

## 5. Anexe

### A.1 Rezultate: Valori cetățenești și recomandări complete

Opt valori cetățenești și principii pentru lumi virtuale europene dezirabile și echitabile

<b>SĂNĂTATE</b> Sănătatea fizică și mentală umană ca pilon fundamental pentru dezvoltarea și utilizarea lumilor virtuale.
<b>DURABILITATE</b> Organizarea și utilizarea lumilor virtuale este prietenoasă cu mediul.
<b>TRANSPARENȚĂ</b> <b>1) Reglementările</b> transparente protejează persoanele, datele lor cu caracter personal, sănătatea lor psihologică și fizică. <b>2) Utilizarea datelor</b> (de către terți) este transparentă.
<b>SIGURANȚĂ ȘI SECURITATE</b> Cetățenilor europeni trebuie să li se asigure un climat de siguranță și securitate, inclusiv în ceea ce privește protecția datelor și prevenirea manipulării și a furtului.
<b>EDUCAȚIE ȘI ALFABETIZARE</b> Educația, sensibilizarea și competențele privind modul de utilizare a lumilor virtuale sunt plasate în centrul dezvoltării lumilor virtuale.
<b>INCLUZIUNE</b> Se asigură același nivel de accesibilitate pentru toți cetățenii, indiferent de vârstă, venit, competențe, disponibilitate tehnologică, țară etc.
<b>LIBERTATEA DE ALEGERE</b> Utilizarea lumilor virtuale este o alegere liberă pentru persoanele fizice, fără dezavantaje pentru cele care nu participă.
<b>CENTRAREA PE FACTORUL UMAN</b> Dezvoltarea tehnologică și reglementarea lumilor virtuale deservește și respectă nevoile, drepturile și așteptările utilizatorilor.



Mai jos sunt prezentate rezultatele exercițiului de valori care a avut loc vineri, 21 aprilie, în timpul celei de a 3-a sesiuni a grupului de dezbatere al cetățenilor. În cadrul acestui exercițiu, cetățenilor li s-a solicitat să atribuie două dintre cele opt valori și principii cetățenești (a se vedea mai sus) pentru fiecare dintre cele 12 subiecte utilizate pentru elaborarea recomandărilor finale. Acest exercițiu a fost conceput ca o modalitate prin care participanții pot corela activitatea desfășurată anterior cu privire la valori și principii cu discuțiile cu privire la recomandări. Acesta nu este un document oficial al grupului de dezbatere, ci mai degrabă o etapă în procesul de reflecție al participanților, care urmărește să îi încurajeze să stabilească conexiuni între cele trei niveluri ale misiunii la care au trebuit să lucreze: valori, principii și acțiuni.

Nr.	Subiect	Valoarea aferentă
1	Lumile virtuale pe piețele muncii și forței de muncă	Educație și alfabetizare, sănătate, durabilitate
2	Sprijinirea inovării și dezvoltării în lumile virtuale	Educație și alfabetizare, durabilitate, transparență
3	Public și privat: evaluarea și înregistrarea lumilor virtuale	Siguranță și securitate, centrare pe factorul uman, sănătate
4	Datele în lumile virtuale: utilizare și protecție	Siguranță și securitate, centrare pe factorul uman, educație și alfabetizare
5	Agenția centrală și poliția pentru lumile virtuale	Siguranță și securitate, centrare pe factorul uman, educație și alfabetizare
6	Învățare și educație cu privire la lumile virtuale	Durabilitate, sănătate, educație și alfabetizare
7	Sustenabilitatea din punctul de vedere al mediului și al climei	Transparență, incluziune, educație și alfabetizare
8	Agenda privind impactul asupra sănătății și cercetarea în lumile virtuale	Incluziune, educație și alfabetizare, durabilitate
9	Schimb de informații și sensibilizare	Centrare pe factorul uman, durabilitate, siguranță și securitate
10	Identitatea digitală în lumile virtuale	Siguranță și securitate, centrare pe factorul uman, libertatea de alegere
11	Conectivitate și acces pentru lumile virtuale	Sănătate, libertate de alegere, durabilitate
12	Cooperare și standarde internaționale	Centrare pe factorul uman, siguranță și securitate, sănătate



## Recomandări finale

### **Subiect: Lumile virtuale pe piețele muncii și forței de muncă**

#### **Recomandarea nr. 1**

##### **Piețele muncii în lumile virtuale europene**

###### **Ce anume?**

Utilizând ca punct de plecare legislația existentă a statelor membre privind piața muncii, recomandăm evaluarea și, dacă este necesar, ajustarea și armonizarea legislației pentru lumile virtuale europene.

###### **Cine?**

Prezenta recomandare se adresează celor care doresc să aibă acces pe piața europeană virtuală a muncii.

###### **Cum?**

Această legislație vizează, de exemplu, echilibrul dintre viața profesională și cea privată, dreptul cetățenilor la pauze și deconectare, asistență pentru pierderea locului de muncă din cauza lumilor virtuale, incluziunea cetățenilor (și anume incluziunea persoanelor cu handicap, a celor care nu au competențe digitale).

Legislația ar trebui să limiteze accesul pe piața UE pentru țările care nu respectă dreptul muncii al UE. Prin urmare, țările respective nu ar putea să furnizeze servicii în metavers (și anume funcționare și monitorizare) în cadrul pieței unice europene, pentru a proteja lucrătorii europeni și pentru a menține piața unică.

###### **Justificare**

Ar trebui să sprijiniți această recomandare, deoarece va asigura securitatea pieței europene a muncii. Scopul său este de a apăra anumite valori și principii europene în ceea ce privește drepturile și protecția lucrătorilor. De asemenea, aceasta va garanta că standardele de muncă ridicate din Europa sunt respectate și exportate la nivel mondial.

#### **Recomandarea nr. 2**

##### **Crearea unei formări armonizate în domeniul muncii în lumile virtuale**

###### **Ce anume?**

În scopul asigurării egalității și incluziunii pentru toți europenii, recomandăm furnizarea de cursuri de formare și de perfecționare în domeniul lumilor virtuale, care să fie finanțate din fonduri europene și armonizate la nivelul întregii Uniuni Europene.

###### **Cine?**

Prezenta recomandare vizează protejarea lucrătorilor europeni.

**Cum?**

Propunem armonizarea formării în toate statele membre ale UE. Recunoscând contextele naționale, formarea ar trebui să vizeze includerea, în linii mari, a aceluiași conținut și ar trebui să urmeze același cadru în toate țările europene. Ar trebui să existe o certificare și o recunoaștere reciprocă a calificărilor.

**Justificare**

Ar trebui să sprijiniți această recomandare, deoarece ea va garanta acceptarea de către lucrători a lumilor virtuale. Dorim să protejăm piața europeană a muncii și să păstrăm locurile de muncă din Europa. Persoanele ale căror locuri de muncă sunt înlocuite de lumile virtuale ar trebui să beneficieze de un nivel de formare, sprijin și recalificare suficient pentru a se adapta la noua realitate.

**Subiect: Sprijinirea inovării și dezvoltării în lumile virtuale****Recomandarea nr. 3****Revizuirea periodică a orientărilor UE relevante existente cu privire la lumile virtuale****Ce anume?**

Recomandăm o revizuire periodică și actualizarea orientărilor existente ale UE privind standardele etice și tehnologice, precum și adaptarea și aplicarea acestora lumilor virtuale.

**Cine?**

Comisia Europeană, mai precis DG CNECT, este responsabilă de procesul de revizuire. În cadrul acestui proces, trebuie luată în considerare contribuția experților. În cele din urmă, rezultatele sunt prezentate Parlamentului European spre aprobare.

**Cum?**

Pasul 1: definirea responsabilității în cadrul DG CNECT  
Pasul 2: DG CNECT stabilește orientările exacte care sunt relevante și importante pentru acest proces  
Pasul 3: revizuirea acestor orientări, ținând seama de contribuțiile experților  
Pasul 4: elaborarea de propuneri de adaptare a acestor orientări  
Pasul 5: prezentarea propunerilor Parlamentului European spre aprobare

Întregul proces se repetă periodic, la un interval de cel mult doi ani.

**Justificare**

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.



#### Recomandarea nr. 4

##### **Sprrijin financiar pentru dezvoltarea lumilor virtuale**

###### **Ce anume?**

Recomandăm instituirea unei cofinanțări europene pentru dezvoltarea unei structuri durabile și centrate pe utilizator pentru lumile virtuale și extinderea acestora.

###### **Cine?**

Comisia Europeană, cu aprobarea Parlamentului European.

###### **Cum?**

Pasul 1: definirea criteriilor de acordare a sprijinului.

Pasul 2: furnizarea de finanțare.

###### **Justificare**

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

#### **Subiect: Public și privat: evaluarea și înregistrarea lumilor virtuale**

#### Recomandarea nr. 5

##### **Forumuri participative pentru activități de dezvoltare, reglementări și standarde comune**

###### **Ce anume?**

Recomandăm ca întreprinderile, cercetătorii și UE să lucreze în strânsă colaborare pentru a dezvolta și a reglementa lumile virtuale în conformitate cu valorile UE.

###### **Cine?**

Comisia Europeană ar trebui să preia inițiativa în acest sens.

###### **Cum?**

Diferite grupuri de experți (cercetători, părți interesate, legiuitori, funcționari, dar și utilizatori) ar trebui să se reunească în funcție de subiecte precum educația, sănătatea mintală etc. Această colaborare ar trebui instituționalizată, ceea ce presupune reuniuni periodice și bine pregătite, bazate pe contribuții prealabile, precum și schimburi online pe aceste teme. Colaborarea ar putea implica, de asemenea, finanțarea de către UE a întreprinderilor nou-înființate și a altor întreprinderi pentru a dezvolta lumi virtuale în conformitate cu valorile UE, cum ar fi siguranța și securitatea (datelor), sănătatea, umanismul, transparența, accesul egal și libertatea.



### **Justificare**

Legislația comună garantează oportunități echitabile și sigure pentru toți cetățenii UE de a utiliza și de a participa la lumile virtuale.

### **Recomandarea nr. 6**

#### **Certificarea întreprinderilor și a utilizatorilor pentru lumile virtuale**

##### **Ce anume?**

Recomandăm înființarea unei instituții sau a unui organism al UE care să emită și să verifice certificate pentru lumile virtuale și pentru persoane fizice, pe baza valorilor UE, și care să auditeze periodic lumile virtuale și utilizatorii certificați.

##### **Cine?**

Instituția ar trebui înființată de UE și ar trebui să implice întreprinderile și sectorul privat.

##### **Cum?**

Certificatele ar urma să se bazeze pe standarde comune care urmează să fie definite. Certificatele ar putea fi diferite în funcție de nivelul de utilizare a unei lumi virtuale. De exemplu, standardele care trebuie aplicate în cazul jocurilor de noroc ar fi diferite de standardele pentru serviciile bancare online și, prin urmare, certificatele ar fi diferite. De asemenea, certificatele ar putea aproba accesibilitatea, de exemplu, pentru persoanele nevăzătoare. Experții ar trebui să fie implicați în formularea unor astfel de standarde și, de asemenea, să definească intervalul de timp în care ar trebui revizuite certificatele.

##### **Justificare**

Un organism independent ar garanta că valorile UE vor fi adaptate la lumile virtuale utilizate de cetățeni.

### **Subiect: Datele în lumile virtuale: utilizare și protecție**

### **Recomandarea nr. 7**

#### **Un „coridor” sau o „poartă” ușor de utilizat în metavers care să dea posibilitatea de a opta pentru utilizarea datelor selectate**

##### **Ce anume?**

Recomandăm un mecanism standardizat și ușor de utilizat care să ofere transparență cu privire la date (cine colectează datele, pentru ce sunt utilizate, cum sunt stocate și cu cine sunt partajate datele) și prin intermediul căruia să se acorde în mod explicit permisiunea de utilizare.

**Cine?**

Un organism public sau un organism finanțat din fonduri publice la nivelul UE, care ar putea exista deja: poate fi preferat un organism de pe lângă Parlamentul European, ca formă directă de reprezentare.

**Cum?**

Este necesar să se explice ce date sunt colectate de la utilizatori pe platformele virtuale și cum vor fi partajate și utilizate datele respective. De exemplu, o „ușă” codificată în culori în lumea virtuală 3D ar indica utilizarea datelor în termeni clari, înainte de a intra pe o platformă (o ușă roșie ar indica faptul că poate fi partajat un număr mare de date sensibile). Cetățenii ar trebui să aibă posibilitatea de a opta pentru modul în care vor fi utilizate datele lor, ori de câte ori este posibil. Un astfel de mecanism ar trebui să fie obligatoriu și standardizat pentru societăți: pentru a realiza acest lucru, avem nevoie de noi reglementări și de un model de mecanism creat de UE, pe care întreprinderile vor trebui să îl utilizeze.

**Justificare**

Nu putem împiedica cu totul utilizarea datelor, deoarece ar afecta în mod dramatic competitivitatea întreprinderilor. În același timp, nu putem refuza cu adevărat să oferim informații, deoarece toate activitățile din metavers pot fi prelucrate într-o oarecare măsură. Cu toate acestea, ar trebui să existe un consimțământ. Avem nevoie de claritate cu privire la ceea ce este utilizat și la modul în care este utilizat, astfel încât să putem opta în mod activ pentru o astfel de utilizare.

Provocare: ce se întâmplă cu datele istorice, care au fost furnizate de bunăvoie întreprinderilor și care sunt necesare pentru inovare și marketing?

**Subiect: Agenția centrală și poliția pentru lumile virtuale****Recomandarea nr. 8****Un serviciu de poliție care să ia măsuri și să asigure protecția în lumile virtuale****Ce anume?**

Recomandăm înființarea unei instituții internaționale de poliție, cu agenți specializați și instruiți: instituția trebuie să fie un organism care cooperează cu alte organisme, cum ar fi Europol și organismele naționale.

**Cum?**

Există trei domenii de acțiune diferite: infracțiuni „clasice” precum cele din lumea reală, comportamente nedorite care au luat amploare în lumea virtuală (ură, intimidare etc.) și protecția împotriva propriei persoane. Pentru a doua categorie, ar trebui mai întâi să sprijinim persoana care acționează greșit să învețe din greșelile sale. Atunci când comportamentele persistă, trebuie să acționăm rapid și treptat. La un moment dat, comportamentul ar trebui să devină reprobabil (de la suspendare la excludere definitivă). Pentru protecție, ori de câte ori observă o persoană cu un comportament periculos împotriva sa (cum ar fi dependența), poliția ar trebui să ofere consiliere persoanei în cauză. Prin acest control, poliția va rezolva problemele și va preveni apariția acestora. De asemenea, dorim să reamintim primul nostru obiectiv, și anume prevenirea prin educație (de exemplu, să asigurăm învățarea modului în care aceste instrumente pot fi utilizate în siguranță).



### **Justificare**

Competența nu ar trebui să fie deținută integral de o singură organizație. Acest lucru nu poate fi realizat de o organizație privată; avem nevoie ca organismele publice să îndeplinească rolul de poliție. Cooperarea este esențială pentru aspectele legate de transparență, de controlul încrucișat și de respectarea organizațiilor naționale (fiecare țară are propria poliție). Dimensiunea internațională este, de asemenea, necesară deoarece instrumentele online, cum ar fi lumile virtuale, nu au frontiere, ceea ce face necesară cooperarea.

### **Recomandarea nr. 9**

#### **Inteligența artificială ca sprijin pentru poliție în lumile virtuale**

##### **Ce anume?**

Recomandăm utilizarea inteligenței artificiale (IA) în metavers pentru a sprijini poliția în prevenirea, combaterea infracțiunilor și controlul a ceea ce se întâmplă în lumile virtuale.

##### **Cine?**

Definirea și aplicarea principiilor etice ale IA ar trebui să fie stabilite de un organism public european independent, cum ar fi o curte constituțională.

##### **Cum?**

Principiile etice care definesc această IA ar trebui să fie similare unei constituții în democrație. Această constituție va respecta principiile etice definite în mod democratic (pentru a preveni orice risc de creare a unui „frate mai mare”; trebuie să evităm ca IA să influențeze comportamentele). Aceste principii trebuie să fie de lungă durată și nu trebuie să intre sub influența directă a unei părți sau a unei persoane aflate la putere.

##### **Justificare**

Este esențial ca IA să sprijine poliția și nu să o înlocuiască. În ceea ce privește cealaltă recomandare a noastră, este, de asemenea, important ca IA să fie finanțată, deținută și gestionată din fonduri publice. Nicio societate privată nu poate fi responsabilă în această privință. Dacă dorim să o producem și dacă avem nevoie de cunoștințe din partea întreprinderilor private, le putem contracta. Acestea vor lucra strict pe baza unor principii etice definite anterior. IA este utilă pentru a ajuta poliția să acționeze rapid și este doar unul din instrumentele utilizate.

### **Subiect: Învățare și educație cu privire la lumile virtuale**

### **Recomandarea nr. 10**

#### **Formarea cadrelor didactice cu privire la lumile virtuale și la instrumentele digitale**

##### **Ce anume?**





Recomandăm cadrelor didactice din UE să beneficieze de formare privind (1) utilizarea practică a instrumentelor digitale, (2) riscurile, siguranța și etica în lumile virtuale și (3) noile oportunități de predare prin intermediul lumilor virtuale.

**Cine?**

UE vizează statele membre și școlile pentru a îmbunătăți educația elevilor.

**Cum?**

UE ar trebui să emită orientări solide prin care să solicite statelor membre să includă „cursuri privind lumile virtuale și instrumentele digitale” în formarea cadrelor didactice la nivel național. Cadrele didactice ar trebui, de asemenea, să beneficieze de cursuri obligatorii de perfecționare, care să conducă la obținerea unui certificat UE (după modelul certificatului de competență lingvistică). Aceste sesiuni de formare obligatorii ar trebui adaptate la toate vârstele și ar trebui să includă următoarele subiecte: etică, siguranță online, cunoașterea foarte bună a instrumentelor digitale și oportunități de predare în lumile virtuale. Programele de formare ar trebui să fie puse la dispoziția statelor membre de către UE. Aceste instrumente și oportunități de predare sunt o completare a programei de învățământ, nu o înlocuire a altor discipline de studiu.

**Justificare**

Formarea cadrelor didactice asigură capacitatea acestora de a-și forma elevii și de a spori gradul de sensibilizare în rândul tinerilor încă de la început. De asemenea, contribuie la reducerea decalajului digital dintre profesori și elevi. Considerăm că formarea privind comportamentele online sigure și utilizarea în condiții de siguranță a lumilor virtuale trebuie asigurată încă de la nivelul școlii primare. Prin urmare, UE trebuie să încurajeze statele membre să includă această formare a cadrelor didactice și să ofere stimulente prin intermediul unei certificări la nivelul UE. UE ar trebui să pună la dispoziție programul de formare pentru a asigura un sistem standardizat.

**Recomandarea nr. 11**

**Acces liber la informații privind instrumentele digitale și la lumile virtuale pentru toți cetățenii UE**

**Ce anume?**

Recomandăm ca UE să garanteze accesul liber și facil la informații relevante privind instrumentele digitale și la lumile virtuale pentru toți cetățenii.

**Cine?**

UE pentru toți cetățenii.

**Cum?**

Recomandăm lansarea unui sistem de comunicare prin mass-media tradițională (reclame TV, panouri publicitare) și crearea unei platforme dedicate. Această „Platformă europeană a lumilor virtuale” ar trebui să centralizeze și să standardizeze informațiile relevante privind instrumentele digitale și lumea virtuală. Aceste surse de informare trebuie să sensibilizeze publicul cu privire la riscurile lumilor virtuale și să sublinieze avantajele acestor noi tehnologii.

### Justificare

Este important ca UE să depună eforturi în vederea standardizării cunoștințelor și a accesului la lumile virtuale și la instrumentele digitale în întreaga UE. Numeroși cetățeni sunt încă vulnerabili atunci când utilizează aceste platforme și pot cădea pradă unor persoane rău intenționate.

## Subiect: Sustenabilitatea din punctul de vedere al mediului și al climei

### Recomandarea nr. 12

#### Pentru lumi virtuale circulare: drepturile și responsabilitățile cetățenilor și ale industriilor

#### Ce anume?

Recomandăm dezvoltarea unor acțiuni de sensibilizare cu privire la amprenta de mediu și asigurarea faptului că echipamentele lumilor virtuale fac parte din economia circulară. Legislația privind lumile virtuale trebuie să prevadă obligația ca actorii industriali să producă echipamente reciclabile/reparabile și să limiteze problemele legate de obsolescența acestora.

#### Cine?

- Comisia Europeană (pentru definirea cadrului);
- Statele membre/regiunile (pentru punerea în aplicare a acțiunilor de sensibilizare);
- Cetățenii europeni (de toate vârstele, deoarece ei sunt vizați de aceste măsuri);
- Întreprinderile care produc echipamente destinate lumilor virtuale (pentru a integra principiile circularității în modelul lor de afaceri).

#### Cum?

Mai concret, aceste acțiuni de sensibilizare trebuie să înceapă din școală. Comisia Europeană trebuie să asigure un cadru pentru a oferi acces la aceste informații privind lumile virtuale și pentru a le face mai accesibile, astfel încât statele membre și regiunile să fie nevoite să pună în aplicare aceste programe educaționale.

Acesta ar putea consta, de exemplu, în înființarea unor centre de formare care să ofere cursuri și să elibereze certificate (în urma unui „test” precum cel pentru obținerea permisului de conducere) pe care cursanții ar trebui să le promoveze pentru a dovedi că sunt informați cu privire la impactul lumilor virtuale asupra mediului. Persoanele ar trebui să fie instruite, iar celor care doresc să aibă acces la mai multe informații ar trebui să li se ofere posibilitatea de a învăța mai multe. Prin urmare, este necesar să se asigure că informațiile sunt ușor accesibile.

Campaniile de sensibilizare vor fi întotdeauna utile, dar trebuie susținute de instrumente obligatorii, cum ar fi reglementările. Este necesar să se acorde timp părților interesate din industrie pentru a se pregăti, printr-o perioadă de tranziție concretă. Sensibilizarea ar trebui să vizeze consumatorii, în timp ce legislația cu caracter obligatoriu ar trebui să vizeze industria.

### Justificare

Comisia Europeană ar trebui să dezvolte acțiuni de sensibilizare cu privire la reciclarea echipamentelor destinate metaversului, dar să includă și întregul ciclu de viață al metaversului. Este necesar să se înceapă foarte devreme,



de la vârste fragede (în special în școală), dar să fie vizate și persoanele în vârstă. Aceste informații trebuie să fie personalizate și adaptate publicului-țintă.

Aceste acțiuni ar trebui să fie urmate de o legislație coerentă care să impună părților interesate din industrie să fabrice produse reciclabile/reparabile și să limiteze obsolescența produselor lor.

#### **Recomandarea nr. 13**

##### **Lumi virtuale verzi, cu energie din surse regenerabile și transparentă**

###### **Ce anume?**

Recomandăm instituirea unui sistem de sancțiuni și recompense care să fie impuse întreprinderilor care își desfășoară activitatea în lumile virtuale, pentru a internaliza costurile de mediu ale echipamentelor pe care le dețin.

###### **Cine?**

- Comisia Europeană, pentru elaborarea cadrului de reglementare adecvat.
- Statele membre care să ofere stimulente financiare pentru a încuraja întreprinderile să adopte soluții mai durabile în modelele lor de afaceri.
- Întreprinderile care operează centre de date și stochează date legate de lumile virtuale pe piața unică a UE ar trebui să respecte legislația. Acestea sunt primele vizate de recomandare.

###### **Cum?**

Comisia Europeană ar trebui să solicite întreprinderilor care gestionează centre de date și echipamente legate de lumile virtuale să compenseze energia pe care o utilizează. Ar putea fi instituit un sistem similar cu cel al pieței carbonului, care să impună acestor întreprinderi să plătească pentru poluarea generată. Această soluție ar putea fi urmată de stimulente financiare pentru a încuraja întreprinderile să fie mai sustenabile și mai eficiente din punct de vedere energetic. Ar trebui dezvoltat un sistem de monitorizare pentru a asigura o punere în aplicare eficientă.

De asemenea, ar trebui promovată o mai mare transparență: consumatorii trebuie să fie în măsură să cunoască amprenta de mediu generată de utilizarea lumilor virtuale și să facă alegeri în cunoștință de cauză. Acest lucru se poate realiza printr-un sistem de clasificare a produselor vândute pe care întreprinderile ar trebui să îl adopte pentru a măsura nivelul de sustenabilitate al produselor respective, precum și printr-un sistem de trasabilitate.

###### **Justificare**

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

#### **Subiect: Agenda privind impactul asupra sănătății și cercetarea în lumile virtuale**

#### **Recomandarea nr. 14**

##### **Lumile virtuale - să construim împreună un viitor sănătos în mod responsabil!**

**Ce anume?**

Recomandăm Uniunii Europene să instituie un program intensiv de cercetare privind impactul lumilor virtuale asupra sănătății noastre.

**Cine?**

Fiecare stat membru trebuie să instituie un comitet de experți la nivel național, în colaborare cu un organism european. Instituțiile europene și statele membre ar trebui să participe la finanțarea acestor programe de cercetare.

Experți independenți din diferite domenii ale cunoașterii (psihologie, neurologie, științe cognitive, sociologie etc.) ar putea lucra în strânsă colaborare cu experți implicați deja pe această temă în cadrul instituțiilor europene, precum și cu principalele părți interesate din sectorul privat. Acest lucru ar putea avea loc prin intermediul unei asociații europene specializate, care se reunește periodic.

**Cum?**

Acest program de cercetare va trebui să crească odată cu dezvoltarea lumilor virtuale. Actorii industriali, care aduc aceste tehnologii la maturitate pe piață, vor avea obligația să lucreze în parteneriat cu programul. De asemenea, actorii industriali ar putea avea propriile programe de cercetare care sunt monitorizate și evaluate de Uniunea Europeană. Accesul la rezultate trebuie să fie disponibil publicului și transparent.

**Justificare**

Cetățenii sprijină această recomandare. Nu trebuie să reproducem greșelile trecutului, avem nevoie de cercetare pentru a înțelege impactul lumii virtuale asupra sănătății noastre.

**Recomandarea nr. 15****Indicatori pentru lumi virtuale sănătoase, favorabile incluziunii, transparente și durabile****Ce anume?**

Recomandăm instituirea unor indicatori care să poată măsura impactul utilizării lumilor virtuale asupra societății, mediului, sănătății fizice și mentale.

**Cine?**

Experți din diferite domenii ar utiliza rezultatele programelor de cercetare pentru a elabora indicatori. Un comitet de experți ar elabora recomandări pe baza acestor indicatori, care să răspundă standardelor europene pentru uz profesional și individual, sprijinind instituțiile europene în transpunerea lor în politici.

Instituțiile Uniunii Europene ar putea utiliza acești indicatori pentru a elabora directive de politică pentru ca statele membre să pună în aplicare reglementări la nivel național pentru uzul profesional și individual. Aceste politici ar putea fi inspirate de ceea ce s-a făcut în alte domenii de politică (de exemplu, avertismente privind tutunul, alcoolul și drogurile).

Principalele părți interesate din industrie (de exemplu, întreprinderile) trebuie să respecte aceste standarde europene.

**Cum?**

Acești indicatori vor trebui să evolueze în timp prin cercetare și prin asigurarea unei diseminări transparente și a accesului liber la informații. Indicatorii ar putea contribui la introducerea unor standarde de certificare pe care



Întreprinderile să le respecte atunci când furnizează serviciile (acordând o atenție deosebită sănătății). Acest lucru este relevant pentru întreprinderile care furnizează instrumente destinate metaversului și pentru toate celelalte întreprinderi, întrucât se asigură că lucrătorii lor beneficiază de o utilizare sigură și profesională a lumilor virtuale.

#### **Justificare**

Cetățenii sprijină această recomandare deoarece alfabetizarea și sensibilizarea ne-ar putea salva de potențialele amenințări cauzate de extinderea lumilor virtuale.

### **Subiect: Schimb de informații și sensibilizare**

#### **Recomandarea nr. 16**

#### **Act privind lumile virtuale în domeniul educației și al sensibilizării – „Tu, eu și metaversul”**

##### **Ce anume?**

Recomandăm elaborarea unei orientări cu privire la ce înseamnă să fii cetățean digital – norme privind comportamentul în lumea virtuală.

##### **Cine?**

UE ar trebui să elaboreze orientări prin numirea unui grup de experți, care să includă experți din diferite domenii, cercetători/universități, întreprinderi, administrațiile naționale și utilizatori ai metaversului. Fiecare actor va avea rolul său:

- UE: crearea unui grup de experți care să elaboreze orientări și să organizeze o dezbatere publică pe această temă, incluzând cetățenii în dezbateri.
- Administrațiile naționale: este necesar să se asigure că orientările sunt utilizate în educație și să se comunice cu privire la acestea în general.
- Cercetători/universități: urmăresc evoluția și formulează recomandări.
- Întreprinderi: respectă orientările pentru a garanta siguranța utilizatorilor.
- Utilizatorii metaversului: cetățenii au responsabilitatea de a fi activi în dezbateri și elaborarea de orientări și politici.

##### **Cum?**

- Orientările ar trebui să vizeze, printre altele (aspecte care urmează să fie elaborate): Ce este metaversul și cum ar putea fi utilizat?
- Cum să nu partajați datele pe care nu doriți să le partajați (cookie-uri etc.)?
- Evitarea dezinformării
- Îndatoririle pe care le aveți de a furniza informații corecte
- Modalități de a nu provoca daune mediului
- Drepturile pe care le aveți și modul în care le puteți apăra (posibilitățile existente)
- Posibilele riscuri pentru sănătate

Orientările ar trebui diseminate în diverse moduri: prin educație formală și campanii de sensibilizare.

**Justificare**

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

**Recomandarea nr. 17****Actul „Datele mele sunt doar ale mele” – „Datele sunt pe mâini bune”****Ce anume?**

Recomandăm elaborarea de „termeni și condiții” pentru întreprinderi cu privire la modul în care acestea garantează securitatea datelor cu caracter personal și transparența pentru cetățeni.

**Cine?**

UE ar trebui să elaboreze un cadru privind lumile virtuale și protecția și transparența datelor.

- UE: ar trebui să adopte un act juridic specific privind lumile virtuale (în cazul în care acest aspect nu este deja acoperit)
- Administrațiile naționale: ar trebui să pună în aplicare directiva și să asigure o mai bună respectare a directivei de către întreprinderi
- Cercetători/universități: ar trebui incluși experți în domeniul juridic, economic, etic și al drepturilor omului pentru a oferi informații și contribuții
- Întreprinderi: ar trebui să urmeze și să respecte cadrele actuale și pe cele noi
- Utilizatorii metaversului: cetățenii ar trebui să fie implicați activ în dezbaterile și elaborarea politicilor.

**Cum?**

Avem nevoie de un act juridic la nivelul UE cu privire la tipul de date cu caracter personal pe care întreprinderile le pot colecta și utiliza și cu privire la modul în care acestea ar trebui să informeze despre modul în care utilizează datele colectate.

Întreprinderile ar trebui să informeze cetățenii în această privință în mod succint, clar și ușor de înțeles (accesibil tuturor). Acestea ar trebui să ofere informații cu privire la:

- Ce date sunt colectate?
- Cum și dacă vor fi șterse aceste date?
- Cât timp vor păstra datele respective?
- Cum și unde ar trebui stocate datele?
- Flexibilitatea cu privire la datele pe care doriți să le partajați pentru a utiliza platformele online.

**Justificare**

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

**Subiect: Identitatea digitală în lumile virtuale****Recomandarea nr. 18**

## Dezvoltarea infrastructurii digitale

### Ce anume?

Recomandăm asigurarea accesului egal la tehnologiile digitale, prin punerea în aplicare a unui plan amplu de dezvoltare a infrastructurii. Acest plan ar trebui să se axeze pe o dezvoltare la prețuri convenabile, finanțabilă și accesibilă pentru toți.

### Cine?

Sperăm că, în viitor, toți cetățenii UE vor avea acces la internet gratuit și de calitate, oferit de întreprinderi private. În caz contrar, de exemplu în zonele rurale unde acest lucru nu este profitabil pentru întreprinderile private, UE ar trebui să ia inițiativa și să ofere o conexiune la internet.

### Cum?

UE trebuie să investească în educația inginerilor, astfel încât să dispunem de forța de muncă adecvată și necesară pentru a pune în aplicare și a crea acces la internet pentru toți. Recomandarea trebuie să fie pusă în aplicare pe deplin până în 2031, dar este necesar, de asemenea, să stabilim o serie de obiective secundare pe parcurs. De exemplu, obiectivul privind termenul limită până la care se va asigura accesul la internet în toate orașele mari, în toate instituțiile de învățământ etc.

### Justificare

Pentru a crea o lume virtuală europeană, punctul de plecare este asigurarea unei conexiuni egale pentru fiecare cetățean european. Prin urmare, este necesar un plan de dezvoltare a infrastructurii digitale la nivelul UE.

Principala provocare este împărțirea responsabilității între UE și statele membre. Este responsabilitatea UE sau a statelor membre să finanțeze și să pună în aplicare acest plan?

În plus, este necesar un calendar solid pentru a transforma dorințele în realitate, astfel încât grupul a decis să stabilească anul 2031 ca termen-limită.

## Recomandarea nr. 19

### UE trebuie să elaboreze reglementări privind identitatea digitală și momentul în care să permită și să garanteze dreptul cetățenilor la anonimizare

### Ce anume?

Ar trebui să existe un regulament la nivelul UE cu privire la situațiile în care este necesară dezvăluirea identității și la cele în care vă puteți păstra anonimatul în lumea digitală. Atunci când vorbim despre divertisment, timp liber sau cercetare, ar trebui să fie posibil să vă păstrați anonimatul. Cu toate acestea, atunci când este esențial să se cunoască identitatea unei persoane, ar trebui să fie obligatoriu să vă autentificați prin mijloace de identificare digitale. De exemplu, atunci când transferați bani, când solicitați servicii guvernamentale sau când achiziționați bunuri specifice pentru care este necesar un act de identitate sau există o limită de vârstă.

### Cine?

UE trebuie să pună în aplicare un regulament adaptat tendințelor globale, iar furnizorii de servicii trebuie să îl respecte.



UE ar trebui să acționeze la nivel internațional și diplomatic pentru a face schimb de cunoștințe cu alte organizații regionale. Statele membre vor trebui să supravegheze această evoluție și să raporteze cu privire la potențialele încălcări ale reglementărilor.

#### **Cum?**

Este greu de vizualizat modul în care poate fi pusă în aplicare această recomandare importantă. Prin urmare, UE trebuie să înceapă prin sprijinirea cercetării pe această temă. De asemenea, cetățenii au nevoie de educație cu privire la semnificația anonimatului și la modul în care sunt utilizate datele noastre. În plus, este important să existe unele consecințe/sanctiuni în cazul în care furnizorii de servicii încalcă reglementările.

#### **Justificare**

Chestiunea anonimatului este esențială pentru grup. Cu toate acestea, anonimatul este o chestiune cu implicații foarte diverse, care trebuie transpusă într-o varietate de situații. Prin urmare, este necesar un anumit grad de flexibilitate și adaptabilitate, pentru a menține libertatea, ușurința de utilizare și transparența.

## **Subiect: Conectivitate și acces pentru lumile virtuale**

### **Recomandarea nr. 20**

#### **Accesibilitate pentru toți – nimeni nu este lăsat în urmă**

##### **Ce anume?**

Recomandăm ca toți cetățenii UE să poată, din punct de vedere tehnic și procedural, să acceseze și să utilizeze posibilitățile metaversului, în funcție de propriile nevoi, dorințe și interese.

##### **Cine?**

Dorim ca metaversul să fie modelat printr-o colaborare în cunoștință de cauză între autoritățile publice, entitățile private și societatea civilă. UE ar trebui să își asume responsabilitatea de a garanta egalitatea de șanse pentru toți cetățenii UE în cadrul metaversului.

##### **Cum?**

Avem nevoie de cadre instituționale și juridice care să asigure utilizarea în condiții de siguranță și protecția drepturilor civile.

Accesibilitatea este o responsabilitate comună a autorităților publice, a entităților private și a societății în general. Cei trei actori ar trebui să exploreze în permanență împreună implicațiile metaversului pentru a menține cadre adecvate.

UE ar trebui să depună eforturi pentru a se asigura că metaversul evoluează în conformitate cu nevoile tuturor cetățenilor (inclusiv ale grupurilor marginalizate, minorităților etc.).

Recomandăm ca fiecărui cetățean al UE să i se ofere acces la competențele și echipamentele adecvate pentru a utiliza cu ușurință metaversul.

Orice persoană ar trebui să aibă libertatea de a decide dacă să participe (sau nu) la platformele pentru cetățeni din metavers, fără riscul excluderii.



### **Justificare**

Echitatea și egalitatea, valorile fundamentale ale societăților democratice, constituie esența acestei recomandări.

Prezenta recomandare ia în considerare mai multe aspecte legate de accesibilitate.

### **Recomandarea nr. 21**

#### **Cadre juridice pentru transparența și protecția tuturor persoanelor în metavers – stabilirea grupurilor vulnerabile prioritare**

##### **Ce anume?**

Recomandăm cadre juridice clare, bazate pe cercetări în curs privind utilizarea în condiții de siguranță și pozitivă a metaversului.

##### **Cine?**

Experții juridici ai UE și tehnocrații UE.

##### **Cum?**

Cadrele ar trebui să garanteze protecția grupurilor vulnerabile (copii, persoane în vârstă, persoane marginalizate) împotriva manipulării și a amenințărilor. Aceste cadre ar trebui să se bazeze pe necesitatea unor dispoziții legale, identificate de grupurile de lucru.

Cadrele ar trebui să includă dispoziții pentru cercetarea în curs privind efectele pozitive și negative ale metaversului, inclusiv, dar fără a se limita la:

- Teama de dependență
- Impactul asupra sănătății
- Teama ca unele grupuri/regiuni să fie excluse sau lăsate în urmă
- Impactul asupra piețelor forței de muncă

Transparența și protecția ar trebui să se reflecte în investițiile sprijinite de UE.

##### **Justificare**

Protecția cetățenilor este extrem de importantă – menținerea siguranței:

- propriei persoane;
- identităților noastre;
- persoanelor vulnerabile.

Siguranța trebuie să fie prioritatea noastră.

Este esențial ca toate drepturile cetățenilor să fie protejate. În special în ceea ce privește persoanele vulnerabile.

Normele reduc la minimum riscul de activitate infracțională și nocivă în metavers.

Reglementarea UE are potențialul de a institui un exemplu/un standard global.



## Subiect: Cooperare și standarde internaționale

### Recomandarea nr. 22

#### Etichete/certIFICATE UE privind aplicațiile din lumile virtuale

##### Ce anume?

Recomandăm UE să introducă etichete/certificări ușor de înțeles și accesibile pentru aplicațiile din lumile virtuale, pentru a se asigura că acestea sunt sigure și fiabile.

##### Cine?

UE, în cooperare cu părțile interesate, cum ar fi cercetătorii, experții, firmele/întreprinderile și administrațiile locale.

##### Cum?

Introducerea unor etichete/certificări standardizate pentru aplicațiile din lumile virtuale în întreaga Uniune Europeană, destinate să protejeze utilizatorii. Prin intermediul etichetelor/certificărilor, persoanele ar trebui să fie informate cu privire la siguranța, securitatea și fiabilitatea aplicației.

Eticheta/certificarea trebuie să fie ușor de înțeles (de exemplu, emoticoane, litere: A-B-C-D). Este important ca fiecare utilizator să fie informat cu privire la eticheta/certificarea unei aplicații înainte de a o utiliza. Eticheta/certificarea ar trebui să servească drept ghid, pe baza căruia persoanele ar trebui să aibă libertatea de a alege dacă decid să utilizeze aplicația sau nu. Dacă este necesar, etichetele/certificările ar trebui să fie specifice sectorului.

##### Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

### Recomandarea nr. 23

#### UE ca actor puternic/deschizător de drumuri în lumile virtuale

##### Ce anume?

Recomandăm statelor membre ale UE să fie unite pentru a deveni un actor comun puternic/un deschizător de drumuri în ceea ce privește controlul, supravegherea și reglementarea lumilor virtuale, pentru a ne menține valorile democratice și a le disemina în alte țări.

##### Cine?

Comisia Europeană, în cooperare cu părțile interesate.

##### Cum?

UE ar trebui să devină un deschizător de drumuri prin stabilirea cadrului pentru lumile virtuale bazat pe valorile noastre democratice. Elaborarea unui cadru care să creeze prosperitate în UE va servi drept model pentru alte regiuni și țări. UE ar trebui să creeze stimulente pentru a sprijini și încuraja durabilitatea și creșterea. UE ar trebui

să colaboreze îndeaproape pentru a deveni un exemplu pentru alte țări și regiuni. De asemenea, UE ar trebui să elimine obstacolele din calea participării la lumile virtuale, cum ar fi crearea unei infrastructuri suficiente și fiabile.

#### Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

### Evaluarea recomandărilor

Cetățenii au evaluat toate recomandările pe o scară de la 1 la 6. 1 punct înseamnă „Nu sunt de acord/nu susțin” recomandarea, iar 6 puncte înseamnă „Sunt întru totul de acord/sprijin ferm”

Nr.	Recomandare	Medie
1	Piețele muncii în lumile virtuale europene	5,0
2	Crearea unei formări armonizate în domeniul muncii în lumile virtuale	5,0
3	Revizuirea periodică a orientărilor UE relevante existente cu privire la lumile virtuale	4,8
4	Sprijin financiar pentru dezvoltarea lumilor virtuale	4,8
5	Forumuri participative pentru activități de dezvoltare, reglementări și standarde comune	4,8
6	Certificarea întreprinderilor și a utilizatorilor pentru lumile virtuale	4,8
7	Un „coridor” sau o „poartă” ușor de utilizat în metavers care să dea posibilitatea de a opta pentru utilizarea datelor selectate	5,0
8	Un serviciu de poliție care să ia măsuri și să asigure protecția în lumile virtuale	4,8
9	Inteligența artificială ca sprijin pentru poliție în lumile virtuale	4,1
10	Formarea cadrelor didactice cu privire la lumile virtuale și la instrumentele digitale	5,5
11	Acces liber la informații despre instrumentele digitale și la lumile virtuale pentru toți cetățenii UE	5,3
12	Pentru lumi virtuale circulare: drepturile și responsabilitățile cetățenilor și ale industriilor	4,8
13	Lumi virtuale verzi, cu energie din surse regenerabile și transparentă	4,8
14	Lumile virtuale - să construim împreună un viitor sănătos în mod responsabil!	5,3
15	Indicatori pentru lumi virtuale sănătoase, favorabile incluziunii, transparente și durabile	5,0

16	Act privind lumile virtuale în domeniul educației și al sensibilizării – „Tu, eu și metaversul”	5,1
17	Actul „Datele mele sunt doar ale mele” – „Datele sunt pe mâini bune”	5,3
18	Dezvoltarea infrastructurii digitale	5,3
19	UE trebuie să elaboreze reglementări privind identitatea digitală și momentul în care să permită și să garanteze dreptul cetățenilor la anonimizare	5,4
20	Accesibilitate pentru toți – nimeni nu este lăsat în urmă	4,9
21	Cadre juridice pentru transparența și protecția tuturor persoanelor în metavers – stabilirea grupurilor vulnerabile prioritare	4,9
22	Etichete/certIFICATE UE privind aplicațiile din lumile virtuale	5,2
23	UE ca actor puternic/deschizător de drumuri în lumile virtuale	5,0

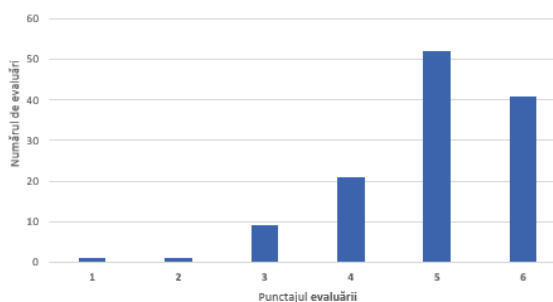
## Recomandarea nr. 1

### PIEȚELE MUNCII ÎN LUMILE VIRTUALE EUROPENE

Grup de dezbateri al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,0**

Evaluarea recomandării nr. 1



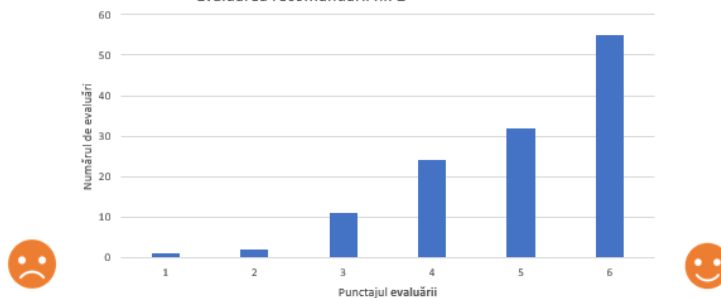
## Recomandarea nr. 2

CREAREA UNEI FORMĂRI ARMONIZATE ÎN  
DOMENIUL MUNCII ÎN LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,0**

Evaluarea recomandării nr. 2



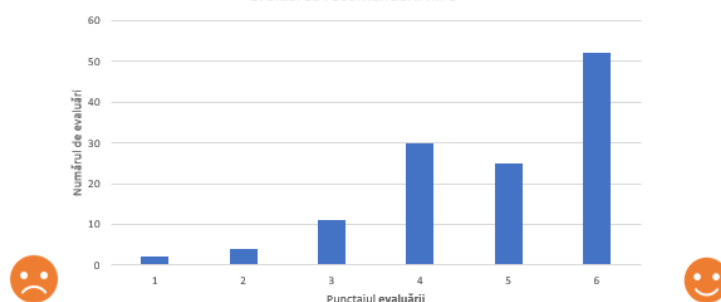
## Recomandarea nr. 3

REVIZUIREA PERIODICĂ A ORIENTĂRIILOR UE  
RELEVANTE EXISTENTE CU PRIVIRE LA  
LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,8**

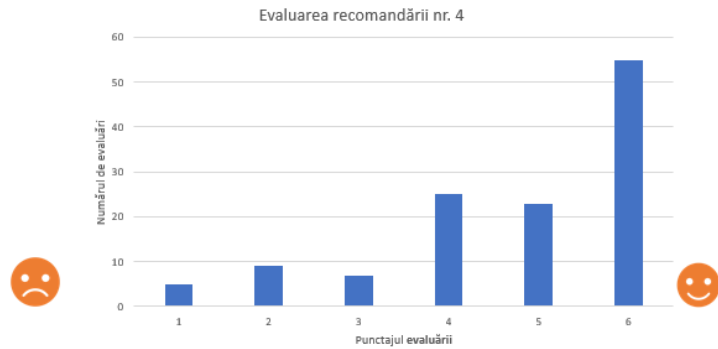
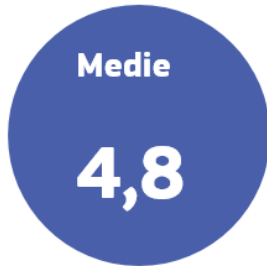
Evaluarea recomandării nr. 3





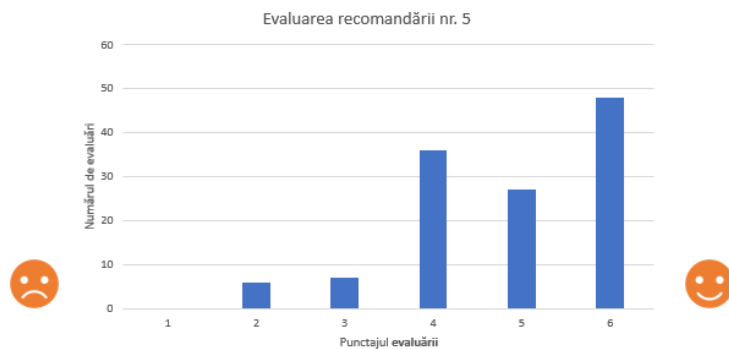
## Recomandarea nr. 4

SPRIJIN FINANCIAR PENTRU DEZVOLTAREA LUMILOR VIRTUALE



## Recomandarea nr. 5

FORUMURI PARTICIPATIVE PENTRU ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE, REGLEMENTĂRI ȘI STANDARDE COMUNE

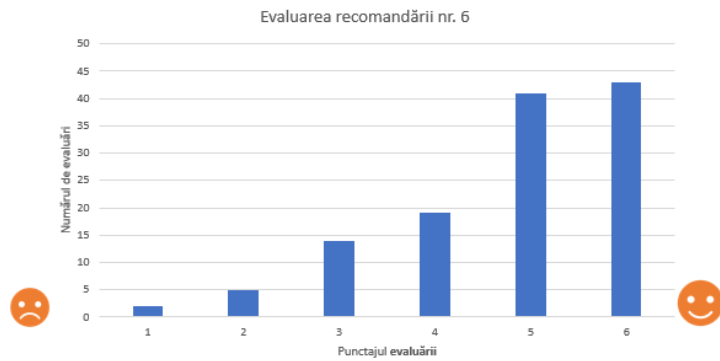


## Recomandarea nr. 6

CERTIFICAREA ÎNTRERINDERILOR ȘI A  
UTILIZATORILOR PENTRU LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,8**

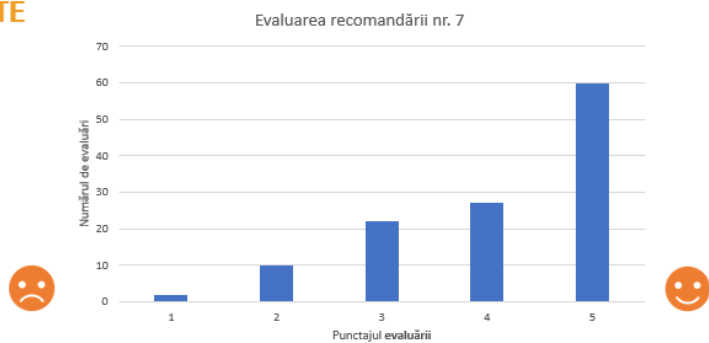


## Recomandarea nr. 7

UN „CORIDOR” SAU O „POARTĂ” UȘOR DE  
UTILIZAT ÎN METAVERS CARE SĂ DEA  
POSSIBILITATEA DE A OPTA PENTRU  
UTILIZAREA DATELOR SELECTATE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,0**

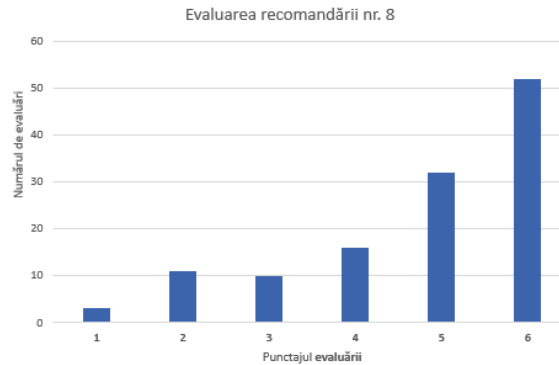


## Recomandarea nr. 8

UN SERVICIU DE POLIȚIE CARE SĂ IA  
MĂSURI ȘI SĂ ASIGURE PROTECȚIA ÎN  
LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,8**

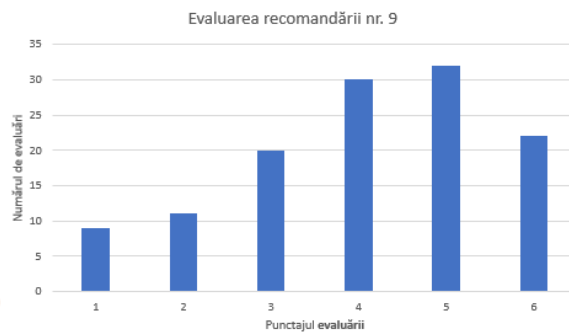


## Recomandarea nr. 9

INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ CA SPRIJIN  
PENTRU POLIȚIE ÎN LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,1**



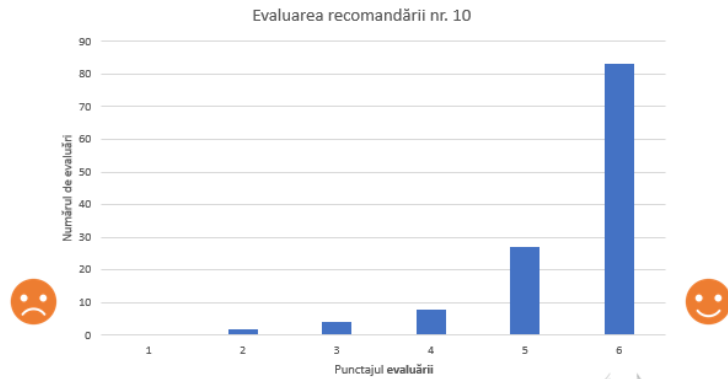


## Recomandarea nr. 10

FORMAREA CADRELOR DIDACTICE CU PRIVIRE LA LUMILE VIRTUALE ȘI LA INSTRUMENTELE DIGITALE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,5**

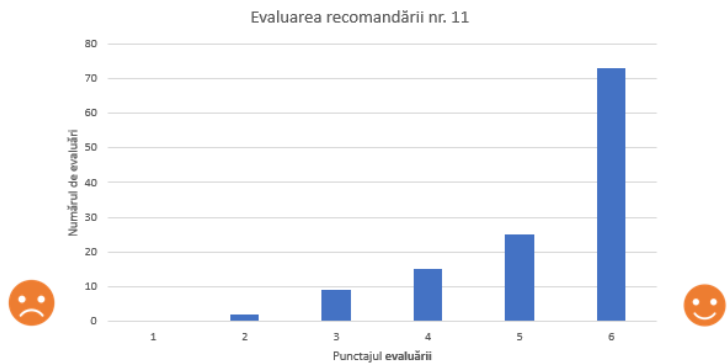


## Recomandarea nr. 11

ACCES LIBER LA INFORMAȚII PRIVIND INSTRUMENTELE DIGITALE ȘI LA LUMILE VIRTUALE PENTRU TOȚI CETĂȚENII UE

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,3**

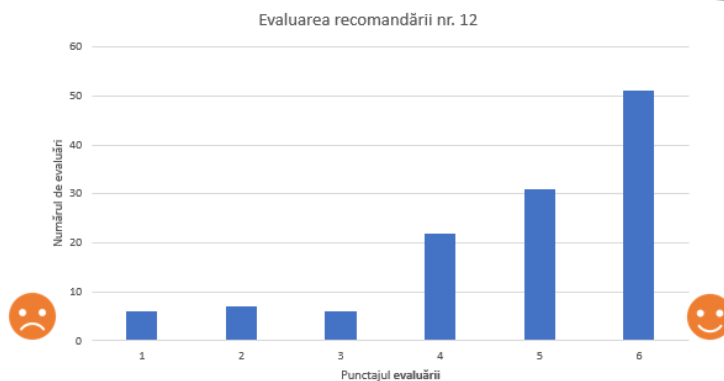


## Recomandarea nr. 12

PENTRU O LUME VIRTUALĂ CIRCULARĂ: DREPTURILE ȘI  
RESPONSABILITĂȚILE CETĂȚENILOR ȘI ALE INDUSTRIILOR

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,8**

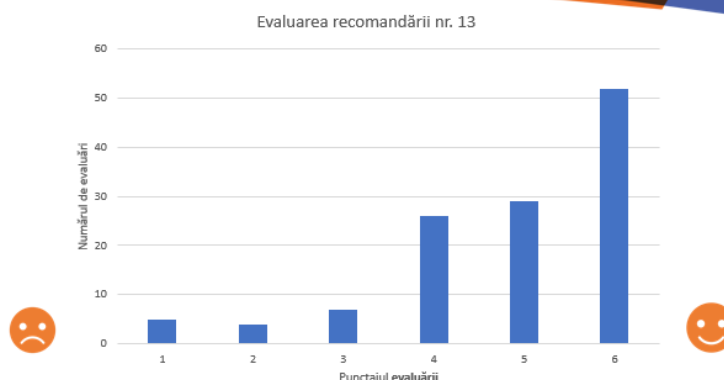


## Recomandarea nr. 13

O LUME VIRTUALĂ VERDE, CU ENERGIE DIN SURSE  
REGENERABILE ȘI TRANSPARENTĂ

Grup de dezbateri al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,8**

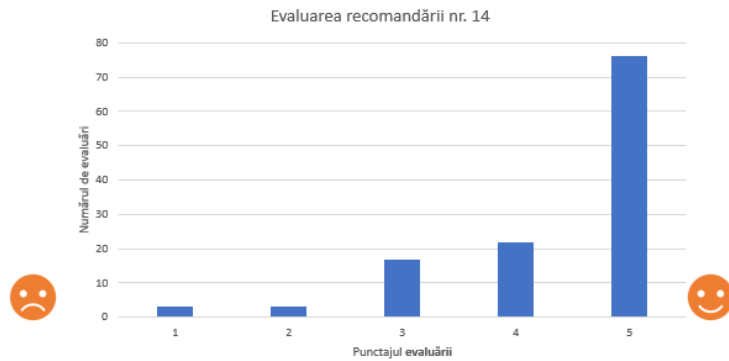


## Recomandarea nr. 14

LUMILE VIRTUALE - SĂ CONSTRUIM ÎMPREUNĂ UN VIITOR SĂNĂTOS ÎN MOD RESPONSABIL!

Grup de dezbateri al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,3**

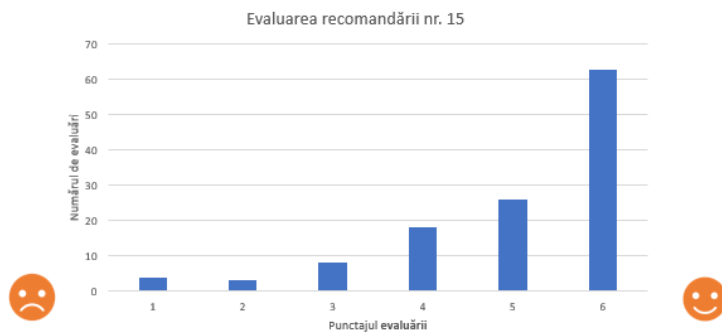


## Recomandarea nr. 15

INDICATORI PENTRU LUMI VIRTUALE SĂNĂTOASE,  
FAVORABILE INCLUZIUNII, TRANSPARENTE ȘI DURABILE

Grup de dezbateri al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,0**



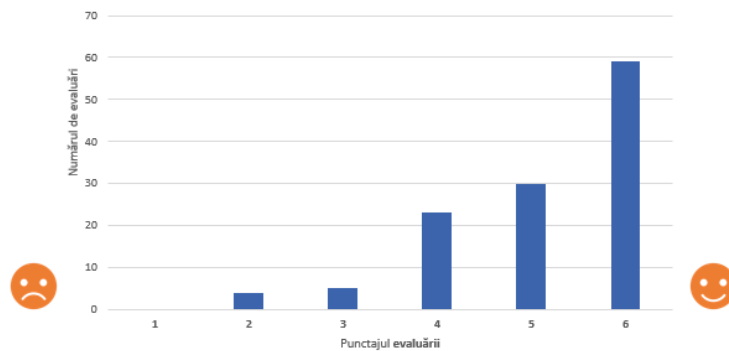
## Recomandarea nr. 16

ACT PRIVIND LUMILE VIRTUALE ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI  
ȘI AL SENSIBILIZĂRII – „TU, EU ȘI METAVERSUL”

Grup de dezbatere al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,1**

Evaluarea recomandării nr. 16



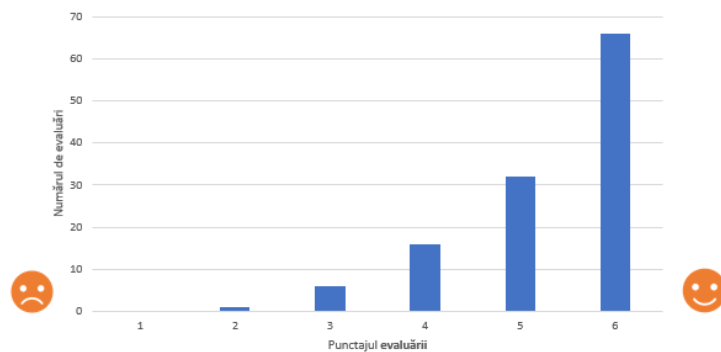
## Recomandarea nr. 17

ACTUL „DATELE MELE SUNT DOAR ALE MELE” – „DATELE  
SUNT PE MÂINI BUNE”

Grup de dezbatere al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,3**

Evaluarea recomandării nr. 17



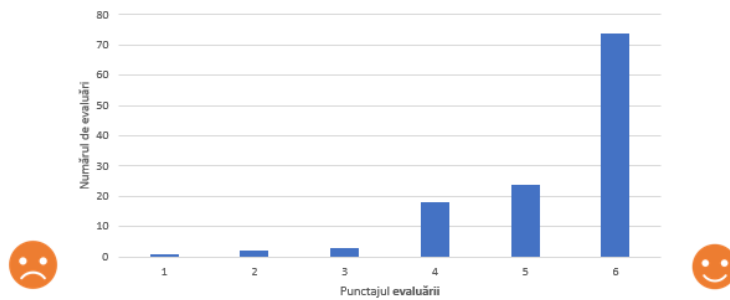
## Recomandarea nr. 18

DEZVOLTAREA INFRASTRUCTURII DIGITALE

Grup de dezbateră al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,3**

Evaluarea recomandării nr. 18



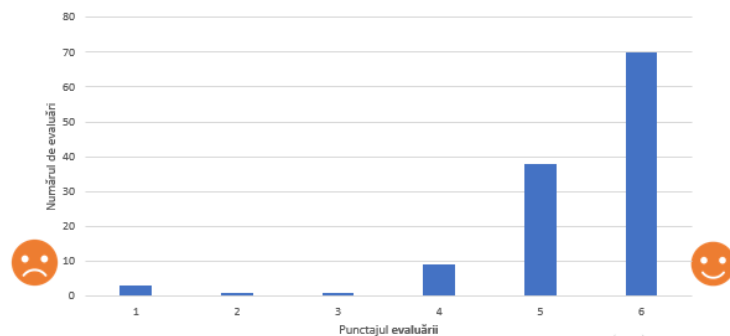
## Recomandarea nr. 19

UE TREBUIE SĂ ELABOREZE REGLEMENTĂRI PRIVIND IDENTITATEA  
DIGITALĂ ȘI MOMENTUL ÎN CARE SĂ PERMITĂ ȘI SĂ GARANTEZE  
DREPTUL CETĂȚENILOR LA ANONIMIZARE

Grup de dezbateră al  
cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,4**

Evaluarea recomandării nr. 19

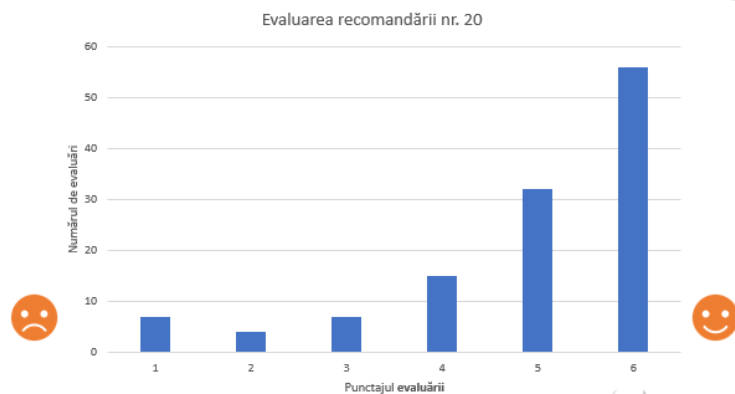


## Recomandarea nr. 20

ACCESIBILITATE PENTRU TOȚI – NIMENI NU ESTE LĂSAT ÎN URMĂ

Grup de dezbatere al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,5**

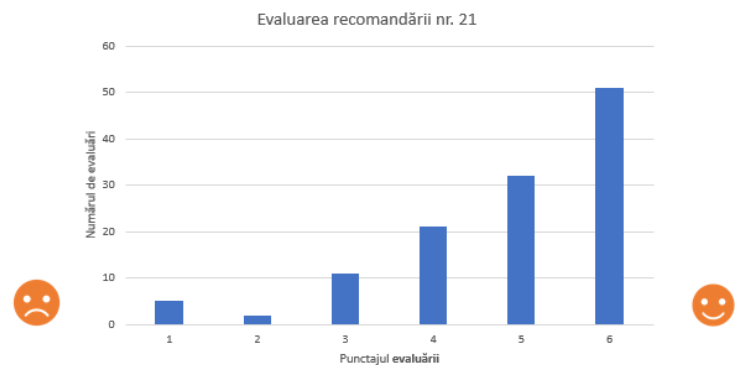


## Recomandarea nr. 21

CADRE JURIDICE PENTRU TRANSPARENTA ȘI PROTECȚIA TUTUROR PERSOANELOR ÎN METAVERS – STABILIREA GRUPURILOR VULNERABILE PRIORITYRE

Grup de dezbatere al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**4,9**

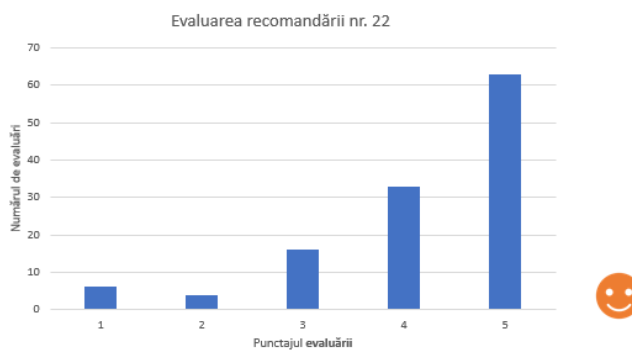


## Recomandarea nr. 22

ETICHETE/CERTIFICATE UE PRIVIND APLICAȚIILE DIN LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,2**



## Recomandarea nr. 23

UE CA ACTOR PUTERNIC/DESCHIZĂTOR DE DRUMURI ÎN LUMILE VIRTUALE

Grup de dezbateri al cetățenilor europeni  
**Lumile virtuale**  
Exprimați-vă părerea

Medie  
**5,1**

