

5. Prílohy

A.1 Výsledky: Občianske hodnoty a komplexné odporúčania

Osem občianskych hodnôt a zásad pre vhodné a spravodlivé európske virtuálne svety

ZDRAVIE Fyzické a duševné zdravie človeka ako základný pilier rozvoja a používania virtuálnych svetov.
UDRŽATEĽNOSŤ Vytváranie a používanie virtuálnych svetov je šetrné k životnému prostrediu.
TRANSPARENTNOSŤ 1. Transparentné predpisy chránia ľudí, ich osobné údaje, psychické a fyzické zdravie. 2. Používanie údajov (tretími stranami) je transparentné.
BEZPEČNOSŤ A OCHRANA Európski občania musia byť v bezpečí a chránení, pričom sem patrí aj ochrana údajov a predchádzanie manipulácii a krádeží.
VZDELÁVANIE A GRAMOTNOSŤ Vzdelávanie, zvyšovanie informovanosti a zručností týkajúce sa používania virtuálnych svetov sú základom rozvoja virtuálnych svetov.
ZAČLEŇOVANIE Je zaručená rovnaká dostupnosť pre všetkých občanov bez ohľadu na vek, príjem, zručnosti, technologickú dostupnosť, krajinu atď.
SLOBODNÁ VOĽBA Používanie virtuálnych svetov je slobodnou voľbou jednotlivcov bez znevýhodňovania tých, ktorí ich nepoužívajú.
ZAMERANIE NA ČLOVEKA Technologický vývoj a regulácia virtuálnych svetov slúžia potrebám, právam a očakávaniam používateľov a rešpektujú ich.

Ďalej sú uvedené výsledky z cvičenia zameraného na hodnoty, ktoré sa uskutočnilo počas 3. zasadnutia občianskeho panelu v piatok 21. apríla. V rámci tohto cvičenia boli občania požiadaní, aby priradili dve z ôsmich občianskych hodnôt a zásad (pozri predchádzajúci text) každej z 12 tém použitých na vypracovanie záverečných odporúčaní. Toto cvičenie bolo navrhnuté tak, aby účastníci mohli prepojiť prácu, ktorú predtým vykonali na hodnotách a zásadách, s diskusiou o odporúčaníach. Nie je to oficiálny výstup panelu, ale skôr posun v procese myslenia účastníkov, ktorého cieľom bolo povzbudiť ich, aby „pospájali body“ medzi tromi úrovňami kompetencií, na ktorých museli pracovať: hodnoty, zásady a činnosti.

Č.	Téma	Súvisiaca hodnota
1	Virtuálne svety v práci a na trhu práce	Vzdelávanie a gramotnosť, zdravie, udržateľnosť
2	Podpora inovácií a rozvoja virtuálnych svetov	Vzdelávanie a gramotnosť, udržateľnosť, transparentnosť
3	Verejné a súkromné: hodnotenie a registrácia virtuálnych svetov	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, zdravie
4	Údaje vo virtuálnych svetoch: použitie a ochrana	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, vzdelávanie a gramotnosť
5	Centrálna agentúra a polícia pre virtuálne svety	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, vzdelávanie a gramotnosť
6	Učenie a vzdelávanie o virtuálnych svetoch	Udržateľnosť, zdravie, vzdelávanie a gramotnosť
7	Environmentálna a klimatická udržateľnosť	Transparentnosť, začleňovanie, vzdelávanie a gramotnosť
8	Vplyv na zdravie a výskumný program pre virtuálne svety	Začleňovanie, vzdelávanie a gramotnosť, udržateľnosť
9	Výmena informácií a informovanosť	Zameranie na človeka, udržateľnosť, bezpečnosť a ochrana
10	Digitálna identita vo virtuálnych svetoch	Bezpečnosť a ochrana, zameranie na človeka, slobodná voľba
11	Pripojiteľnosť a prístup k virtuálnym svetom	Zdravie, slobodná voľba, udržateľnosť
12	Medzinárodná spolupráca a normy	Zameranie na človeka, bezpečnosť a ochrana, zdravie

Záverečné odporúčania

Téma: Virtuálne svety v práci a na trhu práce

Odporúčanie 1

Trhy práce v európskych virtuálnych svetoch

Čo

Na základe existujúcich právnych predpisov členských štátov týkajúcich sa trhu práce ako východiskového bodu odporúčame posúdiť a v prípade potreby upraviť a harmonizovať právne predpisy týkajúce sa európskych virtuálnych svetov.

Kto

Toto odporúčanie je určené tým, ktorí chcú mať prístup na európsky virtuálny trh práce.

Ako

Tieto právne predpisy sa napríklad týkajú rovnováhy medzi pracovným a súkromným životom, práva občanov na prestávku a odpojenie sa, pomoci pri strate zamestnania v dôsledku využívania virtuálnych svetov, začleňovania občanov (t. j. začleňovania osôb so zdravotným postihnutím, osôb s nedostatkom digitálnych zručností).

Týmto právnymi predpismi by sa mal obmedziť prístup na trh EÚ tým krajinám, ktoré nedodržiavajú pracovné právo EÚ. To by znamenalo, že by nemohli poskytovať tzv. metaverzálne služby (t. j. prevádzku a monitorovanie) v rámci európskeho jednotného trhu s cieľom chrániť európskych pracovníkov a zachovať jednotný trh.

Odôvodnenie

Toto odporúčanie by ste mali podporiť, pretože sa ním ochráni európsky trh práce. Jeho cieľom je brániť určité európske hodnoty a zásady týkajúce sa pracovných práv a ochrany. Zabezpečí sa tým aj dodržiavanie prísnych pracovných noriem v Európe a ich rozšírenie do celého sveta.

Odporúčanie 2

Vytvorenie harmonizovanej odbornej prípravy na prácu vo virtuálnych svetoch

Čo

S cieľom dosiahnuť rovnosť a začlenenie všetkých Európanov odporúčame poskytovanie odbornej prípravy a zvyšovania úrovne zručností v oblasti virtuálnych svetov, ktoré je financované z európskych zdrojov a harmonizované v celej Európskej únii.

Kto

Toto odporúčanie je zamerané na ochranu európskych pracovníkov.

Ako

Navrhujeme harmonizáciu odbornej prípravy vo všetkých členských štátoch Európy. Pri zohľadnení vnútroštátnych kontextov by sa odborná príprava mala zamerať na to, aby vo všeobecnosti zahŕňala rovnaký obsah a riadila sa rovnakým rámcom vo všetkých európskych krajinách. Mala by existovať certifikácia a vzájomné uznávanie kvalifikácií.

Odôvodnenie

Toto odporúčanie by ste mali podporiť, pretože sa ním zaručí akceptovanie virtuálnych svetov pracovníkmi. Chceme chrániť európsky trh práce a zachovať európske pracovné miesta. Osobám, ktorých pracovné miesta v dôsledku virtuálnych svetov zaniknú, by sa mala poskytnúť dostatočná odborná príprava, podpora a rekvalifikácia, aby sa prispôbili novej realite.

Téma: Podpora inovácií a rozvoja virtuálnych svetov**Odporúčanie 3****Pravidelné preskúmanie existujúcich príslušných usmernení EÚ k virtuálnym svetom****Čo**

Odporúčame pravidelné preskúmanie a aktualizáciu existujúcich usmernení EÚ týkajúcich sa etických a technologických noriem a ich prispôbenia a uplatnenia vo virtuálnych svetoch.

Kto

Za proces hodnotenia je zodpovedná Európska komisia, presnejšie GR CNECT. V rámci tohto procesu je potrebné vziať do úvahy pripomienky expertov. Nakoniec sa výsledky predložia na schválenie Európskemu parlamentu.

Ako

Krok 1: definovať zodpovednosť v rámci GR CNECT.

Krok 2: GR CNECT presne určí, ktoré usmernenia sú pre tento proces relevantné a dôležité.

Krok 3: preskúmať tieto usmernenia pri zohľadnení pripomienok expertov.

Krok 4: vypracovať návrhy na úpravu týchto usmernení.

Krok 5: predložiť návrhy Európskemu parlamentu na schválenie.

Celý proces sa pravidelne opakuje v intervale nie dlhšom ako dva roky.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 4

Finančná podpora rozvoja virtuálnych svetov

Čo

Odporúčame zaviesť európske spolufinancovanie na rozvoj udržateľného budovania virtuálnych svetov a ich rozširovania so zameraním na používateľa.

Kto

Európska komisia so súhlasom Európskeho parlamentu.

Ako

Prvý krok: definovať kritériá podpory.

Druhý krok: poskytnúť finančné prostriedky.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Téma: Verejné a súkromné: hodnotenie a registrácia virtuálnych svetov

Odporúčanie 5

Participatívne fóra pre spoločný rozvoj, predpisy a normy

Čo

Odporúčame, aby podniky, výskumní pracovníci a EÚ úzko spolupracovali na rozvoji a regulácii virtuálnych svetov v súlade s hodnotami EÚ.

Kto

Európska komisia by v tomto mala prevziať vedúcu úlohu.

Ako

Rôzne skupiny expertov (výskumní pracovníci, zainteresované strany, zákonodarcovia, úradníci, ale aj používatelia) by sa mali stretávať podľa príslušných tém, napríklad vzdelávanie, duševné zdravie atď. Táto spolupráca by mala byť inštitucionalizovaná, čo znamená pravidelné a dobre pripravené stretnutia s vopred pripravenými podkladmi, ako aj online výmena informácií o témach. Spolupráca by mohla zahŕňať aj finančnú podporu EÚ pre startupy a iných aktérov na rozvoj virtuálnych svetov v súlade s hodnotami EÚ, akými sú bezpečnosť a ochrana (údajov), zdravie, humanizmus, transparentnosť, rovnaký prístup a sloboda.

Odôvodnenie

Spoločné právne predpisy zaručujú spravodlivé a bezpečné príležitosti pre všetkých občanov EÚ, aby mohli používať virtuálne svety a aktívne v nich pôsobiť.

Odporúčanie 6

Certifikácia spoločností a používateľov pre virtuálne svety

Čo

Odporúčame zriadiť inštitúciu alebo orgán EÚ na vydávanie a overovanie certifikátov pre virtuálne svety a jednotlivcov na základe hodnôt EÚ, ktorý by mal pravidelne kontrolovať certifikované virtuálne svety a používateľov.

Kto

Túto inštitúciu by mala zriadiť EÚ a mala by zahŕňať podniky a súkromný sektor.

Ako

Certifikáty by boli založené na spoločných normách, ktoré sa musia definovať. Certifikáty sa môžu líšiť v závislosti od úrovne používania virtuálneho sveta. Napríklad normy, ktoré sa musia uplatňovať pri hrách, by sa líšili od noriem pre online bankovníctvo, čiže aj certifikáty by boli odlišné. Certifikáty by okrem toho mohli slúžiť aj na schvaľovanie prístupnosti, napr. pre nevidiacich. Na formulovaní takýchto noriem by sa mali podieľať experti, ktorí by mali vymedziť aj časový rámec, v ktorom by sa certifikáty mali preskúmať.

Odôvodnenie

Nezávislý orgán by zaručil, že hodnoty EÚ sa budú vo virtuálnych svetoch používaných občanmi dodržiavať.

Téma: Údaje vo virtuálnych svetoch: použitie a ochrana

Odporúčanie 7

Používateľsky ústretová „vstupná stránka“ alebo „brána“ v metaverze na voľbu vybraného použitia údajov

Čo

Odporúčame štandardizovaný a používateľsky ústretový mechanizmus zaručujúci transparentnosť údajov (kto údaje zhromažďuje, na čo sa používajú, ako sa uchovávajú a s kým sa vymieňajú), na základe ktorého je povolenie na použitie výslovne udelené.

Kto

Verejný orgán alebo verejne financovaný orgán na úrovni EÚ, ktorý už môže existovať: možno orgán pridružený k Európskemu parlamentu, ak by sa mala uprednostniť priama forma zastúpenia.

Ako

Je potrebné vysvetliť, ktoré údaje sa zhromažďujú od používateľov na virtuálnych platformách a ako sa budú tieto údaje vymieňať a používať. Napríklad farebne označené „dvere“ v 3D virtuálnom svete by jasne naznačovali použitie údajov pred vstupom na platformu (červené dvere by naznačovali, že sa môže vymieňať vysoká úroveň citlivých údajov). Ľuďom by sa malo umožniť rozhodnúť sa, ako sa budú ich údaje používať, vždy, keď je to možné.

Takýto mechanizmus by mal byť povinný a štandardizovaný pre podniky: na tento účel potrebujeme nové nariadenia a modelový mechanizmus vytvorený EÚ, ktorý budú podniky povinné používať.

Odôvodnenie

Nemôžeme zabrániť úplnému použitiu údajov: podstatne by to ovplyvnilo konkurencieschopnosť firiem. Zároveň nemôžeme skutočne odmietnuť poskytnúť akékoľvek informácie, pretože všetky aktivity v metaverze sa dajú nejakým spôsobom spracovať. Mal by sa však udeliť súhlas. Potrebujeme mať jasno v tom, čo a ako sa používa, aby sme sa mohli pre takéto použitie aktívne rozhodnúť.

Výzva: ako zaobchádzať s historickými údajmi, ktoré boli podnikom poskytnuté dobrovoľne a ktoré sú potrebné pre inovácie a marketing?

Téma: Centrálna agentúra a polícia pre virtuálne svety

Odporúčanie 8

Polícia, ktorá má slúžiť a chrániť vo virtuálnych svetoch

Čo

Odporúčame zriadiť medzinárodnú policajnú inštitúciu so špecializovanými a vyškolenými úradníkmi: musí to byť orgán spolupracujúci s ostatnými orgánmi, ako sú Europol a vnútroštátne orgány.

Ako

Rozlišujú sa tri oblasti činnosti: „klasické“ trestné činy, ako sú trestné činy v reálnom svete, nežiaduce správanie, ktoré sa rozšírilo vo virtuálnych svetoch (nenávisť, šikanovanie atď.) a ochrana pred sebou samým. V prípade druhej kategórie by sme mali najprv podporiť osobu konajúcu nesprávne, aby sa poučila zo svojich chýb. Ak takéto správanie pretrváva, musíme konať rýchlo a postupne. V určitom okamihu by sa to malo stať odsúdeniahodným (od pozastavenia až po definitívne vylúčenie). Kedykoľvek polícia spozoruje osobu s nebezpečným správaním voči sebe (napríklad závislosť), v záujme ochrany by mala túto osobu upozorniť. Polícia bude prostredníctvom tejto kontroly riešiť problémy a predchádzať im. Chceme pripomenúť aj náš prvý cieľ, ktorým je prevencia vzdelávaním (napríklad naučiť sa bezpečne používať tieto nástroje).

Odôvodnenie

Všetky právomoci by nemali byť sústredené v jednej organizácii. Nemôže to robiť súkromná organizácia – potrebujeme, aby ako polícia vystupovali verejné orgány. Aspekt spolupráce je kľúčový pre otázky transparentnosti, krížovú kontrolu a rešpektovanie vnútroštátnych organizácií (každá krajina má vlastnú políciu). Medzinárodný aspekt je potrebný aj preto, že online nástroje, akými sú virtuálne svety, nepoznajú hranice, preto musíme spolupracovať.

Odporúčanie 9

Umelá inteligencia ako podpora polície vo virtuálnych svetoch

Čo

Odporúčame použiť v metaverze umelú inteligenciu na podporu polície pri predchádzaní trestným činom a boji proti nim a kontrole toho, čo sa deje vo virtuálnych svetoch.

Kto

Definíciu a presadzovanie etických zásad umelej inteligencie by mal stanoviť nezávislý európsky verejný orgán, napríklad ústavný súd.

Ako

Etické zásady definujúce túto umelú inteligenciu by mali byť podobné ústave v demokracii. Táto ústava sa bude riadiť etickými zásadami definovanými demokraticky (aby sa predišlo akémukoľvek riziku vytvorenia „veľkého brata“ – musíme zabrániť tomu, aby umelá inteligencia ovplyvňovala správanie). Tieto zásady musia byť dlhodobé a nesmú podliehať priamemu vplyvu určitej strany alebo osoby vo funkcii.

Odôvodnenie

Je nevyhnutné, aby umelá inteligencia pomáhala polícii a nenahrádzala ju. Pokiaľ ide o naše ďalšie odporúčanie, je takisto dôležité, aby bola umelá inteligencia financovaná, vlastnená a riadená z verejných zdrojov. Nesmie byť v správe nijakej súkromnej spoločnosti. Ak ju chceme vytvoriť a potrebujeme na to poznatky od súkromných spoločností, môžeme s nimi uzavrieť zmluvu. Tieto spoločnosti budú pracovať striktno na základe vopred definovaných etických zásad. Umelá inteligencia je užitočná v tom, že polícii pomáha konať rýchlo, no je iba jedným z nástrojov.

Téma: Učenie a vzdelávanie o virtuálnych svetoch

Odporúčanie 10

Odborná príprava učiteľov zameraná na virtuálne svety a digitálne nástroje

Čo

Učiteľom v EÚ odporúčame absolvovať odbornú prípravu zameranú na 1. používanie digitálnych nástrojov v praxi; 2. riziká, bezpečnosť a etiku vo virtuálnych svetoch a 3. nové možnosti výučby využitím virtuálnych svetov.

Kto

EÚ sa zameria na členské štáty a školy s cieľom zlepšiť vzdelávanie študentov.

Ako

EÚ by mala vydať prísne usmernenia, v ktorých členské štáty vyzve, aby do svojej vnútroštátnej odbornej prípravy učiteľov zaradili „kurzy o virtuálnych svetoch a digitálnych nástrojoch“. Učitelia by mali absolvovať aj povinné „opakovacie“ kurzy, ktoré by viedli k získaniu certifikátu EÚ (podľa vzoru jazykového certifikátu). Tieto povinné školenia by mali byť prispôbované všetkým vekovým skupinám a mali by zahŕňať tieto predmety: etika, online bezpečnosť, ovládanie digitálnych nástrojov a možnosti výučby, ktoré ponúkajú virtuálne svety. EÚ by mala poskytnúť tieto programy odbornej prípravy členským štátom. Tieto nástroje a možnosti výučby sú doplnkom školských osnov, nie náhradou iných predmetov.

Odôvodnenie

Odborná príprava učiteľov znamená, že sú schopní vzdelávať svojich študentov a od úplného začiatku zvyšovať informovanosť medzi mladými ľuďmi. Zároveň pomáha znižovať digitálnu priepasť medzi učiteľmi a študentmi. Sme presvedčení, že odborná príprava zameraná na bezpečné správanie na internete a bezpečné používanie virtuálnych svetov sa musí začať už na základnej škole. EÚ preto potrebuje povzbudiť členské štáty, aby zahrnuli túto odbornú prípravu učiteľov a ponúkali stimuly v podobe certifikátov EÚ. EÚ by mala poskytovať program odbornej prípravy tak, aby existoval štandardizovaný systém.

Odporúčanie 11

Bezplatný prístup k informáciám o digitálnych nástrojoch a k virtuálnym svetom pre všetkých občanov EÚ

Čo

Odporúčame, aby EÚ všetkým občanom zaručila bezplatný a jednoduchý prístup k relevantným informáciám o digitálnych nástrojoch a virtuálnych svetoch.

Kto

EÚ pre všetkých občanov.

Ako

Odporúčame spustenie komunikačného systému prostredníctvom tradičných médií (televízne reklamy, reklamné tabule) a vytvorenie špecializovanej platformy. Prostredníctvom tejto „Európskej platformy pre virtuálne svety“ by sa mali centralizovať a štandardizovať príslušné informácie týkajúce sa digitálnych nástrojov a virtuálnych svetov. Tieto informačné zdroje majú zvýšiť informovanosť o rizikách spojených s virtuálnymi svetmi a zdôrazniť výhody týchto nových technológií.

Odôvodnenie

Je dôležité, aby EÚ pracovala na štandardizácii poznatkov a zabezpečovaní prístupu k virtuálnym svetom a digitálnym nástrojom v celej EÚ. Mnohí občania sú pri používaní týchto platforiem stále zraniteľní a vystavení ľuďom so zlými úmyslami.

Téma: Environmentálna a klimatická udržateľnosť

Odporúčanie 12

Pre obehové virtuálne svety: práva a zodpovednosť občanov a priemyslu

Čo

Odporúčame rozvíjať činnosti na zvyšovanie informovanosti o environmentálnej stope a zabezpečiť, aby sa zariadenia virtuálnych svetov stali súčasťou obehového hospodárstva. Právnymi predpismi o virtuálnych svetoch

sa musí priemyselným subjektom uložiť povinnosť vyrábať recyklovateľné/opraviteľné zariadenia a obmedziť problémy týkajúce sa ich zastarávania.

Kto

- Európska komisia (definovať rámec),
- členské štáty/regióny (realizovať činnosti na zvyšovanie informovanosti),
- európski občania (všetky vekové kategórie, keďže sú cieľom týchto opatrení),
- podniky vyrábajúce zariadenia pre virtuálne svety (začleniť zásady obehovosti do svojho obchodného modelu).

Ako

Konkrétnejšie sa tieto činnosti na zvyšovanie informovanosti musia začať už v škole. Európska komisia musí poskytnúť rámec umožňujúci prístup k týmto informáciám o virtuálnych svetoch a sprístupniť ich tak, aby členské štáty a regióny museli tieto vzdelávacie programy realizovať.

Mohlo by ísť napríklad o zriadenie školiacich stredísk, ktoré by poskytovali kurzy a vydávali certifikáty (po „skúške“ ako vodičský preukaz), ktoré by študenti museli absolvovať, aby preukázali, že sú informovaní o vplyve virtuálnych svetov na životné prostredie. Ľudia by mali byť vyškolení a tí, ktorí chcú získať viac informácií, by mali dostať príležitosť dozvedieť sa viac. Preto je potrebné zabezpečiť, aby boli informácie ľahko dostupné.

Kampane na zvyšovanie informovanosti budú vždy užitočné, ale musia po nich nasledovať záväzné nástroje, ako sú nariadenia. Je potrebné poskytnúť zainteresovaným stranám v tomto odvetví čas pripraviť sa na konkrétne prechodné obdobie. Informovanosť by mala byť zameraná na spotrebiteľov, zatiaľ čo záväzná legislatíva by mala byť zameraná na priemysel.

Odôvodnenie

Európska komisia by mala vypracovať činnosti na zvyšovanie informovanosti o recyklácii metaverzálnych zariadení, ktoré by zahŕňali aj celý životný cyklus metaverza. Je potrebné začať veľmi skoro; od najútlejšieho veku (najmä v škole), ale aj u starších ľudí. Tieto informácie musia byť personalizované a prispôbené cieľovému publiku.

Po týchto činnostiach by mali nasledovať jednotné právne predpisy, ktoré by prinútili zainteresované strany priemyslu vyrábať recyklovateľné/opraviteľné produkty a obmedziť zastarávanie svojich výrobkov.

Odporúčanie 13

Zelené virtuálne svety s transparentnou energiou z obnoviteľných zdrojov

Čo

Odporúčame zaviesť systém sankcií a odmien, ktoré sa budú ukladať podnikom pracujúcim vo virtuálnych svetoch s cieľom internalizovať environmentálne náklady na ich zariadenia.

Kto

- Európska komisia vypracuje vhodný regulačný rámec.
- Členské štáty poskytnú finančné stimuly s cieľom povzbudiť podniky, aby vo svojich obchodných modeloch prijali udržateľnejšie riešenia.
- Podniky, ktoré prevádzkujú dátové centrá a uchovávajú údaje súvisiace s virtuálnymi svetmi na jednotnom trhu EÚ, by sa mali riadiť právnymi predpismi. Mali by preto byť prvým cieľom odporúčania.

Ako

Európska komisia by mala od podnikov, ktoré prevádzkujú dátové centrá a zariadenia súvisiace s virtuálnymi svetmi, požadovať, aby kompenzovali svoju spotrebu energie. Mohlo by ísť o podobný systém ako trh s uhlíkom, ktorý by tieto podniky prinútil platiť za znečisťovanie. Po tomto riešení by mohli nasledovať finančné stimuly na povzbudenie podnikov, aby boli udržateľnejšie a energeticky efektívnejšie. Na zabezpečenie efektívneho vykonávania by sa mal vytvoriť monitorovací systém.

Mala by sa takisto navrhnuť väčšia transparentnosť: spotrebiteľia musia poznať environmentálnu stopu používania svojich virtuálnych svetov a robiť informované rozhodnutia. Dá sa to dosiahnuť zavedením systému hodnotenia, ktorý by podniky mali umiestňovať na predávané výrobky, aby zmerali úroveň ich udržateľnosti, ale aj prostredníctvom systému vysledovateľnosti.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Téma: Vplyv na zdravie a výskumný program pre virtuálne svety

Odporúčanie 14

Virtuálne svety – vybudujme spolu a zodpovedne zdravú budúcnosť!

Čo

Odporúčame, aby Európska únia zriadila intenzívny výskumný program zameraný na vplyv virtuálnych svetov na naše zdravie.

Kto

Každý členský štát musí v spolupráci s európskym orgánom zriadiť výbor expertov na vnútroštátnej úrovni. Európske inštitúcie a členské štáty by sa mali podieľať na financovaní týchto výskumných programov.

Nezávislí experti pochádzajúci z rôznych disciplín (psychológia, neurológia, kognitívna veda, sociológia atď.) by mohli úzko spolupracovať s expertmi z európskych inštitúcií, ktorí už na danej téme pracujú, ako aj s kľúčovými zainteresovanými stranami zo súkromného sektora. Spolupráca by mohla prebiehať formou pravidelných stretnutí v rámci špecializovaného európskeho združenia.

Ako

Tento výskumný program sa bude musieť rozširovať s rozvojom virtuálnych svetov. Priemyselné subjekty, ktoré zabezpečia trhovú zrelosť týchto technológií, budú povinné spolupracovať s týmto programom. Priemyselné subjekty by takisto mohli mať svoje vlastné výskumné programy, ktoré budú monitorované a hodnotené Európskou úniou. Prístup k výsledkom musí byť transparentný a verejne dostupný.

Odôvodnenie

Podporujeme toto odporúčanie. Nepotrebujeme opakovať chyby z minulosti, potrebujeme výskum, aby sme pochopili vplyv virtuálnych svetov na naše zdravie.

Odporúčanie 15

Ukazovatele pre zdravé, inkluzívne, transparentné a udržateľné virtuálne svety

Čo

Odporúčame zaviesť ukazovatele, ktoré dokážu merať sociálne, environmentálne vplyvy používania virtuálnych svetov a vplyvy tohto používania na duševné a fyzické zdravie.

Kto

Experti z rôznych oblastí by použili výsledky výskumných programov na vypracovanie ukazovateľov. Výbor expertov by na základe týchto ukazovateľov vypracoval odporúčania, ktoré by zodpovedali európskym normám pre profesionálne a individuálne použitie a pomohli európskym inštitúciám premietnuť ich do politiky.

Inštitúcie Európskej únie by mohli použiť tieto ukazovatele na vypracovanie politických usmernení pre členské štáty s cieľom vykonávať predpisy na vnútroštátnej úrovni na účely profesionálneho a individuálneho použitia. Tieto politiky by sa mohli inšpirovať tým, čo sa vykonalo v iných oblastiach politiky (napr. upozornenia týkajúce sa tabaku, alkoholu a drog).

Kľúčové zainteresované strany v odvetví (napr. podniky) musia tieto európske normy dodržiavať.

Ako

Tieto ukazovatele sa budú musieť časom vyvíjať spolu s výskumom popri zaručení transparentného šírenia a otvoreného prístupu k informáciám. Tieto ukazovatele by mohli pomôcť pri zavádzaní noriem certifikácie, ktoré by podniky museli dodržať pri poskytovaní služieb (s osobitným zreteľom na zdravie). Má to svoj význam pre podniky ponúkajúce nástroje pre metaverzum, ale aj pre všetky ostatné podniky pri zabezpečovaní toho, aby ich pracovníci mohli využívať virtuálne svety bezpečne a profesionálne.

Odôvodnenie

Podporujeme toto odporúčanie, pretože gramotnosť a informovanosť nás môžu zachrániť pred potenciálnymi hrozbami zapríčinenými rozširovaním virtuálnych svetov.

Téma: Výmena informácií a informovanosť

Odporúčanie 16

Virtuálne svety pôsobia na vzdelávanie a zvyšovanie informovanosti – „Ty, ja a metaverzum“

Čo

Odporúčame vypracovať usmernenie k tomu, ako byť digitálnym občanom – všeobecné pravidlá, ako sa správať vo virtuálnych svetoch.

Kto

EÚ by mala vypracovať usmernenia vymenovaním panelu expertov, ktorý zahŕňa expertov z rôznych oblastí – výskumných/univerzitných pracovníkov, podnikov, vlád jednotlivých štátov a používateľov metaverza. Každý subjekt by mal svoju úlohu:

- EÚ: vytvoriť panel expertov na vypracovanie usmernení a viesť o tom verejnú diskusiu, zapojiť občanov do diskusie,
- vlády jednotlivých štátov: musia zabezpečiť, aby sa usmernenia používali vo vzdelávaní a aby sa o nich vo všeobecnosti hovorilo,
- výskumní pracovníci/univerzity: sledovať vývoj a vydávať odporúčania,
- podniky: dodržiavať usmernenia na zaručenie bezpečnosti používateľov,
- používatelia metaverza: občania sú zodpovední za to, aby sa aktívne zapájali do diskusií a práce na usmerneniach a politikách.

Ako

- usmernenia by mali okrem iného (vypracuje sa) obsahovať: čo je metaverzum a ako by sa dalo použiť,
- ako neposkytovať údaje, ktoré nechcete (súbory cookie atď.),
- vyhýbanie sa mylným informáciám,
- povinnosti, ktoré máte, aby ste poskytli správne informácie,
- ako nepoškodzovať životné prostredie,
- práva, ktoré máte, a ako ich môžete chrániť (aké sú možnosti),
- možné zdravotné riziká.

Usmernenia by sa mali šíriť rôznymi spôsobmi: prostredníctvom formálneho vzdelávania a kampaní na zvyšovanie informovanosti.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 17

Moje údaje nie sú vašou zločkou o údajoch – „Správne údaje v správnych rukách“

Čo

Podnikom odporúčame vypracovať „zmluvné podmienky“, v ktorých sa uvedie, ako občanom zaručia bezpečnosť osobných údajov a transparentnosť.

Kto

EÚ by mala vytvoriť rámec pre virtuálne svety a ochranu údajov a transparentnosť.

- EÚ: mala by vypracovať konkrétny právny akt o virtuálnych svetoch (v prípade, že to ešte nie je pokryté),
- vlády jednotlivých štátov: mali by implementovať smernicu a zlepšiť jej dodržiavanie podnikmi,
- výskumní pracovníci/univerzity: mali by sa zapojiť experti v oblasti práva, ekonomiky, etiky a ľudských práv, ktorí by poskytli svoje poznatky a pripomienky,
- podniky: mali by sa riadiť súčasnými a novými rámcami a dodržiavať ich,
- používatelia metaverza: občania by sa mali aktívne zapájať do diskusie a vývoja politik.

Ako

Potrebujeme právny akt EÚ o tom, aké osobné údaje môžu podniky zhromažďovať a používať a ako by mali informovať o tom, ako s nimi zaobchádzajú.

Podniky by o tom mali informovať ľudí stručným, jasným a zrozumiteľným spôsobom (prístupným pre všetkých). Mali by poskytnúť informácie o tom:

- aké údaje sa zhromažďujú,
- ako a či budú vymazané,
- ako dlho ich budú uchovávať,
- ako a kde majú byť údaje uložené,
- flexibilita týkajúca sa toho, aké údaje si chcete vymieňať na používanie online platforiem.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Téma: Digitálna identita vo virtuálnych svetoch

Odporúčanie 18

Rozvoj digitálnej infraštruktúry

Čo

Odporúčame zabezpečiť rovnaký prístup k digitálnym technológiám zavedením ďalekosiahleho plánu rozvoja infraštruktúry. Tento plán by sa mal zamerať na cenovo dostupný a financovateľný rozvoj pre každého.

Kto

Dúfame, že v budúcnosti budú mať všetci občania EÚ prístup k bezplatnému a dobrému prístupu na internet, ktorý poskytujú súkromné spoločnosti. V prípade, že to tak nie je, napríklad vo vidieckych oblastiach, kde to pre súkromné spoločnosti nie je ziskové, by potom EÚ mala prevziať iniciatívu a zabezpečiť internetové pripojenie.

Ako

EÚ musí investovať do vzdelávania inžinierov, aby sme mali vhodnú a potrebnú pracovnú silu na zavedenie a zriadenie prístupu k internetu pre všetkých. Odporúčanie je potrebné v plnej miere vykonať do roku 2031 s tým, že popritom potrebujeme určiť aj viacero čiastkových cieľov, napríklad cieľ, dokedy zaviesť internet vo všetkých veľkých mestách, vo všetkých vzdelávacích inštitúciách atď.

Odôvodnenie

Východiskovým bodom na vytvorenie európskeho virtuálneho sveta je zabezpečenie rovnakého pripojenia pre každého európskeho občana. Preto je na úrovni EÚ potrebný plán rozvoja digitálnej infraštruktúry.

Hlavnou výzvou je rozdelenie zodpovednosti medzi EÚ a členské štáty. Mala by financovať a realizovať tento plán EÚ alebo členské štáty?

Okrem toho je potrebný pevný harmonogram, aby sa prania stali skutočnosťou, a preto sa skupina rozhodla stanoviť ako konečný termín rok 2031.

Odporúčanie 19

EÚ musí vypracovať nariadenia o digitálnej identite a o tom, kedy umožniť a zabezpečiť právo občanov na anonymitu

Čo

Na úrovni EÚ by malo existovať nariadenie o tom, kedy musíte preukázať svoju identitu a kedy môžete byť v digitálnom svete anonymný. Pokiaľ ide o zábavu, oddych alebo výskum, malo by byť možné zostať v anonymite. Ak je však dôležité poznať identitu osoby, malo by byť povinné overiť jej totožnosť pomocou digitálnej identifikácie. Napríklad pri prevode finančných prostriedkov, pri odkazovaní na služby štátnej správy alebo pri nákupe konkrétneho tovaru, kde sa vyžaduje licencia alebo vekové obmedzenie.

Kto

EÚ musí zaviesť nariadenie, ktoré je v súlade s globálnymi trendmi, a poskytovatelia služieb ho musia dodržiavať.

EÚ by mala pracovať na medzinárodnej a diplomatickej úrovni, aby sa delila o informácie s ostatnými regionálnymi organizáciami. Členské štáty budú musieť dohliadať na tento vývoj a podávať správy o možných porušeníach predpisov.

Ako

Je ťažké si predstaviť, ako možno toto dôležité odporúčanie vykonať. EÚ preto musí začať podporou výskumu na túto tému. Okrem toho je potrebné vzdelávať občanov o tom, čo znamená anonymita a ako sa používajú naše údaje. Navyše je dôležité, aby existovali určité dôsledky/sankcie, ak poskytovatelia služieb porušia predpisy.

Odôvodnenie

Otázka anonymity je pre skupinu kľúčová. Anonymita je však veľmi rozmanitá otázka, ktorú treba premietnuť do rôznych situácií. Preto je potrebný určitý stupeň flexibility a prispôsobivosti, aby sa zachovala sloboda, ústretovosť a transparentnosť.

Téma: Pripojiteľnosť a prístup k virtuálnym svetom

Odporúčanie 20

Dostupnosť pre všetkých – na nikoho nezabudnúť

Čo

Odporúčame, aby všetci občania EÚ boli schopní technicky a procesne získať prístup k možnostiam metaverza a ich využívaniu podľa svojich potrieb, želaní a záujmov.

Kto

Chceme, aby sa metaverzum vytváralo informovanou spoluprácou medzi verejnými orgánmi, súkromnými subjektmi a občianskou spoločnosťou. EÚ by mala prevziať zodpovednosť za zaručenie rovnakých príležitostí pre všetkých občanov EÚ v metaverze.

Ako

Potrebuje inštitucionálne a právne rámce, ktorými sa zaistí bezpečné používanie a ochrana občianskych práv.

Prístupnosť je spoločnou zodpovednosťou verejných orgánov, súkromných subjektov a spoločnosti ako celku. Všetky tri subjekty by mali neustále spoločne skúmať dosah metaverza tak, aby sa zachovali vhodné rámce.

EÚ by sa mala snažiť zabezpečiť, aby sa metaverzum vyvíjalo v súlade s potrebami všetkých občanov (vrátane marginalizovaných skupín, menšín atď.).

Odporúčame, aby každý občan EÚ mal prístup k príslušným zručnostiam a zariadeniam na jednoduché používanie metaverza.

Každý by mal mať slobodu rozhodnúť sa, či sa zapojí (alebo nezapojí) do občianskych platforiem v metaverze, bez rizika vylúčenia.

Odôvodnenie

Jadrom tohto odporúčania sú spravodlivosť a rovnosť, základné hodnoty demokratických spoločností.

V tomto odporúčaní sú zohľadnené viaceré aspekty súvisiace s prístupnosťou.

Odporúčanie 21

Právne rámce pre transparentnosť a ochranu každého v metaverze – uprednostňovanie zraniteľných skupín

Čo

Odporúčame jasné právne rámce vychádzajúce z prebiehajúceho výskumu zameraného na bezpečné a pozitívne používanie metaverza.

Kto

Právni experti EÚ a technokrati EÚ.

Ako

Rámcami by sa mala zaručiť ochrana zraniteľných skupín (deti, staršie osoby, osoby zbavené volebného práva) pred manipuláciou a hrozbami. Tieto rámce by mali vychádzať z potreby právnych ustanovení, ktoré určili pracovné skupiny.

Rámce by mali zahŕňať ustanovenia pre prebiehajúci výskum zameraný na pozitívne a negatívne účinky metaverza okrem iného aj:

- obáv zo závislosti,
- vplyvu na zdravie,
- obáv z toho, že niektoré skupiny/regióny sa vynechajú alebo sa na ne zabudne,
- vplyvu na trhy práce.

Transparentnosť a ochrana by sa mali odrážať v investíciách, ktoré EÚ podporuje.

Odôvodnenie

Ochrana občanov je mimoriadne dôležitá – ochránime:

- samých seba,
- naše identity,
- zraniteľné osoby.

Bezpečnosť musí byť našou prioritou.

Je nevyhnutné, aby boli chránené práva všetkých ľudí, najmä ak ide o zraniteľné osoby.

Vhodnými pravidlami sa minimalizuje riziko trestnej a škodlivej činnosti v metaverze.

Nariadenie EÚ má potenciál stať sa globálnym príkladom/normou.

Téma: Medzinárodná spolupráca a normy

Odporúčanie 22

Značky/certifikáty EÚ pre aplikácie virtuálnych svetov

Čo

Odporúčame EÚ, aby zaviedla ľahko zrozumiteľné a prístupné značky/certifikáty pre aplikácie virtuálnych svetov, aby sa zaručila ich bezpečnosť a spoľahlivosť.

Kto

EÚ v spolupráci so zainteresovanými stranami, ako sú výskumní pracovníci, experti, podniky/firmy a miestne samosprávy.

Ako

Zaviesť štandardizované značky/certifikáty pre aplikácie virtuálnych svetov v celej Európskej únii na ochranu používateľov. Prostredníctvom značiek/certifikátov by ľudia mali byť informovaní o bezpečnosti, zabezpečení a spoľahlivosti aplikácie.

Značka/certifikát by mali byť ľahko zrozumiteľné (napr. smajlíky, písmená: A – B – C – D). Je dôležité, aby bol každý používateľ informovaný o značke/certifikáte aplikácie skôr, ako ju použije. Značka/certifikát by mali slúžiť ako návod pre ľudí, na základe ktorého by sa ľudia mali slobodne rozhodnúť, či sa rozhodnú aplikáciu používať alebo nie. V prípade potreby by sme mali značky/certifikáty špecifikovať pre jednotlivé sektory.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Odporúčanie 23

EÚ ako silný hráč/priekopník vo virtuálnych svetoch

Čo

Odporúčame členským štátom EÚ, aby sa zjednotili a stali sa silným spoločným hráčom/priekopníkom pri kontrole, monitorovaní a regulácii virtuálnych svetov s cieľom zachovať naše demokratické hodnoty a šíriť ich do iných krajín.

Kto

Európska komisia v spolupráci so zainteresovanými stranami.

Ako

EÚ by sa mala stať priekopníkom stanovením rámca pre virtuálne svety založeného na našich demokratických hodnotách. Rámca, ktorý vytvára prosperitu v EÚ, a bude slúžiť ako vzor pre ostatné regióny a krajiny. EÚ by mala vytvoriť stimuly na podporu a stimuláciu udržateľnosti a rastu. EÚ by mala spolupracovať jednotne, aby sa stala príkladom pre ostatné krajiny a regióny. Okrem toho by EÚ mala odstrániť prekážky účasti vo virtuálnych svetoch, napríklad vytvorením zodpovedajúcej a spoľahlivej infraštruktúry.

Odôvodnenie

Občania neposkytli odôvodnenie.

Posúdenie odporúčaní

Občania hodnotili všetky odporúčania na stupnici od 1 do 6. Hodnota 1 znamená „Nesúhlasím/nepodporujem“ odporúčanie a hodnota 6 znamená s odporúčaním „Rozhodne súhlasím/rozhodne podporujem“.

Č.	Odporúčanie	Priemerná hodnota
1	Trhy práce v európskych virtuálnych svetoch	5,0
2	Vytvorenie harmonizovanej odbornej prípravy na prácu vo virtuálnych svetoch	5,0
3	Pravidelné preskúmanie existujúcich príslušných usmernení EÚ k virtuálnym svetom	4,8
4	Finančná podpora rozvoja virtuálnych svetov	4,8
5	Participatívne fóra pre spoločný rozvoj, predpisy a normy	4,8
6	Certifikácia podnikov a používateľov pre virtuálne svety	4,8
7	Používateľsky ústretová „vstupná stránka“ alebo „brána“ v metaverze na voľbu vybraného použitia údajov	5,0
8	Polícia, ktorá má slúžiť a chrániť vo virtuálnych svetoch	4,8
9	Umelá inteligencia ako podpora polície vo virtuálnych svetoch	4,1
10	Odborná príprava učiteľov zameraná na virtuálne svety a digitálne nástroje	5,5
11	Bezplatný prístup k informáciám o digitálnych nástrojoch a k virtuálnym svetom pre všetkých občanov EÚ	5,3
12	Pre obehové virtuálne svety: práva a zodpovednosť občanov a priemyslu	4,8
13	Zelené virtuálne svety s transparentnou energiou z obnoviteľných zdrojov	4,8
14	Virtuálne svety – vybudujme spolu a zodpovedne zdravú budúcnosť!	5,3
15	Ukazovatele pre zdravé, inkluzívne, transparentné a udržateľné virtuálne svety	5,0

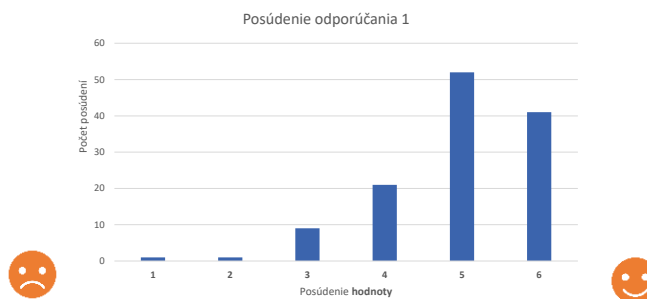
16	Virtuálne svety pôsobia na vzdelávanie a zvyšovanie informovanosti – „Ty, ja a metaverzum“	5,1
17	Moje údaje nie sú vašou zločkou o údajoch – „Správne údaje v správnych rukách“	5,3
18	Rozvoj digitálnej infraštruktúry	5,3
19	EÚ musí vypracovať nariadenia o digitálnej identite a o tom, kedy umožniť a zabezpečiť právo občanov na anonymitu	5,4
20	Dostupnosť pre všetkých – na nikoho nezabudnúť	4,9
21	Právne rámce pre transparentnosť a ochranu každého v metaverze – uprednostňovanie zraniteľných skupín	4,9
22	Značky/certifikáty EÚ pre aplikácie virtuálnych svetov	5,2
23	EÚ ako silný hráč/priekopník vo virtuálnych svetoch	5,0

Odporúčanie 1

TRHY PRÁCE V EURÓPSKÝCH VIRTUÁLNYCH SVETOCH



Priemerná
hodnota
5,0



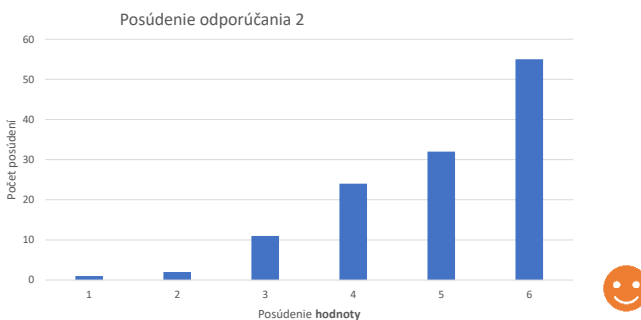
Odporúčanie 2

VYTVORENIE HARMONIZOVANEJ ODBORNEJ
PRÍPRAVY NA PRÁCU VO VIRTUÁLNYCH
SVETOCH

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,0



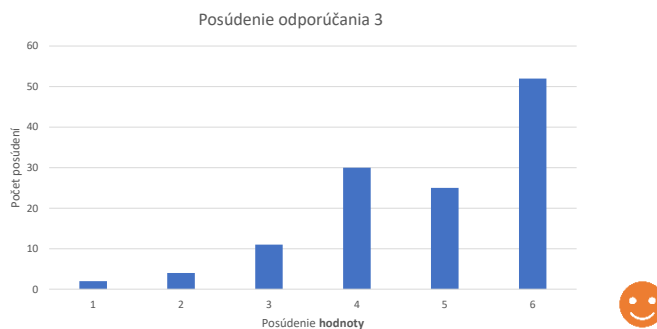
Odporúčanie 3

PRAVIDELNÉ PRESKÚMANIE EXISTUJÚCICH
PRÍSLUŠNÝCH USMERNENÍ EÚ
K VIRTUÁLNYM SVETOM

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,8



Odporúčanie 4

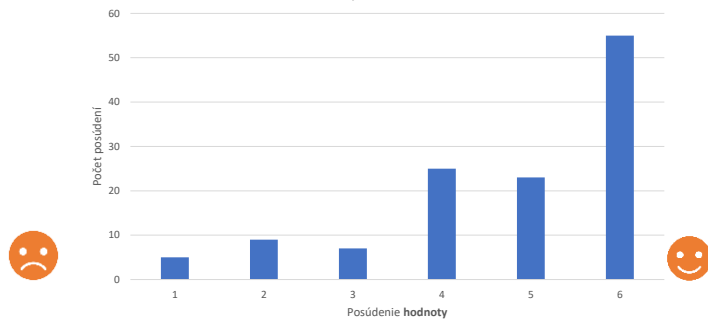
FINANČNÁ PODPORA ROZVOJA
VIRTUÁLNYCH SVETOV

Priemerná
hodnota

4,8

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Posúdenie odporúčania 4



Odporúčanie 5

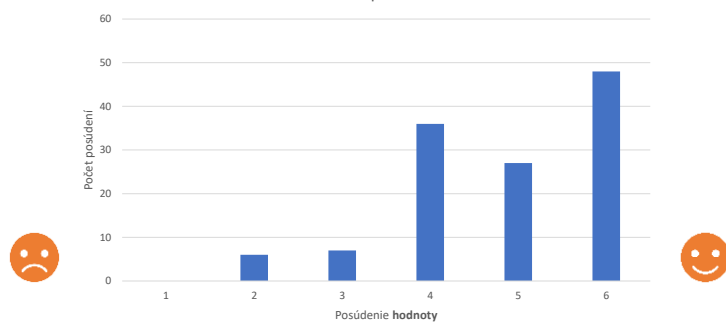
PARTICIPATÍVNE FÓRA PRE SPOLOČNÝ
ROZVOJ, PREDPISY A NORMY

Priemerná
hodnota

4,8

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Posúdenie odporúčania 5



Odporúčanie 6

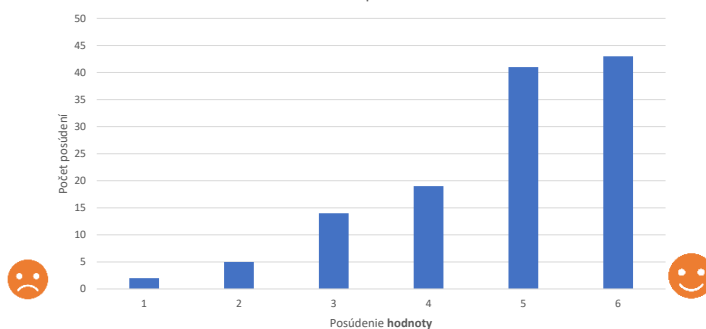
CERTIFIKÁCIA PODNIKOV A POUŽÍVATEĽOV
PRE VIRTUÁLNE SVETY

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,8

Posúdenie odporúčania 6



Odporúčanie 7

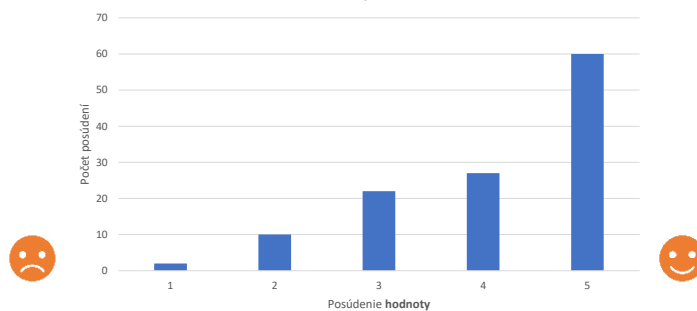
POUŽÍVATEĽSKY ÚSTRETOVÁ „VSTUPNÁ
STRÁNKA“ ALEBO „BRÁNA“ V METAVERZE
NA VOĽBU VYBRANÉHO POUŽITIA ÚDAJOV

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,0

Posúdenie odporúčania 7

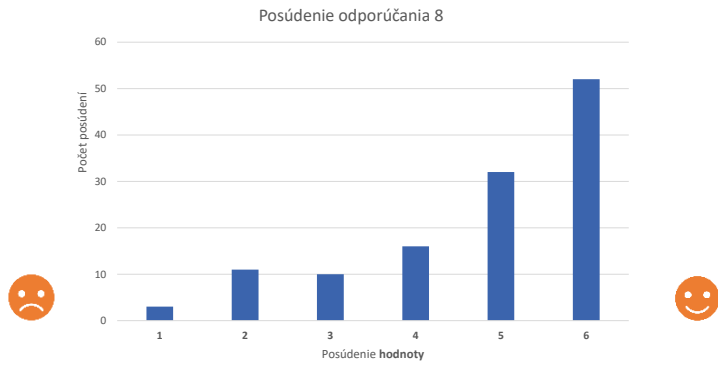


Odporúčanie 8

**POLÍCIA, KTORÁ MÁ SLUŽIŤ A CHRÁNIŤ VO
VIRTUÁLNYCH SVETOCH**



Priemerná
hodnota
4,8

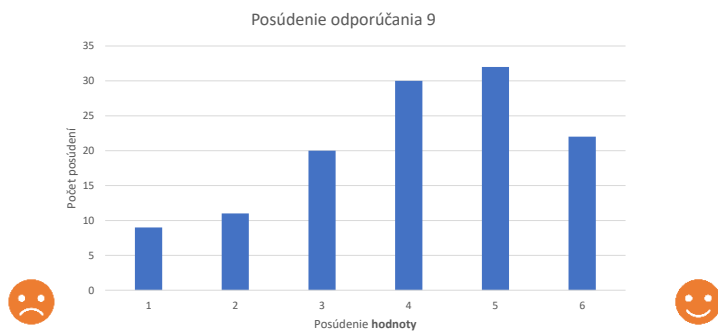


Odporúčanie 9

**UMELÁ INTELIGENCIA AKO PODPORA
POLÍCIE VO VIRTUÁLNYCH SVETOCH**



Priemerná
hodnota
4,1



Odporúčanie 10

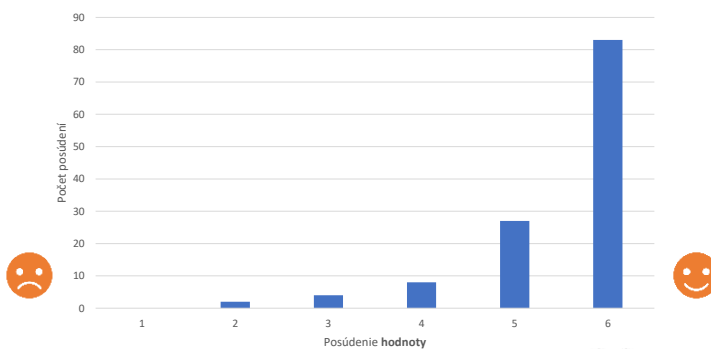
ODBORNÁ PRÍPRAVA UČITEĽOV ZAMERANÁ NA VIRTUÁLNE SVETY A DIGITÁLNE NÁSTROJE

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,5

Posúdenie odporúčania 10



Odporúčanie 11

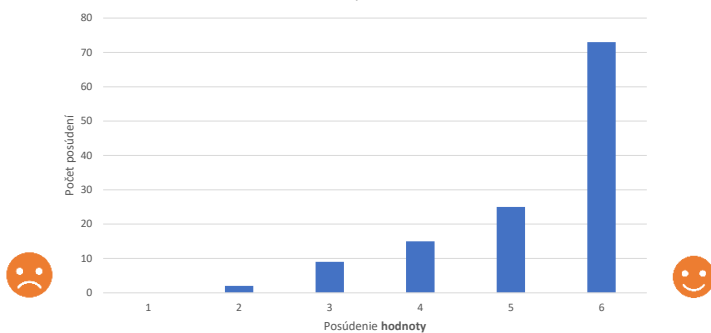
BEZPLATNÝ PRÍSTUP K INFORMÁCIÁM O DIGITÁLNYCH NÁSTROJOCH A K VIRTUÁLNYM SVETOM PRE VŠETKÝCH OBČANOV EÚ

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,3

Posúdenie odporúčania 11



Odporúčanie 12

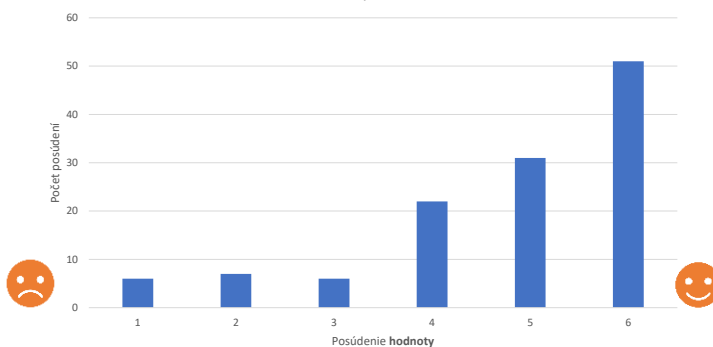
PRE OBEHOVÝ VIRTUÁLNY SVET: PRÁVA
A ZODPOVEDNOSŤ OBČANOV A PRIEMYSLU

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,8

Posúdenie odporúčania 12



Odporúčanie 13

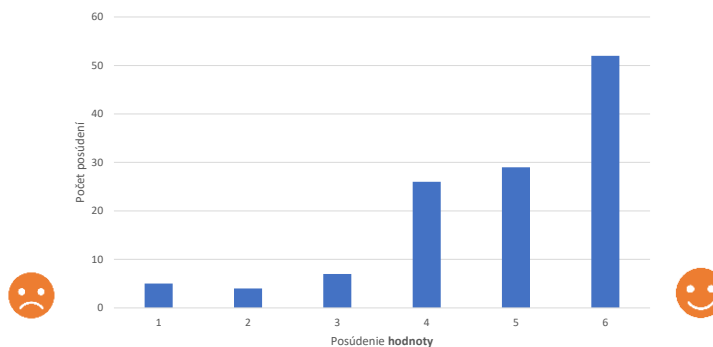
ZELENÉ VIRTUÁLNE SVETY S TRANSPARENTNOU
ENERGIU Z OBNOVITELNÝCH ZDROJOV

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,8

Posúdenie odporúčania 13



Odporúčanie 14

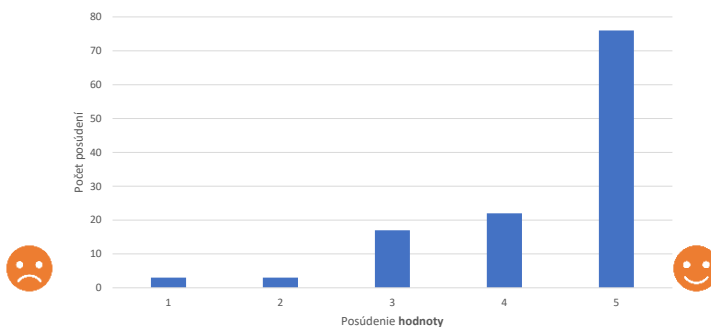
VIRTUÁLNE SVETY – VYBUDUJME SPOLU A ZODPOVEDNE
ZDRAVÚ BUDÚCNOSŤ!

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,3

Posúdenie odporúčania 14



Odporúčanie 15

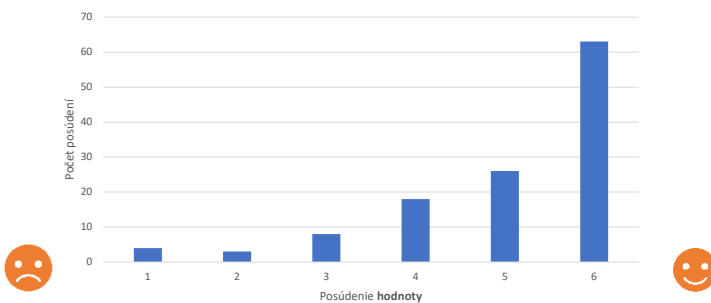
UKAZOVATELE PRE ZDRAVÉ, INKLUZÍVNE,
TRANSPARENTNÉ A UDRŽATEĽNÉ VIRTUÁLNE SVETY

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,0

Posúdenie odporúčania 15

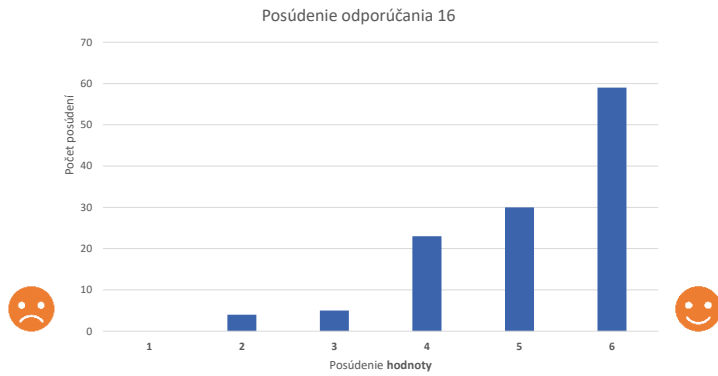


Odporúčanie 16

VIRTUÁLNE SVETY PÔSOBIA NA VZDELÁVANIE
A ZVYŠOVANIE INFORMOVANOSTI – „TY, JA
A METAVERZUM“



Priemerná
hodnota
5,1

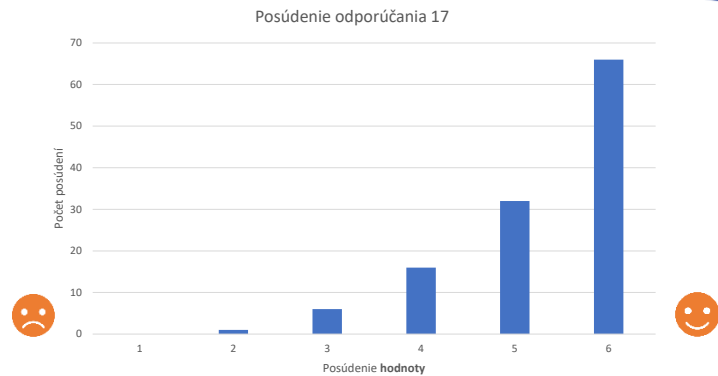


Odporúčanie 17

MOJE ÚDAJE NIE SÚ VAŠOU ZLOŽKOU O ÚDAJOCH –
„SPRÁVNE ÚDAJE V SPRÁVNYCH RUKÁCH“



Priemerná
hodnota
5,3



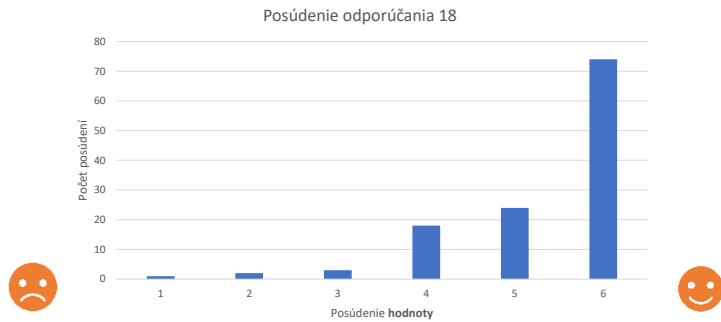
Odporúčanie 18

ROZVOJ DIGITÁLNEJ INFRAŠTRUKTÚRY



Priemerná
hodnota

5,3



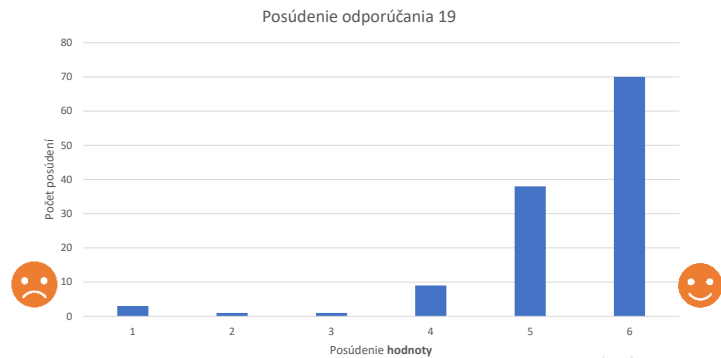
Odporúčanie 19

EÚ MUSÍ VYPRACOVAŤ NARIADENIA O DIGITÁLNEJ IDENTITE A O TOM, KEDY UMOŽNIŤ A ZABEZPEČIŤ PRÁVO OBČANOV NA ANONYMITU



Priemerná
hodnota

5,4



Odporúčanie 20

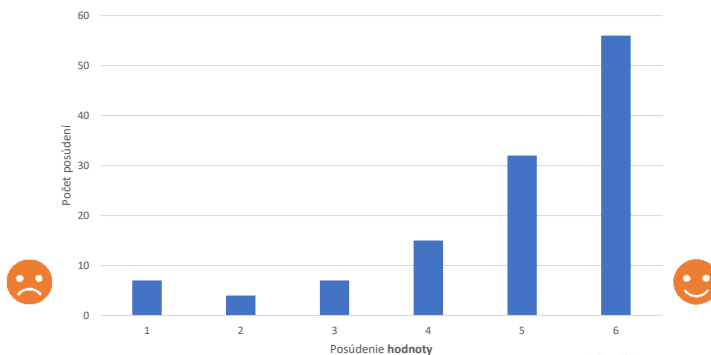
DOSTUPNOSŤ PRE VŠETKÝCH – NA NIKOHO NEZABUDNÚŤ

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,5

Posúdenie odporúčania 20



Odporúčanie 21

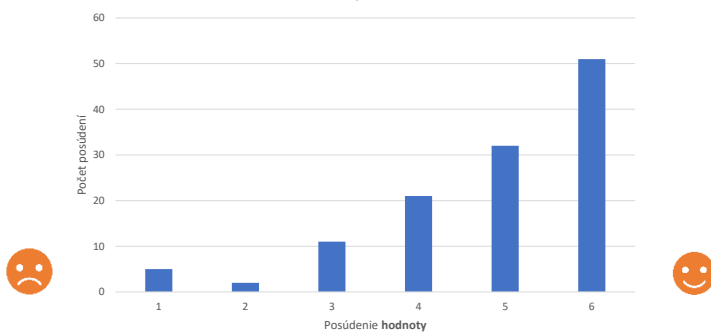
PRÁVNE RÁMCE PRE TRANSPARENTNOSŤ A OCHRANU KAŽDÉHO
V METAVERZE – UPREDNOSTŇOVANIE ZRANITEĽNÝCH SKUPÍN

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

4,9

Posúdenie odporúčania 21



Odporúčanie 22

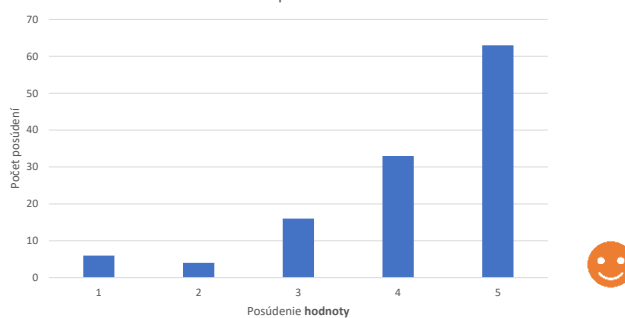
ZNAČKY/CERTIFIKÁTY EÚ PRE APLIKÁCIE VIRTUÁLNYCH SVETOV

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,2

Posúdenie odporúčania 22



Odporúčanie 23

EÚ AKO SILNÝ HRÁČ/PRIEKOPNÍK VO VIRTUÁLNYCH SVETOCH

Európska panelová
diskusia občanov
Virtuálne svety
Vyjadrite svoj názor

Priemerná
hodnota

5,1

Posúdenie odporúčania 23

