

5. Anexos

A.1 Resultados: Valores de los ciudadanos y recomendaciones completas

Ocho valores y principios de los ciudadanos para unos mundos virtuales europeos deseables y justos

SALUD La salud humana física y mental como pilar fundamental para el desarrollo y uso de mundos virtuales.
SOSTENIBILIDAD La creación y el uso de mundos virtuales son respetuosos con el medio ambiente.
TRANSPARENCIA 1) Una normativa transparente protege a las personas, sus datos personales y su salud física y psicológica. 2) La utilización de los datos (por terceros) es transparente.
SEGURIDAD Y PROTECCIÓN Los ciudadanos europeos deben mantenerse seguros y protegidos, en particular en lo que respecta a la protección de los datos y a evitar la manipulación y el robo.
EDUCACIÓN Y ALFABETIZACIÓN La educación, la sensibilización y las capacidades sobre cómo utilizarlos son el eje central del desarrollo de los mundos virtuales.
INCLUSIÓN Se garantiza la igualdad de accesibilidad para todos los ciudadanos, independientemente de la edad, los ingresos, las capacidades, la disponibilidad tecnológica, el país, etc.
LIBERTAD DE ELECCIÓN El uso de mundos virtuales es una opción libre para las personas, sin desventajas para quienes no participen.
CENTRADO EN EL SER HUMANO El desarrollo tecnológico y la regulación de los mundo virtuales están sirviendo y respetando las necesidades, los derechos y las expectativas de los usuarios.



A continuación se presentan los resultados del ejercicio de valores que tuvo lugar durante la tercera sesión del Panel de ciudadanos, el viernes 21 de abril. En este ejercicio, se pidió a los ciudadanos que asignaran dos de los ocho valores y principios de los ciudadanos (véase más arriba) a cada uno de los doce temas utilizados para elaborar las recomendaciones finales. Este ejercicio se concibió como una forma de que los participantes conectaran el trabajo que habían realizado anteriormente sobre valores y principios, con sus debates sobre las recomendaciones. No se trata de un resultado oficial del panel, sino más bien de un paso en el proceso de reflexión de los participantes, cuyo objetivo era animarles a «conectar los puntos» entre las tres áreas en las que tenían que trabajar: valores, principios y acciones.

N.º	Tema	Valor relacionado
1	Los mundos virtuales en el trabajo y los mercados laborales	Educación y alfabetización, salud, sostenibilidad
2	Apoyar la innovación y el desarrollo de mundos virtuales	Educación, alfabetización, sostenibilidad, transparencia
3	Público y privado: calificación y registro de los mundos virtuales	Seguridad y protección, centrado en el ser humano, salud
4	Los datos en los mundos virtuales: uso y protección	Seguridad y protección, centrado en el ser humano, educación y alfabetización
5	Intervención central y policía para mundos virtuales	Seguridad y protección, centrado en el ser humano, educación y alfabetización
6	Aprendizaje y educación sobre mundos virtuales	Sostenibilidad, salud, educación y alfabetización
7	Sostenibilidad medioambiental y climática	Transparencia, inclusión, educación y alfabetización
8	Impacto sobre la salud y agenda de investigación para los mundos virtuales	Inclusión, educación y alfabetización, sostenibilidad
9	Intercambio de información y sensibilización	Centrado en el ser humano, sostenibilidad, seguridad y protección
10	Identidad digital en los mundos virtuales	Seguridad y protección, centrado en el ser humano, libertad de elección
11	Conectividad y acceso para mundos virtuales	Salud, libertad de elección, sostenibilidad
12	Cooperación internacional y normas	Centrado en el ser humano, seguridad y protección, salud



Recomendaciones finales

Tema: Los mundos virtuales en el trabajo y los mercados laborales

Recomendación 1

Mercados laborales en los mundos virtuales europeos

Qué

Utilizando la legislación vigente en materia de mercado laboral de los Estados miembros como punto de partida, recomendamos evaluar y, en su caso, adaptar y armonizar la legislación para los mundos virtuales europeos.

Quién

La presente recomendación se dirige a quienes desean acceder al mercado laboral virtual europeo.

Cómo

Esta legislación se refiere, por ejemplo, al equilibrio entre la vida profesional y la vida privada, el derecho de los ciudadanos a los descansos y a la desconexión, la asistencia para la pérdida de empleo debido a mundos virtuales, la inclusión ciudadana (es decir, la inclusión de las personas con discapacidad o las que carecen de capacidades digitales).

Esta legislación debe limitar el acceso al mercado de la UE para aquellos países que no respeten la legislación laboral de la UE. Esto significaría que no podrían prestar servicios de metaverso (es decir, funcionamiento y seguimiento) dentro del mercado único europeo, con el fin de proteger a los trabajadores europeos y preservar el mercado único.

Justificación

Debe apoyar esta recomendación porque garantizará el mercado laboral europeo. Su objetivo es defender determinados valores y principios europeos en materia de derechos y protecciones laborales, lo que también garantizará que las estrictas normas laborales de Europa se respeten y exporten en todo el mundo.

Recomendación 2

Creación de una formación armonizada para el trabajo en los mundos virtuales

Qué

Con el objetivo de la igualdad y la inclusión para todos los europeos, recomendamos la impartición de formación y mejora de las capacidades en los mundos virtuales, que esté financiada por Europa y armonizada en toda la Unión Europea.

Quién

La presente recomendación tiene por objeto proteger a los trabajadores europeos.



Cómo

Proponemos la armonización de la formación en todos los Estados miembros de la UE. Una vez reconocidos los contextos nacionales, la formación debe aspirar a incluir en líneas generales el mismo contenido y seguir el mismo marco en todos los países europeos. Debe existir una certificación y un reconocimiento mutuo de las cualificaciones.

Justificación

Debe apoyar esta recomendación porque garantizará la aceptación de los mundos virtuales por parte de los trabajadores. Queremos proteger el mercado laboral europeo y preservar los puestos de trabajo europeos. Las personas cuyos puestos de trabajo hayan quedado obsoletos por los mundos virtuales deben recibir formación, apoyo y recualificación suficientes para adaptarse a la nueva realidad.

Tema: Apoyar la innovación y el desarrollo de mundos virtuales

Recomendación 3

Revisión periódica de las directrices existentes de la UE pertinentes para los mundos virtuales

Qué

Recomendamos que se revisen y actualicen periódicamente las directrices actuales de la UE relativas a las normas éticas y tecnológicas, así como su adaptación y aplicación a los mundos virtuales.

Quién

La Comisión Europea, más concretamente la DG CNECT, es responsable del proceso de revisión. En este proceso, deben tenerse en cuenta las aportaciones de los expertos. Por último, los resultados se presentan al Parlamento Europeo para su aprobación.

Cómo

Primer paso: definir la responsabilidad en la DG CNECT

Segundo paso: la DG CNECT determina qué directrices precisas son pertinentes e importantes para este proceso

Tercer paso: revisión de estas directrices, teniendo en cuenta las aportaciones de los expertos

Cuarto paso: elaboración de propuestas de adaptación de dichas directrices

Quinto paso: presentación de las propuestas al Parlamento Europeo para su aprobación

Todo el proceso se repite periódicamente, con un intervalo no superior a dos años.

Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.



Recomendación 4

Ayuda financiera para el desarrollo de mundos virtuales

Qué

Recomendamos que se establezca una cofinanciación europea para el desarrollo de una construcción y ampliación sostenibles y centradas en el usuario de los mundos virtuales.

Quién

La Comisión Europea con la aprobación del Parlamento Europeo.

Cómo

Primer paso: definir criterios para la ayuda.
Segundo paso: suministro de financiación.

Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.

Tema: Público y privado: calificación y registro de los mundos virtuales

Recomendación 5

Foros participativos para desarrollos, reglamentos y normas conjuntos

Qué

Recomendamos que las empresas, los investigadores y la UE colaboren estrechamente para desarrollar y regular los mundos virtuales de conformidad con los valores de la UE.

Quién

La Comisión Europea debe tomar la iniciativa al respecto.

Cómo

Diferentes grupos de expertos (investigadores, partes interesadas, legisladores, funcionarios, pero también usuarios) deben reunirse en función de temas como la educación, la salud mental, etc. Esta colaboración debe institucionalizarse, lo que significa reuniones periódicas y bien preparadas con aportaciones previas, así como intercambios en línea sobre los temas. La colaboración también podría implicar la financiación de la UE para que las empresas emergentes y otras empresas desarrollen mundos virtuales con arreglo a los valores de la UE,



como la seguridad y la protección (de los datos), la salud, el humanismo, la transparencia, la igualdad de acceso y la libertad.

Justificación

La legislación común garantiza oportunidades justas y seguras para que todos los ciudadanos de la UE utilicen los mundos virtuales y participen en ellos.

Recomendación 6

Certificación de empresas y usuarios para los mundos virtuales

Qué

Recomendamos que se cree una institución u organismo de la UE para expedir y verificar certificados para los mundos virtuales y los particulares, sobre la base de los valores de la UE, y que audite periódicamente los mundos virtuales y los usuarios certificados.

Quién

La institución debe ser creada por la UE y contar con la participación de las empresas y el sector privado.

Cómo

Los certificados se basarían en normas comunes que deben definirse. Los certificados podrían ser diferentes en función del nivel de uso de un mundo virtual. Por ejemplo, las normas que deben aplicarse a los juegos de azar serían diferentes de las normas para la banca en línea, por lo que los certificados serían diferentes. Asimismo, los certificados podrían aprobar la accesibilidad, por ejemplo, para las personas ciegas. Los expertos deben participar en la formulación de dichas normas, así como definir un plazo para la revisión de los certificados.

Justificación

Un organismo independiente garantizaría que los valores de la UE se adhieran a los mundos virtuales utilizados por los ciudadanos.

Tema: Los datos en los mundos virtuales: uso y protección

Recomendación 7

«Recibidor» de fácil manejo, o «puerta» en el metaverso para el consentimiento expreso para el uso de datos seleccionados

Qué

Recomendamos un mecanismo normalizado y fácil de usar que ofrezca transparencia sobre los datos (quién recoge los datos, para qué se utilizan, cómo se almacenan y con quién se comparten), a través del cual se concede explícitamente el permiso de uso.



Quién

Un organismo público, o un organismo financiado con fondos públicos a escala de la UE, que podría existir ya: quizá sea preferible un órgano adscrito al Parlamento Europeo, como forma directa de representación.

Cómo

Es necesario explicar qué datos de los usuarios se están recopilando en las plataformas virtuales y cómo se compartirán y utilizarán. Por ejemplo, una «puerta» con código de colores en el mundo virtual 3D indicaría claramente el uso de los datos antes de entrar en una plataforma (una puerta roja indicaría que pueden compartirse datos con un alto nivel de confidencialidad). Siempre que sea posible, las personas deben tener la posibilidad de decidir cómo se usarán sus datos. Este mecanismo debe ser obligatorio y normalizarse para las empresas: para lograrlo, necesitamos nuevos reglamentos y un mecanismo modelo creado por la UE que las empresas tendrán que utilizar.

Justificación

No podemos impedir completamente que se utilicen datos: afectaría drásticamente a la competitividad de las empresas. Al mismo tiempo, no podemos negarnos realmente a facilitar información, ya que todas las actividades en el metaverso pueden tratarse de algún modo. No obstante, debe haber consentimiento. Necesitamos claridad sobre qué se utiliza y cómo se utiliza, de modo que podamos consentir expresamente dicho uso.

Desafío: ¿qué hacer con los datos históricos que se proporcionaron voluntariamente a las empresas y que son necesarios para la innovación y la comercialización?

Tema: Intervención central y policía para mundos virtuales

Recomendación 8

Una policía que actúe y proteja en los mundos virtuales

Qué

Recomendamos contar con una institución policial internacional, con agentes especializados y formados: debe ser un organismo que coopere con otros, como Europol y organismos nacionales.

Cómo

Hay tres ámbitos de acción que deben distinguirse: delitos «clásicos» como los del mundo real, comportamientos indeseables que han aumentado en el mundo virtual (odio, acoso, etc.) y protección contra sí mismo. Para la segunda categoría, debemos apoyar en primer lugar a la persona que actúa equivocadamente para que aprenda de sus errores. Cuando persisten los comportamientos, tenemos que actuar con rapidez y de forma gradual. En algún momento, debe ser censurable (desde la suspensión hasta la expulsión definitiva). En cuanto a la protección, siempre que la policía observe a alguien con un comportamiento peligroso contra sí mismo (como la adicción), la policía debe avisarle. A través de este control, la policía se ocupará de los problemas y los evitará. Asimismo, queremos recordar nuestro primer objetivo, que es la prevención a través de la educación (por ejemplo, aprender a hacer un uso seguro de estas herramientas).



Justificación

No todas las competencias deben estar en manos de una sola organización. No puede hacerlo una organización privada: necesitamos organismos públicos que actúen como policía. El aspecto de la cooperación es crucial para las cuestiones de transparencia, control cruzado y respeto de las organizaciones nacionales (cada país tiene su propia policía). El aspecto internacional también es necesario, ya que las herramientas en línea, como los mundos virtuales, no tienen fronteras, por lo que debemos cooperar.

Recomendación 9

Inteligencia artificial como apoyo a la policía en los mundos virtuales

Qué

Recomendamos utilizar la inteligencia artificial (IA) en el metaverso para apoyar a la policía en la prevención, la lucha contra los delitos y el control de lo que está ocurriendo en los mundos virtuales.

Quién

La definición y la aplicación de los principios éticos de la IA debe establecerlas un organismo público europeo independiente, como un tribunal constitucional.

Cómo

Los principios éticos que definan a esta IA deben ser similares a una constitución democrática. Esta constitución seguirá principios éticos definidos democráticamente (para evitar cualquier riesgo de creación de un «gran hermano», debemos evitar que la IA influya en los comportamientos). Estos principios deben ser duraderos y no deben estar bajo la influencia directa de una parte o persona en el poder.

Justificación

Es esencial que la IA ayude a la policía y no la sustituya. En cuanto a nuestra otra recomendación, también es importante que esta IA sea de financiación, propiedad y gestión públicas. Ninguna empresa privada puede encargarse de ella. Si queremos producirla y si necesitamos conocimientos de empresas privadas, podemos contratarlas. Estas empresas trabajarán sobre la base estricta de principios éticos previamente definidos. La IA es útil para ayudar a la policía a actuar con rapidez y es solo una herramienta entre otras.

Tema: Aprendizaje y educación sobre mundos virtuales

Recomendación 10

Formación del profesorado sobre mundos virtuales y herramientas digitales

Qué



Recomendamos que los profesores de la UE reciban formación sobre 1) el uso práctico de herramientas digitales; 2) riesgos, seguridad y ética en el mundo virtual; y 3) nuevas oportunidades de enseñanza a través de mundos virtuales.

Quién

La UE se dirige a los Estados miembros y a las escuelas con el fin de mejorar la educación de los estudiantes.

Cómo

La UE debe publicar unas directrices sólidas que insten a los Estados miembros a incluir «cursos sobre los mundos virtuales y las herramientas digitales» en su formación nacional del profesorado. Los profesores también deben recibir cursos obligatorios de «actualización» que darían lugar a un certificado de la UE (siguiendo el modelo de certificado lingüístico). Estas sesiones de formación obligatorias deben adaptarse a todas las edades e incluir las siguientes asignaturas: ética, seguridad en línea, dominio de herramientas digitales y oportunidades de enseñanza de los mundos virtuales. La UE debe proporcionar estos programas de formación a los Estados miembros. Estas herramientas y oportunidades de enseñanza son un complemento a los planes de estudios escolares, no una sustitución de otras asignaturas.

Justificación

La formación de los profesores significa que estos puedan formar a sus alumnos y sensibilizar a los jóvenes desde el principio. También contribuye a reducir la brecha digital existente entre profesores y estudiantes. Creemos que la formación sobre comportamientos en línea seguros y sobre el uso seguro de mundos virtuales debe impartirse ya en la escuela primaria. Por lo tanto, la UE debe animar a los Estados miembros a incluir esta formación del profesorado y ofrecer incentivos a través de una certificación de la UE. La UE debe proporcionar el programa de formación a fin de disponer de un sistema normalizado.

Recomendación 11

Acceso gratuito a la información sobre herramientas digitales y a mundos virtuales para todos los ciudadanos de la UE

Qué

Recomendamos que la UE garantice a todos los ciudadanos un acceso gratuito y fácil a la información pertinente sobre las herramientas digitales y los mundos virtuales.

Quién

La UE para todos los ciudadanos.

Cómo

Recomendamos la puesta en marcha de un sistema de comunicación a través de los medios de comunicación tradicionales (anuncios televisivos, vallas publicitarias) y la creación de una plataforma específica. Esta «Plataforma europea de los mundos virtuales» debe centralizar y homogeneizar la información pertinente relativa a las herramientas digitales y los mundos virtuales. Estas fuentes de información tienen que sensibilizar sobre los riesgos de los mundos virtuales y subrayar las ventajas de estas nuevas tecnologías.

Justificación



Es importante que la UE trabaje en pro de la normalización del conocimiento y el acceso a mundos virtuales y herramientas digitales en toda la UE. Muchos ciudadanos siguen siendo vulnerables a la hora de utilizar estas plataformas y están expuestos a personas malintencionadas.

Tema: Sostenibilidad medioambiental y climática

Recomendación 12

Para mundos virtuales circulares: derechos y responsabilidad de los ciudadanos y las industrias

Qué

Recomendamos desarrollar acciones de sensibilización sobre la huella ambiental y garantizar que los equipos de los mundos virtuales formen parte de la economía circular. La legislación sobre los mundos virtuales debe obligar a los agentes industriales a producir equipos reciclables o reparables y limitar las cuestiones relativas a la obsolescencia.

Quién

- La Comisión Europea (para definir el marco).
- Los Estados miembros / las regiones (para llevar a cabo las actividades de sensibilización).
- Los ciudadanos europeos (de todas las edades puesto que son el objetivo de estas medidas).
- Las empresas que producen equipos de mundos virtuales (para integrar los principios de circularidad en su modelo de negocio).

Cómo

Más concretamente, estas actividades de sensibilización deben comenzar en la escuela. La Comisión Europea debe proporcionar un marco para dar acceso a esta información sobre los mundos virtuales y hacerla más accesible, de modo que los Estados miembros y las regiones tengan que aplicar estos programas educativos.

Este podría ser, por ejemplo, la creación de centros de formación que impartan cursos y expidan certificados (tras un «examen» como un permiso de conducción) que los estudiantes tendrían que superar para demostrar que están informados del impacto medioambiental de los mundos virtuales. Las personas deben recibir formación y a quienes deseen acceder a más información se les debe dar la oportunidad de obtenerla. Por lo tanto, es necesario garantizar que la información sea fácilmente accesible.

Las campañas de sensibilización siempre serán útiles, pero deben ir seguidas de instrumentos vinculantes, como reglamentos. Es necesario dar tiempo a las partes interesadas de la industria para que se preparen con un período transitorio concreto. La sensibilización debe dirigirse a los consumidores, mientras que la legislación vinculante debe dirigirse a la industria.

Justificación

La Comisión Europea debe desarrollar acciones de sensibilización sobre el reciclado de los equipos de metaversos, pero abarcando también todo el ciclo de vida del metaverso. Es necesario empezar muy pronto; desde la edad más temprana (especialmente en la escuela), pero también en el caso de las personas mayores. Esta información debe personalizarse y adaptarse al público destinatario.



Estas acciones deben ir seguidas de una legislación coherente que obligue a las partes interesadas de la industria a producir productos reciclables o reparables y a limitar la obsolescencia de sus productos.

Recomendación 13

Mundos virtuales verdes con energía renovable y transparente

Qué

Recomendamos que se establezca un sistema de sanciones y recompensas que se aplique a las empresas que trabajen en mundos virtuales, con el fin de internalizar el coste medioambiental de sus equipos.

Quién

- La Comisión Europea para desarrollar el marco reglamentario adecuado.
- Los Estados miembros que ofrecen incentivos financieros para animar a las empresas a adoptar soluciones más sostenibles en sus modelos de negocio.
- Las empresas que gestionan centros de datos y almacenan datos relacionados con los mundos virtuales en el mercado único de la UE deben cumplir la legislación. Serían el primer objetivo de la recomendación.

Cómo

La Comisión Europea debe exigir a las empresas que gestionan centros de datos y equipos relacionados con los mundos virtuales que compensen la energía que utilizan. Podría ser un sistema similar al del mercado del carbono para obligar a estas empresas a pagar por la contaminación que emiten. Esta solución podría ir seguida de incentivos financieros para animar a las empresas a ser más sostenibles y eficientes desde el punto de vista energético. Debe desarrollarse un sistema de seguimiento para garantizar una aplicación eficiente.

Asimismo, debe proponerse una mayor transparencia: los consumidores deben poder conocer la huella ambiental de su uso de los mundos virtuales y elegir con conocimiento de causa. Esto puede hacerse a través de un sistema de calificación, que las empresas deben poner en los productos que venden para medir su nivel de sostenibilidad, así como de un sistema de trazabilidad.

Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.

Tema: Impacto sobre la salud y agenda de investigación para los mundos virtuales

Recomendación 14

Mundos virtuales: construyamos juntos un futuro saludable de manera responsable

Qué

Recomendamos que la Unión Europea establezca un programa de investigación intensivo sobre el impacto de los mundos virtuales en nuestra salud.

Quién

Cada Estado miembro debe crear un comité de expertos a nivel nacional, en colaboración con un organismo europeo. Las instituciones europeas y los Estados miembros deben participar en la financiación de estos programas de investigación.

Expertos independientes procedentes de diferentes ámbitos de conocimiento (psicología, neurología, ciencia cognitiva, sociología, etc.) podrían trabajar en estrecha colaboración con expertos que ya trabajan sobre este tema dentro de las instituciones europeas, así como con las principales partes interesadas del sector privado. Esto podría llevarse a cabo a través de una asociación europea especializada que se reúna periódicamente.

Cómo

Este programa de investigación tendrá que crecer con la evolución de los mundos virtuales. Será obligatorio que los agentes industriales, que lleven estas tecnologías a la madurez de mercado, trabajen en asociación con él. Los agentes industriales también podrían tener sus propios programas de investigación supervisados y evaluados por la Unión Europea. El acceso a los resultados debe estar a disposición del público y ser transparente.

Justificación

Apoyar esta recomendación. No debemos reproducir los errores del pasado, debemos investigar para comprender el impacto de los mundos virtuales en nuestra salud.

Recomendación 15

Indicadores para unos mundos virtuales saludables, inclusivos, transparentes y sostenibles

Qué

Recomendamos que se establezcan indicadores que puedan medir las repercusiones sociales, medioambientales y en la salud física y mental del uso de mundos virtuales.

Quién

Expertos de diferentes campos utilizarían los resultados de los programas de investigación para elaborar indicadores. Un comité de expertos elaboraría recomendaciones basadas en estos indicadores, que responderían a las normas europeas para el uso profesional e individual, con el fin de acompañar a las instituciones europeas a la hora de traducirlas en políticas.

Las instituciones de la Unión Europea podrían utilizar estos indicadores para elaborar directrices políticas para que los Estados miembros apliquen reglamentos a nivel nacional para el uso profesional e individual. Estas políticas podrían inspirarse en lo que se ha hecho en otros ámbitos políticos (por ejemplo, las advertencias sobre el tabaco, el alcohol y las drogas).

Las principales partes interesadas del sector (por ejemplo, las empresas) deben respetar estas normas europeas.

Cómo

Estos indicadores deberán evolucionar a lo largo del tiempo con la investigación y gracias a una difusión transparente y un acceso abierto a la información. Estos indicadores podrían ayudar a introducir normas de certificación que las empresas deban cumplir en la prestación de los servicios (con especial atención a la salud). Esto es pertinente para las empresas que proporcionan herramientas para el metaverso y para que todas las



demás empresas garanticen que sus trabajadores se benefician de un uso seguro y profesional de los mundos virtuales.

Justificación

Apoyar esta recomendación porque la alfabetización y la sensibilización pueden salvarnos de las posibles amenazas causadas por la expansión de los mundos virtuales.

Tema: Intercambio de información y sensibilización

Recomendación 16

Los mundos virtuales actúan sobre la educación y la sensibilización: «Tú, yo y el metaverso»

Qué

Recomendamos una directriz sobre cómo ser un ciudadano digital: buenas normas sobre el comportamiento en mundos virtuales.

Quién

La UE debe elaborar directrices mediante la designación de un grupo de expertos, compuesto por expertos de diferentes ámbitos, investigadores/universidades, empresas, gobiernos nacionales y usuarios del metaverso. El papel de cada agente es el siguiente:

- UE: crear un grupo de expertos para elaborar directrices y celebrar un debate público al respecto, incluir a los ciudadanos en el debate.
- Gobiernos nacionales: deben asegurarse de que las directrices se utilizan en la educación e informar sobre ellas en general.
- Investigadores/universidades: seguir la evolución y formular recomendaciones.
- Empresas: seguir las directrices para garantizar la seguridad de los usuarios.
- Usuarios del metaverso: los ciudadanos son responsables de participar activamente en el debate y la elaboración de directrices y políticas.

Cómo

- Las directrices deben contener, entre otras cosas (por desarrollar): Qué es el metaverso y cómo podría utilizarse
- Cómo no compartir datos que no desee compartir (cookies, etc.)
- Evitar la desinformación
- Las obligaciones que tiene de proporcionar información correcta
- Cómo no dañar el medio ambiente
- Los derechos que tiene y cómo defenderlos (¿cuáles son las posibilidades?)
- Los posibles riesgos para la salud

Las directrices deben difundirse de diversas maneras: a través de la educación formal y las campañas de sensibilización.



Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.

Recomendación 17

Mis datos no son su ley de datos: «Los datos correctos en las manos correctas»

Qué

Recomendamos «términos y condiciones» para las empresas sobre cómo garantizan la seguridad de los datos personales y la transparencia para los ciudadanos.

Quién

La UE debe establecer un marco sobre mundos virtuales y protección de datos y transparencia.

- UE: debe hacer un acto jurídico específicamente sobre mundos virtuales (en caso de que no esté ya contemplado).
- Gobiernos nacionales: deben aplicar la directiva y mejorar el cumplimiento por parte de las empresas.
- Investigadores/universidades: deben incluirse expertos en cuestiones jurídicas, económicas, éticas y de derechos humanos para ofrecer información y aportaciones.
- Empresas: deben seguir y cumplir los marcos actuales y nuevos.
- Usuarios del metaverso: los ciudadanos deben participar activamente en el debate y la elaboración de políticas.

Cómo

Necesitamos un acto jurídico de la UE sobre qué tipo de datos personales pueden recopilar y utilizar las empresas y cómo deben informar sobre lo que hacen con ellos.

Las empresas deben informar de ello a los ciudadanos de forma breve, clara y comprensible (accesible para todos). Deberán facilitar información sobre:

- Qué datos se están recogiendo
- Cómo se borrarán y si se borrarán
- Cuánto tiempo los conservarán
- Cómo y dónde deben almacenarse los datos
- Flexibilidad sobre los datos que desea compartir para utilizar las plataformas en línea.

Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.

Tema: Identidad digital en los mundos virtuales

Recomendación 18

Desarrollo de las infraestructuras digitales



Qué

Recomendamos garantizar la igualdad de acceso a las tecnologías digitales mediante la aplicación de un plan de desarrollo de infraestructuras de gran alcance. Este plan debe centrarse en un desarrollo asequible, financiable y accesible para todos.

Quién

Esperamos que, en el futuro, todos los ciudadanos de la UE tengan acceso a internet gratuito y de calidad proporcionado por empresas privadas. Si este no es el caso, por ejemplo, en las zonas rurales en las que no es rentable para las empresas privadas, la UE debe tomar la iniciativa y proporcionar una conexión a internet.

Cómo

La UE necesita invertir en la educación de ingenieros, para que tengamos la mano de obra adecuada y necesaria para aplicar y establecer el acceso a internet para todos. La recomendación debe aplicarse plenamente a más tardar en 2031, pero también debemos tener algunos subobjetivos en el camino. Por ejemplo, un objetivo de cuándo tener internet en todas las grandes ciudades, en todas las instituciones educativas, etc.

Justificación

Para crear un mundo virtual europeo, el punto de partida es garantizar la igualdad de conexión para todos los ciudadanos europeos. Por lo tanto, es necesario un plan de desarrollo de la infraestructura digital a escala de la UE.

El principal reto es el reparto de responsabilidades entre la UE y los Estados miembros. ¿Debería la UE o los Estados miembros financiar y aplicar este plan?

Además, es necesario un calendario sólido para hacer realidad los deseos, por lo que el grupo decidió fijar 2031 como plazo.

Recomendación 19

La UE debe elaborar normas sobre identidad digital y sobre cuándo permitir y garantizar el derecho de los ciudadanos a ser anónimos

Qué

Debe haber una normativa a escala de la UE sobre cuándo es necesario mostrar la identidad y cuándo se puede permanecer en el anonimato en el mundo digital. Cuando hablamos de entretenimiento, ocio o investigación, debe ser posible permanecer en el anonimato. Sin embargo, cuando sea fundamental conocer la identidad de una persona, debe ser obligatorio autenticarse con una identificación digital. Por ejemplo, cuando se transfiere dinero, cuando se hace referencia a servicios públicos o cuando se compran bienes específicos para los que se exige una licencia o un límite de edad.

Quién

La UE tiene que aplicar una normativa que se ajuste a las tendencias mundiales, y los proveedores de servicios deben respetarla.

La UE debe trabajar a nivel internacional y diplomático para compartir conocimiento con otras organizaciones regionales. Los Estados miembros tendrán que supervisar esta evolución e informar sobre posibles infracciones.

**Cómo**

Es difícil visualizar cómo puede aplicarse esta importante recomendación. Por lo tanto, la UE debe empezar por apoyar la investigación sobre este tema. Además, los ciudadanos necesitan educación sobre lo que significa el anonimato y cómo se utilizan nuestros datos. Asimismo, es importante que existan algunas consecuencias o sanciones en caso de que los proveedores de servicios infrinjan la normativa.

Justificación

La cuestión del anonimato es crucial para el grupo. Sin embargo, el anonimato es una cuestión muy diversa que debe traducirse a una variedad de situaciones. Por lo tanto, es necesario un cierto grado de flexibilidad y adaptabilidad para preservar la libertad, la facilidad de uso y la transparencia.

Tema: Conectividad y acceso para mundos virtuales**Recomendación 20****Accesibilidad para todos: sin dejar a nadie atrás****Qué**

Recomendamos que todos los ciudadanos de la UE puedan acceder, desde el punto de vista técnico y procedimental, a las posibilidades de los metaversos, de acuerdo con sus necesidades, deseos e intereses.

Quién

Queremos que el metaverso se configure mediante una colaboración informada entre las autoridades públicas, las entidades privadas y la sociedad civil. La UE debe asumir la responsabilidad de garantizar la igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos de la UE en el metaverso.

Cómo

Necesitamos marcos institucionales y jurídicos que garanticen el uso seguro y la protección de los derechos civiles.

La accesibilidad es una responsabilidad compartida de las autoridades públicas, las entidades privadas y la sociedad en general. Los tres agentes deben seguir explorando juntos las implicaciones del metaverso para mantener unos marcos adecuados.

La UE debe trabajar para garantizar que el metaverso evolucione de acuerdo con las necesidades de todos los ciudadanos (incluidos los grupos marginados, las minorías, etc.).

Recomendamos que todos los ciudadanos de la UE tengan acceso a las capacidades y los equipos adecuados para utilizar con facilidad el metaverso.

Toda persona debe tener libertad para decidir si participa (o no) en plataformas ciudadanas en el metaverso, sin riesgo de exclusión.

Justificación



El núcleo de esta recomendación son la equidad y la igualdad, valores fundamentales de las sociedades democráticas.

La presente recomendación tiene en cuenta varios aspectos relacionados con la accesibilidad.

Recomendación 21

Marcos jurídicos para la transparencia y la protección de todos en el metaverso - priorización de los grupos vulnerables

Qué

Recomendamos unos marcos jurídicos claros basados en la investigación continua sobre el uso seguro y positivo del metaverso.

Quién

Expertos jurídicos de la UE y tecnócratas de la UE.

Cómo

Los marcos deben garantizar la protección de los grupos vulnerables (niños, personas mayores o personas desfavorecidas) frente a la manipulación y las amenazas. Estos marcos deben basarse en la necesidad de disposiciones legales, determinadas por los grupos de trabajo.

Los marcos deben incluir disposiciones para la investigación continua sobre los efectos positivos y negativos del metaverso, incluidos, entre otros:

- Miedo a la adicción
- Impacto en la salud
- Miedo a que algunos grupos o regiones se queden fuera o se queden atrás
- Impacto en los mercados laborales

La transparencia y la protección deben reflejarse en las inversiones apoyadas por la UE.

Justificación

La protección de los ciudadanos reviste una enorme importancia: mantener la seguridad

- de nosotros mismos,
- de nuestras identidades,
- de aquellos que son vulnerables.

La seguridad debe ser nuestra prioridad.

Es esencial que se protejan todos los derechos de las personas. Especialmente en lo que respecta a las personas vulnerables.

Unas buenas normas minimizan el riesgo de actividad delictiva y perjudicial en el metaverso.

La normativa de la UE tiene el potencial de establecer un ejemplo o una norma mundial.

Tema: Cooperación internacional y normas

Recomendación 22

Etiquetas/certificados de la UE en las aplicaciones de mundos virtuales

Qué

Recomendamos a la UE que introduzca etiquetas y certificaciones fácilmente comprensibles y accesibles para las aplicaciones de los mundos virtuales, a fin de garantizar que sean seguras y fiables.

Quién

La UE, en cooperación con las partes interesadas, como investigadores, expertos, empresas/compañías y gobiernos locales.

Cómo

Introducir etiquetas o certificaciones normalizadas para las aplicaciones de mundos virtuales en toda la Unión Europea para proteger a los usuarios. A través de las etiquetas o certificaciones, debe informarse a las personas sobre la seguridad, la protección y la fiabilidad de la aplicación.

La etiqueta o certificación debe ser fácilmente comprensible (por ejemplo, caritas sonrientes, letras: A-B-C-D). Es importante que todos los usuarios estén informados acerca de la etiqueta o certificación de una aplicación antes de utilizarla. La etiqueta o certificación debe servir de orientación para las personas, sobre cuya base estas deben tener libertad para elegir si deciden utilizar o no la aplicación. En caso necesario, deberíamos hacer específico el sector de las etiquetas o certificaciones.

Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.

Recomendación 23

La UE como actor importante/pionera en el mundo virtual

Qué

Recomendamos a los Estados miembros de la UE que estén unidos para convertirse en un actor común/pionero fuerte en el control, la supervisión y la regulación de los mundos virtuales, con el fin de mantener nuestros valores democráticos y difundirlos a otros países.

Quién

Comisión Europea en cooperación con las partes interesadas.

Cómo

La UE debe convertirse en pionera estableciendo un marco para los mundos virtuales basado en nuestros valores democráticos. Al crear un marco que genere prosperidad en la UE, servirá de modelo para otras regiones y países. La UE debe crear incentivos para apoyar y estimular la sostenibilidad y el crecimiento. La UE debe trabajar unida para convertirse en un ejemplo para otros países y regiones. Además, la UE debe eliminar los obstáculos a la participación en mundos virtuales, como la creación de infraestructuras suficientes y fiables.

Justificación

Los ciudadanos no aportaron ninguna justificación.

Evaluación de las recomendaciones

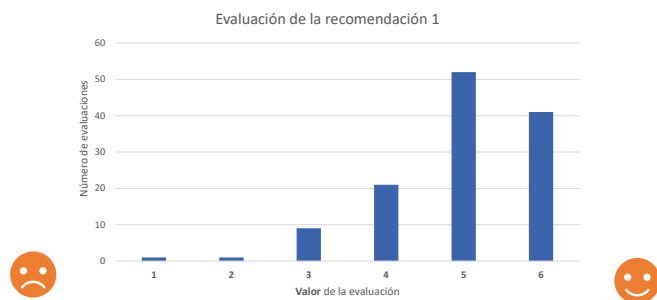
Los ciudadanos evaluaron todas las recomendaciones en una escala de 1 a 6. El valor 1 significa «No estoy de acuerdo/no apoyo» la recomendación y el 6 significa «Estoy muy de acuerdo/apoyo firmemente»

N.º	Recomendación	Media
1	Mercados laborales en los mundos virtuales europeos	5,0
2	Creación de una formación armonizada para el trabajo en los mundos virtuales	5,0
3	Revisión periódica de las directrices existentes de la UE pertinentes para los mundos virtuales	4,8
4	Ayuda financiera para el desarrollo de mundos virtuales	4,8
5	Foros participativos para desarrollos, reglamentos y normas conjuntos	4,8
6	Certificación de empresas y usuarios para los mundos virtuales	4,8
7	«Recibidor» de fácil manejo, o «puerta» en el metaverso para el consentimiento expreso para el uso de datos seleccionados	5,0
8	Una policía que actúe y proteja en los mundos virtuales	4,8
9	Inteligencia artificial como apoyo a la policía en los mundos virtuales	4,1
10	Formación del profesorado sobre mundos virtuales y herramientas digitales	5,5
11	Acceso gratuito a la información sobre herramientas digitales y a mundos virtuales para todos los ciudadanos de la UE	5,3
12	Para mundos virtuales circulares: derechos y responsabilidad de los ciudadanos y las industrias	4,8
13	Mundos virtuales verdes con energía renovable y transparente	4,8
14	Mundos virtuales, construyamos juntos un futuro saludable de manera responsable	5,3
15	Indicadores para unos mundos virtuales saludables, inclusivos, transparentes y sostenibles	5,0
16	Los mundos virtuales actúan sobre la educación y la sensibilización: «Tú, yo y el metaverso»	5,1
17	Mis datos no son su ley de datos: «Los datos correctos en las manos correctas»	5,3
18	Desarrollo de las infraestructuras digitales	5,3

19	La UE debe elaborar normas sobre identidad digital y sobre cuándo permitir y garantizar el derecho de los ciudadanos a ser anónimos	5,4
20	Accesibilidad para todos: no dejar a nadie atrás	4,9
21	Marcos jurídicos para la transparencia y la protección de todos en el metaverso - priorización de los grupos vulnerables	4,9
22	Etiquetas/certificados de la UE en las aplicaciones de mundos virtuales	5,2
23	La UE como actor importante/pionera en el mundo virtual	5,0

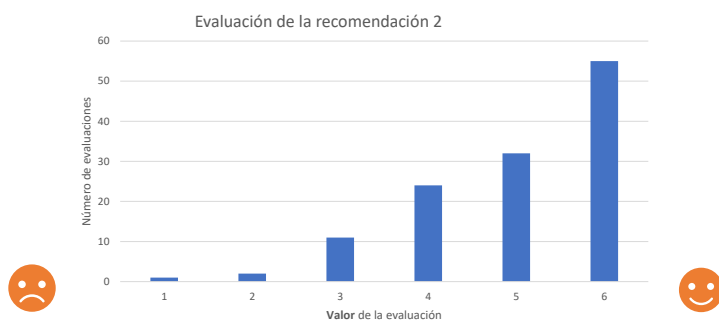
Recomendación 1

MERCADOS LABORALES EN LOS MUNDOS VIRTUALES EUROPEOS



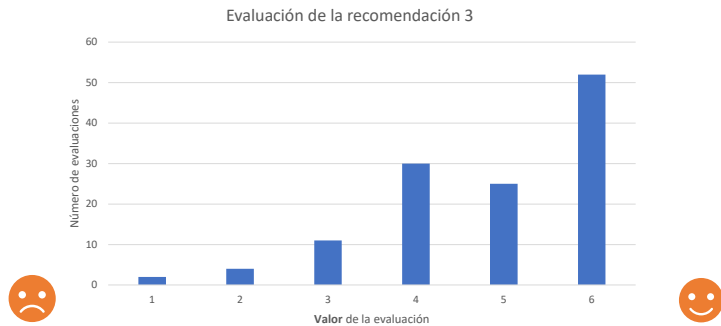
Recomendación 2

CREACIÓN DE UNA FORMACIÓN ARMONIZADA PARA EL TRABAJO EN LOS MUNDOS VIRTUALES



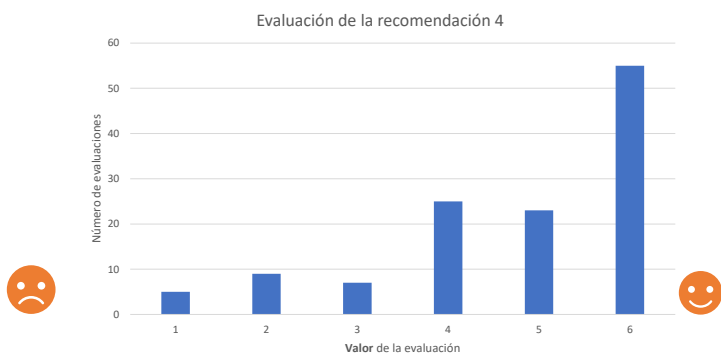
Recomendación 3

REVISIÓN PERIÓDICA DE LAS DIRECTRICES EXISTENTES DE LA UE PERTINENTES PARA LOS MUNDOS VIRTUALES



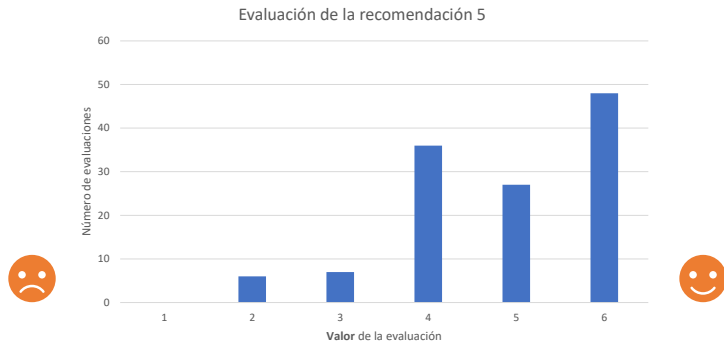
Recomendación 4

AYUDA FINANCIERA PARA EL DESARROLLO DE MUNDOS VIRTUALES



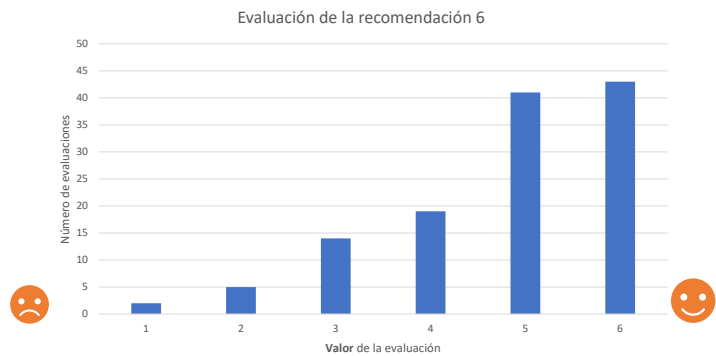
Recomendación 5

FOROS PARTICIPATIVOS PARA
DESARROLLOS, REGLAMENTOS Y NORMAS
CONJUNTOS



Recomendación 6

CERTIFICACIÓN DE EMPRESAS Y USUARIOS
PARA LOS MUNDOS VIRTUALES

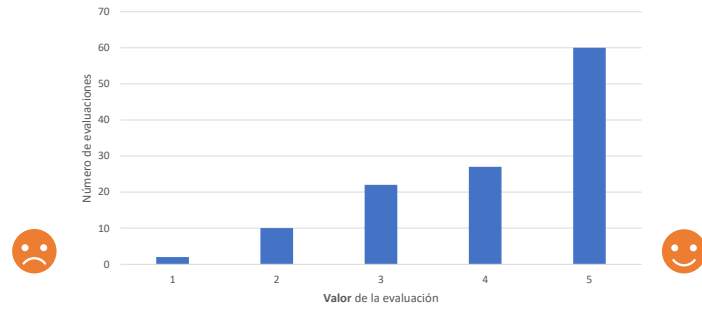


Recomendación 7

«RECIPIENTE» DE FÁCIL MANEJO, O «PUERTA» EN EL METAVERSO PARA EL CONSENTIMIENTO EXPRESO PARA EL USO DE DATOS SELECCIONADOS



Evaluación de la recomendación 7



Recomendación 8

UNA POLICÍA QUE ACTÚE Y PROTEJA EN LOS MUNDOS VIRTUALES



Recomendación 9

INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO APOYO A LA POLICÍA EN LOS MUNDOS VIRTUALES



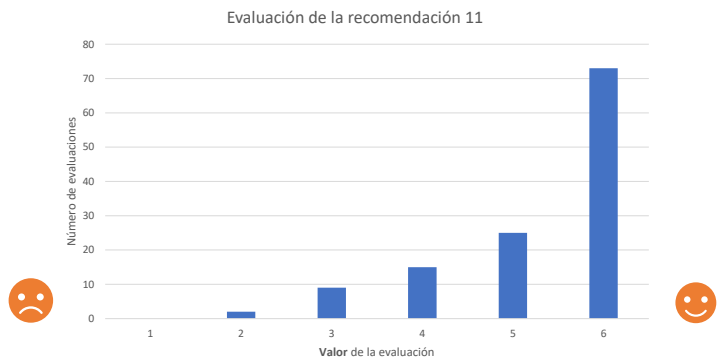
Recomendación 10

FORMACIÓN DEL PROFESORADO SOBRE MUNDOS VIRTUALES Y HERRAMIENTAS DIGITALES



Recomendación 11

ACCESO GRATUITO A LA INFORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES Y A MUNDOS VIRTUALES PARA TODOS LOS CIUDADANOS DE LA UE

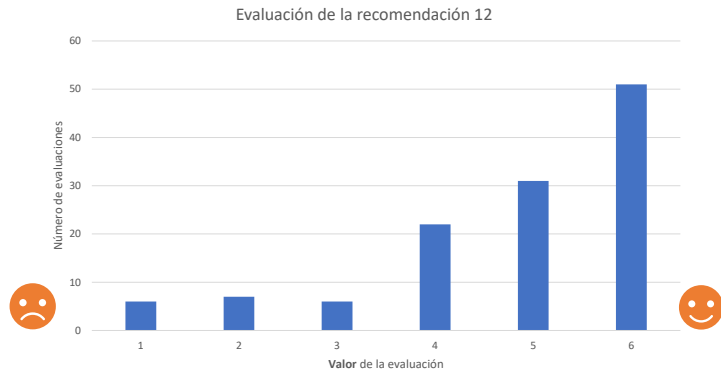


Recomendación 12

PARA MUNDOS VIRTUALES CIRCULARES: DERECHOS Y RESPONSABILIDAD DE LOS CIUDADANOS Y LAS INDUSTRIAS



Media
4,8

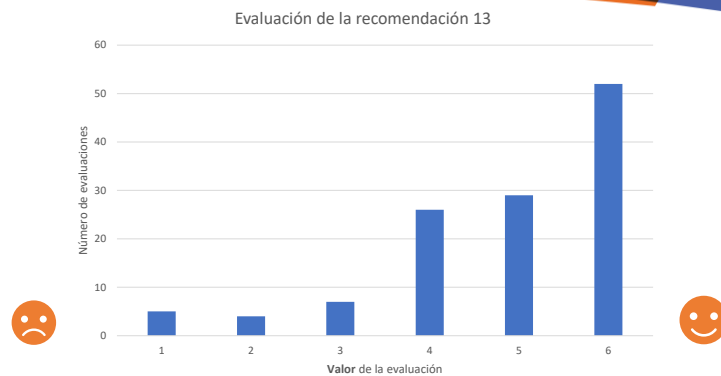


Recomendación 13

MUNDOS VIRTUALES VERDES CON ENERGÍA RENOVABLE Y TRANSPARENTE



Media
4,8

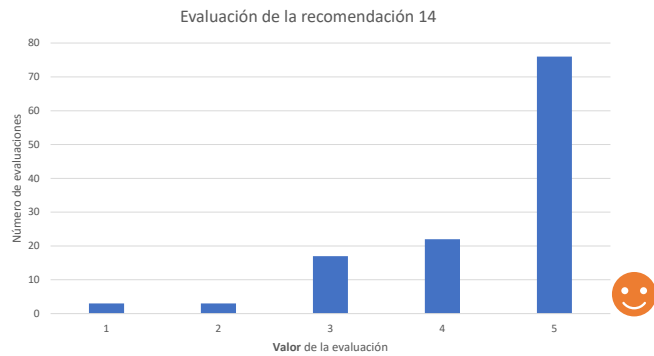


Recomendación 14

MUNDOS VIRTUALES: CONSTRUYAMOS JUNTOS UN FUTURO SALUDABLE DE MANERA RESPONSABLE

Panel europeo de ciudadanos
Mundos virtuales
Díganos lo que piensa

Media
5,3

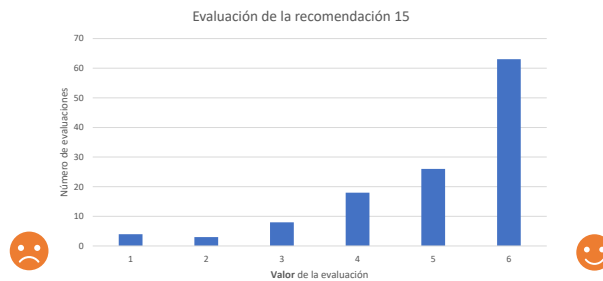


Recomendación 15

INDICADORES PARA UNOS MUNDOS VIRTUALES SALUDABLES, INCLUSIVOS, TRANSPARENTES Y SOSTENIBLES

Panel europeo de ciudadanos
Mundos virtuales
Díganos lo que piensa

Media
5,0



Recomendación 16

LOS MUNDOS VIRTUALES ACTÚAN SOBRE LA EDUCACIÓN Y LA SENSIBILIZACIÓN: «TÚ, YO Y EL METAVERSO»

Panel europeo de ciudadanos
Mundos virtuales
Díganos lo que piensa

Media
5,1

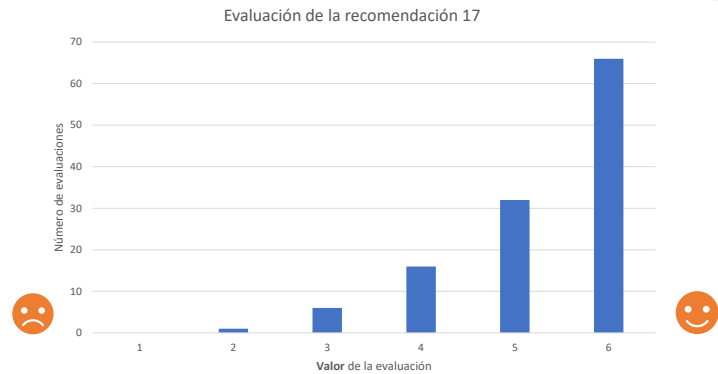


Recomendación 17

MIS DATOS NO SON SU LEY DE DATOS: «LOS DATOS CORRECTOS EN LAS MANOS CORRECTAS»

Panel europeo de ciudadanos
Mundos virtuales
Díganos lo que piensa

Media
5,3

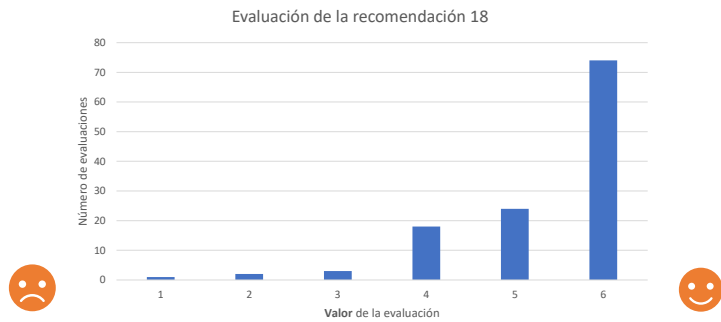


Recomendación 18

DESARROLLO DE LAS INFRAESTRUCTURAS DIGITALES



Media
5,3

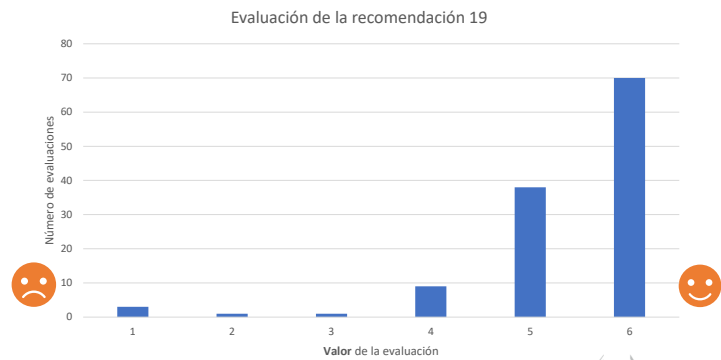


Recomendación 19

LA UE DEBE ELABORAR NORMAS SOBRE IDENTIDAD DIGITAL Y SOBRE CUÁNDO PERMITIR Y GARANTIZAR EL DERECHO DE LOS CIUDADANOS A SER ANÓNIMOS



Media
5,4



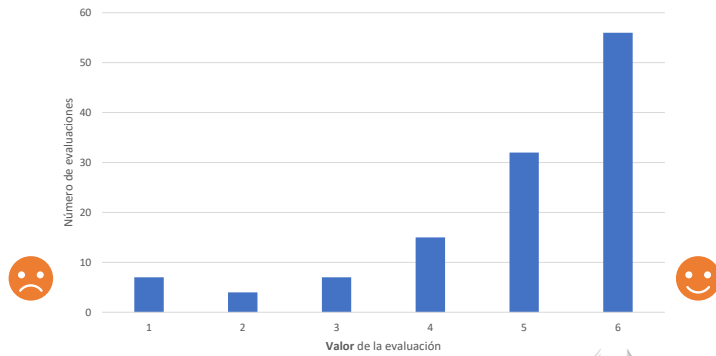
Recomendación 20

ACCESIBILIDAD PARA TODOS: SIN DEJAR A NADIE ATRÁS

Panel europeo de
ciudadanos
Mundos virtuales
Díganos lo que piensa

Media
4,5

Evaluación de la recomendación 20



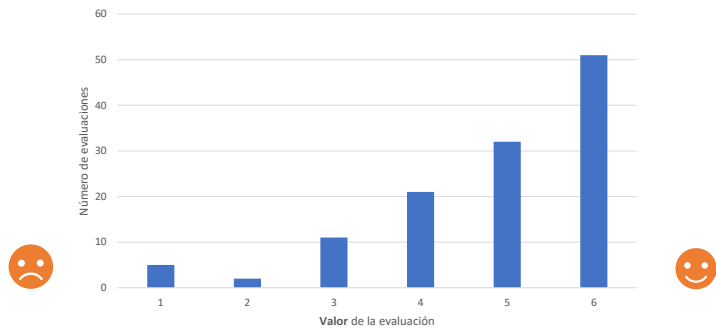
Recomendación 21

MARCOS JURÍDICOS PARA LA TRANSPARENCIA Y LA PROTECCIÓN DE
TODOS EN EL METAVERSO - PRIORIZACIÓN DE LOS GRUPOS
VULNERABLES

Panel europeo de
ciudadanos
Mundos virtuales
Díganos lo que piensa

Media
4,9

Evaluación de la recomendación 21

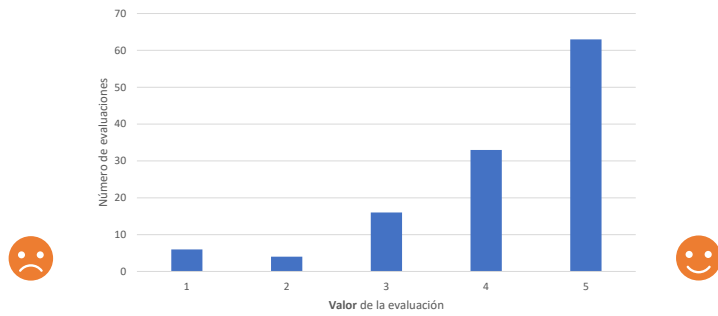


Recomendación 22

ETIQUETAS/CERTIFICADOS DE LA UE EN LAS APLICACIONES DE MUNDOS VIRTUALES



Evaluación de la recomendación 22



Recomendación 23

LA UE COMO ACTOR IMPORTANTE/PIONERA EN LOS MUNDOS VIRTUALES



Evaluación de la recomendación 23

