



EVROPSKA
KOMISIJA

Strasbourg, 11.7.2023
SWD(2023) 250 final

DEL 2/2

DELOVNI DOKUMENT SLUŽB KOMISIJE

Spremni dokument k

**SPOROČILU KOMISIJE EVROPSKEMU
PARLAMENTU, SVETU, EVROPSKEMU EKONOMSKO-SOCIALNEMU
ODBORU IN ODBORU REGIJ**

**Pobuda EU o spletu 4.0 in virtualnih svetovih: prednost v naslednjem tehnološkem
prehodu**

{COM(2023) 442 final}

1. UVOD.....	2
2. GLOSAR	3
3. POROČILO DRŽAVLJANK IN DRŽAVLJANOV Z DRŽAVLJANSKEGA FORUMA EVROPSKE KOMISIJE O VIRTUALNIH SVETOVIH.....	4
3.1. Forum.....	4
3.2. Priporočila.....	4
3.3. Naslednji koraki.....	5
PRILOGA 1: KONČNA PRIPOROČILA EVROPSKEGA DRŽAVLJANSKEGA FORUMA O VIRUTALNIH SVETOVIH	7

1. UVOD

Ta delovni dokument služb Komisije je priložen sporočilu z naslovom **Pobuda EU o spletu 4.0 in virtualnih svetovih: prednost v naslednjem tehnološkem prehodu** ter zagotavlja pregled tržnih trendov in napovedi po izbranih industrijskih ekosistemih.

V prilogi je navedenih 23 končnih priporočil državljanek in državljanov, podanih v okviru dela državljanskega foruma o virtualnih svetovih.

2. GLOSAR

Pojem ali kratica	Pomen ali delovna opredelitev – predlagane opredelitve so namenjene izključno temu dokumentu in njegovemu razumevanju
Nadgrajena resničnost	Interaktivna tehnologija, ki digitalne informacije povezuje s fizično okolico uporabnika v realnem času. S prekrivanjem resničnih predmetov in okolja z digitalnimi senzoričnimi podatki krepi uporabnikovo dožemanje teh predmetov in okolice. Nadgrajeno resničnost je mogoče izkusiti z različnimi napravami, vključno s pametnimi telefoni, tabličnimi računalniki in pametnimi očali.
Državlanski forum	Inovativen demokratični instrument, ki postavlja državljanke in državljane v središče oblikovanja javnih politik. Naključno izbrani državljanke in državljani iz vseh 27 držav članic EU se sestanejo, da bi razpravljali o ključnih prihodnjih predlogih na evropski ravni ter pripravili priporočila, ki jih bo Evropska komisija upoštevala pri opredeljevanju svojih političnih ciljev in konkretnih politik.
Digitalna identiteta	Zbirka podatkov, ki edinstveno predstavlja posameznika ali organizacijo v digitalnem svetu. Digitalna identiteta se uporablja za avtentikacijo, avtorizacijo in preverjanje na spletu. Vključuje digitalne odtise, ki so ostali po uporabi digitalnih storitev.
Metaverzum	Interoperabilno omrežje virtualnih svetov
Splet 4.0	Četrta generacija svetovnega spleta, v katerem se neopazno združujeta fizični in digitalni svet, kar omogoča bolj intuitivne in potopitvene izkušnje. Z uporabo zmogljivosti napredne umetne in ambientne inteligence, interneta stvari, virtualnih svetov in nadgrajene resničnosti so splet ter resnični predmeti in okolja popolnoma integrirani in komunicirajo med seboj prek bolj sodelovalnih, decentraliziranih in v uporabnika usmerjenih pristopov.
Virtualni svetovi	Vztrajna potopitvena 3D-okolja v realnem času, ki brišejo mejo med resničnim in virtualnim, namenjena druženju, delu, učenju, poslovanju, igranju in ustvarjanju.

3. POROČILO DRŽAVLJANK IN DRŽAVLJANOV Z DRŽAVLJANSKEGA FORUMA EVROPSKE KOMISIJE O VIRTUALNIH SVETOVIH

Komisija se je na podlagi končnih priporočil s Konference o prihodnosti Evrope v svojem sporočilu z naslovom Uresničevanje vizije s konkretnimi ukrepi (z dne 17. junija 2022) zavezala, da bo državljskim forumom omogočila, da pred pripravo nekaterih ključnih predlogov o njih razpravljajo in izdajo priporočila.

Drugega od teh **državljskih forumov nove generacije**, ki se je nanašal na **virtualne svetove**, sta organizirala Generalni direktorat za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo ter Generalni direktorat za komuniciranje med 24. februarjem in 23. aprilom 2023.

Forum dopolnjuje posvetovanja, ki jih je Evropska komisija izvedla z različnimi ustreznimi deležniki v zvezi s pobudo o virtualnih svetovih, napovedano v delovnem programu Komisije za leto 2023.

Državljanke in državljani so bili vprašani, s katero vizijo oz. katerimi načeli in ukrepi bi bilo treba usmerjati razvoj zaželenih in pravičnih virtualnih svetov v okviru nastajajočih virtualnih svetov ob upoštevanju deklaracije EU o digitalnih pravicah in načelih¹. EU in njene države članice so se zavezale, da bodo izkoristile potencial digitalne preobrazbe in hkrati zaščitile pravice ljudi, ki živijo v EU. Pridobljena priporočila so vključena v sporočilo z naslovom Pobuda EU o spletu 4.0 in virtualnih svetovih: prednost v naslednjem tehnološkem prehodu in priloženi delovni dokument služb Komisije. Ta priporočila se bodo upoštevala tudi pri prihodnjih pobudah.

3.1. Forum

Na forumu je **sodelovalo** 140 naključno izbranih državljsk in državljsk, ki so odražali raznolikost EU z vidika starosti, spola, socialno-ekonomskega ozadja, izobrazbe in geografije (državljsanstvo in prebivališče v mestu/na podeželju). Državljsk in državljsk so se sestajali tri konce tedna, da bi oblikovali niz vodilnih načel in ukrepov za razvoj pravičnih in zaželenih virtualnih svetov v EU.

Pomagali so jim poklicni moderatorji in koordinatorji, strokovnjaki Evropske komisije ter odbor za znanje, vključno z zunanjimi strokovnjaki.

3.2. Priporočila

Državljsk in državljsk so pri pripravi priporočil pokazali **visoko raven zavezanosti in angažiranosti** ter uspeli pripraviti v prihodnost usmerjeno različico virtualnih svetov, kljub kompleksnosti in novosti teme, pri kateri so številne spremenljivke še vedno neznane. Na prvem srečanju foruma so si ogledali razstavo, na kateri so lahko pridobili več

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

informacij in izkušnje z dejanskimi primeri virtualnih svetov ter njihovo uporabo, spletni del pa je potekal prek platforme za virtualne svetove.

23 priporočil s tega foruma, navedenih v prilogi, temelji na **širokem sistemskem pristopu** in splošnejši obravnavi pojava virtualnih svetov. V priporočilih državljanek in državljanov je poudarjeno, da bi moral razvoj virtualnih svetov temeljiti na digitalnih pravicah, zakonih in vrednotah EU, s čimer bi si prizadevali za vključujoče, dostopne, pregledne in trajnostne virtualne svetove. Vsebujejo na primer ukrepe za zagotovitev dostopnosti virtualnih svetov za vse, zahteve po uporabniku prijaznih privolitvenih obrazcih za obdelavo podatkov in poudarek na pomenu uporabe zelene energije v razvojnem procesu. Državljanke in državljanji so poudarili tudi potrebo po tesnem sodelovanju med vsemi ustreznimi deležniki, vključno z akademskimi, poslovnimi in zakonodajnimi akterji. Z določitvijo standardov na podlagi demokratičnih vrednot so jasno izrazili upanje, da bo **Evropa postala močan svetovni akter** v novih virtualnih svetovih in tako prispevala k oblikovanju globalnih norm.

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

V priporočilih državljanek in državljanov so virtualni svetovi povezani s potrebo po politikah za pomoč pri izkoriščanju priložnosti in reševanju izzivov. Na **trgu dela bi bilo treba** na primer **upoštevati posebne lastnosti virtualnih svetov**, da bi lahko v celoti izkoristili digitalne poslovne priložnosti. Virtualni svetovi bi morali biti združljivi s širšim ciljem **krožnega gospodarstva**, s tem povezanimi ukrepi pa bi morali obravnavati odgovornost industrije in državljanov. Hkrati so državljanke in državljanji veliko časa namenili tudi razpravi o vidikih varnosti in zaščite, vključno s kazenskim pregonom, zasebnostjo in zaščito ranljivih skupin. Državljanke in državljanji si želijo virtualnih svetov, v katerih se **ustrezno spremljajo** asocialno vedenje in kazniva dejanja, ki niso prepuščeni samoregulaciji zelo velikih platform.

3.3. Naslednji koraki

Nekatera priporočila odražajo **nedavno in tekoče delo** Evropske komisije z državami članicami in deležniki v zvezi z digitalno preobrazbo ter ponovno potrjujejo potrebo po ukrepanju na ravni EU na tem področju. Novejša zakonodaja (kot so Akt o upravljanju podatkov, akt o digitalnih trgih, akt o digitalnih storitvah) in predlagana zakonodaja (kot sta Akt o umetni inteligenci in akt o podatkih) dobro odražata potrebe po zaščitnih ukrepih in poštenih tržnih pogojih, ki jih predlagajo državljanke in državljanji, hkrati pa zagotavljata, da je trajnostna digitalna preobrazba, osredotočena na človeka, glavni cilj evropske deklaracije o digitalnih pravicah in načelih. Poleg tega je Komisija septembra 2022 ustanovila industrijsko koalicijo za virtualno in nadgrajeno resničnost. Ta koalicija olajšuje dialog z deležniki in prispeva k oblikovanju politik ter prepoznavanju ključnih izzivov in priložnosti za evropski sektor virtualne/nadgrajene resničnosti.

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

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

Glede na pristojnosti Unije in razpoložljive vire se z ukrepi iz sporočila obravnavajo naslednja priporočila: priporočilo 4 (Finančna podpora za razvoj virtualnih svetov), priporočilo 5 (Participativni forumi za skupni razvoj, predpise in standarde), priporočilo 10 (Usposabljanje učiteljev o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih), priporočilo 14 (Virtualni svetovi – skupaj odgovorno zgradimo zdravo prihodnost!), priporočilo 23 (EU kot močan akter/pionir v virtualnih svetovih). Nekatera priporočila se pripravljajo na različnih področjih dela, kot je priporočilo 19 (EU mora pripraviti predpise o digitalni identiteti) v okviru predloga za digitalno identiteto. Napovedani ukrepi so namenjeni spodbujanju skupnega pristopa z državami članicami in deležniki za nadaljnje **ozaveščanje ter podporo razvoju dostopnih, odprtih, varnih in trajnostnih virtualnih svetov**; zagotavljanju uporabnikom prijaznih informacij in orodij, ki državljanom omogočajo upravljanje **virtualnih identitet**, podatkov in virtualnih sredstev pri uporabi virtualnih svetov; podpiranju evropskih raziskav in razvoja ter odprtih standardov in boljšemu razumevanju vpliva virtualnih svetov na zdravje in dobro počutje.

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

Priloge

Rezultati: Vrednote državljanov in popolna priporočila

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

ZDRAVJE Telesno in duševno zdravje ljudi kot temeljni steber za razvoj in uporabo virtualnih svetov.
TRAJNOSTNOST Vzpostavitev in uporaba virtualnih svetov je okolju prijazna.
PREGLEDNOST (1) Pregledni predpisi varujejo ljudi, njihove osebne podatke ter duševno in telesno zdravje. (2) Uporaba podatkov (s strani tretjih oseb) je pregledna.
VARNOST IN ZAŠČITA Evropski državljani morajo biti varni in zaščiteni, vključno z varstvom podatkov ter preprečevanjem manipulacij in kraje.
IZOBRAŽEVANJE IN PISMENOST Izobraževanje, ozaveščanje in znanja o uporabi virtualnih svetov so postavljena v središče razvoja virtualnih svetov.
VKLJUČEVANJE Zagotovljena je enaka dostopnost za vse državljane – ne glede na starost, dohodek, znanja, tehnološko razpoložljivost, državo itd.
SVOBODA IZBIRE Uporaba virtualnih svetov je svobodna izbira posameznikov – ne da bi bili tisti, ki ne sodelujejo, v manj ugodnem položaju.
OSREDOTOČENOST NA ČLOVEKA Tehnološki razvoj in ureditev virtualnih svetov služita potrebam, pravicam in pričakovanjem uporabnikov ter jih spoštujeta.

V nadaljevanju so predstavljeni rezultati vaje o vrednotah, ki je potekala med tretjo sejo državljskega foruma v petek, 21. aprila. V tej vaji so bili državljani in državljanke naprošeni, naj za vsako od 12 tem, ki so bile uporabljene za pripravo končnih priporočil, določijo dve od osmih vrednot in načel državljanov (glej zgoraj). Ta vaja je bila zasnovana tako, da so udeleženci povezali delo, ki so ga predhodno opravili v zvezi z vrednotami in načeli, z razpravami o priporočilih. Ne gre za uradni rezultat foruma, temveč za korak v miselnem procesu udeležencev, katerega namen je bil spodbuditi udeležence k „povezovanju točk“ med tremi ravnmi pristojnosti, ki so jih morali obravnavati: vrednotami, načeli in ukrepi.

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



Končna priporočila

Tema: Virtualni svetovi na trgih dela

Priporočilo 1

Trgi dela v evropskih virtualnih svetovih

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

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

Utemeljitev

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

Priporočilo 2

Vzpostavitev usklajenega usposabljanja za delo v virtualnih svetovih

Kaj

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

Kdo

Namen tega priporočila je zaščititi evropske delavce.

Kako

Predlagamo uskladitev usposabljanja v vseh državah članicah EU. Usposabljanje bi moralo upoštevati nacionalne okoliščine, njegova cilja pa bi morala v splošnem biti vključevanje enake vsebine in uporaba



enakega okvira v vseh evropskih državah. Treba bi bilo uvesti certificiranje in vzajemno priznavanje kvalifikacij.

Utemeljitev

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

Tema: Podpiranje inovacij in razvoja virtualnih svetov

Priporočilo 3

Redni pregled obstoječih ustreznih smernic EU za virtualne svetove

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

Tretji korak: pregled teh smernic ob upoštevanju prispevkov strokovnjakov.

Četrty korak: priprava predlogov za prilagoditev teh smernic.

Peti korak: predložitev predlogov v odobritev Evropskemu parlamentu.

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

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Priporočilo 4

Finančna podpora za razvoj virtualnih svetov

Kaj

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

Kdo

Evropska komisija s soglasjem Evropskega parlamenta.

Kako

Prvi korak: opredelitev meril za podporo.

Drugi korak: zagotavljanje sredstev.

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Tema: Javno in zasebno: ocenjevanje in registracija virtualnih svetov

Priporočilo 5

Participativni forumi za skupni razvoj, predpise in standarde

Kaj

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

Kdo

Evropska komisija bi morala prevzeti vodilno vlogo na tem področju.

Kako

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



Utemeljitev

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

Priporočilo 6

Certificiranje podjetij in uporabnikov za virtualne svetove

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

Utemeljitev

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

Tema: Podatki v virtualnih svetovih: uporaba in varstvo

Priporočilo 7

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

Kaj

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

Kdo

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

Kako



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

Utemeljitev

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

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

Tema: Centralna agencija in policija za virtualne svetove

Priporočilo 8

Policija za ukrepanje in zaščito v virtualnih svetovih

Kaj

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

Kako

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

Utemeljitev

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

Priporočilo 9

Umetna inteligenca kot podpora policiji v virtualnih svetovih

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

Utemeljitev

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

Tema: Učenje in izobraževanje o virtualnih svetovih

Priporočilo 10

Usposabljanje učiteljev o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih

Kaj

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

Kdo

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

Kako

EU bi morala izdati stroge smernice, s katerimi bi države članice pozvala, naj v svoje nacionalno usposabljanje učiteljev vključijo „tečaje o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih“. Učitelji bi morali biti deležni tudi obveznih „osvežitvenih“ tečajev, na podlagi katerih bi pridobili certifikat EU (po vzoru jezikovnih certifikatov). Ta obvezna usposabljanja bi morala biti prilagojena vsem starostnim skupinam in vključevati naslednje teme: etiko, spletno



varnost, obvladovanje digitalnih orodjih in možnosti poučevanja v virtualnih svetovih. EU bi morala te programe usposabljanja zagotoviti državam članicam. Ta orodja in možnosti poučevanja so dodatek k šolskim učnim načrtom in ne nadomestilo za druge predmete.

Utemeljitev

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

Priporočilo 11

Prost dostop do informacij o digitalnih orodjih in virtualnih svetovih za vse državljane EU

Kaj

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

Kdo

EU za vse državljane.

Kako

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

Utemeljitev

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

Tema: Okoljska in podnebna trajnost

Priporočilo 12

Za krožne virtualne svetove: pravice in odgovornost državljanov in industrije

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

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

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

Utemeljitev

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

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

Priporočilo 13

Zeleni virtualni svetovi z obnovljivo in pregledno energijo

Kaj

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

Kdo

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

Kako



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

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

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Tema: Vpliv na zdravje in raziskovalni program za virtualne svetove

Priporočilo 14

Virtualni svetovi – skupaj odgovorno zgradimo zdravo prihodnost!

Kaj

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

Kdo

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

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

Kako

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

Utemeljitev

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

Priporočilo 15

Kazalniki za zdrave, vključujoče, pregledne in trajnostne virtualne svetove

Kaj

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

Kdo

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

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

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

Kako

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

Utemeljitev

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

Tema: Izmenjava informacij in ozaveščanje

Priporočilo 16

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

Kaj

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

Kdo

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

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

Kako

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

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

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Priporočilo 17

Akt „Moji podatki niso tvoji podatki“ – „Pravi podatki v pravih rokah“

Kaj

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

Kdo

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

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

Kako

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

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



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

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Tema: Digitalna identiteta v virtualnih svetovih

Priporočilo 18

Razvoj digitalne infrastrukture

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

Utemeljitev

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

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

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

Priporočilo 19

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

Kaj

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

Kdo

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

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

Kako

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

Utemeljitev

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

Tema: Povezljivost in dostop do virtualnih svetov

Priporočilo 20

Dostopnost za vse – nihče ne sme biti zapostavljen

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

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

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

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

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

Utemeljitev

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

To priporočilo upošteva več vidikov, povezanih z dostopnostjo.

Priporočilo 21

Pravni okviri za preglednost in zaščito vseh v metaverzumu – dajanje prednosti ranljivim skupinam

Kaj

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

Kdo

Pravni strokovnjaki EU in tehnokrati EU.

Kako

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

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

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

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

Utemeljitev

Zaščita državljanov je izjemno pomembna – varovanje:

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



Varnost mora biti naša prednostna naloga.

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

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

Predpisi EU lahko postavijo svetovni zgled/standard.

Tema: Mednarodno sodelovanje in standardi

Priporočilo 22

Oznake/certifikati EU za aplikacije virtualnih svetov

Kaj

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

Kdo

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

Kako

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

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

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Priporočilo 23

EU kot močan akter/pionir v virtualnih svetovih

Kaj

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

Kdo



Evropska komisija v sodelovanju z deležniki.

Kako

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

Utemeljitev

Državljeni niso podali utemeljitve.

Ocena priporočil

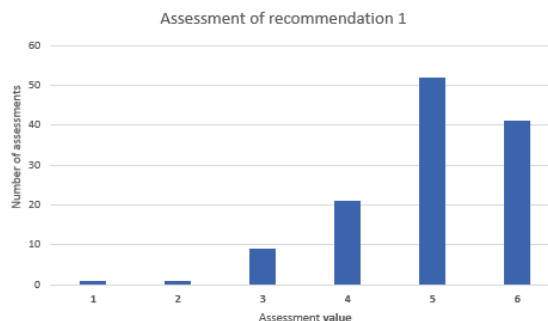
Državljeni so vsa priporočila ocenili na lestvici od 1 do 6. Vrednost 1 pomeni „se ne strinjam/ne podpiram“ priporočila, vrednost 6 pa „zelo se strinjam/močno podpiram“.

Št.	Priporočilo	Povprečje
1	Trgi dela v evropskih virtualnih svetovih	5,0
2	Vzpostavitev usklajenega usposabljanja za delo v virtualnih svetovih	5,0
3	Redni pregled obstoječih ustreznih smernic EU za virtualne svetove	4,8
4	Finančna podpora za razvoj virtualnih svetov	4,8
5	Participativni forumi za skupni razvoj, predpise in standarde	4,8
6	Certificiranje podjetij in uporabnikov za virtualne svetove	4,8
7	Uporabniku prijazen „hodnik“ ali „vrata“ v metaverzumu za privolitev v uporabo izbranih podatkov	5,0
8	Policija za ukrepanje in zaščito v virtualnih svetovih	4,8
9	Umetna inteligenca kot podpora policiji v virtualnih svetovih	4,1
10	Usposabljanje učiteljev o virtualnih svetovih in digitalnih orodjih	5,5
11	Prost dostop do informacij o digitalnih orodjih in virtualnih svetovih za vse državljane EU	5,3
12	Za krožne virtualne svetove: pravice in odgovornost državljanov in industrije	4,8
13	Zeleni virtualni svetovi z obnovljivo in pregledno energijo	4,8
14	Virtualni svetovi, skupaj odgovorno zgradimo zdravo prihodnost!	5,3
15	Kazalniki za zdrave, vključujoče, pregledne in trajnostne virtualne svetove	5,0

16	Akt o virtualnih svetovih na področju izobraževanja in ozaveščanja – „Jaz, ti in metaverzum“	5,1
17	Akt „Moji podatki niso tvoji podatki“ – „Pravi podatki v pravih rokah“	5,3
18	Razvoj digitalne infrastrukture	5,3
19	EU mora pripraviti predpise o digitalni identiteti in o tem, kdaj dovoliti in zagotoviti pravico državljanov do anonimnosti	5,4
20	Dostopnost za vse – nihče ne sme biti zapostavljen	4,9
21	Pravni okviri za preglednost in zaščito vseh v metaverzumu – dajanje prednosti ranljivim skupinam	4,9
22	Oznake/certifikati EU za aplikacije virtualnih svetov	5,2
23	EU kot močan akter/pionir v virtualnih svetovih	5,0

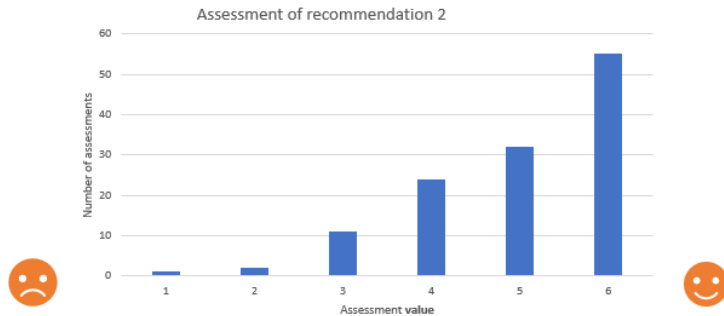
Recommendation 1

LABOUR MARKETS IN THE EUROPEAN VIRTUAL WORLDS



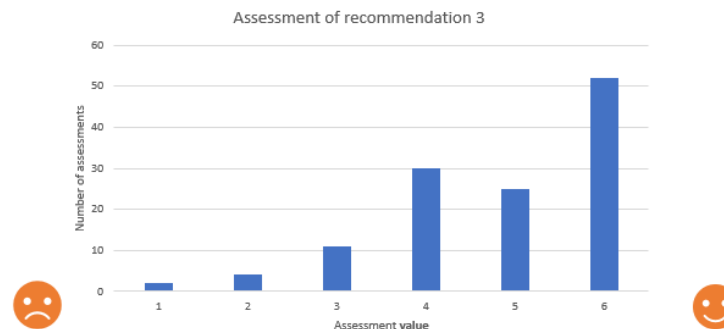
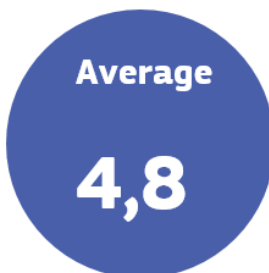
Recommendation 2

CREATION OF HARMONISED
TRAINING FOR WORK IN THE
VIRTUAL WORLDS



Recommendation 3

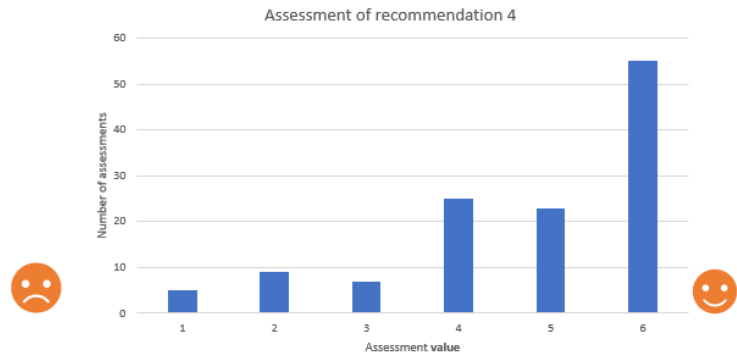
REGULAR REVIEW OF EXISTING
RELEVANT EU-GUIDELINES TO
VIRTUAL WORLDS



Recommendation 4

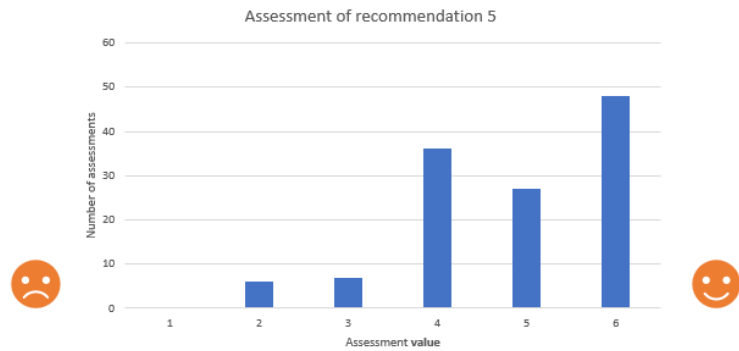
FINANCIAL SUPPORT FOR THE DEVELOPMENT OF VIRTUAL WORLDS

Average
4,8



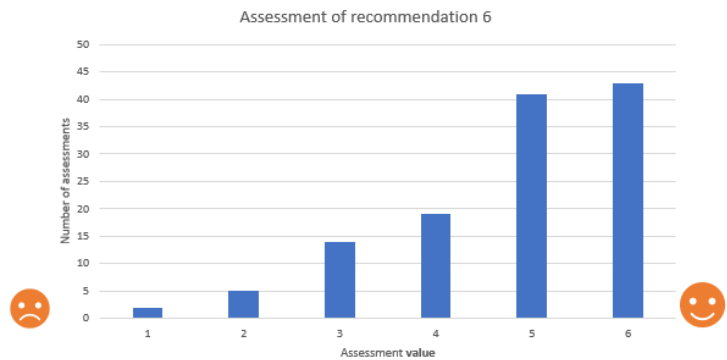
Recommendation 5

PARTICIPATORY FORUMS FOR JOINT DEVELOPMENTS, REGULATIONS AND STANDARDS



Recommendation 6

COMPANY AND USER CERTIFICATION FOR THE VIRTUAL WORLDS

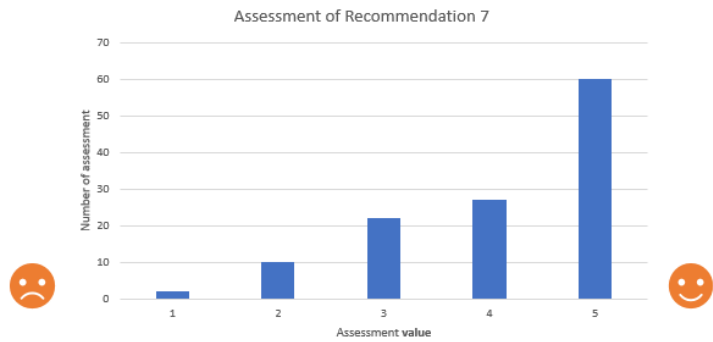


Recommendation 7

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



Average
5,0

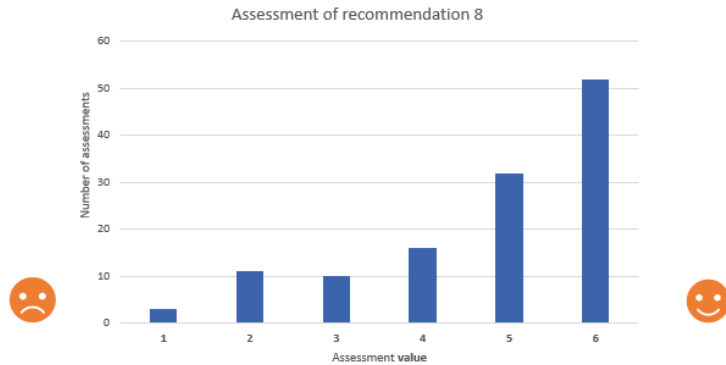


Recommendation 8

A POLICE TO ACT AND PROTECT IN THE VIRTUAL WORLDS



Average
4,8

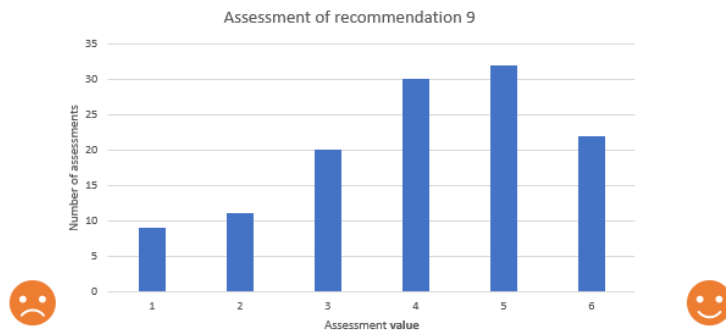


Recommendation 9

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A SUPPORT FOR THE POLICE IN VIRTUAL WORLDS

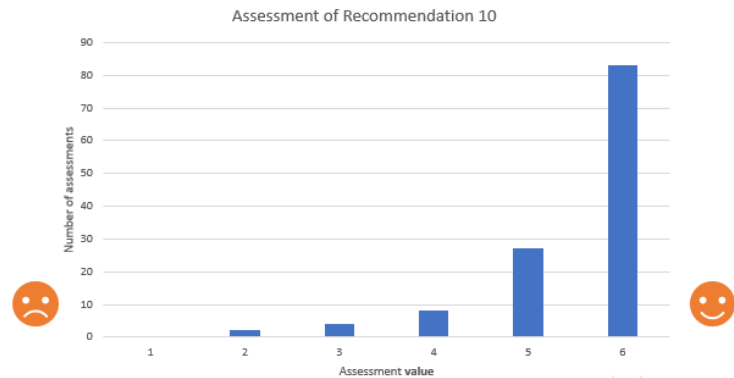


Average
4,1



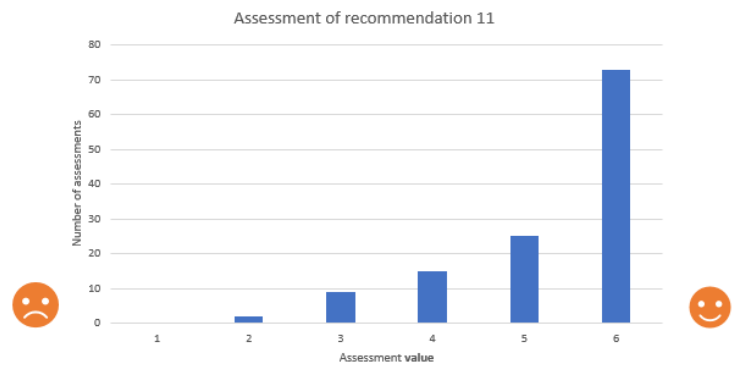
Recommendation 10

TEACHER TRAINING ON VIRTUAL WORLDS AND DIGITAL TOOLS



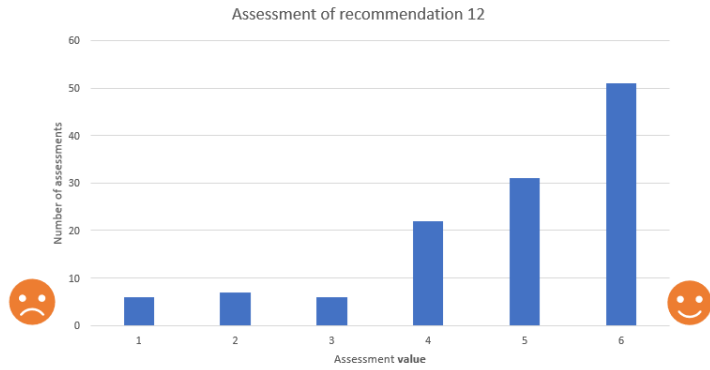
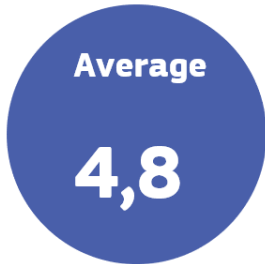
Recommendation 11

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



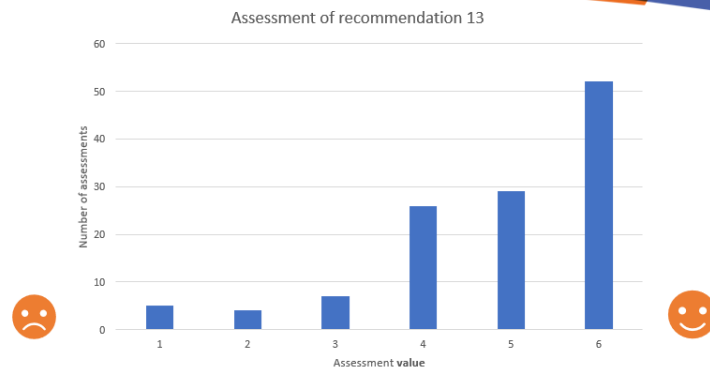
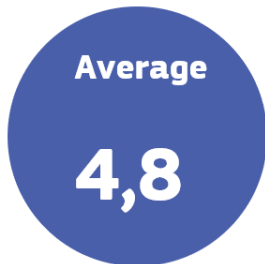
Recommendation 12

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



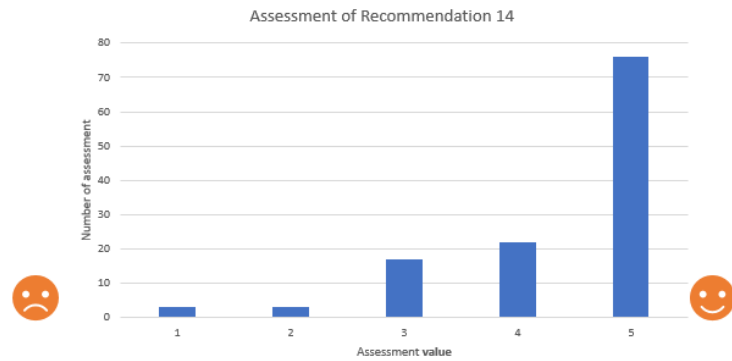
Recommendation 13

GREEN VIRTUAL WORLDS WITH RENEWABLE AND TRANSPARENT ENERGY



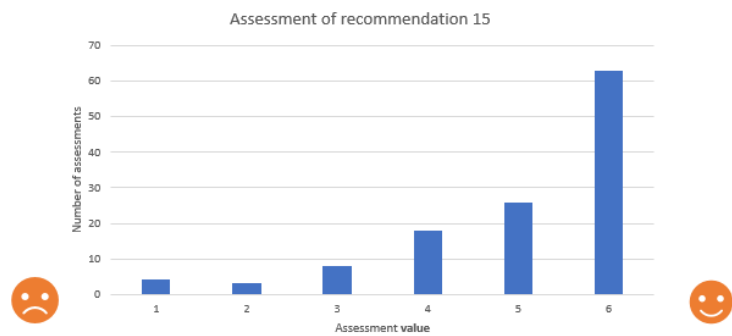
Recommendation 14

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



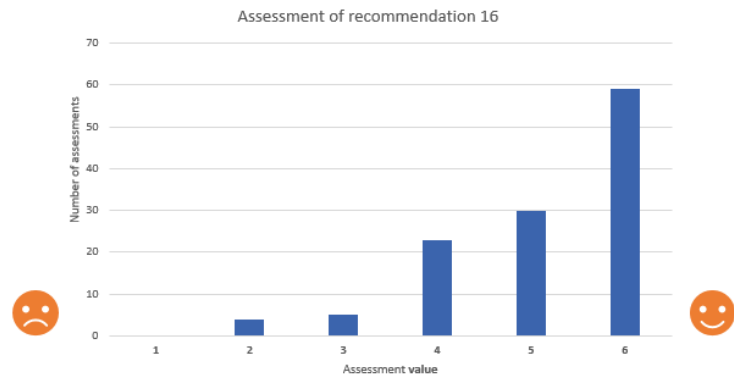
Recommendation 15

INDICATORS FOR HEALTHY, INCLUSIVE, TRANSPARENT AND SUSTAINABLE VIRTUAL WORLDS



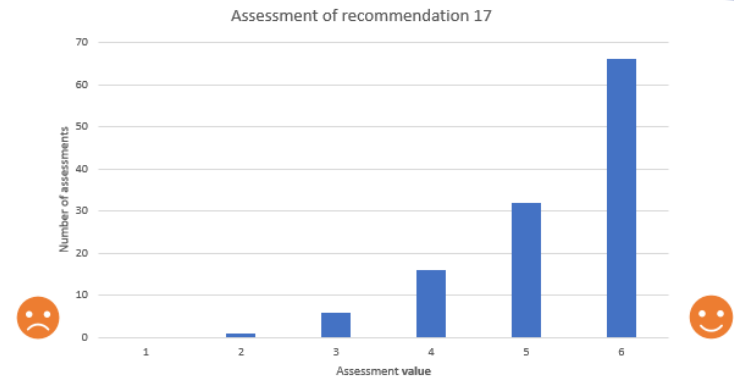
Recommendation 16

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



Recommendation 17

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

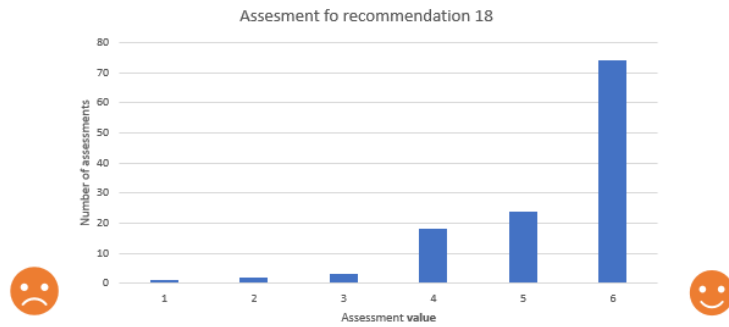


Recommendation 18

DIGITAL INFRASTRUCTURE DEVELOPMENT



Average
5,3

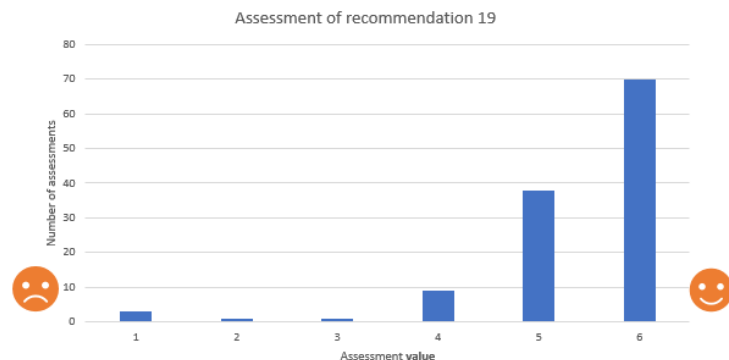


Recommendation 19

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

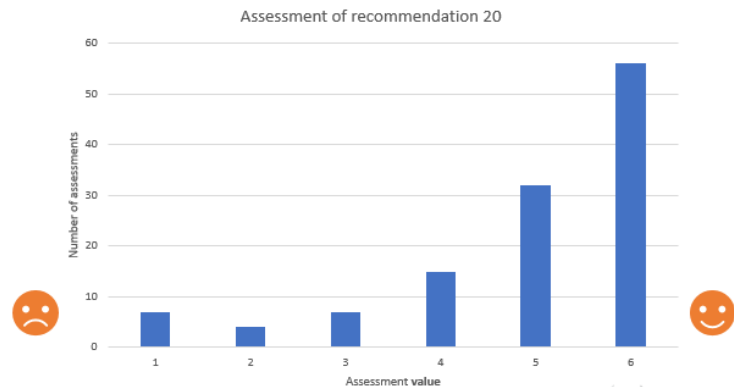


Average
5,4



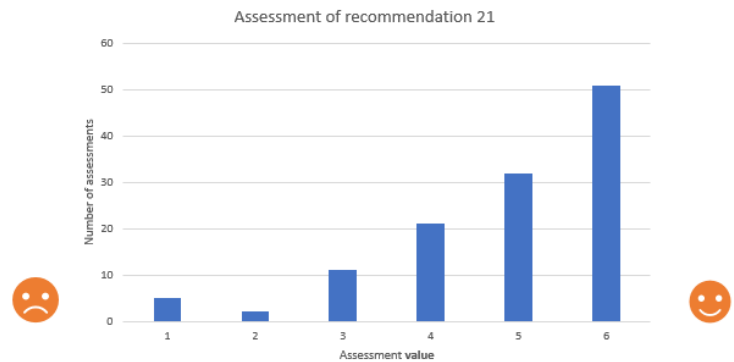
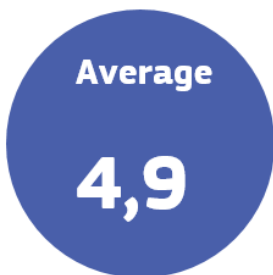
Recommendation 20

ACCESSIBILITY FOR ALL - NO ONE LEFT BEHIND



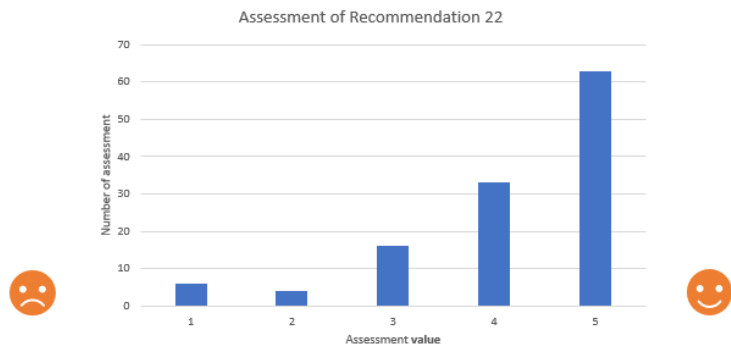
Recommendation 21

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



Recommendation 22

EU LABELS/CERTIFICATES ON VIRTUAL WORLD APPLICATIONS



Recommendation 23

EU AS A STRONG PLAYER/PIONEER IN THE VIRTUAL WORLDS

