



EUROPEISKA
KOMMISSIONEN

Strasbourg den 11.7.2023
SWD(2023) 250 final

PART 2/2

**ARBETSDOKUMENT FRÅN KOMMISSIONENS
AVDELNINGAR *Som åtföljer dokumentet***

**MEDDELANDE FRÅN KOMMISSIONEN TILL EUROPEISKA
EUROPAPARLAMENTET OCH RÅDET
SOCIALA KOMMITTÉN SAMT REGIONKOMMITTÉN,**

**Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska
omställning**

{COM(2023) 442 final}

1.	INLEDNING	2
2.	ORDLISTA.....	3
3.	MEDBORGARRAPPORT FRÅN EUROPEISKA KOMMISSIONENS MEDBORGARPANEL OM VIRTUELLA VÄRLDAR.....	4
3.1.	Panelen.....	4
3.2.	Rekommendationerna	4
3.3.	Vad händer nu?	5

1. INLEDNING

Detta arbetsdokument från kommissionens avdelningar åtföljer meddelandet ”Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning” och ger en översikt över marknadstrender och prognoser per valt industriellt ekosystem.

Bilagan innehåller de 23 slutliga rekommendationer som medborgarna lagt fram från medborgarpanelens arbete om virtuella världar.

2. ORDLISTA

Begrepp eller förkortning	Betydelse eller arbetsdefinition – de föreslagna definitionerna gäller endast syftet med detta dokument och dess tolkning.
Förstärkt verklighet (AR)	Interaktiv teknik som integrerar digital information med användarens fysiska omgivning i realtid. Den förbättrar användarens uppfattning om verkliga objekt och miljöer genom att överlappa digitala sensoriska inflöden på dem. AR kan upplevas genom en rad olika enheter, bland annat smarttelefoner, surfplattor och smarta glasögon.
Medborgarpanel	Innovativt demokratiskt instrument som sätter medborgarna i centrum för det offentliga beslutsfattandet. Slumpmässigt utvalda medborgare från alla 27 EU-länder samlas för att diskutera viktiga kommande förslag på EU-nivå och lämna rekommendationer som Europeiska kommissionen kommer att beakta när den fastställer sina politiska mål och konkreta strategier.
Digital identitet	Insamling av uppgifter som unikt representerar en individ eller organisation i den digitala världen. Digital identitet används för autentisering, godkännande och verifiering online. Den omfattar de digitala fotavtryck som lämnas kvar när digitala tjänster används.
Metaversum	Driftskompatibelt nätverk av virtuella världar
Webb 4.0	Fjärde generationen av World Wide Web, där fysiska och digitala världar blandas sömlöst, vilket möjliggör mer intuitiva och immersiva upplevelser. Användningen av avancerad artificiell intelligens och intelligent miljö, sakernas internet, virtuella världar och utvidgad verklighetskapacitet, internet, verkliga föremål och miljöer är helt integrerade och kommunicerar sinsemellan genom mer samarbetsinriktade, decentraliserade och användarcentrerade strategier.
Virtuella världar	Långvariga 3D-miljöer i realtid, immersiva miljöer som suddar ut gränsen mellan vad som är verkligt och virtuellt, för umgänge, arbete, lärande, transaktioner, lek och skapande.

3. **MEDBORGARRAPPORT FRÅN EUROPEISKA KOMMISSIONENS MEDBORGARPANEL OM VIRTUELLA VÄRLDAR**

Som en uppföljning till de slutliga rekommendationerna från konferensen om Europas framtid åtog sig kommissionen i sitt meddelande *Från vision till konkreta åtgärder* (av den 17 juni 2022) att göra det möjligt för medborgarpanelerna att överlägga och lämna rekommendationer inför vissa viktiga förslag.

Den andra av dessa **nya generationens medborgarpaneler** anordnades av Generaldirektoratet för kommunikationsnät, innehåll och teknik och generaldirektoratet för kommunikation mellan den 24 februari och den 23 april 2023 om **virtuella världar**. Panelen kompletterar de samråd som Europeiska kommissionen genomfört med olika berörda parter inför det initiativ om virtuella världar som tillkännagavs i kommissionens arbetsprogram för 2023.

Medborgarna tillfrågades om vilken vision, vilka principer och vilka åtgärder som bör vägleda en utveckling av önskvärda och rättvisa virtuella världar i framväxande virtuella världar på grundval av EU:s förklaring om digitala rättigheter och principer¹. EU och dess medlemsstater är fast beslutna att utnyttja den digitala omställningens potential och samtidigt skydda rättigheterna för människor som bor i EU. De resulterande rekommendationerna används som underlag för meddelandet *Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning* och det åtföljande arbetsdokumentet från kommissionens avdelningar. Dessa rekommendationer kommer också att beaktas vid framtida initiativ.

3.1. **Panelen**

Panelen bestod av 140 slumpmässigt utvalda medborgare som speglade EU:s mångfald i fråga om ålder, kön, socioekonomisk bakgrund, utbildning och geografi (nationalitet och bosättning i stad eller på landsbygd). Medborgarna träffades under tre helger för att formulera en uppsättning vägledande principer och åtgärder för att utveckla rättvisa och önskvärda virtuella världar i EU.

De fick **stöd** av professionella moderatorer och samordnare, experter från kommissionen och en kunskapskommitté med externa experter.

3.2. **Rekommendationerna**

I sitt arbete med att utarbeta rekommendationerna visade medborgarna **ett stort engagemang och en hög grad av delaktighet** och lyckades lägga fram en framtidsorienterad version för virtuella världar, trots att ämnet var både komplext och nytt och där många variabler fortfarande är okända. Under det första panelmötet deltog de i en

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

utställning där de kunde lära sig mer och uppleva konkreta exempel och använda virtuella världar medan onlinedelen i sig genomfördes via en plattform för virtuella världar.

Panelens 23 rekommendationer – som förtecknas i bilagan – bygger på en bred systematisk strategi och tar upp uppkomsten av virtuella världar mer allmänt. Medborgarnas rekommendationer understryker att utvecklingen av virtuella världar bör bygga på EU:s digitala rättigheter, lagar och värden, och därigenom sträva efter inkluderande, tillgängliga, transparenta och hållbara virtuella världar. De rekommenderar till exempel åtgärder för att säkerställa tillgång till virtuella världar för alla, efterlyser användarvänliga formulär för datasamtycke och betonar vikten av användning av grön energi i utvecklingsprocessen. Medborgarna betonade också behovet av ett nära samarbete mellan alla berörda parter, inbegripet akademiker, företag och lagstiftande aktörer. Genom att fastställa standarder som bygger på demokratiska värden uttryckte medborgarna en tydlig förhoppning om att **Europa ska bli en stark global aktör** när det gäller nya virtuella världar och därigenom bidra till utformningen av globala normer.

Rekommendationerna bekräftar behovet av en **evidensbaserad strategi** för att vägleda utvecklingen av människocentrerade virtuella världar, och betonar vikten av forskning för att utvärdera hälsoeffekter och inkluderande deltagandeforum för att fastställa gemensamma standarder. I rekommendationerna erkänns också vikten av **ökad medvetenhet, utbildning och digital kompetens hos medborgarna**.

Medborgarnas rekommendationer kopplar samman virtuella världar med behovet av strategier för att ta vara på möjligheter och ta itu med utmaningar. **Arbetsmarknaden bör till exempel ta hänsyn till de virtuella världarnas särdrag** för att dra full nytta av digitala affärsmöjligheter. Virtuella världar bör vara förenliga med det bredare målet för den cirkulära ekonomin, och relaterade åtgärder bör både inriktas på industrins och medborgarnas ansvar. Samtidigt ägnade medborgarna också betydande tid åt att diskutera säkerhets- och skyddsaspekter, bland annat brottsbekämpning, integritet och skydd av utsatta grupper. Medborgarna vill ha virtuella världar som **övervakas ordentligt** med avseende på antisocialt beteende och kriminalitet, och vill inte att mycket stora plattformar reglerar sig själva.

3.3. Vad händer nu?

Vissa rekommendationer återspeglar kommissionens nyligen genomförda och pågående arbete med medlemsstaterna och berörda parter när det gäller digital omställning, och bekräftar behovet av åtgärder på EU-nivå på detta område. Den senaste lagstiftningen (såsom dataförvaltningsakten, rättsakten om digitala marknader och rättsakten om digitala tjänster) och förslag till lagstiftning (såsom rättsakten om artificiell intelligens och dataakten) återspeglar väl medborgarnas behov av skyddsåtgärder och rättvisa marknadsvillkor, samtidigt som man säkerställer att en hållbar, människocentrerad digital omställning är huvudsyftet med den europeiska förklaringen om digitala rättigheter och principer. Dessutom lanserade kommissionen branschkoalitionen för virtuell och förstärkt verklighet i september 2022. Den underlättar dialogen med berörda parter, bidrar till att ge underlag till det politiska beslutsfattandet och identifierar viktiga utmaningar och möjligheter för den europeiska sektorn för virtuell verklighet/förstärkt verklighet.

Medborgarnas rekommendationer innehåller också **punkter som bör analyseras ytterligare**, t.ex. kravet på säkerhet för personuppgifter. Även om det redan finns övergripande EU-lagstiftning på området (den allmänna dataskyddsförordningen), skulle den virtuella världens inverkan på användningen av nya typer av uppgifter, såsom biometriska uppgifter, kunna analyseras ytterligare i kommissionens arbete.

Medborgarnas rekommendationer visar också på vissa områden där kommissionen, medlemsstaterna och andra aktörer kan vidta framtida åtgärder. I linje med medborgarnas rekommendationer föreslår kommissionen i meddelandet *Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning*, ett antal åtgärder som baseras på medborgarnas synpunkter.

Med tanke på unionens befogenheter och tillgängliga resurser omfattar de åtgärder som föreslås i meddelandet följande rekommendationer: Rekommendation 4 (Finansiellt stöd till utvecklingen av virtuella världar), rekommendation 5 (Deltagarforum för gemensam utveckling, bestämmelser och standarder), rekommendation 10 (Läroutbildning om virtuella världar och digitala verktyg), rekommendation 14 (Virtuella världar – låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!), rekommendation 23 (EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar). Vissa rekommendationer som lagts fram håller på att utarbetas inom olika arbetsområden, exempelvis rekommendation 19 (EU måste utarbeta bestämmelser om digital identitet) inom ramen för förslaget om digital identitet. De aviserade åtgärderna syftar till att främja en gemensam strategi med medlemsstaterna och berörda parter för att **ytterligare öka medvetenheten och stödja utvecklingen av tillgängliga, öppna, säkra och hållbara virtuella världar**, som har användarvänlig information och verktyg som medborgarna kan använda för att hantera **virtuella identiteter**, data och virtuella tillgångar när de använder virtuella världar. Detta främjar europeisk forskning och utveckling, stöder öppna standarder och ökar vår förståelse av hur virtuella världar påverkar hälsa och välbefinnande.

Panelens resultat kommer att stödja kommissionens övergripande arbete och kan också **fungera som en vägledning för att hjälpa medlemsstaterna att utveckla politiska åtgärder som rör virtuella världar**. När det gäller Europeiska kommissionens beslutsfattande kompletterar rekommendationerna resultaten av det offentliga samråd som kommissionen genomfört och utgör en referenspunkt för kommissionens övergripande strategi och framtida åtgärder. Medborgarnas arbete är en värdefull **inspirationskälla** med relevanta synpunkter för de kommande åren som kommer att **bidra till kommissionen arbete och politiska förslag** som rör framväxande virtuella världar. Dessutom utgör rekommendationerna en värdefull grund för åtgärder från de många aktörer som är involverade i utvecklingen av nya virtuella världar. Medborgarna kommer att hållas informerade om viktiga händelser som avser virtuella världar, såsom antagandet av initiativet och nya initiativ som härrör från panelens arbete.

Bilagor

Resultat: Medborgarnas värderingar och fullständiga rekommendationer

Åtta medborgarvärderingar: principer för en önskvärd och rättvis europeisk virtuell värld

HÄLSA Fysisk och psykisk hälsa för människor som en grundpelare för utveckling och användning av virtuella miljöer.
HÅLLBARHET Uppbyggnaden och användningen av virtuella världar är miljövänlig.
TRANSPARENS 1) Tydliga regler skyddar människor, deras personuppgifter och psykiska och fysiska hälsa. 2) användningen av uppgifter (av tredje part) är transparent.
SKYDD OCH SÄKERHET EU-medborgarna måste vara säkra och trygga, bland annat när det gäller uppgiftsskydd och förebyggande av manipulation och stöld.
UTBILDNING OCH LÄS- OCH SKRIVKUNNIGHET Utbildning, upplysning och kunskap om hur man använder virtuella miljöer står i centrum för utvecklingen av virtuella världar.
INKLUDERING Alla medborgare ska ha lika tillgång – oavsett ålder, inkomst, kompetens, teknisk tillgänglighet, land osv.
VALFRIHET Användningen av virtuella världar är ett fritt val för var och en – utan nackdelar för dem som inte deltar.
MÄNNISKOFOKUS Den tekniska utvecklingen och regleringen av de virtuella världarna tjänar och respekterar användarnas behov, rättigheter och förväntningar.



Nedan återfinns resultaten från den värdediskussion som fördes under medborgarpanelens tredje möte, fredagen den 21 april. Medborgarna ombads välja två av de åtta värdena och principerna (se ovan) för vart och ett av de tolv ämnen som användes för att utarbeta de slutliga rekommendationerna. På så sätt kunde deltagarna koppla samman sitt tidigare arbete om värderingar och principer med sina diskussioner om rekommendationerna. Det är inte ett officiellt resultat från panelen utan snarare ett steg i deltagarnas tankeprocess, som syftade till att knyta samman de tre nivåer som de arbetat med: värderingar, principer och åtgärder.

Nr	Ämne	Relaterat värde
1	Virtuella världar på arbetsmarknaderna	Utbildning, läs- och skrivkunnighet, hälsa, hållbarhet
2	Stöd till innovation och utveckling av virtuella världar	Utbildning, läs- och skrivkunnighet, transparens
3	Offentlig och privat: bedömning och registrering av virtuella världar	Skydd och säkerhet, människor, hälsa
4	Data i virtuella världar: användning och skydd	Skydd och säkerhet,, människofokus, utbildning och läs- och skrivkunnighet
5	Central myndighet och polis för virtuella världar	Skydd och säkerhet,, människofokus, utbildning och läs- och skrivkunnighet
6	Lärande och utbildning om virtuella världar	Hållbarhet, hälsa, utbildning och läs- och skrivkunnighet
7	Miljö- och klimatomfattig hållbarhet	Transparens, inkludering, utbildning och läs- och skrivkunnighet
8	Hälsoeffekter – forskningsagenda för virtuella världar	Inkludering, utbildning, läs- och skrivkunnighet, hållbarhet
9	Informations spridning och upplysning	Människofokus, hållbarhet, skydd och säkerhet
10	Digital identitet i virtuella världar	Skydd och säkerhet, människofokus, valfrihet
11	Konnektivitet och tillträde för virtuella världar	Hälsa, valfrihet, hållbarhet
12	Internationellt samarbete och normer	Människofokus, skydd och säkerhet, hälsa



Slutliga rekommendationer

Ämne: Virtuella världar på arbetsmarknaderna

Rekommendation 1

Arbetsmarknader i Europas virtuella världar

Vad

Med utgångspunkt i medlemsstaternas befintliga arbetsmarknadslagstiftning rekommenderar vi att man utvärderar och vid behov anpassar och harmoniserar lagstiftningen för europeiska virtuella världar.

Vem

Denna rekommendation riktar sig till dem som vill ha tillträde till den europeiska virtuella arbetsmarknaden.

Hur

Denna lagstiftning gäller till exempel balans mellan arbete och privatliv, rätt till raster och avkoppling, stöd vid förlust av arbetstillfällen på grund av virtuella världar, medborgarintegration (dvs. inkludering av personer med funktionsnedsättning och personer som saknar digitala färdigheter).

Denna lagstiftning bör begränsa tillträdet till EU:s marknad för de länder som inte respekterar EU:s arbetsrätt. Detta skulle innebära att de inte skulle kunna tillhandahålla metaversumtjänster (dvs. drift och övervakning) på EU:s inre marknad, för att skydda de europeiska arbetstagarna och bevara den inre marknaden.

Motivering

Du bör stödja denna rekommendation eftersom den kommer att trygga den europeiska arbetsmarknaden. Den syftar till att försvara vissa europeiska värderingar och principer när det gäller arbetstagares rättigheter och skydd. Detta kommer också att säkerställa att Europas höga arbetsnormer respekteras och exporteras globalt.

Rekommendation 2

Harmoniserad utbildning för arbete i virtuella världar

Vad

Med målet om jämlikhet och inkludering för alla européer rekommenderar vi utbildning och kompetenshöjning om virtuella världar, som är EU-finansierad och harmoniserad i hela EU.

Vem

Denna rekommendation syftar till att skydda europeiska arbetstagare.

Hur

Vi föreslår en harmonisering av utbildningen i alla EU:s medlemsstater. Med beaktande av nationella sammanhang bör målet vara att utbildningen i stort sett har samma innehåll och följer samma ram i alla



europiska länder. Det bör finnas en certifiering och ömsesidigt erkännande av kvalifikationer.

Motivering

Du bör stödja denna rekommendation eftersom den kommer att garantera arbetstagarnas acceptans av virtuella världar. Vi vill skydda den europeiska arbetsmarknaden och bevara jobben i Europa. De vars jobb har blivit föråldrade genom virtuella världar bör få tillräcklig utbildning, stöd och omskolning för att kunna anpassa sig till den nya verkligheten.

Ämne: Stöd till innovation och utveckling av virtuella världar

Rekommendation 3

Regelbunden översyn av befintliga EU-riktlinjer om virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar en periodisk översyn och uppdatering av EU:s befintliga riktlinjer för etiska och tekniska normer och deras anpassning och användning för virtuella världar.

Vem

Europeiska kommissionen, närmare bestämt GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, ansvarar för översynsprocessen. Inom ramen för denna process måste expertsynpunkter beaktas. Slutligen överlämnas resultaten till Europaparlamentet för godkännande.

Hur

Steg ett: fastställa ansvar inom DG CNECT

Steg två: GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik fastställer exakt vilka riktlinjer som är relevanta och viktiga för denna process.

Steg tre: översyn av dessa riktlinjer, med beaktande av expertsynpunkter

Steg fyra: utarbetande av förslag till ändringar av dessa riktlinjer

Steg 5: lägga fram förslagen för Europaparlamentet för godkännande

Hela processen upprepas regelbundet, med högst två års mellanrum.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 4



Ekonomiskt stöd till utvecklingen av virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man inrättar europeisk medfinansiering för att utveckla en hållbar och användarcentrerad uppbyggnad av – och utvidgning av virtuella världar.

Vem

Europeiska kommissionen med Europaparlamentets godkännande.

Hur

Steg ett: fastställa kriterier för stöd.
Steg två: tillhandahållande av finansiering.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Ämne: Offentlig och privat: bedömning och registrering av virtuella världar

Rekommendation 5

Deltagarforum för gemensam utveckling, gemensamma bestämmelser och normer

Vad

Vi rekommenderar att företag, forskare och EU arbetar i nära samarbete för att utveckla och reglera virtuella världar i enlighet med EU:s värden.

Vem

Europeiska kommissionen bör gå i bräschen för detta.

Hur

Olika expertgrupper (forskare, berörda parter, lagstiftare, tjänstemän, men även användare) bör mötas beroende på ämne såsom utbildning, psykisk hälsa osv. Detta samarbete bör institutionaliseras, vilket innebär regelbundna och väl förberedda möten med bidrag på förhand samt onlineutbyte om ämnena. Samarbetet skulle också kunna innebära EU-finansiering för nystartade företag och andra för att utveckla virtuella världar i enlighet med EU:s värden, såsom (data-)säkerhet, hälsa, humanism, transparens, lika tillgång och frihet.

Motivering



Genom gemensam lagstiftning garanteras rättvisa och säkra möjligheter för alla EU-medborgare att använda och delta i virtuella världar.

Rekommendation 6

Företags- och användarcertifiering för virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man inrättar en EU-institution eller ett EU-organ som utfärdar och kontrollerar certifikat för virtuella och enskilda personer, på grundval av EU:s värden, och som regelbundet bör granska de certifierade virtuella världarna och användarna.

Vem

Institutionen bör inrättas av EU och involvera företag och den privata sektorn.

Hur

Certifikaten skulle baseras på gemensamma normer som måste fastställas. Certifikaten kan vara olika beroende på i vilken utsträckning en virtuell värld används. Till exempel skulle de normer som måste tillämpas på spel skilja sig från normerna för online-banktjänster, och därmed skulle certifikaten vara annorlunda. Certifikaten skulle också kunna gälla tillgängligheten, t.ex. för synskadade. Experterna bör delta i utarbetandet av sådana normer och även fastställa en tidsram inom vilken certifikaten bör ses över.

Motivering

Ett oberoende organ skulle garantera att EU:s värden tillämpas i virtuella världar som används av medborgarna.

Ämne: Data i virtuella världar: användning och skydd

Rekommendation 7

Användarvänlig "hallway" eller "gate" i metaversum för att välja utvald dataanvändning

Vad

Vi rekommenderar en standardiserad och användarvänlig mekanism som transparens om uppgifterna (vem som samlar in uppgifterna, vad de används för, hur de lagras och vem de delas med), genom vilken tillstånd för användning ges uttryckligen.

Vem

Ett offentligt organ, eller ett offentligt finansierat organ på EU-nivå, som kan finnas redan: kanske ett organ som är knutet till Europaparlamentet, som en direkt form av representation, kan vara att föredra.

Hur



Det finns ett behov av att förklara vilka uppgifter som samlas in från användare av virtuella plattformar och hur uppgifterna kommer att delas och användas. Till exempel skulle en färgkodad "dörr" i den virtuella 3D-världen tydligt indikera dataanvändning innan man går in på en plattform (en röd dörr skulle tyda på att en hög nivå av känsliga uppgifter kan delas). Människor bör ha möjlighet att välja hur deras uppgifter ska användas, när så är möjligt. En sådan mekanism bör vara obligatorisk och standardiserad för företag: för att uppnå detta behöver vi nya regler och en modellmekanism som skapas av EU och som företagen måste använda.

Motivering

Vi kan inte förhindra att data används fullt ut: det skulle på ett dramatiskt sätt påverka företagets konkurrenskraft. Samtidigt kan vi inte verkligen vägra att lämna någon information, eftersom alla aktiviteter i metaversum kan behandlas på något sätt. Samtycke bör dock ges. Vi behöver klarhet om vad som används och hur det används, så att vi aktivt kan välja sådan användning.

Utmaning: vad ska göras med historiska data, som har lämnats till företagen frivilligt och som behövs för innovation och marknadsföring?

Ämne: Central myndighet och polis för virtuella världar

Rekommendation 8

En polismyndighet som ska agera och skydda i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man har en internationell polisinstitution med specialiserade och utbildade tjänstemän: det måste vara ett organ som samarbetar med andra, såsom Europol och nationella organ.

Hur

Det finns tre åtgärdsområden att skilja mellan: "klassiska" brott som de i verkligheten, oönskade beteenden som har ökat i virtuella världar (hat, mobbning osv.) och skydd mot sig själv. För den andra kategorin bör vi först och främst hjälpa den person som agerar fel att lära av sina misstag. När beteenden kvarstår måste vi agera snabbt och gradvis. Vid någon tidpunkt bör det bli klandervärt (från avstängning till slutgiltig utestängning). När polisen observerar en person som är farlig mot sig själv (t.ex. beroende) bör polisen ge personen råd. Genom denna kontroll kommer polisen att ta hand om och förebygga problem. Vi vill också påminna om vårt första mål, som är förebyggande genom utbildning (till exempel att lära sig en säker användning av dessa verktyg).

Motivering

Alla befogenheter bör inte ligga hos en och samma organisation. Det kan inte göras av en privat organisation – vi behöver offentliga organ som agerar som polis. Samarbetsaspekten är avgörande för öppenhetsfrågor, korskontroll och respekt för nationella organisationer (varje land har sin egen polismyndighet). Den internationella aspekten är också viktig eftersom onlineverktyg som virtuella världar inte har några gränser, så vi måste samarbeta.

Rekommendation 9

Artificiell intelligens som stöd för polisen i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att artificiell intelligens (AI) används i metaversum för att hjälpa polisen att förebygga och bekämpa brott och kontrollera vad som händer i virtuella världar.

Vem

Definitionen och efterlevnaden av de etiska principerna för AI bör fastställas av ett oberoende europeiskt offentligt organ, såsom en författningsdomstol.

Hur

De etiska principer som definierar AI bör likna en konstitution i en demokrati. Denna konstitution kommer att följa etiska principer som definierats demokratiskt (för att förhindra alla risker för att skapa en "storebror" – vi måste förhindra att AI påverkar beteenden). Dessa principer måste vara långsiktiga och får inte stå under direkt inflytande av någon part eller person vid makten.

Motivering

Det är viktigt att AI hjälper polisen och inte ersätter den. När det gäller vår andra rekommendation är det också viktigt att denna AI finansieras, ägs och förvaltas offentligt. Inget privat företag kan vara ansvarigt. Om vi vill producera det och om vi behöver kunskap från privata företag kan vi anlita dem. De kommer att arbeta strikt baserat på tidigare fastställda etiska principer. AI är användbart för att hjälpa polisen att agera snabbt och är bara ett verktyg bland andra.

Ämne: Lärande och utbildning om virtuella världar

Rekommendation 10

Läroutbildning om virtuella världar och digitala verktyg

Vad

Vi rekommenderar lärare inom EU att få utbildning om 1) den praktiska användningen av digitala verktyg, (2) risker, säkerhet och etik i virtuella världar och 3) om nya undervisningsmöjligheter genom virtuella världar.

Vem

EU riktar sig till medlemsstaterna och skolor för att förbättra elevernas utbildning.

Hur

EU bör utfärda kraftfulla riktlinjer där medlemsstaterna uppmanas att inkludera kurser i virtuella världar och digitala verktyg i sina nationella läroutbildningar. Lärare bör också få obligatoriska repetitionskurser som skulle leda till ett EU-intyg (enligt modellen för språkintyg). Dessa obligatoriska utbildningstillfällen bör anpassas till alla åldrar och omfatta följande ämnen: etik, säkerhet på nätet, digitala verktyg och undervisningsmöjligheter i



virtuella världar. EU bör tillhandahålla medlemsstaterna dessa utbildningsprogram. Dessa verktyg och undervisningsmöjligheter är ett komplement till skolornas läroplaner, inte en ersättning för andra ämnen.

Motivering

Utbildning av lärare innebär att de redan från början kan utbilda sina elever och öka medvetenheten bland ungdomar. Det bidrar också till att minska den digitala klyftan mellan lärare och elever. Vi anser att utbildning om säkert beteende på nätet och säker användning av virtuella världar måste ingå i undervisningen så tidigt som i grundskolan. Därför måste EU uppmuntra medlemsstaterna att inkludera denna lärarutbildning och erbjuda incitament genom en EU-certifiering. EU bör tillhandahålla utbildningsprogrammet för att få ett standardiserat system.

Rekommendation 11

Fri tillgång till information om digitala verktyg och till virtuella världar för alla EU-medborgare

Vad

Vi rekommenderar att EU garanterar fri och enkel tillgång till relevant information om digitala verktyg och virtuella världar för alla medborgare.

Vem

EU för alla medborgare.

Hur

Vi rekommenderar att man lanserar ett kommunikationssystem genom traditionella medier (tv-reklam, skyltar) och inrättar en särskild plattform. Denna "europeiska virtuella plattform" bör centralisera och standardisera relevant information om digitala verktyg och virtuella världar. Dessa informationskällor måste öka medvetenheten om riskerna med virtuella världar och understryka fördelarna med denna nya teknik.

Motivering

Det är viktigt att EU arbetar för en standardisering av kunskap och tillgång till virtuella världar och digitala verktyg i hela EU. Många medborgare är fortfarande sårbara när de använder dessa plattformar och utsätts för illasinnade personer.

Ämne: Miljö- och klimatmässig hållbarhet

Rekommendation 12

För cirkulära virtuella världar: privatpersoners och företags rättigheter och ansvar

Vad



Vi rekommenderar att man utvecklar medvetandehöjande åtgärder om miljöavtryck och ser till att utrustning för virtuella världar är en del av den cirkulära ekonomin. Lagstiftningen om virtuella världar måste ålägga industriaktörer att producera återvinningsbar/reparerbar utrustning och begränsa problemen med föråldring.

Vem

- Europeiska kommissionen (för att fastställa ramen)
- Medlemsstater/regioner (för att genomföra medvetandehöjande åtgärder).
- EU-medborgare (i alla åldrar eftersom åtgärderna riktas till dem).
- Företag som producerar utrustning för virtuella världar (för att integrera cirkularitetsprinciper i affärsmodellen).

Hur

Mer konkret måste dessa medvetandehöjande åtgärder inledas i skolan. Europeiska kommissionen måste skapa en ram för att ge tillgång till denna information om virtuella världar och göra den mer tillgänglig, så att medlemsstaterna och regionerna måste genomföra dessa utbildningsprogram.

Det kan till exempel vara att inrätta utbildningscentrum som tillhandahåller kurser och utfärdar intyg (efter ett "prov" som för ett körkort) som visar att eleverna är informerade om virtuella världars miljöpåverkan. Människor bör utbildas och de som vill få tillgång till mer information bör ges möjlighet att lära sig mer. Det är därför nödvändigt att se till att informationen är lättillgänglig.

Informationskampanjer kommer alltid att vara användbara, men de måste följas av bindande instrument såsom förordningar. Det är nödvändigt att ge branschaktörerna tid att förbereda sig med en konkret övergångsperiod. Upplyningsåtgärderna bör riktas till konsumenterna, medan bindande lagstiftning bör vara inriktad mot företagen.

Motivering

Europeiska kommissionen bör utveckla åtgärder för att öka medvetenheten om återvinning av metaversumutrustning, men även omfatta hela metaversumlivscykeln. Det är nödvändigt att börja mycket tidigt. från tidig ålder (särskilt i skolan), men även ha åtgärder för äldre. Denna information måste vara individanpassad och anpassad till målgruppen.

Dessa åtgärder bör följas av en enhetlig lagstiftning för att tvinga berörda parter inom industrin att producera återvinningsbara/reparerbara produkter och begränsa produkternas föråldring.

Rekommendation 13

Gröna virtuella världar med förnybar och transparent energi

Vad

Vi rekommenderar att man inrättar ett system med påföljder och belöningar för företag som är verksamma i virtuella världar, i syfte att internalisera miljökostnaderna för deras utrustning.

Vem

- Europeiska kommissionen ska utarbeta ett lämpligt regelverk.
- Medlemsstaterna ger ekonomiska incitament för att uppmuntra företag att införa mer hållbara lösningar i sina affärsmodeller.
- Företag som driver datacentraler och lagrar data med anknytning till virtuella världar på EU:s inre marknad bör följa lagstiftningen. De skulle vara det första målet för rekommendationen.



Hur

Kommissionen bör kräva att företag som driver datacentraler och utrustning med anknytning till virtuella världar kompenserar för den energi de använder. Det skulle kunna vara ett liknande system som koldioxidmarknadens som tvingar företag att betala för de föroreningar de släpper ut. Denna lösning skulle kunna följas av ekonomiska incitament för att uppmuntra företag att bli mer hållbara och energieffektiva. Ett övervakningssystem bör utvecklas för att säkerställa ett effektivt genomförande.

Större transparens bör också skapas: konsumenterna måste kunna känna till miljöavtrycket av sina virtuella världar och göra välgrundade val. Detta kan göras genom ett klassificeringssystem för de produkter som företagen säljer för att mäta hållbarhetsnivån, samt genom ett spårbarhetssystem.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Ämne: Hälsoeffekter – forskningsagenda för virtuella världar

Rekommendation 14

Virtuella världar – låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!

Vad

Vi rekommenderar att Europeiska unionen inrättar ett intensivt forskningsprogram om hur virtuella världar påverkar vår hälsa.

Vem

Varje medlemsstat måste inrätta en expertkommitté på nationell nivå i samarbete med ett europeiskt organ. EU-institutionerna och medlemsstaterna bör delta i finansieringen av dessa forskningsprogram.

Oberoende experter från olika kunskapsområden (psykologi, neurologi, kognitiv vetenskap, sociologi osv.) skulle kunna arbeta i nära samarbete med experter som redan arbetar med ämnet inom EU-institutionerna och viktiga aktörer inom den privata sektorn. Detta skulle kunna ske genom en specialiserad europeisk sammanslutning som sammanträder regelbundet.

Hur

Detta forskningsprogram kommer att behöva växa i takt med utvecklingen av virtuella världar. Det kommer att bli obligatoriskt för industriella aktörer, som ser till att denna teknik kommer ut på marknaden, att samarbeta med programmet. De industriella aktörerna skulle också kunna ha egna forskningsprogram som övervakas och utvärderas av Europeiska unionen. Resultaten måste vara tillgängliga för allmänheten och transparenta.

Motivering

Stöd den här rekommendationen. Vi bör inte upprepa tidigare misstag, utan vi behöver forskning för att förstå hur virtuella världar påverkar vår hälsa.

Rekommendation 15

Indikatorer för en sund, inkluderande, transparenta och hållbara virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man inför indikatorer som kan mäta de sociala, miljömässiga, psykiska och fysiska hälsoeffekterna av användningen av virtuella världar.

Vem

Experter från olika områden skulle använda resultaten från forskningsprogrammen för att utarbeta indikatorer. En expertnämnd skulle utarbeta rekommendationer på grundval av dessa indikatorer, som motsvarar europeiska standarder för yrkesmässig och individuell användning, för att hjälpa EU-institutionerna att omsätta dem i politik.

Europeiska unionens institutioner skulle kunna använda dessa indikatorer för att utarbeta politiska riktlinjer så att medlemsstaterna genomför bestämmelser på nationell nivå för yrkesmässig och individuell användning. Denna politik skulle kunna inspireras av vad som har gjorts på andra politikområden (t.ex. varningar när det gäller tobak, alkohol och narkotika).

Viktiga aktörer inom branschen (t.ex. företag) måste respektera dessa europeiska regler.

Hur

Dessa indikatorer kommer att behöva utvecklas med tiden med hjälp av forskning och genom transparent spridning och öppen tillgång till information. Indikatorerna skulle kunna underlätta införandet av certifieringsstandarder som företagen måste följa när de tillhandahåller tjänsterna (med särskild hänsyn till hälsa). Detta är relevant för företag som tillhandahåller verktyg för metaversum och för alla andra företag för att se till att deras arbetstagare kan dra nytta av en säker och professionell användning av virtuella världar.

Motivering

Stöd denna rekommendation eftersom läs- och skrivkunighet och medvetenhet kan rädda oss från de potentiella hot som uppstår till följd av expansionen av virtuella världar.

Ämne: Informationsspridning och upplysning

Rekommendation 16

Virtuella världar och utbildning och medvetandehöjande åtgärder – "Du, jag och metaversum"

Vad

Vi rekommenderar riktlinjer för hur man blir en digital medborgare – bra regler för hur man uppträder i virtuella miljöer.

Vem



EU bör utarbeta riktlinjer genom att utse en panel med experter från olika områden, forskare/universitet, företag, regeringar och användare av metaversum. Varje aktör har följande roll:

- EU: inrätta en expertpanel för att ta fram riktlinjer och föra en offentlig debatt om detta, inkludera medborgarna i debatten.
- Nationella myndigheter: det är nödvändigt att se till att riktlinjerna används inom utbildning och att det informeras om dem i allmänhet.
- Forskare/universitet: följ utvecklingen och lämna rekommendationer.
- Företag: följ riktlinjerna för att garantera användarnas säkerhet.
- Användare av metaversum: medborgarna har ansvaret att vara aktiva i debatten och utvecklingen av riktlinjer och politik.

Hur

- Riktlinjerna bör bland annat (måste utvecklas) innehålla följande: Vad är metaversum och hur det kan användas?
- Hur du inte delar med dig av dina uppgifter (kakor osv.)
- Undvika felaktig information
- Vilka skyldigheter du har att lämna korrekt information
- Hur undviker man att skada miljön
- Vilka rättigheter du har och hur du kan försvara dem (vilka är möjligheterna)
- Möjliga hälsorisker

Riktlinjerna bör spridas på olika sätt: genom formell utbildning och upplysningskampanjer.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 17

Mina uppgifter är inte dina uppgifter – ”Rätt uppgifter i rätta händer”

Vad

Vi rekommenderar ”villkor” för företag om hur de garanterar säkerheten för personuppgifter och transparens för medborgarna.

Vem

EU bör ta fram en ram för virtuella världar, dataskydd och transparens.

- EU: bör ta fram en rättsakt som specifikt rör virtuella världar (om de inte redan omfattas)
- Nationella myndigheter: bör genomföra direktivet och förbättra företagets efterlevnad
- Forskare/universitet: experter på juridik, ekonomi, etik och mänskliga rättigheter bör inkluderas för att ge insikter och synpunkter.
- Företag: bör följa och följa de nuvarande och nya ramarna
- Användare av metaversum: medborgarna bör vara aktiva i debatten och utvecklingen av politiken.

Hur



Vi behöver en EU-rättsakt om vilken typ av personuppgifter som företagen kan samla in och använda och hur de ska informera om vad de gör med dem.

Företagen bör informera människor om detta på ett kort, tydligt och begripligt sätt (tillgängligt för alla). De bör lämna information om följande:

- Vilka uppgifter samlas in
- Hur och om de kommer att raderas
- Hur länge kommer de att behålla dem
- Hur och var uppgifterna bör lagras
- Flexibilitet när det gäller vilka uppgifter du vill dela med dig av för att använda onlineplattformarna.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Ämne: Digital identitet i virtuella världar

Rekommendation 18

Utbyggnad av digital infrastruktur

Vad

Vi rekommenderar att lika tillgång till digital teknik säkerställs genom genomförandet av en långtgående infrastrukturutvecklingsplan. Denna plan bör inriktas på ekonomiskt överkomlig och tillgänglig utveckling för alla.

Vem

Vi hoppas att alla EU-medborgare i framtiden kommer att ha tillgång till kostnadsfri och god internetillgång från privata företag. Om så inte är fallet, till exempel i landsbygdsområden där det inte är lönsamt för privata företag, bör EU ta initiativet och tillhandahålla en internetanslutning.

Hur

EU måste investera i utbildning av ingenjörer, så vi har rätt och nödvändig arbetskraft för att införa och inrätta internetanslutning för alla. Rekommendationen måste genomföras fullt ut senast 2031, men vi måste också ha vissa delmål på vägen. Till exempel ett mål för när man ska ha tillgång till internet i alla storstäder, i alla utbildningsinstitutioner osv.

Motivering

För att skapa en virtuell europeisk värld måste man se till att alla EU-medborgare har lika anslutning. Det behövs därför en utvecklingsplan för digital infrastruktur på EU-nivå.

Den största utmaningen är ansvarsfördelningen mellan EU och medlemsstaterna. Bör EU eller medlemsstaterna finansiera och genomföra denna plan?



Dessutom är det nödvändigt med en stark tidsplan för att omsätta önskemålen i praktiken, så gruppen beslutade att fastställa 2031 som tidsfrist.

Rekommendation 19

EU måste utarbeta bestämmelser om digital identitet och om när man ska tillåta och säkra individens rätt att vara anonym

Vad

Det bör finnas en förordning på EU-nivå om när du måste visa din identitet och när du kan vara anonym i den digitala världen. När vi talar om underhållning, fritid eller forskning bör det vara möjligt att vara anonym. När det är viktigt att känna till en persons identitet bör det dock vara obligatoriskt att autentisera dig med en digital identifiering. Till exempel vid överföring av pengar, vid användning av statliga tjänster eller vid köp av specifika varor där en licens eller en åldersgräns begärs.

Vem

EU måste genomföra en förordning som är förenlig med globala trender, och tjänsteleverantörerna måste respektera den.

EU bör arbeta på internationell och diplomatisk nivå för att utbyta upplysningar med andra regionala organisationer. Medlemsstaterna måste övervaka denna utveckling och rapportera om potentiella överträdelser.

Hur

Det är svårt att visualisera hur denna viktiga rekommendation kan genomföras. Därför måste EU börja med att stödja forskning på detta område. Dessutom behöver medborgarna utbildning om vad anonymitet innebär och hur våra uppgifter används. Dessutom är det viktigt att det finns vissa konsekvenser/sanktioner om tjänsteleverantörer bryter mot bestämmelserna.

Motivering

Frågan om anonymitet är avgörande för gruppen. Anonymitet är dock en mycket mångfasetterad fråga som måste omsättas i en rad olika situationer. Därför är det nödvändigt med en viss flexibilitet och anpassningsförmåga för att bevara frihet, vänlighet och transparens.

Ämne: Konnektivitet och tillträde för virtuella världar

Rekommendation 20

Tillgänglighet för alla – ingen får lämnas utanför

Vad

Vi rekommenderar att alla EU-medborgare, tekniskt och förfarandemässigt, ska kunna få tillgång till och utnyttja metaversums möjligheter efter egna behov, önskemål och intressen.

Vem

Vi vill att metaversum utformas genom ett välinformerat samarbete mellan offentliga myndigheter, privata organ och det civila samhället. EU bör ta ansvar för att garantera lika möjligheter för alla EU-medborgare i metaversum.

Hur

Vi behöver institutionella och rättsliga ramar som säkerställer säker användning och skydd av medborgerliga rättigheter.

Tillgänglighet är ett gemensamt ansvar för offentliga myndigheter, privata organ och samhället i stort. De tre aktörerna bör fortsätta att tillsammans undersöka konsekvenserna av metaversum för att upprätthålla lämpliga ramar.

EU bör arbeta för att se till att metaversum utvecklas efter alla medborgares behov (inklusive marginaliserade grupper, minoriteter osv.).

Vi rekommenderar att alla EU-medborgare får tillgång till lämplig kompetens och utrustning för att enkelt kunna använda metaversum.

Alla bör ha frihet att besluta om de vill delta (eller inte) på medborgarplattformar i metaversum, utan risk för utestängning.

Motivering

Kärnan i denna rekommendation är rättvisa och jämlikhet, grundläggande värden i demokratiska samhällen.

I denna rekommendation beaktas flera aspekter som rör tillgänglighet.

Rekommendation 21**Rättsliga ramar för transparens och skydd för alla i metaversum – prioritering av utsatta grupper****Vad**

Vi rekommenderar tydliga rättsliga ramar som bygger på pågående forskning om säker och positiv användning av metaversum.

Vem

EU:s juridiska experter och teknokrater.

Hur

Ramarna bör garantera skydd för utsatta grupper (barn, äldre, rättslösa) mot manipulation och hot. Dessa ramar bör baseras på de behov av rättsliga bestämmelser som fastställts av arbetsgrupperna.

Ramarna bör innehålla bestämmelser om pågående forskning om de positiva och negativa effekterna av metaversum, inbegripet men inte begränsat till följande:

- Rädsla för beroende



- Inverkan på hälsan
- Rädsla för att vissa grupper/regioner lämnas utanför
- Effekter på arbetsmarknaderna

Transparens och skydd bör återspeglas i de investeringar som stöds av EU.

Motivering

Skyddet av medborgarna är oerhört viktigt – säkerhet för

- oss själva,
- våra identiteter,
- personer som är utsatta.

Säkerheten måste vara vår prioritering.

Det är viktigt att alla människors rättigheter skyddas. Särskilt när det gäller utsatta människor.

Bra regler minimerar risken för brottslig och skadlig verksamhet i metaversum.

EU:s reglering har potential att föregå med gott exempel.

Ämne: Internationellt samarbete och normer

Rekommendation 22

EU-märkning/EU-certifikat för tillämpningar i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar EU att införa lättbegripliga och lättillgängliga märkningar/certifieringar för tillämpningar i virtuella världar, för att säkerställa att de är säkra och tillförlitliga.

Vem

EU, i samarbete med intressenter såsom forskare, experter, företag och lokala myndigheter.

Hur

Införa standardiserade märkningar/certifieringar för tillämpningar i virtuella världar i hela EU för att skydda användarna. Genom märkningarna/certifieringarna bör människor informeras om tillämpningens säkerhet och tillförlitlighet.

Märkningen/certifieringen bör vara lättbegriplig (t.ex. smileys, bokstäver: A-B-C-D). Det är viktigt att alla användare informeras om märkningen/certifieringen av en tillämpning innan de använder den. Märkningen/certifieringen bör tjäna som vägledning för människor, och människor bör ha frihet att välja om de vill använda tillämpningen eller inte. Vi bör vid behov göra märkningarna/certifieringarna sektorsspecifika.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 23

EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att EU:s medlemsstater förenas för att bli en stark gemensam aktör/pionjär när det gäller att kontrollera, övervaka och reglera virtuella världar, i syfte att upprätthålla våra demokratiska värden och sprida dem till andra länder.

Vem

Europeiska kommissionen i samarbete med berörda parter.

Hur

EU bör bli en pionjär genom att fastställa en ram för virtuella världar på grundval av våra demokratiska värden. Genom att skapa en ram som skapar välförhållanden i EU kommer vi att vara en modell för andra regioner och länder. EU bör skapa incitament för att stödja och stimulera hållbarhet och tillväxt. EU bör arbeta tillsammans i enighet för att bli en förebild för andra länder och regioner. Dessutom bör EU undanröja hinder för deltagande i virtuella världar, till exempel genom att skapa tillräcklig och tillförlitlig infrastruktur.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Bedömning av rekommendationer

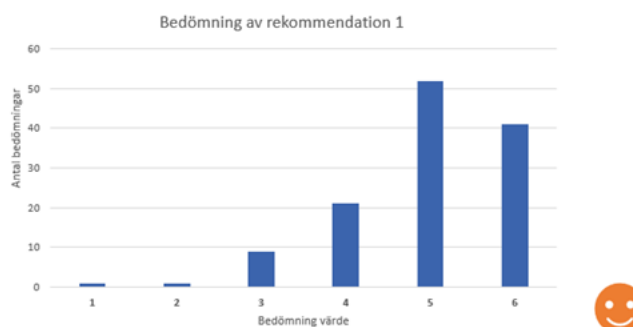
Medborgarna bedömde alla rekommendationer på en skala på 1–6. Värdet 1 betyder "Jag instämmer inte/jag stöder inte" rekommendationen och 6 betyder "Jag instämmer starkt/jag stöder helhjärtat".

Nr	Rekommendation	Genomsnitt
1	Arbetsmarknader i Europas virtuella världar	5,0
2	Harmoniserad utbildning för arbete i virtuella världar	5,0
3	Regelbunden översyn av befintliga EU-riktlinjer om virtuella världar	4,8
4	Ekonomiskt stöd till utvecklingen av virtuella världar	4,8
5	Deltagarforum för gemensam utveckling, gemensamma bestämmelser och normer	4,8
6	Företags- och användarcertifiering för virtuella världar	4,8
7	Användarvänlig "hallway" eller "gate" i metaversum för att välja utvald dataanvändning	5,0
8	En polismyndighet som ska agera och skydda i virtuella världar	4,8
9	Artificiell intelligens som stöd för polisen i virtuella världar	4,1
10	Läroutbildning om virtuella världar och digitala verktyg	5,5

11	Fri tillgång till information om digitala verktyg och till virtuella världar för alla EU-medborgare	5,3
12	För cirkulära virtuella världar: privatpersoners och företags rättigheter och ansvar	4,8
13	Gröna virtuella världar med förnybar och transparent energi	4,8
14	Virtuella världar, låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!	5,3
15	Indikatorer för en sund, inkluderande, transparenta och hållbara virtuella världar	5,0
16	Virtuella världar och utbildning och medvetandehöjande åtgärder – "Du, jag och metaversum"	5,1
17	Mina uppgifter är inte dina uppgifter – "Rätt uppgifter i rätta händer"	5,3
18	Utbyggnad av digital infrastruktur	5,3
19	EU måste utarbeta bestämmelser om digital identitet och om när man ska tillåta och säkra individens rätt att vara anonym	5,4
20	Tillgänglighet för alla – ingen får lämnas utanför	4,9
21	Rättsliga ramar för transparens och skydd för alla i metaversum – prioritering av utsatta grupper	4,9
22	EU-märkning/EU-certifikat för tillämpningar i virtuella världar	5,2
23	EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar	5,0

Rekommendation 1

ARBETSMARKNADER I EUROPAS
VIRTUELLA VÄRLDAR

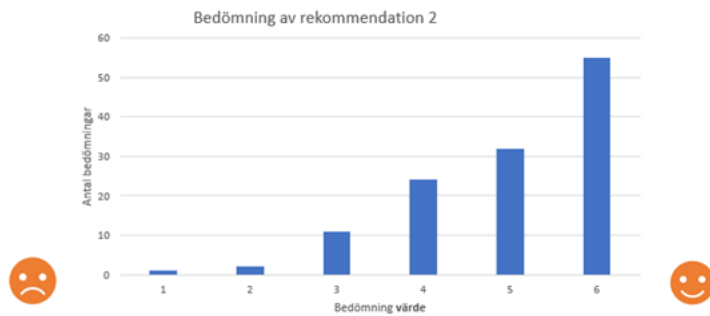


Rekommendation 2

HARMONISERAD UTBILDNING FÖR ARBETE
I VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,0

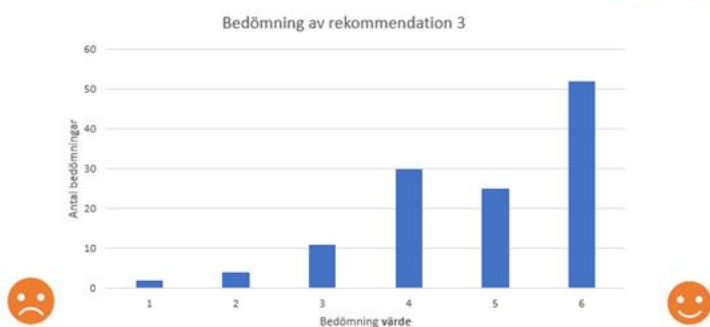


Rekommendation 3

REGELBUNDEN ÖVERSYN AV BEFINTLIGA
EU-RIKTLINJER OM VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,8

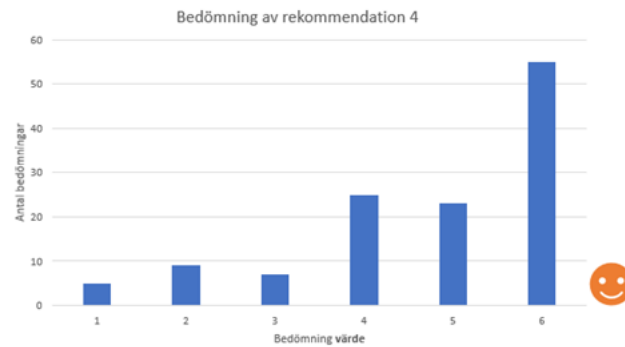


Rekommendation 4

EKONOMISKT STÖD TILL UTVECKLINGEN
AV VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,8

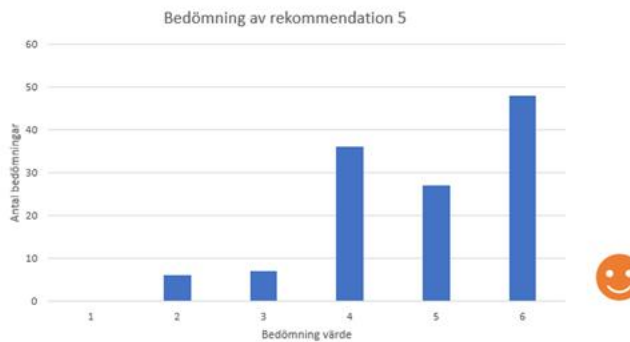


Rekommendation 5

DELTAGARFORUM FÖR GEMENSAM
UTVECKLING, GEMENSAMMA
BESTÄMMELSER OCH NORMER

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,8

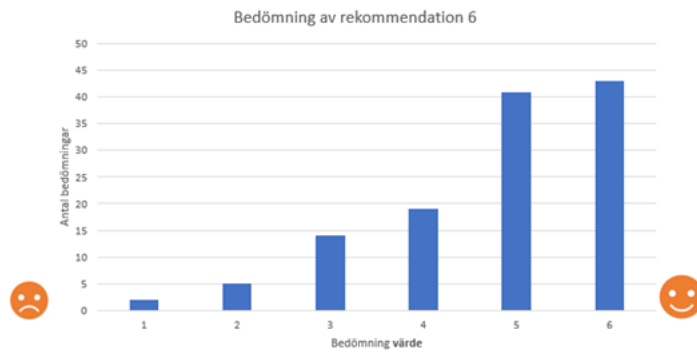


Rekommendation 6

FÖRETAGS- OCH ANVÄNDARCERTIFIERING
FÖR VIRTUELLA VÄRLDAR



Genomsnitt
4,8

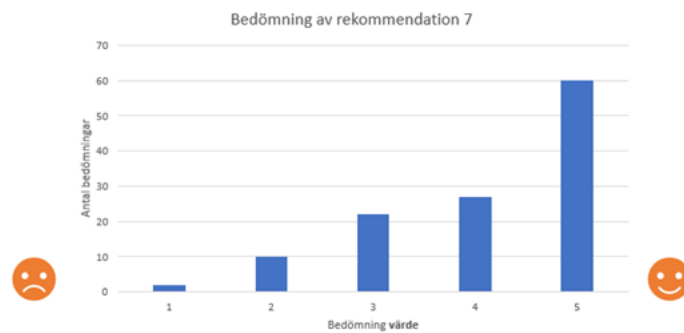


Rekommendation 7

ANVÄNDARVÄNLIG "HALLWAY" ELLER
"GATE" I METAVERSUM FÖR ATT VÄLJA
UTVALD DATAANVÄNDNING



Genomsnitt
5,0



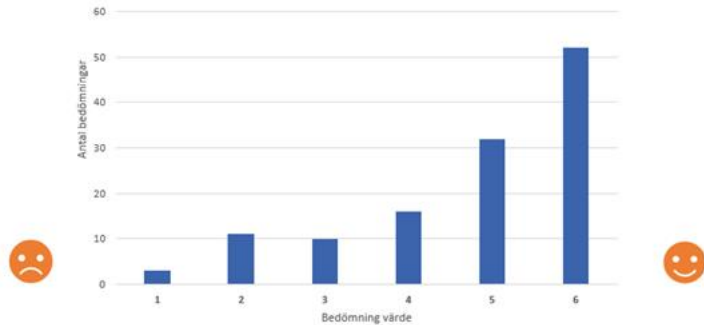
Rekommendation 8

EN POLISMYNDIGHET SOM SKA AGERA
OCH SKYDDA I VIRTUELLA VÄRLDAR



Genomsnitt
4,8

Bedömning av rekommendation 8



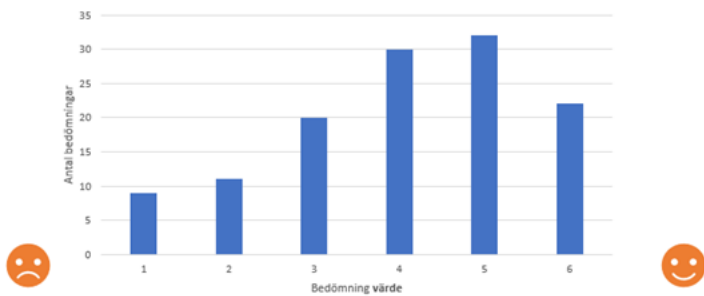
Rekommendation 9

ARTIFICIELL INTELLIGENS SOM STÖD FÖR
POLISEN I VIRTUELLA VÄRLDAR



Genomsnitt
4,1

Bedömning av rekommendation 9



Rekommendation 10

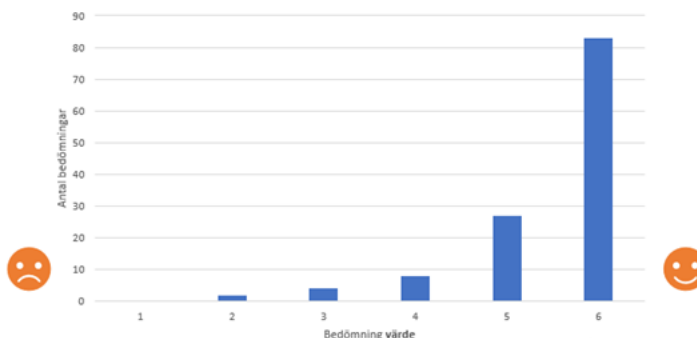
LÄRARUTBILDNING OM VIRTUELLA VÄRLDAR OCH DIGITALA VERKTYG

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt

5,5

Bedömning av rekommendation 10



Rekommendation 11

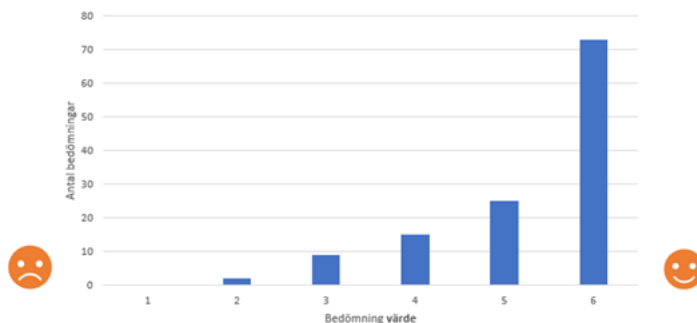
FRI TILLGÅNG TILL INFORMATION OM DIGITALA VERKTYG OCH TILL VIRTUELLA VÄRLDAR FÖR ALLA EU-MEDBORGARE

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt

5,3

Bedömning av rekommendation 11

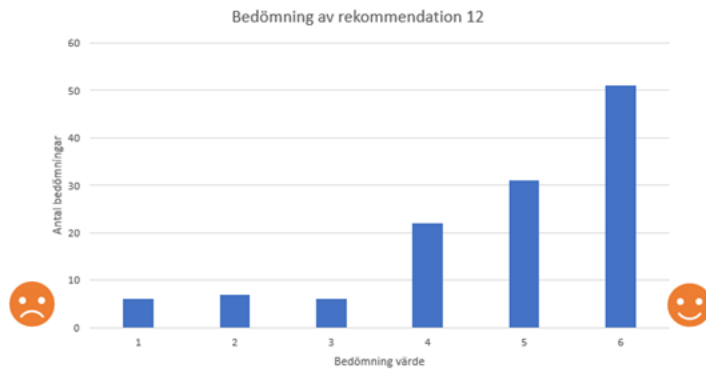


Rekommendation 12

FÖR CIRKULÄRA VIRTUELLA VÄRLDAR:
PRIVATPERSONERS OCH FÖRETAGS RÄTTIGHETER OCH
ANSVAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,8

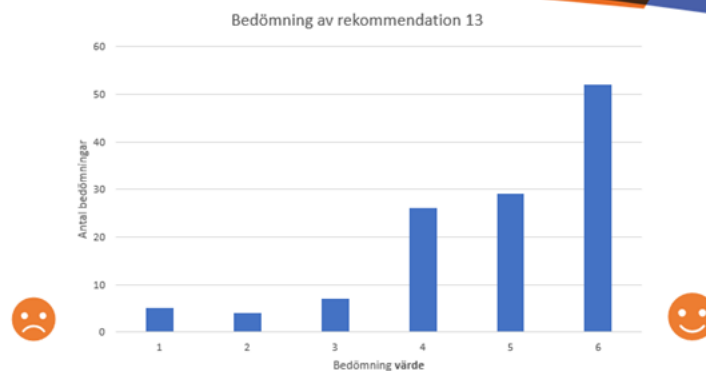


Rekommendation 13

GRÖNA VIRTUELLA VÄRLDAR MED FÖRNYBAR OCH
TRANSPARENT ENERGI

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,8

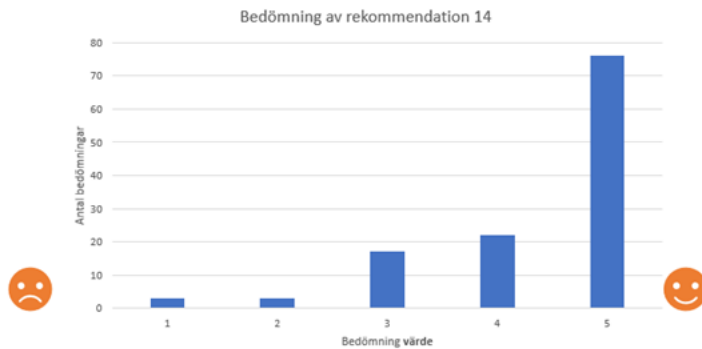


Rekommendation 14

VIRTUELLA VÄRLDAR, LÅT OSS BYGGA EN SUND
FRAMTID TILLSAMMANS PÅ ETT ANSVARSFULLT SÄTT!

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,3

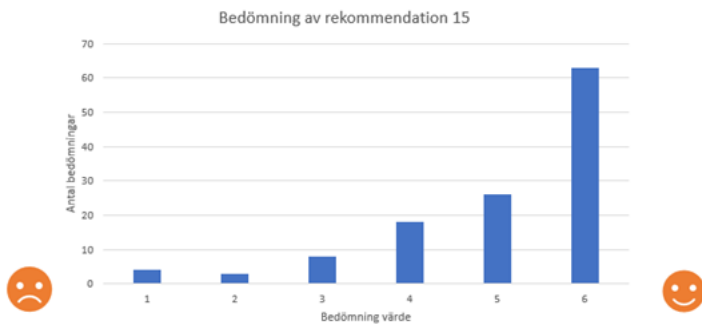


Rekommendation 15

INDIKATORER FÖR EN SUNDA, INKLUDERANDE,
TRANSPARENTA OCH HÅLLBARA VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,0

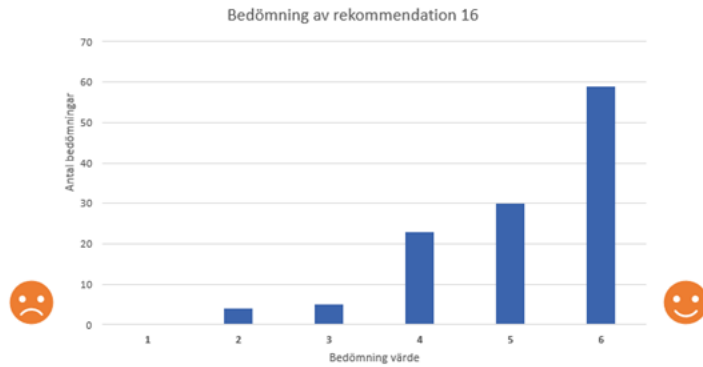


Rekommendation 16

VIRTUELLA VÄRLDAR FÖR UTBILDNING OCH MEDVETANDEHÖJANDE ÅTGÄRDER – "DU, JAG OCH METAVERSUM"

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,1

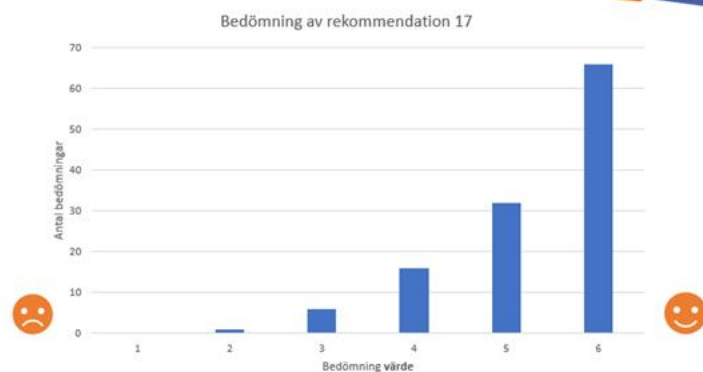


Rekommendation 17

MINA UPPGIFTER ÄR INTE DINA UPPGIFTER – "RÄTT UPPGIFTER I RÄTTA HÄNDER"

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,3

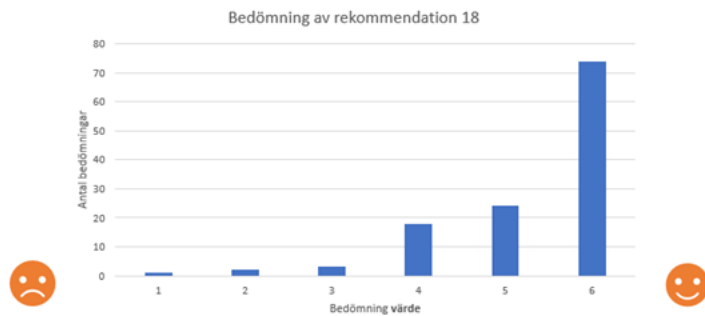


Rekommendation 18

UTBYGGNAD AV DIGITAL INFRASTRUKTUR

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,3

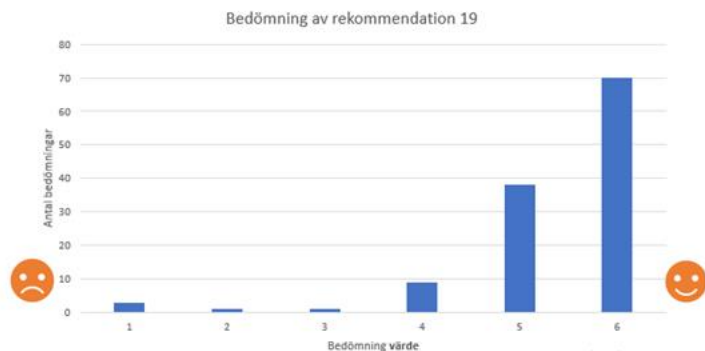


Rekommendation 19

EU MÅSTE UTARBETA BESTÄMMELSER OM DIGITAL IDENTITET OCH OM NÄR MAN SKA TILLÅTA OCH SÄKRA INDIVIDENS RÄTT ATT VARA ANONYM

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,4

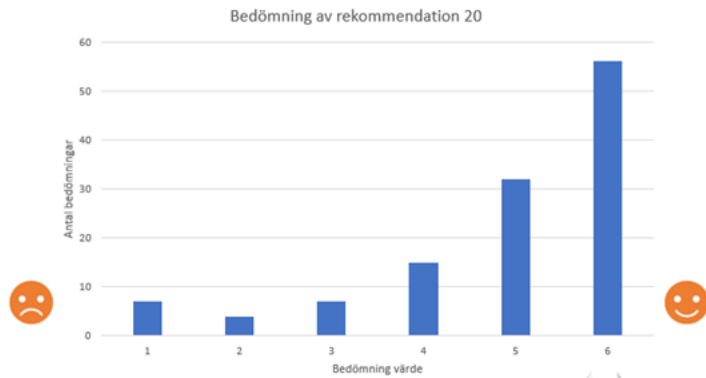


Rekommendation 20

TILLGÄNGLIGHET FÖR ALLA – INGEN FÅR LÄMNAS
UTANFÖR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,5

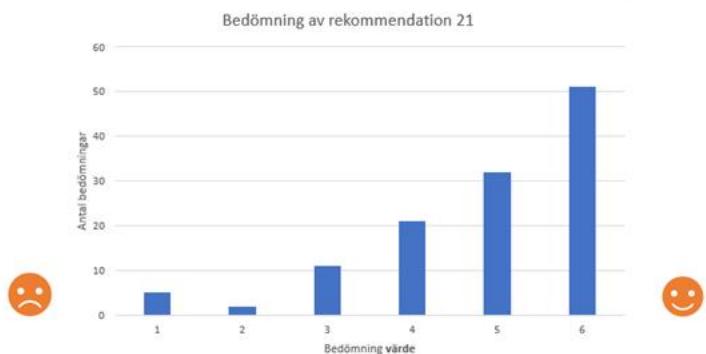


Rekommendation 21

RÄTTSLIGA RAMAR FÖR TRANSPARENS OCH SKYDD FÖR ALLA I
METAVERSUM – PRIORITERING AV UTSATTA GRUPPER

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
4,9

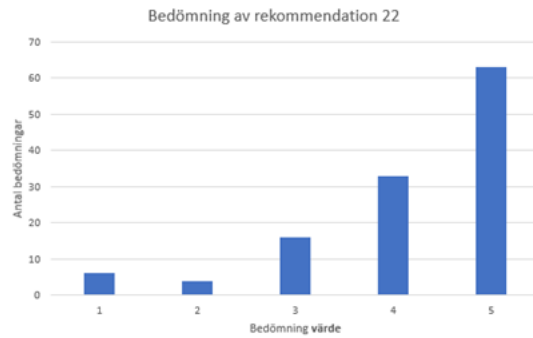


Rekommendation 22

EU-MÄRKNING/EU-CERTIFIKAT FÖR TILLÄMPNINGAR I
VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,2



Rekommendation 23

EU SOM EN STARK AKTÖR/PIONJÄR I VIRTUELLA
VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt
5,1

