La legislazione riguarda, ad esempio, l'equilibrio tra vita professionale e vita privata, il diritto dei cittadini a pause e disconnessione, l'assistenza in caso di perdita del posto di lavoro a causa dei mondi virtuali, l'inclusione dei cittadini (vale a dire l'inclusione delle persone con disabilità e di coloro che non dispongono di competenze digitali).

Tale legislazione dovrebbe limitare l'accesso al mercato dell'Unione dei paesi che non rispettano il diritto del lavoro dell'UE. Al fine di proteggere i lavoratori europei e preservare il mercato unico, non sarebbe pertanto consentito a tali paesi di prestare servizi (ad esempio la gestione e il monitoraggio) nel metaverso all'interno del mercato unico europeo.

###### **Motivazione**

Sarebbe opportuno sostenere tale raccomandazione perché tutelerà il mercato del lavoro europeo e mira a difendere determinati valori e principi europei in materia di diritti e tutele dei lavoratori, assicurando inoltre il rispetto degli elevati standard di lavoro dell'Europa e la loro esportazione in tutto il mondo.

#### **Raccomandazione 2**

##### **Sviluppo di una formazione armonizzata per il lavoro nei mondi virtuali**

###### **Cosa**

Ai fini dell'uguaglianza e dell'inclusione di tutti gli europei, raccomandiamo l'erogazione di attività di formazione e di miglioramento delle competenze in materia di mondi virtuali, finanziate a livello europeo e armonizzate in tutta l'Unione.

###### **Chi**

Tale raccomandazione mira a proteggere i lavoratori europei.

### **Come**

Proponiamo l'armonizzazione della formazione in tutti gli Stati membri europei. Riconoscendo i contesti nazionali, la formazione dovrebbe mirare a includere sostanzialmente gli stessi contenuti e ad attenersi allo stesso quadro in tutti i paesi europei. È opportuno prevedere una certificazione e un riconoscimento reciproco delle qualifiche.

### **Motivazione**

Tale raccomandazione dovrebbe essere sostenuta perché garantirà l'accettazione dei mondi virtuali da parte dei lavoratori. Desideriamo proteggere il mercato del lavoro europeo e preservarne i posti di lavoro. Le persone i cui posti di lavoro sono resi obsoleti dai mondi virtuali dovrebbero ricevere una formazione, un sostegno e una riqualificazione sufficienti per consentire loro di adattarsi alla nuova realtà.

## **Tema: sostegno all'innovazione e allo sviluppo dei mondi virtuali**

### **Raccomandazione 3**

#### **Riesame periodico degli orientamenti vigenti dell'UE che interessano i mondi virtuali**

##### **Cosa**

Raccomandiamo il riesame periodico e l'aggiornamento degli orientamenti vigenti dell'UE in materia di norme etiche e tecnologiche, nonché il loro adattamento e la loro applicazione ai mondi virtuali.

##### **Chi**

La Commissione europea, più precisamente la DG CNECT, è responsabile del processo di riesame. Nell'ambito di tale processo occorre tenere conto del contributo degli esperti. I risultati sono infine sottoposti all'approvazione del Parlamento europeo.

##### **Come**

Prima fase: definizione delle responsabilità in seno alla DG CNECT.

Seconda fase: la DG CNECT stabilisce precisamente quali orientamenti sono pertinenti e importanti per questo processo.

Terza fase: revisione di tali orientamenti, tenendo conto del contributo degli esperti.

Quarta fase: elaborazione di proposte di adeguamento di tali orientamenti.

Quinta fase: presentazione delle proposte al Parlamento europeo per approvazione.

L'intero processo si ripete regolarmente a un intervallo non superiore a due anni.

**Motivazione**

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

**Raccomandazione 4**

**Sostegno finanziario allo sviluppo dei mondi virtuali**

**Cosa**

Raccomandiamo di istituire un cofinanziamento europeo per lo sviluppo e l'espansione di mondi virtuali sostenibili e incentrati sull'utente.

**Chi**

La Commissione europea con l'approvazione del Parlamento europeo.

**Come**

Prima fase: definizione dei criteri per il sostegno.

Seconda fase: erogazione dei finanziamenti.

**Motivazione**

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

**Tema: pubblico e privato: valutazione e registrazione dei mondi virtuali**

**Raccomandazione 5**

**Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni**

**Cosa**

Raccomandiamo alle imprese, ai ricercatori e all'UE di operare in stretta collaborazione per sviluppare e regolamentare i mondi virtuali conformemente ai valori dell'Unione.

**Chi**

La Commissione europea dovrebbe assumere un ruolo guida al riguardo.

**Come**

Diversi gruppi di esperti (ricercatori, portatori di interessi, legislatori, funzionari, ma anche utenti) dovrebbero riunirsi per discutere temi quali l'istruzione, la salute mentale, ecc. Tale collaborazione dovrebbe essere

istituzionalizzata, ossia dovrebbero tenersi riunioni periodiche e ben preparate su punti definiti in anticipo, nonché scambi online sui temi trattati. La collaborazione potrebbe anche comportare il finanziamento dell'UE alle start-up e ad altri soggetti affinché sviluppino mondi virtuali basati sui valori dell'Unione, quali la protezione e la sicurezza (dei dati), la salute, l'umanesimo, la trasparenza, la parità di accesso e la libertà.

#### **Motivazione**

Una legislazione comune garantisce a tutti i cittadini dell'UE opportunità eque e sicure di utilizzare i mondi virtuali e di parteciparvi.

### **Raccomandazione 6**

#### **Certificazione delle imprese e degli utenti per i mondi virtuali**

##### **Cosa**

Raccomandiamo di costituire un'istituzione o un organismo dell'UE che rilasci e verifichi i certificati per i mondi virtuali e i singoli individui, sulla base dei valori dell'Unione, e che effettui un audit periodico sui mondi virtuali e sugli utenti certificati.

##### **Chi**

L'organismo dovrebbe essere istituito dall'UE e coinvolgere le imprese e il settore privato.

##### **Come**

I certificati si baserebbero su norme comuni da definire e potrebbero differire in base al livello di utilizzo di un mondo virtuale. Ad esempio, le norme da applicare ai giochi sarebbero diverse da quelle applicabili ai servizi bancari online, e quindi anche i certificati sarebbero diversi. Inoltre i certificati potrebbero attestare l'accessibilità, ad esempio per i non vedenti. Gli esperti dovrebbero essere coinvolti nella formulazione di tali norme e definire altresì un calendario per la revisione dei certificati.

#### **Motivazione**

Un organismo indipendente garantirebbe che i mondi virtuali utilizzati dai cittadini rispettino i valori dell'UE.

### **Tema: dati nei mondi virtuali: uso e protezione**

### **Raccomandazione 7**

#### **"Passaggio" o "accesso" agevole nel metaverso per acconsentire esplicitamente all'uso di determinati dati**

##### **Cosa**

Raccomandiamo un meccanismo standardizzato e di facile uso che garantisca la trasparenza dei dati (chi raccoglie i dati, per cosa sono utilizzati, come sono conservati e con chi sono condivisi) e attraverso il quale sia esplicitamente concessa l'autorizzazione all'uso.

### **Chi**

Un organismo pubblico, o un organismo finanziato con fondi pubblici a livello dell'UE, eventualmente già esistente: si potrebbe prediligere un organismo collegato al Parlamento europeo, come forma diretta di rappresentanza.

### **Come**

È necessario spiegare quali dati degli utenti sono raccolti sulle piattaforme virtuali e come saranno condivisi e utilizzati. Ad esempio, una "porta" d'accesso, codificata per colore, al mondo virtuale 3D indicherebbe chiaramente l'utilizzo dei dati prima di entrare in una piattaforma (una porta rossa indicherebbe la possibile condivisione di un elevato volume di dati sensibili). Le persone dovrebbero avere la possibilità di acconsentire esplicitamente all'utilizzo dei loro dati, ove possibile. Tale meccanismo dovrebbe essere obbligatorio e standardizzato per le imprese: a tal fine sono necessari nuovi regolamenti e un meccanismo modello creato dall'UE che le imprese dovranno utilizzare.

### **Motivazione**

Non è possibile vietare completamente l'utilizzo dei dati: un simile divieto comprometterebbe la competitività delle imprese. Allo stesso tempo non è possibile rifiutarsi del tutto di fornire informazioni in quanto tutte le attività nel metaverso possono essere in qualche modo elaborate. Dovrebbe essere tuttavia previsto il consenso. È necessaria chiarezza in merito a cosa è utilizzato e com'è utilizzato, affinché sia possibile acconsentire esplicitamente a tale uso.

Sfida: che cosa fare con i dati storici forniti volontariamente alle imprese e necessari per l'innovazione e il marketing?

## **Tema: agenzia centrale e polizia per i mondi virtuali**

### **Raccomandazione 8**

#### **Una forza di polizia che intervenga e offra protezione nei mondi virtuali**

### **Cosa**

Raccomandiamo di predisporre un'istituzione di polizia internazionale, con agenti specializzati e formati: deve trattarsi di un organismo che cooperi con altri quali Europol e organismi nazionali.

### **Come**

Occorre distinguere tra tre settori di intervento: reati "classici" analoghi a quelli del mondo reale, comportamenti indesiderati in crescita nei mondi virtuali (odio, bullismo, ecc.) e protezione da se stessi. Per la seconda categoria è necessario innanzitutto aiutare la persona che agisce in modo sbagliato a imparare dai propri errori. Tali comportamenti, se persistono, richiedono un intervento rapido e graduale e dovrebbero diventare, a un certo punto, punibili (con pene che vanno dalla sospensione all'espulsione definitiva). Per quanto riguarda la protezione è opportuno che la polizia, quando nota comportamenti pericolosi per le persone stesse che li adottano (come una dipendenza), dia consigli alla persona in questione. Grazie a tale controllo, la polizia si occuperà dei problemi e li preverrà. Desideriamo inoltre ricordare il primo obiettivo, ossia la prevenzione attraverso l'istruzione (ad esempio l'apprendimento dell'uso sicuro di questi strumenti).

### **Motivazione**

Il potere non dovrebbe essere concentrato nelle mani di un'unica organizzazione e non può essere detenuto da un'organizzazione privata: sono necessari organismi pubblici che operino in qualità di forza di polizia. L'aspetto della cooperazione è fondamentale per questioni di trasparenza, per il controllo incrociato e il rispetto delle organizzazioni nazionali (ciascun paese ha una propria polizia). Anche l'aspetto internazionale è necessario poiché strumenti online come i mondi virtuali non hanno frontiere, pertanto la cooperazione è indispensabile.

### **Raccomandazione 9**

#### **L'intelligenza artificiale come sostegno alla polizia nei mondi virtuali**

##### **Cosa**

Raccomandiamo l'utilizzo dell'intelligenza artificiale (IA) nel metaverso per sostenere la polizia nella prevenzione, nel contrasto dei reati e nel controllo di quanto accade nei mondi virtuali.

##### **Chi**

La definizione e l'applicazione dei principi etici dell'IA dovrebbero essere stabilite da un organismo pubblico europeo indipendente, come una corte costituzionale.

##### **Come**

I principi etici che definiscono tale IA dovrebbero essere analoghi a una costituzione democratica, che seguirà principi etici definiti democraticamente (per evitare qualsiasi rischio di creare un "grande fratello" è necessario impedire all'IA di influenzare i comportamenti). Tali principi devono essere duraturi e sfuggire all'influenza diretta di una parte o di una persona al potere.

##### **Motivazione**

È fondamentale che l'IA aiuti la polizia e non la sostituisca. Come indicato nell'altra raccomandazione sul tema, anche in questo caso è importante che l'IA sia pubblica, finanziata con fondi pubblici e gestita pubblicamente. Non ne può essere responsabile alcuna società privata. Se si desidera produrla e si rende necessario avvalersi delle conoscenze di imprese private, è possibile concludere appalti. Tali imprese opereranno rigorosamente sulla base di principi etici in precedenza definiti. L'IA è utile per aiutare la polizia a intervenire rapidamente ed è solo uno degli strumenti a sua disposizione.

### **Tema: apprendimento e istruzione riguardo ai mondi virtuali**

### **Raccomandazione 10**

#### **Formazione dei docenti in materia di mondi virtuali e strumenti digitali**

##### **Cosa**

Raccomandiamo che i docenti all'interno dell'UE ricevano una formazione per quanto riguarda 1) l'uso pratico degli strumenti digitali, 2) i rischi, la sicurezza e l'etica nei mondi virtuali e 3) le nuove opportunità d'insegnamento attraverso i mondi virtuali.

#### **Chi**

Gli Stati membri dell'UE e gli istituti scolastici interessati al fine di migliorare il percorso educativo degli studenti.

#### **Come**

L'UE dovrebbe pubblicare orientamenti forti invitando gli Stati membri a inserire "corsi sui mondi virtuali e sugli strumenti digitali" nella formazione nazionale dei docenti. Gli insegnanti dovrebbero inoltre ricevere corsi di "aggiornamento" obbligatori che portino al rilascio di un certificato UE (sulla base del modello dei certificati linguistici). Tali sessioni di formazione obbligatorie dovrebbero essere adattate a tutte le età e includere le seguenti materie: etica, sicurezza online, padronanza degli strumenti digitali e opportunità didattiche dei mondi virtuali. L'UE dovrebbe fornire tali programmi di formazione agli Stati membri. Tali strumenti e opportunità didattiche si aggiungono ai programmi scolastici e non sostituiscono le altre materie.

#### **Motivazione**

Formare i docenti significa consentire loro di formare i loro studenti e di sensibilizzare i giovani fin dall'inizio del percorso educativo. Ciò contribuisce inoltre a ridurre il divario digitale esistente tra docenti e studenti. Riteniamo che la formazione sui comportamenti online sicuri e sull'uso sicuro dei mondi virtuali debba essere impartita sin dalla scuola primaria. L'UE deve pertanto incoraggiare gli Stati membri a inserire tale formazione dei docenti e a offrire incentivi mediante una certificazione UE. L'UE dovrebbe fornire il programma di formazione al fine di predisporre un sistema standardizzato.

### **Raccomandazione 11**

#### **Libero accesso alle informazioni sugli strumenti digitali e ai mondi virtuali per tutti i cittadini dell'UE**

#### **Cosa**

Raccomandiamo all'UE di garantire a tutti un accesso libero e agevole alle informazioni rilevanti in materia di strumenti digitali e mondi virtuali.

#### **Chi**

L'UE per tutti i cittadini.

#### **Come**

Raccomandiamo il lancio di un sistema di comunicazione attraverso i media tradizionali (pubblicità televisiva, cartelloni pubblicitari) e la creazione di una piattaforma apposita. Questa "piattaforma europea dei mondi virtuali" dovrebbe centralizzare e standardizzare le informazioni rilevanti in materia di strumenti digitali e mondi virtuali. Tali fonti di informazione devono sensibilizzare in merito ai rischi dei mondi virtuali e sottolineare i vantaggi di queste nuove tecnologie.

#### **Motivazione**

È importante che l'UE si adoperi per la standardizzazione delle conoscenze e l'accesso ai mondi virtuali e agli strumenti digitali in tutta l'Unione. Molti cittadini sono ancora vulnerabili nell'uso di queste piattaforme e diventano potenziali vittime di malintenzionati.

## Tema: Sostenibilità ambientale e climatica

### Raccomandazione 12

#### Per mondi virtuali circolari: diritti e responsabilità dei cittadini e delle industrie

##### Cosa

Raccomandiamo di elaborare azioni di sensibilizzazione sull'impronta ambientale e di garantire che le apparecchiature dei mondi virtuali facciano parte dell'economia circolare. La legislazione sui mondi virtuali deve obbligare i soggetti industriali a produrre apparecchiature riciclabili/riparabili e a limitare i problemi relativi all'obsolescenza.

##### Chi

- La Commissione europea (per definire il quadro).
- Gli Stati membri/le regioni (per attuare le azioni di sensibilizzazione).
- I cittadini europei (di tutte le età in quanto destinatari di tali misure).
- Le imprese che producono apparecchiature per i mondi virtuali (per integrare i principi di circolarità nel loro modello aziendale).

##### Come

Più concretamente, tali azioni di sensibilizzazione devono iniziare a scuola. La Commissione europea deve fornire un quadro per consentire l'accesso alle informazioni sui mondi virtuali e renderle più accessibili; gli Stati membri e le regioni dovrebbero attuare tali programmi educativi.

Si potrebbero ad esempio creare centri di formazione che offrano corsi e rilascino certificati (a seguito di un "esame", come una patente di guida) che gli studenti dovrebbero conseguire per dimostrare di essere informati sull'impatto ambientale dei mondi virtuali. Le persone dovrebbero essere formate e coloro che desiderano accedere a informazioni più approfondite dovrebbero avere la possibilità di farlo. È pertanto necessario garantire un facile accesso alle informazioni.

Le campagne di sensibilizzazione saranno sempre utili, ma devono essere seguite da strumenti vincolanti come i regolamenti. È necessario dare ai portatori di interessi del settore il tempo di prepararsi prevedendo un periodo transitorio concreto. Le attività di sensibilizzazione dovrebbero essere rivolte ai consumatori, mentre la legislazione vincolante dovrebbe interessare l'industria.

##### Motivazione

La Commissione europea dovrebbe elaborare azioni di sensibilizzazione in merito al riciclo delle apparecchiature del metaverso, che contemplino comunque l'intero ciclo di vita del metaverso. È necessario iniziare molto presto, fin dalla più giovane età (in particolare a scuola), senza tuttavia trascurare gli anziani. Le informazioni devono essere personalizzate e adattate ai gruppi destinatari.

Le azioni dovrebbero essere seguite da una legislazione coerente che obblighi i portatori di interessi del settore a fabbricare prodotti riciclabili/riparabili e a limitare l'obsolescenza dei loro prodotti.

### Raccomandazione 13

### **Mondi virtuali verdi con energie rinnovabili e trasparenti**

#### **Cosa**

Raccomandiamo l'istituzione di un sistema di sanzioni e premi da imporre alle imprese che operano nei mondi virtuali al fine di internalizzare i costi ambientali delle loro apparecchiature.

#### **Chi**

- La Commissione europea per l'elaborazione del quadro normativo appropriato.
- Gli Stati membri forniscono incentivi finanziari per incoraggiare le imprese ad adottare soluzioni più sostenibili nei loro modelli aziendali.
- Le imprese che gestiscono centri dati e conservano i dati relativi ai mondi virtuali nel mercato unico dell'UE dovrebbero rispettare la legislazione e sarebbero i primi destinatari della raccomandazione.

#### **Come**

La Commissione europea dovrebbe imporre alle imprese che gestiscono i centri dati e le apparecchiature relative ai mondi virtuali di compensare l'energia che utilizzano. Si potrebbe attuare un sistema simile a quello del mercato del carbonio per obbligare tali imprese a pagare per l'inquinamento da esse causato. Questa soluzione potrebbe essere seguita da incentivi finanziari per incoraggiare le imprese a essere più sostenibili ed efficienti sul piano energetico. È opportuno creare un sistema di monitoraggio per garantire un'attuazione efficiente.

Dovrebbe inoltre essere incoraggiata una maggiore trasparenza: i consumatori devono essere in grado di conoscere l'impronta ambientale dei loro mondi virtuali e di compiere scelte informate, attraverso un sistema di classificazione che le imprese dovrebbero apporre sui prodotti che vendono per misurarne il livello di sostenibilità, nonché attraverso un sistema di tracciabilità.

#### **Motivazione**

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

### **Tema: impatto sulla salute e agenda di ricerca per i mondi virtuali**

#### **Raccomandazione 14**

#### **Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!**

#### **Cosa**

Raccomandiamo all'Unione europea di istituire un programma di ricerca intensivo relativo all'impatto dei mondi virtuali sulla nostra salute.

#### **Chi**

Ogni Stato membro deve istituire un comitato di esperti a livello nazionale, in collaborazione con un organismo europeo. Le istituzioni europee e gli Stati membri dovrebbero partecipare al finanziamento di tali programmi di ricerca.

Esperti indipendenti provenienti da diversi settori della conoscenza (psicologia, neurologia, scienze cognitive, sociologia, ecc.) potrebbero lavorare in stretta collaborazione con esperti già attivi sul tema all'interno delle istituzioni europee e con i principali portatori di interessi del settore privato. A tal fine si potrebbe costituire un'associazione europea specializzata che si riunisca periodicamente.

#### **Come**

Il programma di ricerca dovrà crescere di pari passo con lo sviluppo dei mondi virtuali. La collaborazione al programma di ricerca sarà obbligatoria per i soggetti industriali che lanciano sul mercato tali tecnologie, i quali potrebbero anche disporre di propri programmi di ricerca monitorati e valutati dall'Unione europea. I risultati devono essere accessibili al pubblico in maniera trasparente.

#### **Motivazione**

Sostenere la presente raccomandazione. Non dobbiamo ripetere gli errori del passato: è necessario che la ricerca comprenda l'impatto dei mondi virtuali sulla nostra salute.

### **Raccomandazione 15**

#### **Indicatori per mondi virtuali sani, inclusivi, trasparenti e sostenibili**

#### **Cosa**

Raccomandiamo la messa in atto di indicatori in grado di misurare gli impatti sociali, ambientali, mentali e fisici dell'uso dei mondi virtuali.

#### **Chi**

Esperti di diversi settori utilizzerebbero i risultati dei programmi di ricerca per elaborare gli indicatori. Un comitato di esperti formulerebbe raccomandazioni sulla base di tali indicatori, in conformità alle norme europee per l'uso professionale e personale, per accompagnare le istituzioni europee nella relativa trasposizione a livello politico.

Le istituzioni dell'Unione europea potrebbero utilizzare tali indicatori per elaborare direttive strategiche che consentano agli Stati membri di attuare regolamenti a livello nazionale per uso professionale e personale. Tali strategie potrebbero ispirarsi a quanto realizzato in altri settori (ad esempio le avvertenze sul consumo di tabacco, alcol e droghe).

I principali portatori di interessi del settore (ad esempio le imprese) devono rispettare tali norme europee.

#### **Come**

Gli indicatori dovranno evolversi nel tempo di pari passo con la ricerca garantendo una diffusione trasparente e un accesso aperto alle informazioni. Essi potrebbero contribuire all'introduzione di norme di certificazione che le imprese devono rispettare nel fornire dei loro servizi (prestando particolare attenzione alla salute). Ciò è importante per le imprese che forniscono strumenti per il metaverso e per tutte le altre aziende al fine di garantire ai loro lavoratori un uso sicuro e professionale dei mondi virtuali.

#### **Motivazione**

È opportuno sostenere questa raccomandazione perché l'alfabetizzazione e la sensibilizzazione potrebbero sottrarci alle potenziali minacce causate dall'espansione dei mondi virtuali.

## Tema: condivisione delle informazioni e sensibilizzazione

### Raccomandazione 16

#### Normativa per i mondi virtuali in materia di istruzione e sensibilizzazione - "Io, te e il metaverso"

##### Cosa

Raccomandiamo orientamenti sulla cittadinanza digitale: norme di buona qualità su come comportarsi nei mondi virtuali.

##### Chi

L'UE dovrebbe formulare orientamenti nominando un comitato di esperti provenienti da diversi settori: ricercatori/università, imprese, governi nazionali e utenti del metaverso. Di seguito il ruolo da attribuire a ciascuno dei soggetti indicati.

- UE: istituire un comitato di esperti che formuli orientamenti e apra un dibattito pubblico al riguardo coinvolgendo i cittadini.
- Governi nazionali: assicurarsi che gli orientamenti siano utilizzati in ambito educativo e predisporre attività generiche di comunicazione in merito.
- Ricercatori/università: seguire gli sviluppi e formulare raccomandazioni.
- Imprese: seguire gli orientamenti per garantire la sicurezza degli utenti.
- Utenti del metaverso: i cittadini hanno la responsabilità di partecipare attivamente al dibattito e alla formulazione di orientamenti e strategie.

##### Come

- Gli orientamenti dovrebbero comprendere, tra gli altri (da elaborare), i seguenti aspetti: che cos'è il metaverso e come potrebbe essere utilizzato;
- come evitare di condividere i dati che non si desiderano condividere (cookie, ecc.);
- come evitare la cattiva informazione;
- il dovere di fornire informazioni corrette;
- come non danneggiare l'ambiente;
- i diritti di cui si gode e come difenderli (quali sono le possibilità);
- i possibili rischi per la salute.

Gli orientamenti dovrebbero essere diffusi in vari modi: attraverso l'istruzione formale e le campagne di sensibilizzazione.

##### Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

### Raccomandazione 17

#### Normativa "I miei dati non sono i tuoi dati" - "I dati giusti nelle mani giuste"

### **Cosa**

Raccomandiamo "termini e condizioni" per le imprese sulle modalità con cui garantiscono la sicurezza dei dati personali e la trasparenza per i cittadini.

### **Chi**

L'UE dovrebbe elaborare un quadro sui mondi virtuali e sulla protezione e la trasparenza dei dati.

- UE: dovrebbe adottare un atto giuridico specifico sui mondi virtuali (nel caso in cui non sia già contemplato).
- Governi nazionali: dovrebbero attuare la direttiva e migliorare la conformità delle imprese.
- Ricercatori/università: dovrebbero essere inclusi esperti in materia di diritto, economia, etica e diritti umani per fornire informazioni e contributi.
- Imprese: dovrebbero attenersi al quadro vigente e ai nuovi quadri
- Utenti del metaverso: i cittadini dovrebbero partecipare attivamente al dibattito e alla definizione di strategie.

### **Come**

È necessario un atto giuridico dell'UE sul tipo di dati personali che le imprese possono raccogliere e utilizzare e sulle modalità con cui dovrebbero informare in merito all'utilizzo di tali dati.

Le imprese dovrebbero informare le persone a tale riguardo in modo breve, chiaro e comprensibile (accessibile a tutti). È opportuno che forniscano le informazioni seguenti:

- quali dati sono raccolti;
- se e come saranno cancellati;
- per quanto tempo li conserveranno;
- come e dove dovrebbero essere conservati i dati;
- la flessibilità in merito ai dati che si desiderano condividere per utilizzare le piattaforme online.

### **Motivazione**

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

## **Tema: identità digitale nei mondi virtuali**

### **Raccomandazione 18**

#### **Sviluppo delle infrastrutture digitali**

### **Cosa**

Raccomandiamo di garantire la parità di accesso alle tecnologie digitali attraverso l'attuazione di un piano di sviluppo infrastrutturale di vasta portata. Il piano dovrebbe incentrarsi su uno sviluppo accessibile per tutti anche a livello finanziario.

### **Chi**

Auspichiamo che in futuro tutti i cittadini dell'UE abbiano un accesso gratuito di buona qualità a internet, fornito da imprese private. In caso contrario, ad esempio nelle zone rurali in cui tale attività non è redditizia per le imprese private, l'UE dovrebbe prendere l'iniziativa di fornire una connessione internet.

#### **Come**

L'UE deve investire nell'istruzione degli ingegneri in modo da avere a disposizione la forza lavoro giusta e necessaria per attuare e predisporre l'accesso a internet per tutti. La raccomandazione deve essere pienamente attuata entro il 2031, ma è necessario prevedere anche alcuni obiettivi parziali, riguardanti, ad esempio, la data in cui Internet sarà disponibile in tutte le grandi città, in tutti gli istituti di istruzione, ecc.

#### **Motivazione**

Per creare un mondo virtuale europeo, il punto di partenza è garantire parità di connessione a tutti i cittadini europei. È pertanto necessario un piano di sviluppo delle infrastrutture digitali a livello dell'UE.

La sfida principale è la condivisione delle responsabilità tra l'UE e gli Stati membri. Dovrebbe spettare all'UE o agli Stati membri finanziare e attuare tale piano?

È inoltre necessario un calendario preciso per trasformare i desideri in realtà, pertanto il gruppo ha deciso di fissare il 2031 come termine.

#### **Raccomandazione 19**

**L'UE deve elaborare regolamenti sull'identità digitale e su quando concedere e tutelare il diritto dei cittadini a restare anonimi**

#### **Cosa**

A livello dell'UE dovrebbe essere previsto un regolamento che indichi quando è necessario dimostrare la propria identità e quando si può mantenere l'anonimato nel mondo digitale. Per quanto riguarda l'intrattenimento, il tempo libero o la ricerca, dovrebbe essere possibile mantenere l'anonimato. Quando tuttavia è fondamentale conoscere l'identità di una persona, dovrebbe essere obbligatorio autenticarsi con un'identificazione elettronica, ad esempio per trasferire denaro, rivolgersi alla pubblica amministrazione o acquistare prodotti specifici per i quali è richiesta una licenza o un limite di età.

#### **Chi**

L'UE deve attuare un regolamento in linea con le tendenze globali e i prestatori di servizi devono rispettarlo.

L'UE dovrebbe operare a livello internazionale e diplomatico per condividere l'attività di sensibilizzazione con altre organizzazioni regionali. Gli Stati membri dovranno sorvegliare tale evoluzione e segnalare potenziali infrazioni.

#### **Come**

È difficile immaginare le modalità di attuazione di questa importante raccomandazione. L'UE deve pertanto iniziare sostenendo la ricerca su questo tema. I cittadini hanno inoltre bisogno di essere formati sul significato dell'anonimato e sul modo in cui sono utilizzati i loro dati. È inoltre importante che siano previste alcune conseguenze/sanzioni nel caso in cui i prestatori di servizi violino i regolamenti.

### **Motivazione**

La questione dell'anonimato è fondamentale per il gruppo. L'anonimato è tuttavia un tema con molte sfaccettature, che deve essere applicato a svariate situazioni. È pertanto necessario un certo grado di flessibilità e adattabilità al fine di preservare la libertà, l'usabilità e la trasparenza.

## **Tema: Connettività e accesso ai mondi virtuali**

### **Raccomandazione 20**

#### **Accessibilità per tutti: nessuno deve essere lasciato indietro**

#### **Cosa**

Raccomandiamo che tutti i cittadini dell'UE siano in grado, sul piano tecnico e procedurale, di accedere al metaverso e di coglierne le opportunità in funzione delle loro esigenze, dei loro desideri e dei loro interessi.

#### **Chi**

Desideriamo che il metaverso sia plasmato da una collaborazione informata tra autorità pubbliche, soggetti privati e società civile. L'UE dovrebbe assumersi la responsabilità di garantire pari opportunità a tutti i cittadini dell'UE nel metaverso.

#### **Come**

Abbiamo bisogno di quadri istituzionali e giuridici che garantiscano l'uso sicuro e la tutela dei diritti civili.

L'accessibilità è una responsabilità condivisa delle autorità pubbliche, dei soggetti privati e della società in generale, che dovrebbero esaminare insieme, costantemente, le implicazioni del metaverso per mantenere quadri adeguati.

L'UE dovrebbe adoperarsi per garantire che il metaverso evolva in funzione delle esigenze di tutti i cittadini (compresi i gruppi emarginati, le minoranze, ecc.).

Raccomandiamo che ogni cittadino dell'UE abbia accesso alle competenze e alle attrezzature adeguate per utilizzare facilmente il metaverso.

Tutti dovrebbero avere la libertà di decidere se partecipare (o no) alle piattaforme dei cittadini nel metaverso, senza il rischio di esclusione.

#### **Motivazione**

Al centro di questa raccomandazione vi sono l'equità e l'uguaglianza, valori fondamentali delle società democratiche.

Tale raccomandazione tiene conto di diversi aspetti relativi all'accessibilità.

### **Raccomandazione 21**

## Quadri giuridici per la trasparenza e la protezione di tutti nel metaverso: dare priorità ai gruppi vulnerabili

### Cosa

Raccomandiamo quadri giuridici chiari, basati sulle ricerche in corso sull'uso sicuro e corretto del metaverso.

### Chi

Gli esperti giuridici e i tecnocrati dell'UE.

### Come

I quadri dovrebbero garantire la protezione dei gruppi vulnerabili (minori, anziani, persone private dei diritti civili) da manipolazioni e minacce e dovrebbero essere basati sulla necessità di disposizioni giuridiche individuata dai gruppi di lavoro.

I quadri dovrebbero includere disposizioni per le ricerche in corso sugli effetti positivi e negativi del metaverso compresi, tra gli altri:

- la paura della dipendenza;
- l'impatto sulla salute;
- la paura che alcuni gruppi/alcune regioni siano esclusi o lasciati indietro;
- l'impatto sui mercati del lavoro.

Gli investimenti sostenuti dall'UE dovrebbero rispecchiare dette necessità di trasparenza e protezione.

### Motivazione

La protezione dei cittadini è estremamente importante. È necessario garantire la sicurezza:

- dei cittadini;
- dell'identità dei cittadini;
- delle persone vulnerabili.

La sicurezza deve essere la nostra priorità.

È indispensabile tutelare i diritti di tutte le persone, in particolare di quelle vulnerabili.

Norme di buona qualità riducono al minimo il rischio di attività criminose e dannose nel metaverso.

Il regolamento dell'UE può costituire un esempio o uno standard a livello globale.

## Tema: cooperazione e norme internazionali

### Raccomandazione 22

#### Etichette o certificati dell'UE sulle applicazioni dei mondi virtuali

### Cosa

Raccomandiamo all'UE di introdurre etichette o certificazioni facilmente comprensibili e accessibili per le applicazioni dei mondi virtuali, al fine di garantirne la sicurezza e l'affidabilità.

**Chi**

L'UE, in collaborazione con portatori di interessi quali ricercatori, esperti, imprese/aziende e amministrazioni locali.

**Come**

Introdurre etichette o certificazioni standardizzate per le applicazioni dei mondi virtuali in tutta l'Unione europea al fine di tutelare gli utenti. Attraverso le etichette/certificazioni, le persone dovrebbero essere informate in merito alla sicurezza, alla protezione e all'affidabilità dell'applicazione.

L'etichetta o la certificazione devono essere facilmente comprensibili (ad esempio con emoticon e lettere: A-B-C-D). È importante che ogni utente sia informato riguardo all'etichetta/alla certificazione di un'applicazione prima di utilizzarla. L'etichetta/la certificazione dovrebbero servire da orientamento per le persone e su questa base gli utenti dovrebbero essere liberi di scegliere se utilizzare o meno l'applicazione. Se necessario, dovrebbero essere create etichette o certificazioni specifiche per settore.

**Motivazione**

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

**Raccomandazione 23**

**L'UE: un pioniere/un attore di primo piano nei mondi virtuali**

**Cosa**

Raccomandiamo agli Stati membri dell'UE di essere uniti per diventare un pioniere/un attore di primo piano nel controllo, nella supervisione e nella regolamentazione dei mondi virtuali, al fine di preservare i nostri valori democratici e diffonderli in altri paesi.

**Chi**

La Commissione europea in collaborazione con i portatori di interessi.

**Come**

L'UE dovrebbe diventare un pioniere definendo il quadro per i mondi virtuali sulla base dei nostri valori democratici. Creare un quadro che generi prosperità nell'UE servirà da modello per altre regioni e altri paesi. L'UE dovrebbe creare incentivi per sostenere e stimolare la sostenibilità e la crescita. L'UE dovrebbe operare insieme dando prova di unità per diventare un esempio per altri paesi e altre regioni. L'UE dovrebbe inoltre eliminare gli ostacoli alla partecipazione ai mondi virtuali, ad esempio creando infrastrutture adeguate e affidabili.

**Motivazione**

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

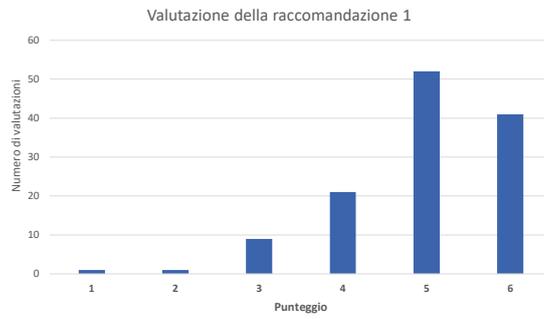
I cittadini hanno valutato tutte le raccomandazioni su una scala da 1 a 6. Il punteggio 1 significa "non sono d'accordo/non condivido" la raccomandazione e il punteggio 6 significa "sono pienamente d'accordo/condivido pienamente".

N.	Raccomandazione	Media
1	Mercati del lavoro nei mondi virtuali europei	5,0
2	Sviluppo di una formazione armonizzata per il lavoro nei mondi virtuali	5,0
3	Riesame periodico degli orientamenti vigenti dell'UE che interessano i mondi virtuali	4,8
4	Sostegno finanziario allo sviluppo dei mondi virtuali	4,8
5	Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni	4,8
6	Certificazione delle imprese e degli utenti per i mondi virtuali	4,8
7	"Passaggio" o "accesso" agevole nel metaverso per acconsentire esplicitamente all'uso di determinati dati	5,0
8	Una forza di polizia che intervenga e offra protezione nei mondi virtuali	4,8
9	L'intelligenza artificiale come sostegno alla polizia nei mondi virtuali	4,1
10	Formazione dei docenti in materia di mondi virtuali e strumenti digitali	5,5
11	Libero accesso alle informazioni sugli strumenti digitali e ai mondi virtuali per tutti i cittadini dell'UE	5,3
12	Per mondi virtuali circolari: diritti e responsabilità dei cittadini e delle industrie	4,8
13	Mondi virtuali verdi con energie rinnovabili e trasparenti	4,8
14	Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!	5,3
15	Indicatori per mondi virtuali sani, inclusivi, trasparenti e sostenibili	5,0
16	Normativa per i mondi virtuali in materia di istruzione e sensibilizzazione - "Io, te e il metaverso"	5,1
17	Normativa "I miei dati non sono i tuoi dati" - "I dati giusti nelle mani giuste"	5,3
18	Sviluppo delle infrastrutture digitali	5,3
19	L'UE deve elaborare regolamenti sull'identità digitale e su quando concedere e tutelare il diritto dei cittadini a restare anonimi	5,4
20	Accessibilità per tutti: nessuno deve essere lasciato indietro	4,9
21	Quadri giuridici per la trasparenza e la protezione di tutti nel metaverso: dare priorità ai gruppi vulnerabili	4,9
22	Etichette o certificati dell'UE sulle applicazioni dei mondi virtuali	5,2
23	L'UE: un pioniere/un attore di primo piano nei mondi virtuali	5,0

# Raccomandazione 1

MERCATI DEL LAVORO NEI MONDI  
VIRTUALI EUROPEI

Media  
**5,0**

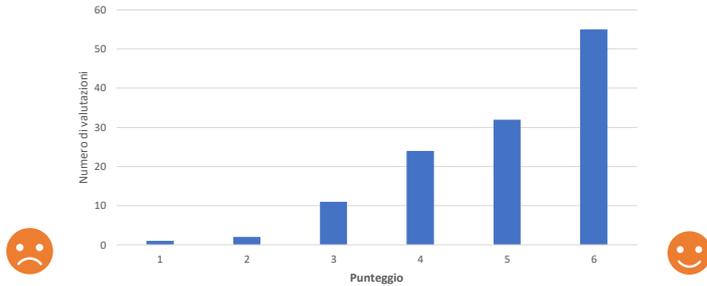


## Raccomandazione 2

SVILUPPO DI UNA FORMAZIONE  
ARMONIZZATA PER IL LAVORO NEI MONDI  
VIRTUALI



Valutazione della raccomandazione 2

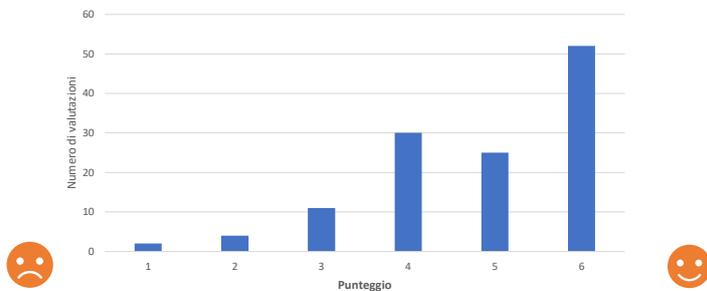


## Raccomandazione 3

RIESAME PERIODICO DEGLI  
ORIENTAMENTI VIGENTI DELL'UE CHE  
INTERESSANO I MONDI VIRTUALI



Valutazione della raccomandazione 3

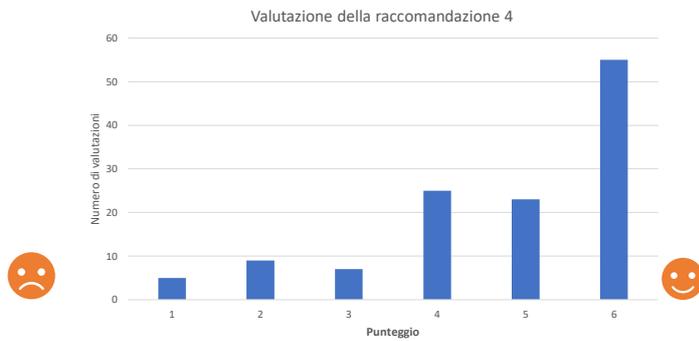


## Raccomandazione 4

SOSTEGNO FINANZIARIO ALLO SVILUPPO  
DEI MONDI VIRTUALI



Media  
**4,8**

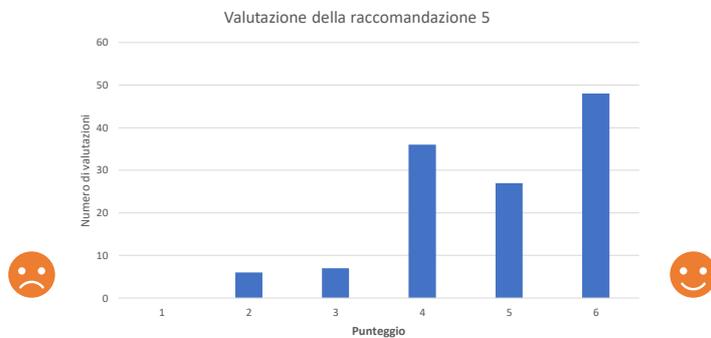


## Raccomandazione 5

FORUM PARTECIPATIVI PER SVILUPPI,  
REGOLAMENTI E NORME COMUNI



Media  
**4,8**

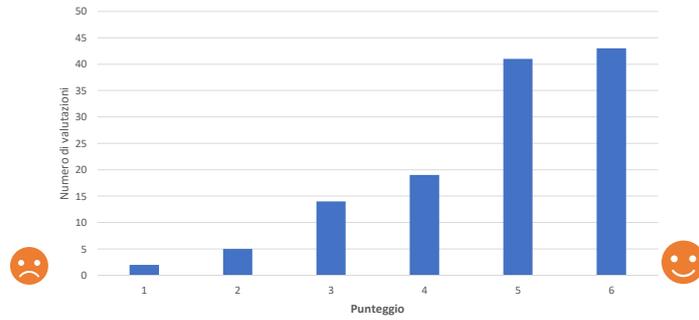


## Raccomandazione 6

CERTIFICAZIONE DELLE IMPRESE E  
DEGLI UTENTI PER I MONDI  
VIRTUALI



Valutazione della raccomandazione 6

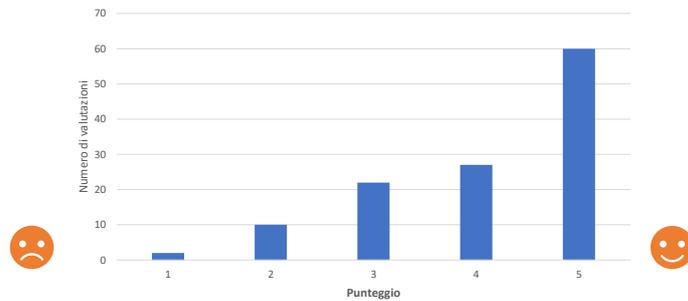


## Raccomandazione 7

"PASSAGGIO" O "ACCESSO" AGEVOLE NEL  
METAVERSO PER ACCONSENTIRE  
ESPPLICITAMENTE ALL'USO DI  
DETERMINATI DATI



Valutazione della raccomandazione 7

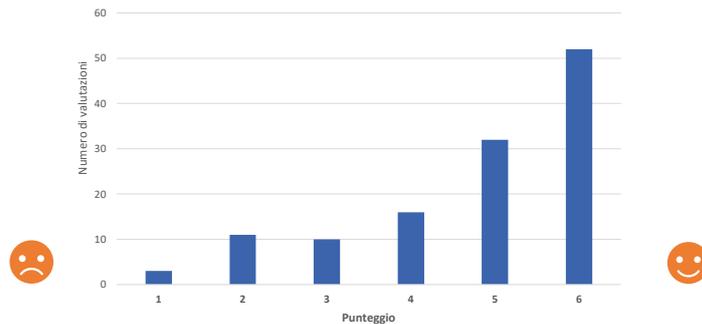


## Raccomandazione 8

UNA FORZA DI POLIZIA CHE INTERVENGA  
E OFFRA PROTEZIONE NEI MONDI  
VIRTUALI

Media  
**4,8**

Valutazione della raccomandazione 8

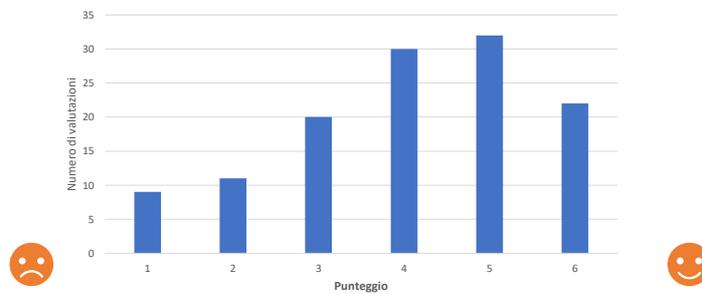


## Raccomandazione 9

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE COME  
SOSTEGNO ALLA POLIZIA NEI MONDI  
VIRTUALI

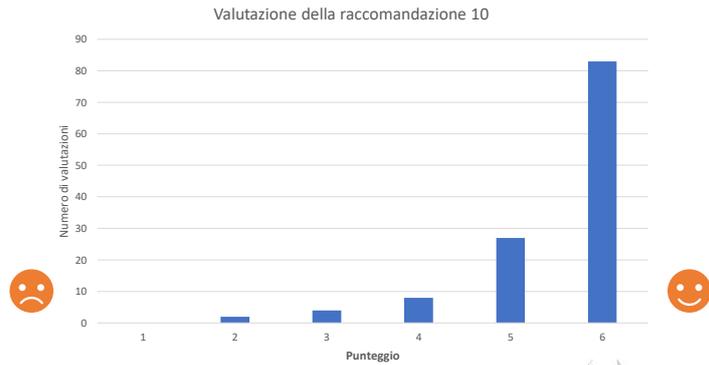
Media  
**4,1**

Valutazione della raccomandazione 9



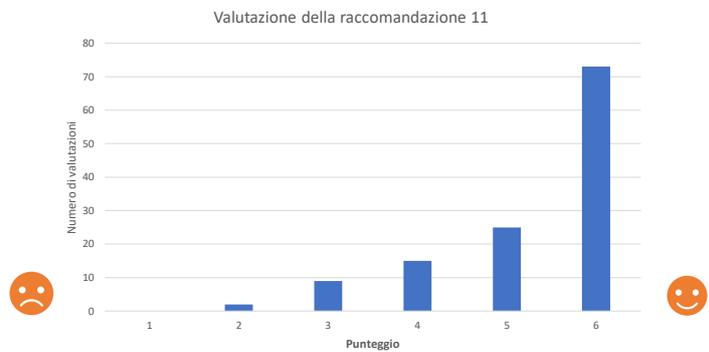
## Raccomandazione 10

FORMAZIONE DEI DOCENTI IN MATERIA DI MONDI VIRTUALI E STRUMENTI DIGITALI



## Raccomandazione 11

LIBERO ACCESSO ALLE INFORMAZIONI SUGLI STRUMENTI DIGITALI E AI MONDI VIRTUALI PER TUTTI I CITTADINI DELL'UE

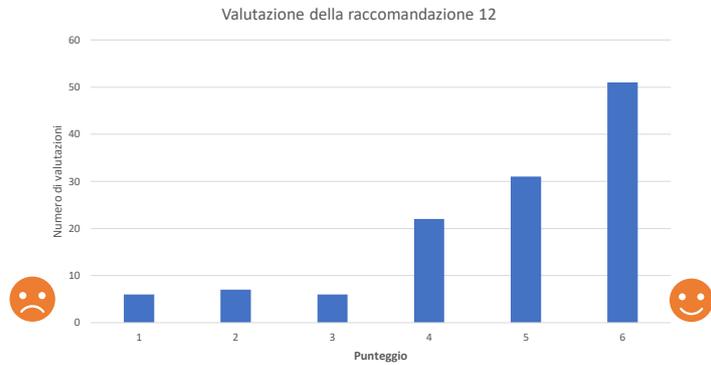


## Raccomandazione 12

PER MONDI VIRTUALI CIRCOLARI: DIRITTI E  
RESPONSABILITÀ DEI CITTADINI E DELLE INDUSTRIE



Media  
**4,8**

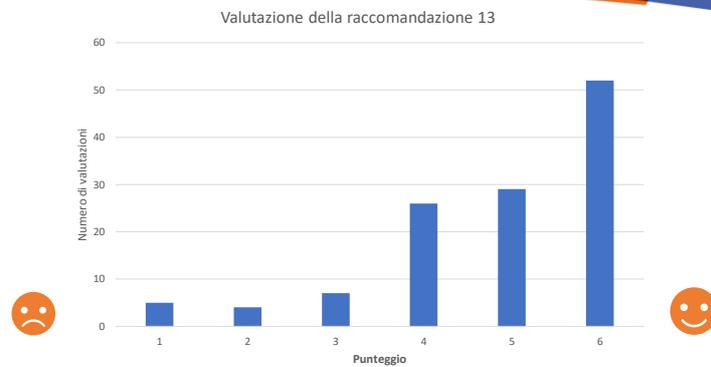


## Raccomandazione 13

MONDI VIRTUALI VERDI CON ENERGIE RINNOVABILI E  
TRASPARENTI

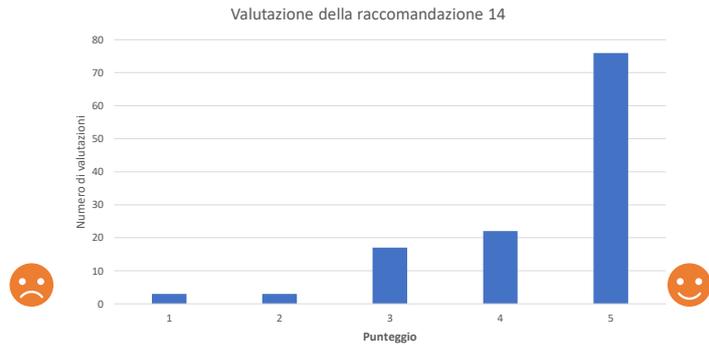


Media  
**4,8**



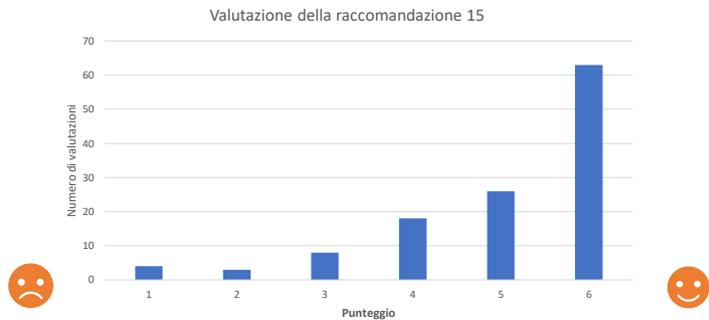
## Raccomandazione 14

MONDI VIRTUALI: COSTRUIAMO INSIEME, IN MODO RESPONSABILE, UN FUTURO SANO!



## Raccomandazione 15

INDICATORI PER MONDI VIRTUALI SANI, INCLUSIVI, TRASPARENTI E SOSTENIBILI

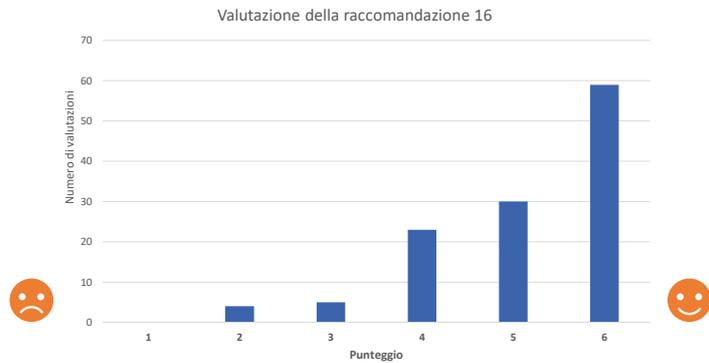


## Raccomandazione 16

NORMATIVA PER I MONDI VIRTUALI IN MATERIA DI ISTRUZIONE E SENSIBILIZZAZIONE - "IO, TE E IL METAVERSO"



Media  
**5,1**

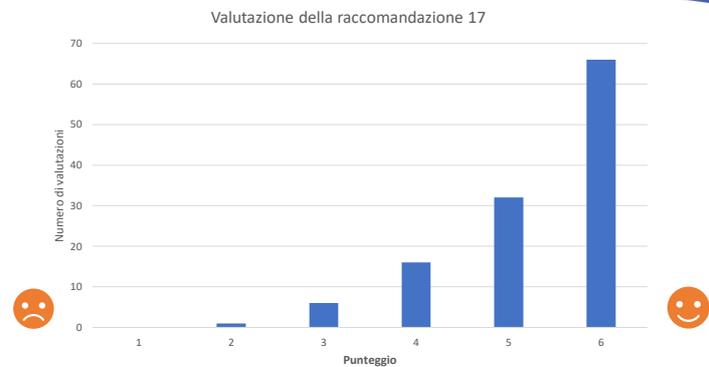


## Raccomandazione 17

NORMATIVA "I MIEI DATI NON SONO I TUOI DATI" - "I DATI GIUSTI NELLE MANI GIUSTE"



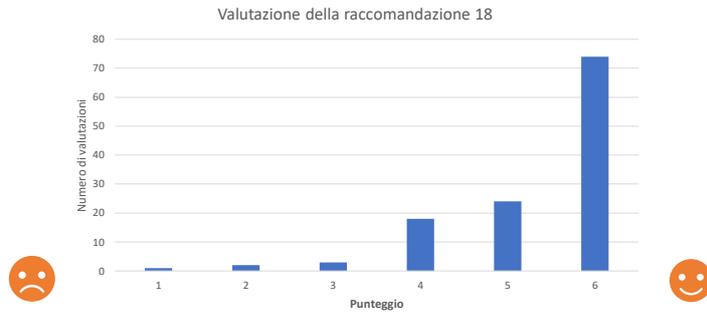
Media  
**5,3**



## Raccomandazione 18

SVILUPPO DELLE INFRASTRUTTURE DIGITALI

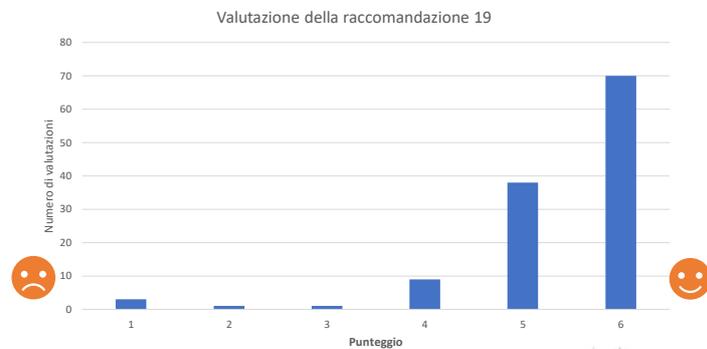
Media  
**5,3**



## Raccomandazione 19

L'UE DEVE ELABORARE REGOLAMENTI SULL'IDENTITÀ DIGITALE E SU QUANDO CONCEDERE E TUTELARE IL DIRITTO DEI CITTADINI A RESTARE ANONIMI

Media  
**5,4**

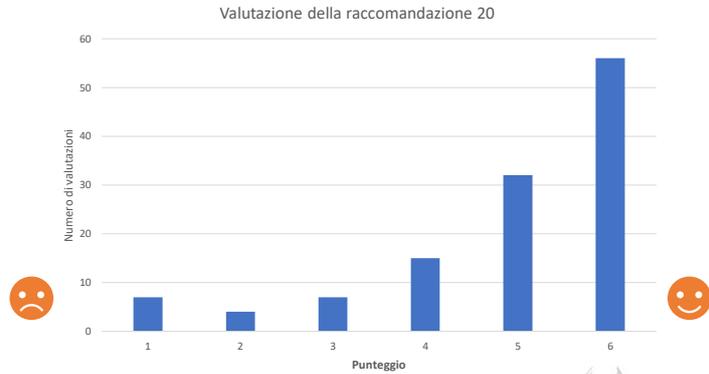


## Raccomandazione 20

ACCESSIBILITÀ PER TUTTI: NESSUNO DEVE ESSERE LASCIATO INDIETRO



Media  
**4,5**

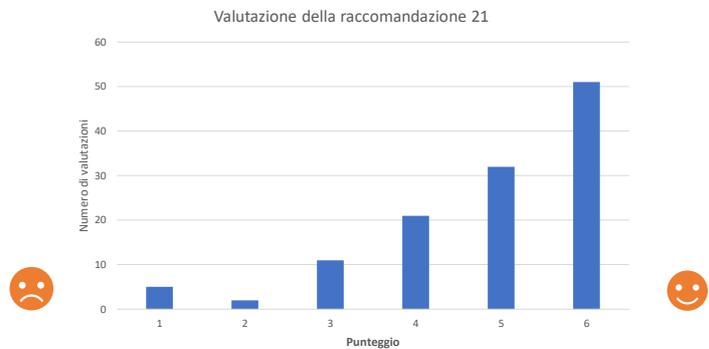


## Raccomandazione 21

QUADRI GIURIDICI PER LA TRASPARENZA E LA PROTEZIONE DI TUTTI NEL METAVERSO: DARE PRIORITÀ AI GRUPPI VULNERABILI

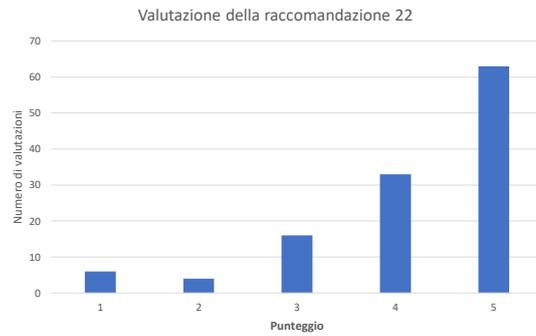


Media  
**4,9**



## Raccomandazione 22

ETICHETTE O CERTIFICATI DELL'UE SULLE  
APPLICAZIONI DEI MONDI VIRTUALI



## Raccomandazione 23

L'UE: UN PIONIERE/UN ATTORE DI PRIMO PIANO NEI  
MONDI VIRTUALI

