

## 5. Bilagor

### A.1 Resultat: Medborgarnas värderingar och fullständiga rekommendationer

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

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



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

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



## Slutliga rekommendationer

### Ämne: Virtuella världar på arbetsmarknaderna

#### Rekommendation 1

##### Arbetsmarknader i Europas virtuella världar

###### Vad

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

###### Vem

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

###### Hur

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

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

###### Motivering

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

#### Rekommendation 2

##### Harmoniserad utbildning för arbete i virtuella världar

###### Vad

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

###### Vem

Denna rekommendation syftar till att skydda europeiska arbetstagare.

###### Hur

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



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

### **Motivering**

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

## **Ämne: Stöd till innovation och utveckling av virtuella världar**

### **Rekommendation 3**

#### **Regelbunden översyn av befintliga EU-riktlinjer om virtuella världar**

##### **Vad**

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

##### **Vem**

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

##### **Hur**

Steg ett: fastställa ansvar inom DG CNECT

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

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

Steg fyra: utarbetande av förslag till ändringar av dessa riktlinjer

Steg 5: lägga fram förslagen för Europaparlamentet för godkännande

Hela processen upprepas regelbundet, med högst två års mellanrum.

### **Motivering**

Medborgarna lämnade ingen motivering.

### **Rekommendation 4**



## Ekonomiskt stöd till utvecklingen av virtuella världar

### Vad

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

### Vem

Europeiska kommissionen med Europaparlamentets godkännande.

### Hur

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

### Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

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

### Rekommendation 5

#### Deltagarforum för gemensam utveckling, gemensamma bestämmelser och normer

### Vad

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

### Vem

Europeiska kommissionen bör gå i bräschen för detta.

### Hur

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

### Motivering



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

#### **Rekommendation 6**

##### **Företags- och användarcertifiering för virtuella världar**

###### **Vad**

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

###### **Vem**

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

###### **Hur**

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

###### **Motivering**

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

#### **Ämne: Data i virtuella världar: användning och skydd**

#### **Rekommendation 7**

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

###### **Vad**

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

###### **Vem**

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

###### **Hur**



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

#### **Motivering**

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

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

## **Ämne: Central myndighet och polis för virtuella världar**

### **Rekommendation 8**

#### **En polismyndighet som ska agera och skydda i virtuella världar**

##### **Vad**

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

##### **Hur**

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

#### **Motivering**

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

## Rekommendation 9

### Artificiell intelligens som stöd för polisen i virtuella världar

#### Vad

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

#### Vem

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

#### Hur

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

#### Motivering

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

## Ämne: Lärande och utbildning om virtuella världar

## Rekommendation 10

### Läroutbildning om virtuella världar och digitala verktyg

#### Vad

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

#### Vem

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

#### Hur

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





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

#### **Motivering**

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

#### **Rekommendation 11**

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

#### **Vad**

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

#### **Vem**

EU för alla medborgare.

#### **Hur**

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

#### **Motivering**

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

#### **Ämne: Miljö- och klimatmässig hållbarhet**

#### **Rekommendation 12**

##### **För cirkulära virtuella världar: privatpersoners och företags rättigheter och ansvar**

#### **Vad**

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

#### Vem

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

#### Hur

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

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

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

#### Motivering

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

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

### Rekommendation 13

#### Gröna virtuella världar med förnybar och transparent energi

#### Vad

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

#### Vem

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

**Hur**

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

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

**Motivering**

Medborgarna lämnade ingen motivering.

**Ämne: Hälsoeffekter – forskningsagenda för virtuella världar****Rekommendation 14****Virtuella världar – låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!****Vad**

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

**Vem**

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

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

**Hur**

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

**Motivering**

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

## Rekommendation 15

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

#### Vad

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

#### Vem

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

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

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

#### Hur

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

#### Motivering

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

## Ämne: Informationsspridning och upplysning

## Rekommendation 16

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

#### Vad

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

#### Vem



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

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

#### **Hur**

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

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

#### **Motivering**

Medborgarna lämnade ingen motivering.

### **Rekommendation 17**

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

#### **Vad**

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

#### **Vem**

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

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

#### **Hur**



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

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

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

#### **Motivering**

Medborgarna lämnade ingen motivering.

### **Ämne: Digital identitet i virtuella världar**

#### **Rekommendation 18**

##### **Utbyggnad av digital infrastruktur**

#### **Vad**

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

#### **Vem**

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

#### **Hur**

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

#### **Motivering**

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

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



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

#### **Rekommendation 19**

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

###### **Vad**

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

###### **Vem**

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

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

###### **Hur**

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

###### **Motivering**

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

#### **Ämne: Konnektivitet och tillträde för virtuella världar**

#### **Rekommendation 20**

##### **Tillgänglighet för alla – ingen får lämnas utanför**

**Vad**

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

**Vem**

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

**Hur**

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

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

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

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

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

**Motivering**

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

I denna rekommendation beaktas flera aspekter som rör tillgänglighet.

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

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

**Vem**

EU:s juridiska experter och teknokrater.

**Hur**

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

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

- Rädsla för beroende





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

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

### **Motivering**

Skyddet av medborgarna är oerhört viktigt – säkerhet för

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

Säkerheten måste vara vår prioritering.

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

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

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

## **Ämne: Internationellt samarbete och normer**

### **Rekommendation 22**

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

##### **Vad**

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

##### **Vem**

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

##### **Hur**

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

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

### **Motivering**

Medborgarna lämnade ingen motivering.

### Rekommendation 23

#### EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar

##### Vad

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

##### Vem

Europeiska kommissionen i samarbete med berörda parter.

##### Hur

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

##### Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

### Bedömning av rekommendationer

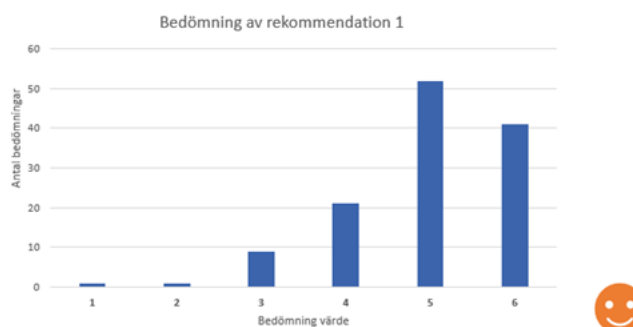
Medborgarna bedömde alla rekommendationer på en skala på 1–6. Värdet 1 betyder "Jag instämmer inte/jag stöder inte" rekommendationen och 6 betyder "Jag instämmer starkt/jag stöder helhjärtat".

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

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

## Rekommendation 1

ARBETSMARKNADER I EUROPAS  
VIRTUELLA VÄRLDAR

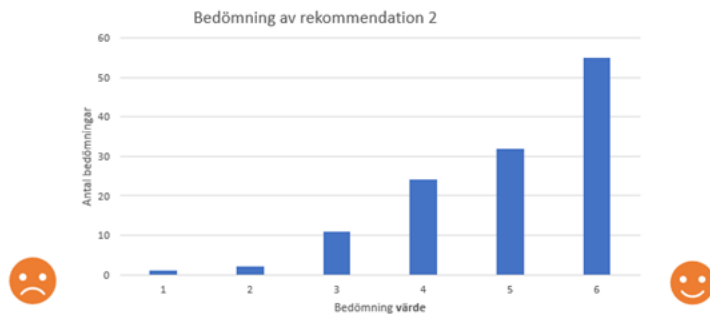


## Rekommendation 2

HARMONISERAD UTBILDNING FÖR ARBETE  
I VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,0**

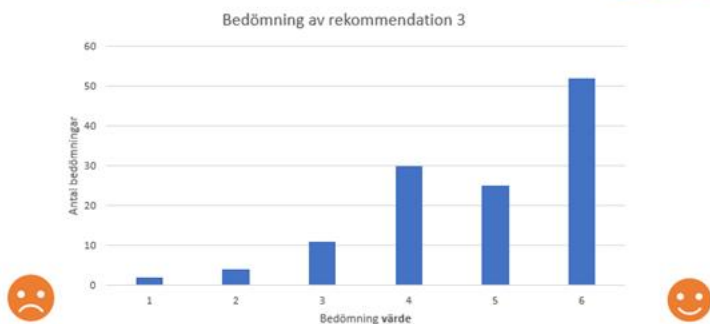


## Rekommendation 3

REGELBUNDEN ÖVERSYN AV BEFINTLIGA  
EU-RIKTLINJER OM VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,8**

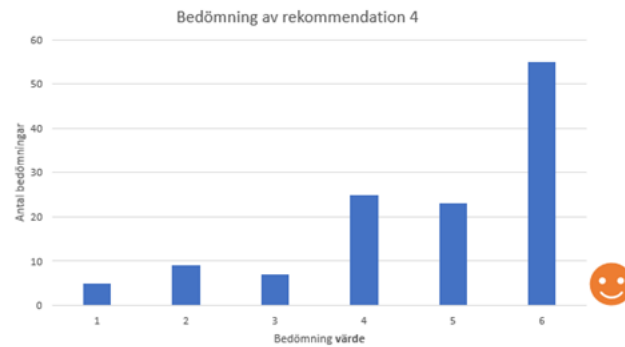


## Rekommendation 4

EKONOMISKT STÖD TILL UTVECKLINGEN  
AV VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,8**

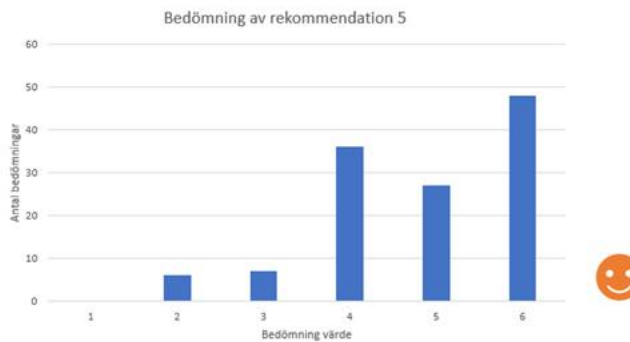


## Rekommendation 5

DELTAGARFORUM FÖR GEMENSAM  
UTVECKLING, GEMENSAMMA  
BESTÄMMELSER OCH NORMER

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,8**

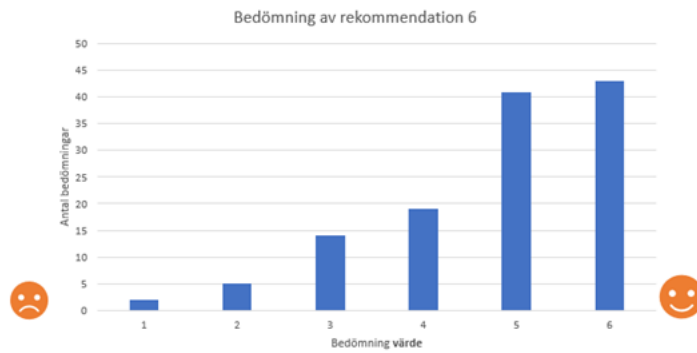


## Rekommendation 6

FÖRETAGS- OCH ANVÄNDARCERTIFIERING  
FÖR VIRTUELLA VÄRLDAR



Genomsnitt  
**4,8**

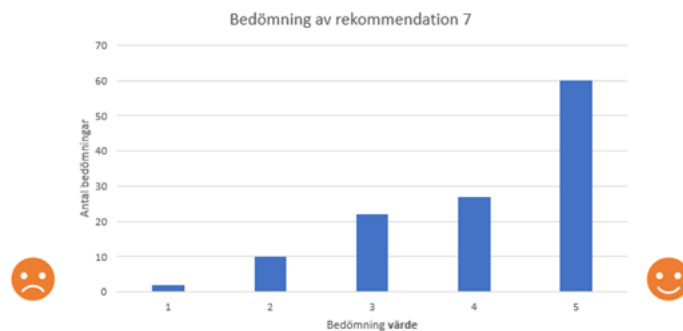


## Rekommendation 7

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



Genomsnitt  
**5,0**



## Rekommendation 8

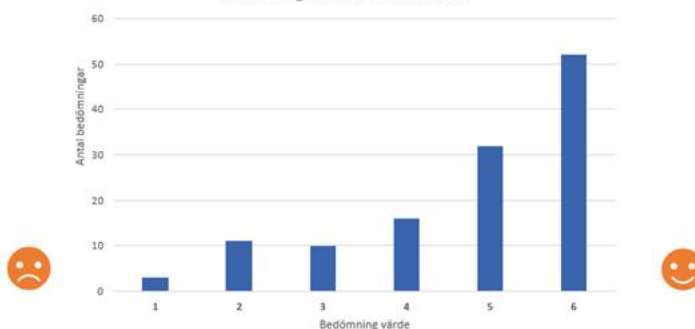
EN POLISMYNDIGHET SOM SKA AGERA  
OCH SKYDDA I VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt

4,8

Bedömning av rekommendation 8



## Rekommendation 9

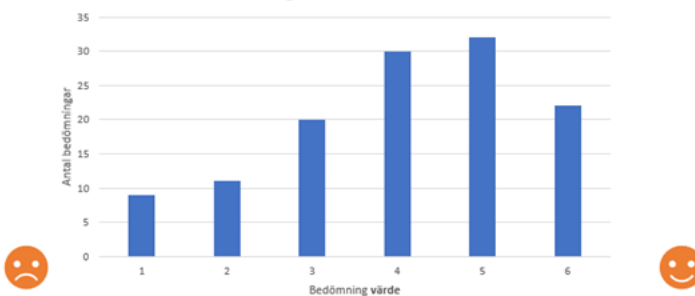
ARTIFICIELL INTELLIGENS SOM STÖD FÖR  
POLISEN I VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt

4,1

Bedömning av rekommendation 9

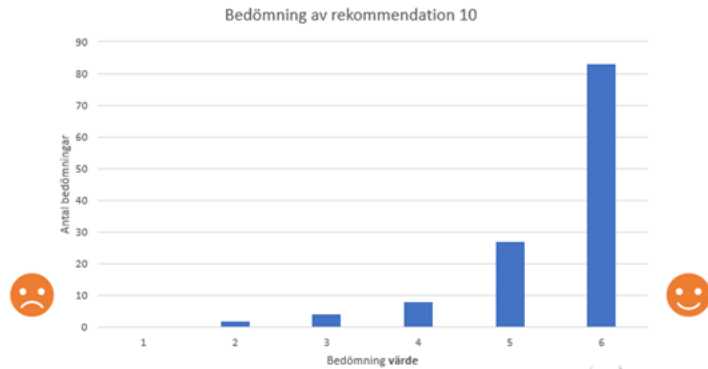


## Rekommendation 10

LÄRARUTBILDNING OM VIRTUELLA VÄRLDAR OCH DIGITALA VERKTYG

Europeiska medborgarpanelen  
Virtuella världar  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
5,5

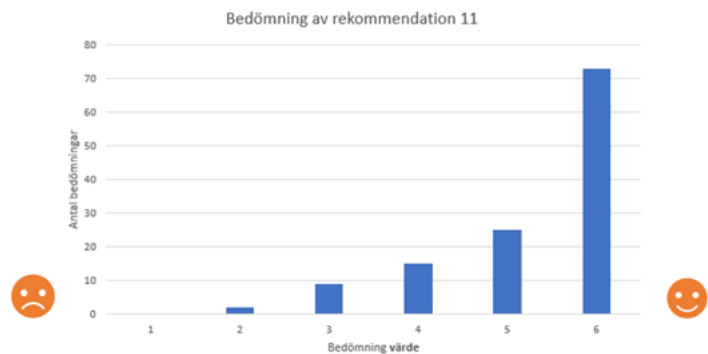


## Rekommendation 11

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

Europeiska medborgarpanelen  
Virtuella världar  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
5,3



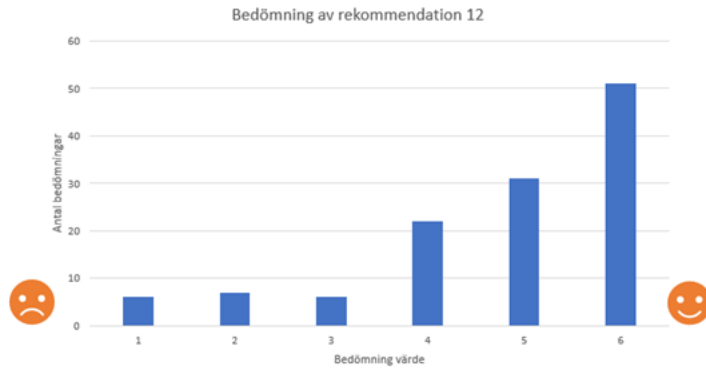


## Rekommendation 12

FÖR CIRKULÄRA VIRTUELLA VÄRLDAR:  
PRIVATPERSONERS OCH FÖRETAGS RÄTTIGHETER OCH  
ANSVAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,8**

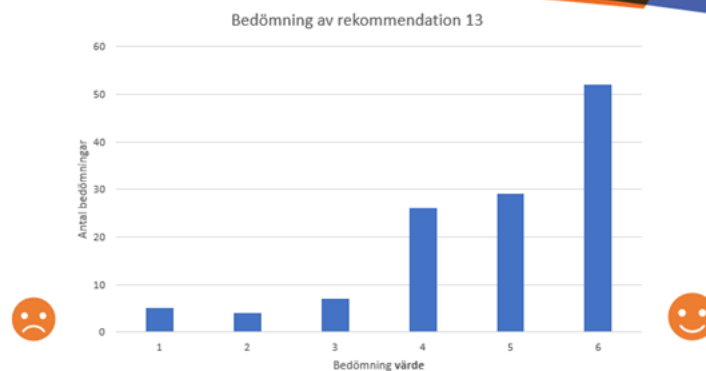


## Rekommendation 13

GRÖNA VIRTUELLA VÄRLDAR MED FÖRNYBAR OCH  
TRANSPARENT ENERGI

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,8**

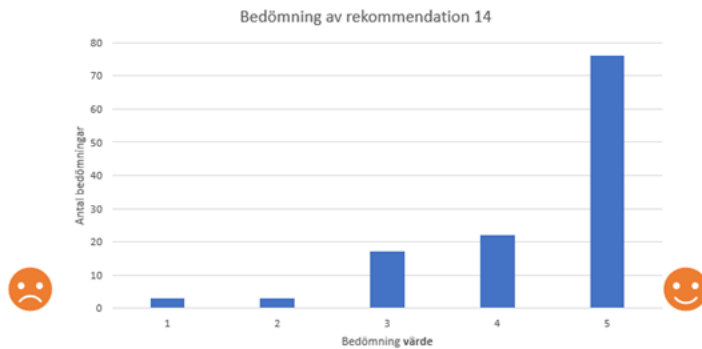


## Rekommendation 14

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

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,3**

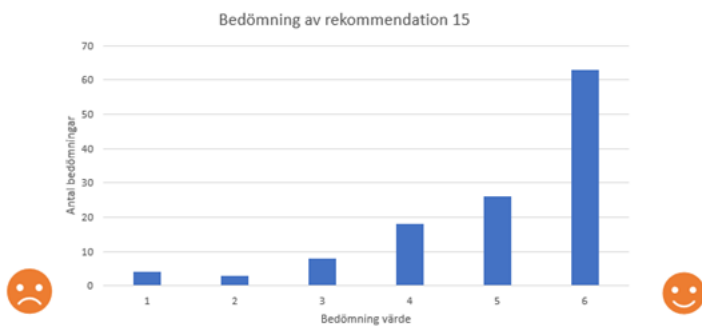


## Rekommendation 15

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

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,0**



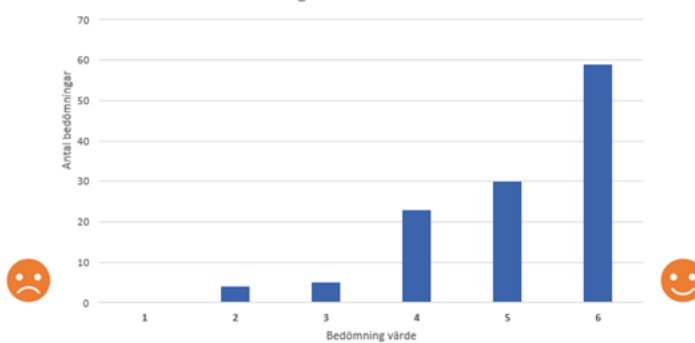
## Rekommendation 16

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

Europeiska medborgarpanelen  
Virtuella världar  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
5,1

Bedömning av rekommendation 16



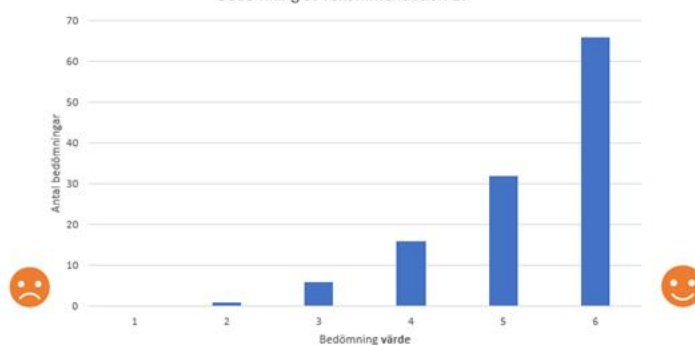
## Rekommendation 17

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

Europeiska medborgarpanelen  
Virtuella världar  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
5,3

Bedömning av rekommendation 17

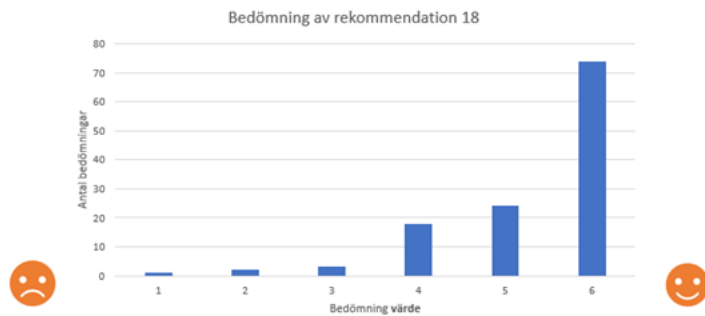


## Rekommendation 18

### UTBYGGNAD AV DIGITAL INFRASTRUKTUR

Europeiska medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,3**

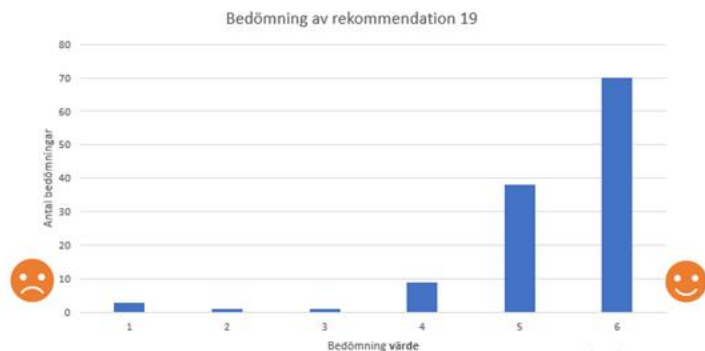


## Rekommendation 19

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

Europeiska medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,4**

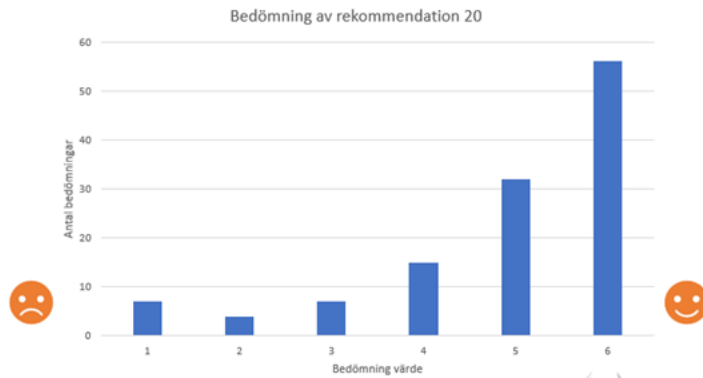


## Rekommendation 20

TILLGÄNGLIGHET FÖR ALLA – INGEN FÅR LÄMNAS  
UTANFÖR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,5**

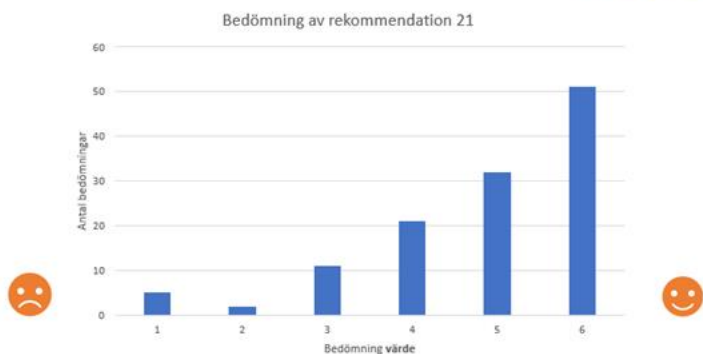


## Rekommendation 21

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

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**4,9**

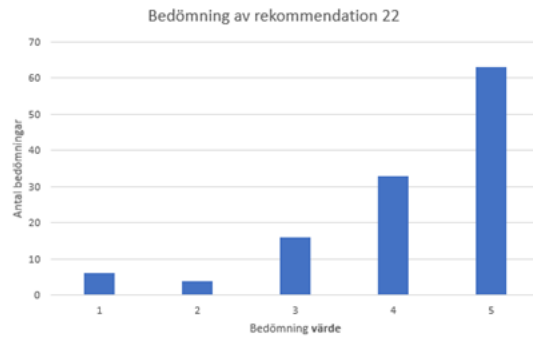


## Rekommendation 22

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

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,2**



## Rekommendation 23

EU SOM EN STARK AKTÖR/PIONJÄR I VIRTUELLA  
VÄRLDAR

Europeiska  
medborgarpanelen  
**Virtuella världar**  
Kom med synpunkter

Genomsnitt  
**5,1**

