



Grupul de dezbatere al cetățenilor europeni privind lumile virtuale

Raport final

Manuscris finalizat în iulie 2023.

Acest document nu poate fi considerat drept o luare de poziție oficială a Comisiei Europene.

Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2023



© Uniunea Europeană, 2023

Politica de reutilizare a documentelor Comisiei Europene este reglementată prin Decizia 2011/833/UE a Comisiei din 12 decembrie 2011 privind reutilizarea documentelor Comisiei (JO L 330, 14.12.2011, p. 39). Cu excepția cazului în care se prevede altfel, reutilizarea prezentului document este autorizată în temeiul unei licențe Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>). Aceasta înseamnă că reutilizarea este autorizată, cu condiția ca sursa documentului să fie recunoscută și să fie indicate orice modificări.

Toate fotografiile © Uniunea Europeană

Print	ISBN 978-92-68-06600-3	doi:10.2775/904675	NA-09-23-365-RO-C
PDF	ISBN 978-92-68-06579-2	doi:10.2775/208374	NA-09-23-365-RO-N

CUPRINS

1. Introducere	2
2. Principalele caracteristici ale Grupului de dezbatere al cetățenilor europeni privind lumile virtuale.....	5
2.1. Selecție aleatorie și caracteristici demografice ale participanților la grup.....	6
2.2. Comitetul director	9
2.3. Comitetul pentru cunoaștere	10
2.4. Centrul de cunoaștere și informare	11
2.5. Vorbitori și expozanți.....	11
2.6. Moderatori principali.....	13
2.7. Facilitatori.....	14
2.8. Observatori	15
3. Cadrul metodologic și sesiunile individuale	18
3.1. Cadrul metodologic.....	19
3.2. Sesiunea 1: proces și realizări	20
3.3. Sesiunea 2: proces și realizări	24
3.4. Sesiunea 3: proces și realizări	28
4. Etapele următoare	33
Anexă: Rezultate.....	36
1. Valori cetățenești și recomandări complete	37
2. Recomandări.....	38
3. Evaluarea recomandărilor	61



1. Introdúcere



În 2023, Comisia Europeană a organizat trei grupuri de dezbateri ale cetățenilor europeni, dintre care unul a avut drept subiect de discuție „lumile virtuale”. Fiecare grup de dezbateri a reunit până la 150 de cetățeni selectați aleatoriu din toate cele 27 de state membre ale Uniunii Europene (UE) pentru a delibera și a formula recomandări înainte de principalele propuneri ale Comisiei. Grupurile de dezbateri își îndeplinesc angajamentul exprimat în comunicarea intitulată „Conferința privind viitorul Europei – Transpunerea viziunii în acțiuni concrete” din 17 iunie 2022 ⁽¹⁾ și de Ursula von der Leyen, președinta Comisiei Europene, în discursul său privind starea Uniunii din 2022.

Grupul de dezbateri al cetățenilor europeni privind lumile virtuale a fost al doilea grup de dezbateri convocat, cu trei sesiuni care au avut loc în perioadele 24-26 februarie, 10-12 martie și 21-23 aprilie 2023. Lumile virtuale fac parte dintr-o tranziție mai amplă către Web 4.0. Acestea oferă un nou tip de experiență online printr-o realitate „virtuală”, „mixtă” sau „augmentată”. Mulți consideră că Web 4.0, începând cu lumile virtuale, ar putea fi o inovație comparabilă cu apariția internetului, transformând modul în care lucrăm și colaborăm unii cu alții în viitor. În ultimii ani – și în special de la pandemia de COVID-19 – numeroși actori publici și privați au investit masiv în această „realitate extinsă”, accelerând schimbările în ceea ce privește locurile de muncă și obiceiurile noastre personale.

În pofida acestei atenții sporite, o astfel de transformare nu va avea loc peste noapte. Lumile virtuale vor avea nevoie de mulți ani pentru a se transforma într-un mediu digital realist și de înaltă calitate și nu

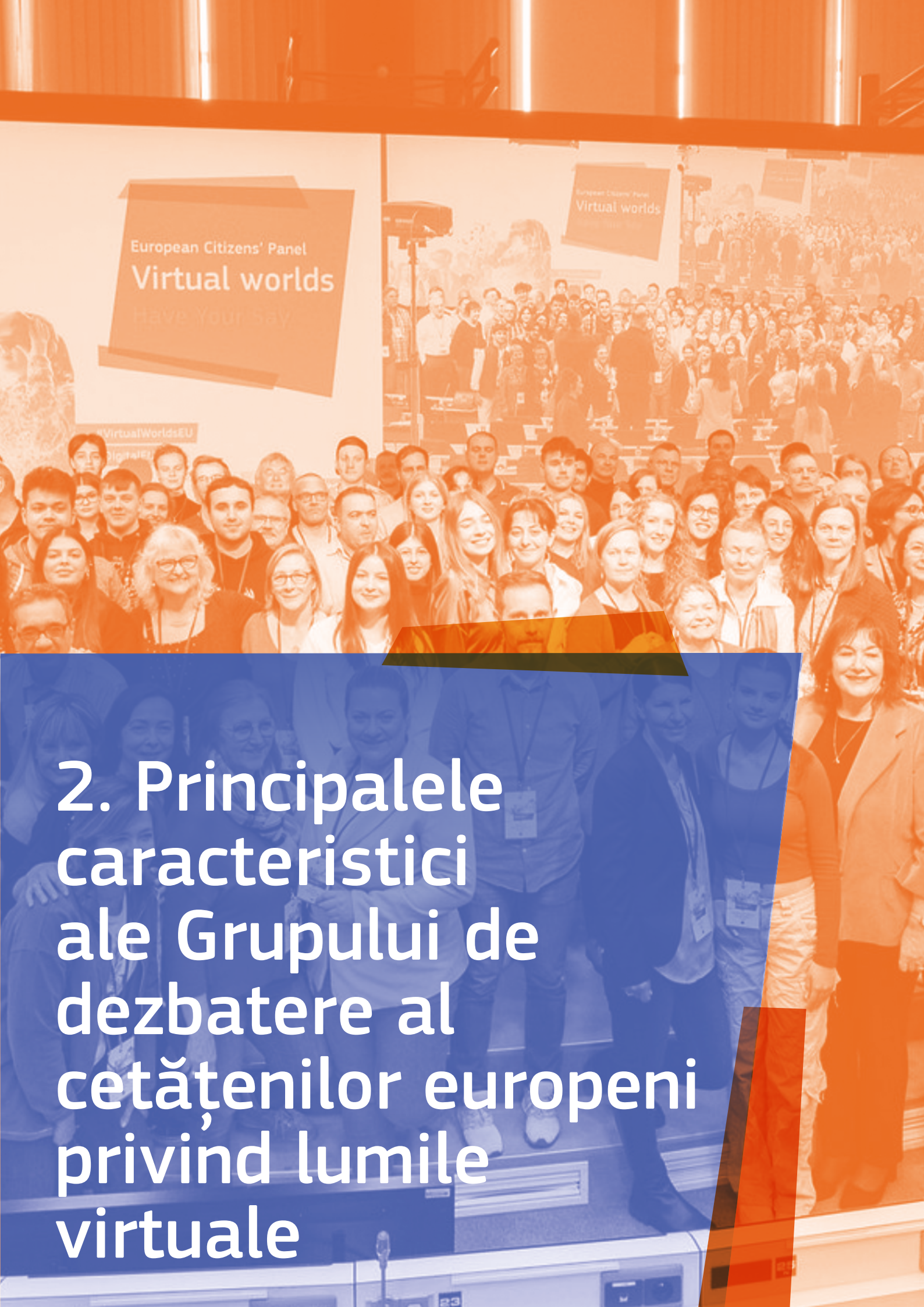
există încă o imagine clară a ceea ce ar putea și ar trebui să devină lumile virtuale. Uniunea Europeană și statele sale membre s-au angajat să valorifice potențialul acestei transformări și să îi înțeleagă oportunitățile, dar și riscurile și provocările pe care le prezintă, protejând în același timp drepturile cetățenilor europeni. În acest context, participanții la Grupul de dezbateri al cetățenilor europeni privind lumile virtuale au fost invitați să răspundă la următoarea întrebare: **„Ce viziune, principii și acțiuni ar trebui să aibă la bază dezvoltarea unor lumi virtuale dezirabile și echitabile?”** Mai precis, cetățenilor li s-a solicitat să elaboreze un set de principii directe și de acțiuni pentru dezvoltarea lumilor virtuale în UE.

Grupul a deliberat cu privire la o gamă largă de aspecte legate de oportunitățile și provocările lumilor virtuale. Principiile și recomandările sunt și vor fi incluse în comunicarea Comisiei „O inițiativă a UE privind Web 4.0 și lumile virtuale: în avangarda următoarei tranziții tehnologice” și în documentul de lucru al serviciilor Comisiei de însoțire.

Pe baza materialelor informative, a contribuțiilor experților și a dezbaterilor în cadrul grupurilor de lucru și în plen, participanții la Grupul de dezbateri al cetățenilor europeni privind lumile virtuale au identificat și au acordat prioritate chestiunilor relevante pentru noua propunere de politică a Comisiei; prezentul raport sintetizează principalele caracteristici ale Grupului de dezbateri al cetățenilor europeni privind lumile virtuale și stabilește cadrul metodologic al acestuia, modul în care au fost facilitate dezbaterile, rezultatele celor trei sesiuni și etapele următoare.

⁽¹⁾ Comunicare a Comisiei către Parlamentul European, Consiliul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor: Conferința privind viitorul Europei – Transpunerea viziunii în acțiuni concrete, COM(2022) 404 final (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ro/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Principalele caracteristici ale Grupului de dezbatere al cetățenilor europeni privind lumile virtuale

2.1. SELECȚIE ALEATORIE ȘI CARACTERISTICI DEMOGRAFICE ALE PARTICIPANȚILOR LA GRUP

Participanții la Grupul de dezbatere al cetățenilor au fost recrutați prin selecție aleatorie pentru a asigura o abordare echitabilă, consecventă și fiabilă în selectarea persoanelor, după cum este necesar pentru astfel de procese participative. Recrutarea a fost efectuată de **Kantar Public**, cu sprijinul a 27 de agenții naționale de recrutare. În majoritatea țărilor, participanții au fost re-

crutați prin telefon (intervievare telefonică asistată de calculator), utilizând telefonia digitală aleatorie. Cu toate acestea, în alte țări au fost utilizate metode față în față (intervievare personală asistată de calculator) sau selecția aleatorie dintr-un grup online probabilistic (doar pentru Luxemburg). Rata medie de acceptare la nivelul UE a fost de 4,46 %, cu variații între statele membre.

Tabelul 1: Numărul de participanți la grup per stat membru

ȚARA	NUMĂRUL DE PARTICIPANȚI VIZAT PER SESIUNE	NUMĂRUL EFECTIV DE PARTICIPANȚI PER SESIUNE		
		Sesiunea 1	Sesiunea 2	Sesiunea 3
Austria	4	4	4	4
Belgia	5	5	5	4
Bulgaria	4	3	4	4
Cehia	5	5	5	5
Cipru	2	2	2	2
Croația	2	2	2	2
Danemarca	3	3	3	3
Estonia	2	2	2	1
Finlanda	3	3	3	3
Franța	15	14	12	12
Germania	19	18	16	13
Grecia	5	5	5	4
Irlanda	3	3	2	3
Italia	15	13	13	12
Letonia	2	2	2	2
Lituania	2	2	2	2
Luxemburg	2	1	1	0
Malta	2	2	2	2
Polonia	10	10	10	10
Portugalia	5	2	2	2
România	7	7	7	7
Slovacia	3	2	2	2
Slovenia	2	2	2	2
Spania	12	11	11	11
Suedia	5	5	5	5
Țările de Jos	6	6	6	5
Ungaria	5	5	5	5
Total	150	139	135	127

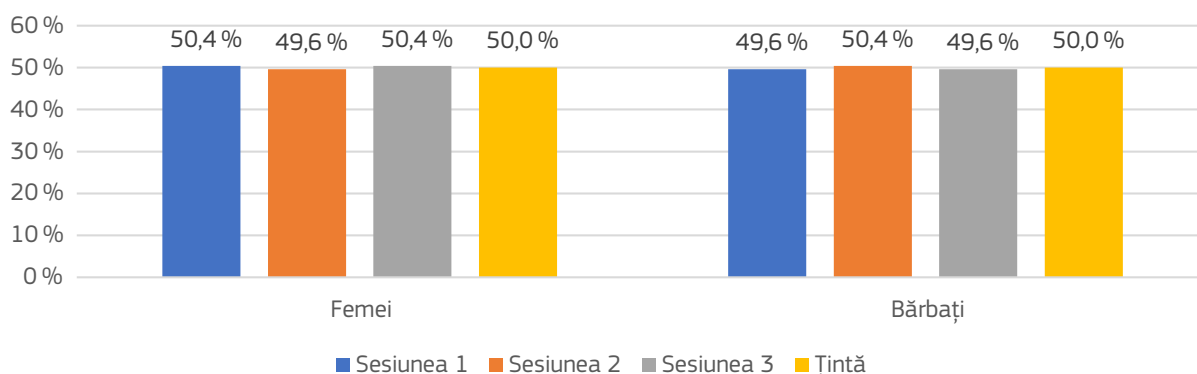
Tabelul 1 oferă o imagine de ansamblu a numărului vizat de membri ai grupurilor de dezbatere din statele membre ale UE (cote de țară) și a numărului efectiv de participanți per sesiune. Obiectivul a fost acela de a atinge un nivel de reprezentare a statelor membre ale UE proporțional cu dimensiunea populației acestora, echilibrat cu cel puțin doi cetățeni pentru fiecare țară ⁽²⁾. Cu alte cuvinte, au fost stabilite obiective ridicate pentru țări cu un număr mare de locuitori, cum ar fi Germania (19 cetățeni), în timp ce pentru Malta și Luxemburg au fost invitați câte doi cetățeni. În general, a existat un nivel bun de participare, care a reflectat, în linii mari, obiectivele stabilite. Pentru 23 dintre cele 27 de state membre ale UE, obiectivele de participare

au fost atinse. În total, din cei 150 de cetățeni invitați, 140 au participat la cel puțin una dintre sesiuni.

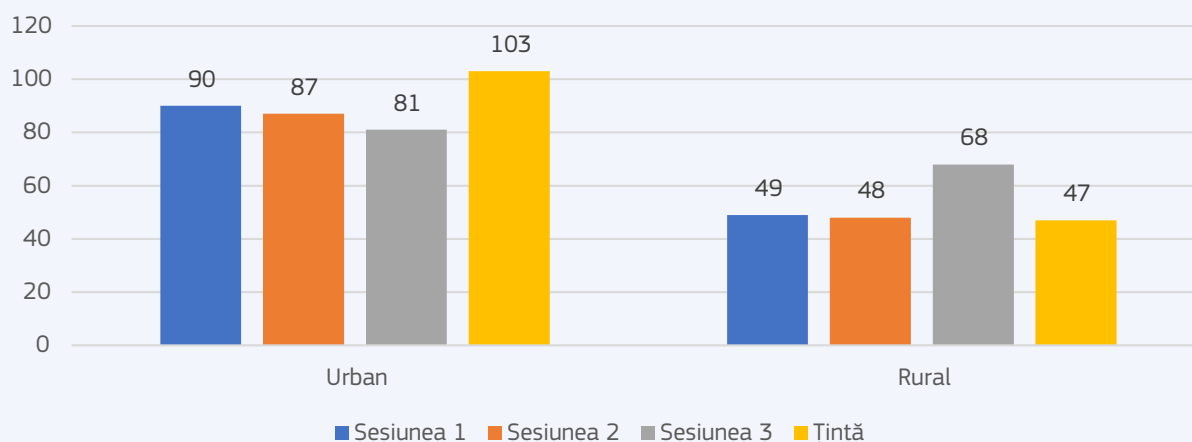
Pentru a se asigura că Grupul de dezbatere reflectă diversitatea populației UE în cea mai mare măsură posibilă, cotele-țintă pentru participanți au fost definite în funcție de caracteristicile sociodemografice prezentate în figura 1 (ponderea participanților se referă la cei 140 de cetățeni care au participat efectiv la cel puțin una dintre sesiuni). O excepție a fost opțiunea de a suprareprezenta tineretul prin recrutarea unei treimi din grup în categoria de vârstă 16-25 de ani, chiar dacă această categorie reprezintă mai puțin de 33 % din populația europeană ⁽³⁾.

Figura 1: Componenta demografică a grupului

Distribuția pe sexe în cadrul sesiunilor



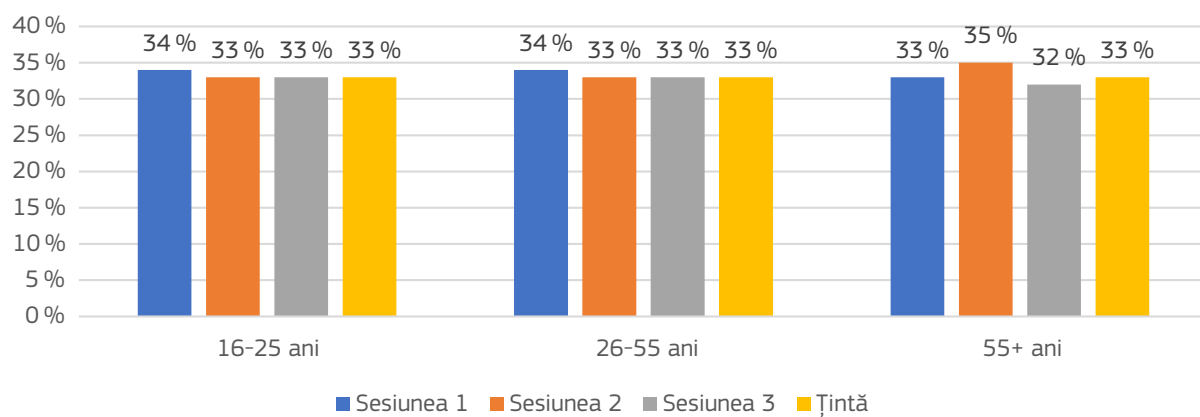
Distribuția participanților în funcție de locul în care locuiesc



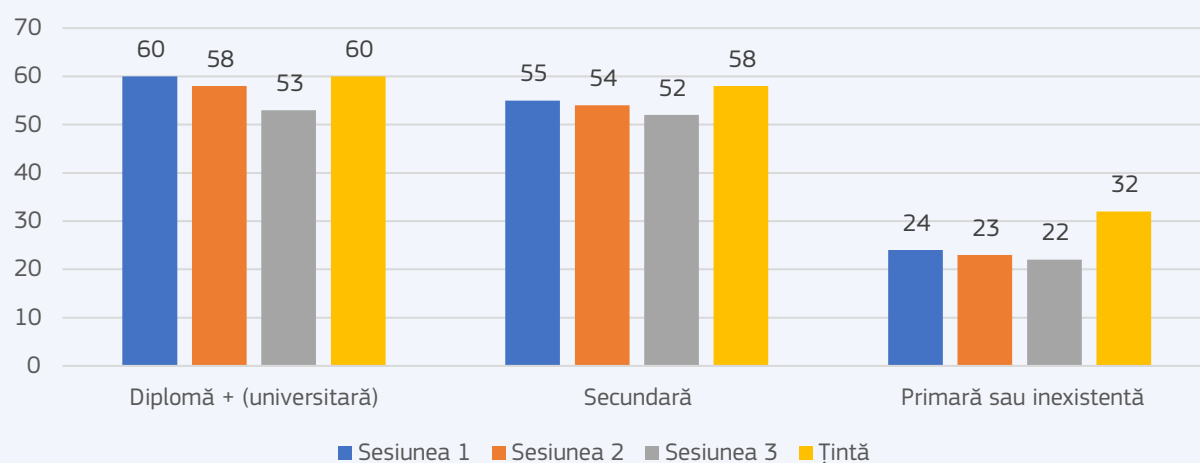
⁽²⁾ Cotele de țară au fost generate utilizând sistemul proporționalității descrescătoare, care este folosit și pentru a calcula numărul de locuri pentru fiecare stat membru în Parlamentul European.

⁽³⁾ În medie, această grupă de vârstă reprezintă 10,6 % din populația UE (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Distribuția în funcție de vârstă în cadrul sesiunilor



Distribuția participanților în funcție de nivelul de educație





2.2. COMITETUL DIRECTOR

Comitetul director a conceput, a organizat și a condus Grupul de dezbateră al cetățenilor europeni privind lumile virtuale. Comitetul s-a reunit o dată pe săptămână pentru a decide cu privire la aspectele conceptuale și organizatorice, inclusiv metodologia, logistica și chestiunile legate de buget. Comitetul a fost alcătuit din funcționari publici ai Comisiei Europene și contractanți. În ceea ce privește Comisia Europeană, două direcții generale au contribuit la activitatea Comitetului director: Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie (DG Connect), responsabilă pentru tehnologiile interactive și inițiativele legate de lumile virtuale, inclusiv viitoarea inițiativă fără caracter legislativ; și Direcția Generală Comunicare (DG Comunicare), responsabilă de noua etapă a implicării cetățenilor și, mai ales, responsabilă de metodologia și organizarea grupurilor de dezbateră ale cetățenilor europeni.

Contractanții au colaborat pentru a concepe și a pune în aplicare această nouă generație de grupuri de dezbateră ale cetățenilor europeni. Recrutarea cetățenilor a fost efectuată de **Kantar Public**, **VO Europe** și **MCI** au fost responsabile pentru comunicarea cu participanții din rândul cetățenilor și pentru acordarea de asistență acestora, precum și pentru toate aspectele

organizatorice ale celor trei sesiuni. În plus, o echipă internațională compusă din **Missions Publiques** (Franța), **ifok** (Germania), fundația **Danish Board of Technology** (Danemarca) și **Deliberativa** (Spania) a reunit experți pentru a concepe și a facilita procesul deliberativ. Partenerii echipei de deliberare și-au pus în comun know-how-ul pentru a concepe procesul participativ general și metodologia pentru fiecare sesiune, împreună cu DG Comunicare și DG Connect. Echipa de deliberare a fost responsabilă de elaborarea unei note conceptuale, care să descrie domeniul de competență al grupului, împreună cu DG Connect și DG Comunicare, și de înființarea unui Comitet consultativ pentru cunoaștere. De asemenea, cu sprijinul DG Connect și al Comitetului pentru cunoaștere, aceasta a recrutat și a instruit vorbitori care i-au ajutat pe cetățeni să înțeleagă chestiunea în complexitatea sa și să abordeze întrebările cetățenilor în cursul celor trei sesiuni. În plus, echipa de deliberare a coordonat comunicările cu cetățenii și cu echipa de sprijin la fața locului, s-a ocupat de moderarea principală și de facilitarea grupului de lucru și a supravegheat raportarea cu privire la rezultate.



2.3. COMITETUL PENTRU CUNOAȘTERE

Implicarea Comitetului pentru cunoaștere, compus din experți în domeniul lumilor virtuale, a îmbunătățit integritatea procesului deliberativ prin garantarea calității, obiectivității, diversității și inteligibilității informațiilor furnizate cetățenilor. Rolul Comitetului pentru cunoaștere a fost acela de a genera și de a furniza cunoștințe și expertiză pentru a crea condiții echitabile pentru toți participanții și de a facilita discuțiile dintre aceștia. Acest lucru s-a realizat, printre alte abordări, prin elaborarea unui set de informații, care a fost distribuit cetățenilor înainte de prima sesiune. Contribuția politică factuală a fost elaborată în strânsă colaborare cu Comitetul director.

Comitetul pentru cunoaștere a ajutat, de asemenea, echipa de deliberare să identifice semnalele slabe (de exemplu, absența dezbaterii), problemele transversale și unghiurile moarte în cadrul deliberărilor cetățenilor (de exemplu, posibile suprapuneri între idei și inițiativele existente ale UE și/sau domeniile în care acțiunile propuse nu sunt neapărat susținute de dovezi). Membrii săi s-au implicat, de asemenea, în verificarea veridicității informațiilor și au răspuns la întrebările cetățenilor în timpul sesiunilor și după încheierea acestora, cu sprijinul unui Centru de cunoaștere și informare (CCI), care a implicat și alți experți din cadrul Comisiei și din afara acesteia. De asemenea, membrii Comitetului pentru cunoaștere au sprijinit echipa de deliberare în efortul său de a organiza în clustere rezultatele intermediare ale

dezbaterilor cetățenilor în principalele categorii de acțiuni pe baza cunoștințelor și experienței lor în materie de lumi virtuale.

Comitetul pentru cunoaștere a fost alcătuit din cinci membri selectați de Comitetul director, pe baza următoarelor criterii: expertiză care acoperă o gamă largă de domenii de cunoaștere; recunoașterea pe scară largă a know-how-ului și a experienței lor în domeniu, în mediul academic, precum și în rândul părților interesate și al omologilor lor; capacitatea de a înțelege, de a recunoaște și de a comunica opinii diverse cu privire la acest subiect, inclusiv posibilele compromisuri; și diversitatea în ceea ce privește genul, naționalitatea și afilierile. În plus, un expert din cadrul DG Connect a prezentat informații despre politicile UE.

Membrii Comitetului pentru cunoaștere au fost:

- **Fabien Bénéto**, consultant WebXR;
- **Cathrine Hasse**, Universitatea din Aarhus;
- **Mariëtte van Huijstee**, Institutul Rathenau;
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, Comisia Europeană, DG Connect;
- **Frank Steinicke**, Universitatea din Hamburg;
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

2.4. CENTRUL DE CUNOAȘTERE ȘI INFORMARE

CCI a fost înființat pentru a răspunde întrebărilor și cererilor de clarificare trimise de cetățeni în timpul deliberărilor. Printre membrii CCI s-au numărat experți din cadrul DG Comunicare și DG Connect, precum și membri ai Comitetului pentru cunoaștere și alți experți. Pe parcursul celor trei sesiuni ale Grupului de dezbateră al cetățenilor europeni privind lumile virtuale, CCI a primit peste 150 de întrebări în scris, dintre care 30

au primit răspuns în scris între sesiunile 1 și 2, în timp ce restul întrebărilor au fost abordate direct de membrii Comitetului pentru cunoaștere în timpul sesiunilor plenare și al grupurilor de lucru. În cadrul celei de a treia sesiuni, membrii CCI au avut scurte intervenții în cadrul celor 12 grupuri de lucru pentru a clarifica eventualele probleme rămase înainte ca cetățenii să își formuleze recomandările finale.

2.5. VORBITORI ȘI EXPOZANȚI

Pe lângă membrii Comitetului pentru cunoaștere, părțile interesate și experții au fost invitați să își prezinte diferite poziții și experiențe în ceea ce privește lumile virtuale. În cursul primei sesiuni, a fost organizată o expoziție pentru a le permite participanților să se familiarizeze mai bine cu diferitele utilizări posibile ale realității virtuale și augmentate. În plus, a fost organizată o scenetă specifică teatrului de improvizație pentru a da viață diferitelor utopii și distopii formulate de cetățeni. Vorbitorii au furnizat informații cu privire la impactul realității virtuale și augmentate asupra

mediului, economiei și societății. Aceștia au dezbătut, de asemenea, importanța implicării mai multor actori și măsurile de precauție care trebuie luate pentru a reduce la minimum posibilele efecte negative. Comitetul pentru cunoaștere s-a asigurat că toate cunoștințele prezentate cetățenilor sunt echilibrate, adecvate și suficient de reprezentative pentru principalele poziții ale factorilor de decizie politică și ale părților interesate din UE. Tabelul 2 conține o listă a vorbitorilor care au luat cuvântul în timpul sesiunilor.



Tabelul 2: Vorbitori din cadrul sesiunilor și standuri de expoziție

SESIUNEA 1	
Cuvânt de deschidere	Dubravka Šuica , vicepreședintă responsabilă cu democrația și demografia, Comisia Europeană
	Pia Ahrenkilde Hansen , directoare generală, Direcția Generală Comunicare, Comisia Europeană
	Yvo Volman , director pentru date, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
Experți ai Comisiei Europene	Rehana Schwinniger-Ladak , șefă de unitate, Tehnologii interactive, soluții digitale pentru cultură și educație, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Anne Bajart , șefă de unitate adjunctă, Tehnologii interactive, Digital pentru cultură și educație, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Gaëtane Ricard-Nihoul , șefă de unitate adjunctă, Unitatea pentru dialoguri cu cetățenii, Direcția Generală Comunicare, Comisia Europeană
Membri ai Comitetului pentru cunoaștere	Fabien Bénéto , expert WebXR independent
	Cathrine Hasse , Departamentul de educație, Universitatea din Aarhus
	Mariëtte van Huijstee , Institutul Rathenau
	Frank Steinicke , Universitatea din Hamburg
	Sara Lisa Vogl , artistă în realitatea virtuală, Women in Immersive Technologies Europe
Standurile din cadrul expoziției și grupul de reprezentării teatrale	D'un seul geste
	XR Intelligence
	PopuLAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Muzeele regale de arte frumoase din Belgia/VR-Hut
	Institutul Rathenau
	Filmul în realitate virtuală al Organizației Națiunilor Unite <i>Clouds over Sidra</i>
	Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
SESIUNEA 2	
Experți ai Comisiei Europene	Renate Nikolay , directoare generală adjunctă, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Yvo Volman , director pentru date, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Rehana Schwinniger-Ladak , șefă de unitate, Tehnologii interactive, soluții digitale pentru cultură și educație, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
Experți și practicieni externi	Matthias C. Kettemann , Institutul Leibniz
	Elisa Lironi , Serviciul European pentru Acțiune Cetățenească
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , Sharing Cities Alliance
Membri ai Comitetului pentru cunoaștere	Bruno Thomas , Consorțiul Internațional al Jurnaliștilor de Investigație
	Fabien Bénéto , expert WebXR independent
	Cathrine Hasse , Departamentul de educație, Universitatea din Aarhus
	Mariëtte van Huijstee , Institutul Rathenau
	Frank Steinicke , Universitatea din Hamburg
	Sara Lisa Vogl , artistă în realitatea virtuală, Women in Immersive Technologies Europe

SESIUNEA 3	
Experți ai Comisiei Europene	Roberto Viola , director general, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Anne Bajart , șefă de unitate adjunctă, Tehnologii interactive, Digital pentru cultură și educație, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Menno Cox , șef de sector pentru aspecte globale ale serviciilor digitale, serviciilor și platformelor digitale, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
	Adelina Cornelia Dinu , responsabilă de proiect, Tehnologii interactive, Sectorul digital pentru cultură și educație, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană
Experți și practicieni externi	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , Institutul McCourt
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Membri ai Comitetului pentru cunoaștere	Fabien Bénétou , expert WebXR independent
	Mariëtte van Huijstee , Institutul Rathenau
Cuvânt de rămas-bun	Dubravka Šuica , vicepreședintă responsabilă cu democrația și demografia, Comisia Europeană
	Thomas Skordas , director general adjunct, Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, Comisia Europeană

2.6. MODERATORI PRINCIPALI

Doi moderatori principali au îndrumat cetățenii în toate cele trei sesiuni și au coordonat discuțiile în plen. Aceștia au furnizat informații cu privire la obiectivul general al grupului și la metodologia sesiunilor individuale, precum și cu privire la aspectele organizaționale ale sesiunilor. Principalii moderatori au facilitat, de asemenea, dezbaterile dintre vorbitorii experți, au asigurat furnizarea de cunoștințe în mod echitabil și imparțial în timpul discuțiilor și au facilitat sesiunile de întrebări și răspunsuri între vorbitori și cetățeni,

precum și interacțiunea dintre moderatori și cetățeni cu privire la conținut și proces. De asemenea, moderatorii principali au reunit toate rezultatele în ședințele plenare finale ale fiecărei sesiuni. Moderatorii principali au fost:

- **Jennifer Rübel**, ifok;
- **Antoine Vergne**, Missions Publiques.

2.7. FACILITATORI

Cetățenii au fost împărțiți în 12 grupuri de lucru, fiecare beneficiind de facilitare și asistență din partea a doi membri din echipa de deliberare: un facilitator cu experiență și un asistent. Sarcina facilitatorilor a fost de a conduce discuțiile în cadrul sesiunilor grupurilor de lucru și de a permite un flux de lucru optimizat, prin:

- crearea unei atmosfere prietenoase și bazate pe respect reciproc pentru a promova contribuții din partea tuturor participanților;
- asigurarea faptului că toți cetățenii au fost informați cu privire la întregul proces și orientarea acestora în activitatea de grup;
- asigurarea atingerii obiectivelor sesiunilor grupului de lucru, și anume facilitarea identificării conflictelor și a dezacordurilor dintre cetățeni și promovarea apariției unor dezbateri și a unui consens între cetățeni;
- monitorizarea calendarului, luarea de notițe și consolidarea rezultatelor deliberărilor în documentele de lucru multilingve și interconectate;

- corelarea cererilor formulate de cetățeni în cadrul grupurilor de lucru cu echipa de sprijin sau cu experții, de exemplu, prin colectarea observațiilor sau a întrebărilor în așteptare;
- participarea la sesiuni de informare cu echipa de deliberare.

Facilitorii experimentați și profesioniști au fost contractați de **Missions Publiques**, **ifok** sau fundația **Danish Board of Technology**. În timpul discuțiilor din cadrul grupurilor de lucru, aceștia au fost sprijiniți de asistenți de facilitare, constând în principal din studenți și stagiați stabiliți la Bruxelles. Toți facilitatorii și asistenții au urmat aceleași instrucțiuni furnizate într-un ghid de facilitare și într-un document de lansare (câte unul pentru fiecare sesiune). Aceștia au participat la două reuniuni specifice de informare și de formare înainte de fiecare sesiune.





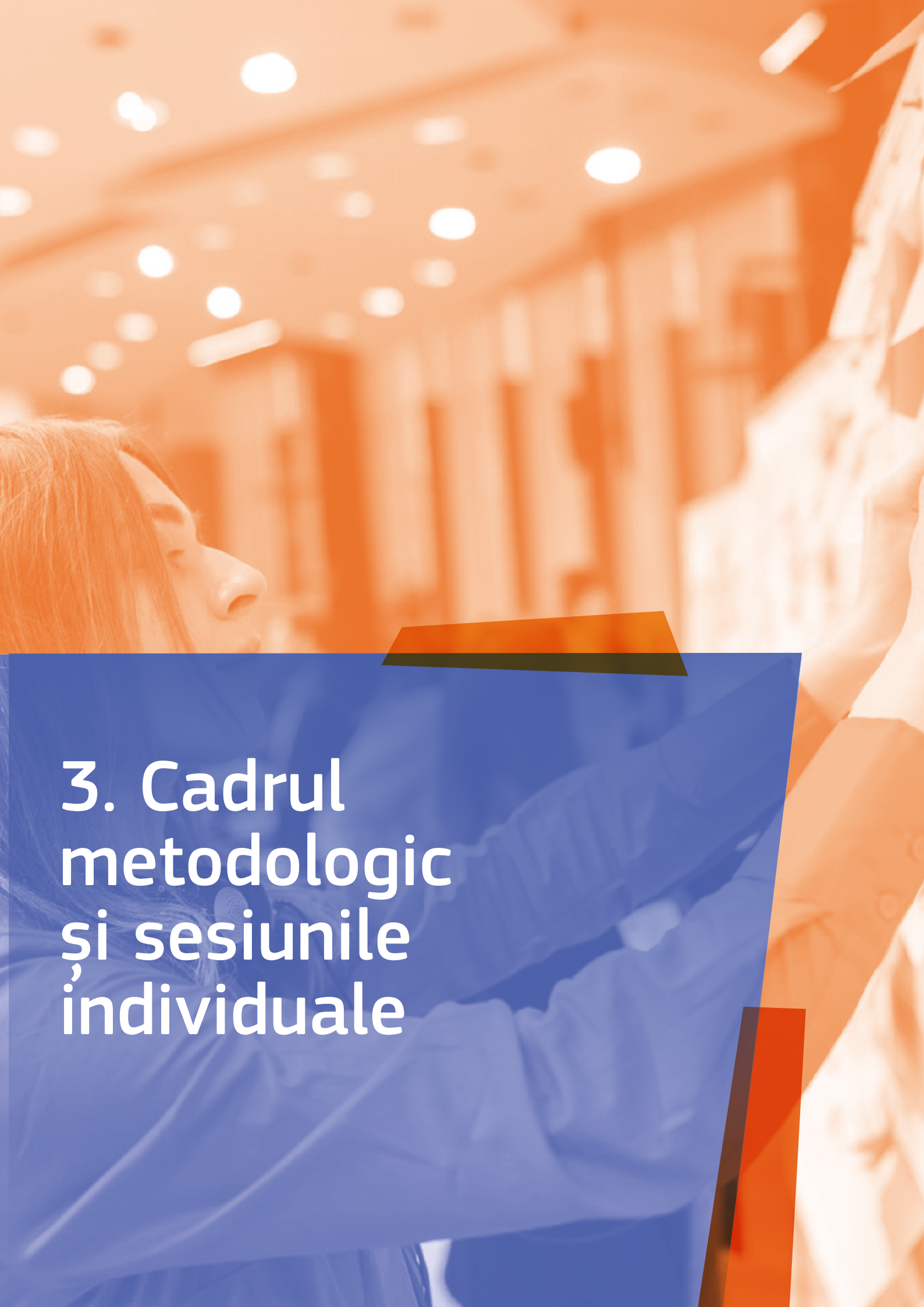
2.8. OBSERVATORI

Un număr limitat de observatori au fost autorizați să urmărească activitatea acestui grup de dezbateri al cetățenilor. Scopul a fost acela de a asigura transparența și vizibilitatea acestui format democratic inovator, menținând în același timp un spațiu sigur pentru cetățenii participanți, care este esențial pentru consolidarea încrederii într-un mediu de dezbateri. Observatorilor li s-a permis să participe și să urmărească discuțiile din cadrul sesiunilor plenare și ale grupurilor de lucru. Numărul maxim de observatori autorizați pentru fiecare sesiune a grupurilor de lucru a fost de trei.

Au existat, de asemenea, observatori interni provenind de la parteneri și de la instituțiile organizatoare (de exemplu, personal intern al DG Comunicare, al DG Connect sau al altor direcții generale și instituții ale UE). Printre observatorii externi s-au numărat cercetători (din universități sau grupuri de reflecție), actori ai societății civile și alte părți interesate. Cu acordul celor interesați, observatorii externi au putut efectua interviuri cu cetățenii numai în scopuri de cercetare, dacă acest lucru nu a împiedicat desfășurarea lucrărilor grupurilor de dezbateri.







3. Cadrul metodologic și sesiunile individuale

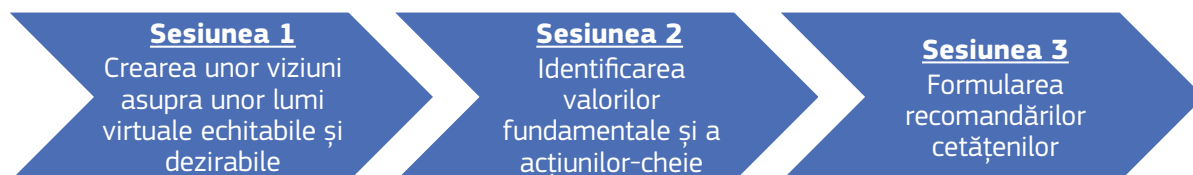


3.1. CADRUL METODOLOGIC

Grupul de dezbatere al cetățenilor europeni privind lumile virtuale a constatat în trei sesiuni, fiecare dintre ele având obiective diferite.

- În cadrul primei sesiuni (desfășurată la fața locului, la Bruxelles), participanților li s-a prezentat chestiunea în dezbatere și au avut ocazia să se cunoască unii pe ceilalți și să își construiască un sentiment de comunitate și de încredere. Aceștia au primit contribuții inițiale din partea experților și au avut ocazia de a experimenta subiectul supus dezbaterii în cadrul grupului prin intermediul unei expoziții pe tema lumilor virtuale. Participanții au reflectat asupra experienței lor în ceea ce privește „lumea digitală” și au creat utopii și distopii care să le reflecte viziunea asupra viitorului.
- A doua sesiune a fost o sesiune online și s-a axat pe crearea unei înțelegeri mai aprofundate a chestiunii în dezbatere. Principalul obiectiv al sesiunii a fost de a încuraja schimbul de idei și de perspective între participanți, de a identifica domeniile de consens și de dezacord și de a formula primele idei pentru punctele de acțiune în patru blocuri tematice separate. Un element deosebit de inovator al acestei sesiuni a fost faptul că sesiunea propriu-zisă s-a desfășurat prin intermediul unei platforme virtuale (Hyperfair).
- Cea de a treia și ultima sesiune (desfășurată la fața locului, la Bruxelles) a fost dedicată modelării recomandărilor pe baza ideilor și a cunoștințelor dobândite în primele două sesiuni și a fost susținută de contribuții suplimentare din partea experților. Cea de a treia sesiune a asigurat elaborarea de către Grupul de dezbatere al cetățenilor a unui set final de valori și principii, precum și a unor recomandări concrete care să poată fi transmise Comisiei și partajate cu părțile interesate relevante.

Figura 2: Fluxul metodologic general al sesiunilor grupului



Pe parcursul sesiunilor desfășurate, a existat suficient timp pentru consolidarea echipelor și schimburi, atât în cadrul sesiunilor plenare, cât și al activității grupului. Structura sesiunilor a fost concepută pentru a încuraja interacțiunea dintre participanți și pentru a se asigura că toate vocile sunt auzite. Întrucât sesiunile Grupului de dezbatere al cetățenilor au avut loc într-un cadru multilingv, cetățenii au putut întotdeauna

să vorbească în limba maternă, beneficiind de sprijinul interpreților. Grupurile de lucru au fost alcătuite într-un mod care a permis o diversitate geografică suficientă, cu o combinație de participanți din țări mari și mici și care vorbeau maximum cinci limbi diferite grupate împreună. Facilitatorii au fost în măsură să conducă discuția în limba lor maternă sau în limba engleză.

3.2. SESIUNEA 1: PROCES ȘI REALIZĂRI

În cursul primei sesiuni, care a avut loc în perioada 24-26 februarie 2023 la Bruxelles, cetățenilor le-a fost prezentată această temă și au construit o viziune

comună despre cum ar trebui să fie lumile virtuale dezirabile și echitabile (utopie) și despre cum nu ar trebui să fie (distopie).

Ziua 1 (vineri, 24 februarie)

Având în vedere că data de 24 februarie a marcat un an de la războiul de agresiune al Rusiei împotriva Ucrainei, grupul de dezbateră a început cu un moment dedicat mărturiilor a cinci cetățeni ucraineni care și-au împărtășit experiențele personale din ultimul an. Comemorarea a fost deschisă de vicepreședinta **Dubravka Šuica**.

Ulterior, cetățenii au fost întâmpinați de moderatorii principali și de reprezentanții Comisiei Europene, **Pia Ahrenkilde Hansen**, directoare generală, DG Comunicare, și de **Yvo Volman**, director pentru date, DG Connect, care au făcut o prezentare generală a domeniului de competență al grupului. O altă introducere a fost oferită de **Gaëtane Ricard-Nihoul** (DG Comuni-

care), care a prezentat pe scurt instituțiile UE, precum și procesul decizional și legislativ. Ulterior, **Rehana Schwinninger-Ladak** (DG Connect) a prezentat subiectul „Lumilor virtuale” mai în detaliu.

După sesiunea plenară, cetățenii au participat la o expoziție în care au putut experimenta cazuri concrete de utilizare a lumilor virtuale. Ei au reflectat, de asemenea, asupra celor mai importante evenimente, amintiri și știri cu privire la experiența lor în lumea digitală, atât din viețile lor personale, cât și pentru societățile europene în ansamblu, prin intermediul unui exercițiu în cursul căruia participanții au fost invitați să creeze un calendar comun.



Ziua 2 (sâmbătă, 25 februarie)

În ziua a doua, cetățenii au fost împărțiți în 12 grupuri de lucru paralele. În primul interval al zilei, discuțiile de grup s-au axat pe experiențele anterioare ale cetățenilor legate de lumea digitală și de lumile virtuale și au putut discuta despre percepțiile, temerile și speranțele lor. După prânz, membrii grupului au lucrat la viziunea lor asupra viitorului lumilor virtuale. În acest scop, ei

și-au imaginat mai întâi lumile virtuale europene din anul 2050 și efectele lor pozitive și negative asupra diferitelor aspecte ale vieții cetățenilor. La sfârșitul zilei, ei au prezentat această viziune asupra viitoarelor lumi virtuale, prin crearea a două colaje reprezentând viziunea distopică și viziunea utopică a acestui viitor.



Ziua 3 (duminică, 26 februarie)

În a treia zi, grupul a reflectat asupra viziunilor elaborate în ziua precedentă. Membrii grupului au discutat, de asemenea, despre cunoștințele de care ar avea nevoie pentru a elabora recomandări solide pentru Comisia Europeană. După o pauză de cafea, toți cetățenii au revenit în plen, unde trei grupuri selectate aleatoriu și-au prezentat viziunea tuturor participanților. Apoi, membrii Comitetului pentru cunoaștere au răspuns întrebărilor adresate de cetățeni în timpul

discuțiilor din cadrul grupului de lucru. În completarea răspunsurilor acestora, un grup de comediați a reacționat, de asemenea, la întrebări. Acest lucru a permis completarea domeniului de aplicare al răspunsurilor cu o abordare mai puțin științifică și rațională, dar cu o legătură mai directă și emoțională cu subiectele și întrebările adresate. Moderatorii principali au prezentat observații finale și au transmis un mesaj de rămas-bun.



ORDINEA DE ZI A SESIUNII 1

Ordinea de zi oficială a sesiunii 1 este prezentată în tabelul 3.

Tabelul 3: Ordinea de zi a sesiunii 1

Vineri (24 februarie 2023)	SESIUNE PLENARĂ – CLĂDIREA CHARLEMAGNE, SALA ALCIDE DE GASPERI
12.30–14.30	<i>Sosire și prânz</i>
14.30–15.00	Întâmpinare și moment dedicat Ucrainei
15.00–15.25	Discursuri de bun venit și introducere privind grupurile de dezbatere ale cetățenilor
15.30–15.45	Destinderea atmosferei
15.45–16.00	Prezentarea subiectului grupului de dezbatere
16.00–16.30	<i>Pauză</i>
16.30–17.00	Prezentare introductivă a expoziției și exercițiu privind calendarul
17.00–19.00	Format mixt: lucrări în plen (sala Gasperi) și expoziție (Centrul pentru vizitatori) în paralel Jumătate dintre participanți rămân în plen; cealaltă jumătate vizitează expoziția. Se schimbă rolurile după o oră.
Sâmbătă (25 februarie 2023)	GRUPURI DE LUCRU
9.30–11.00	Reflecții și schimburi de experiență
11.00–11.30	<i>Pauză</i>
11.30–12.30	Lumile virtuale: ce știm despre ele
12.30–14.00	<i>Pauză de prânz</i>
14.00–15.45	Elaborarea viziunilor
15.45–16.15	<i>Pauză</i>
16.15–18.00	Elaborarea viziunilor
Duminică (26 februarie 2023)	GRUPURILE DE LUCRU ȘI SESIUNEA PLENARĂ
9.15–10.15	Grupuri de lucru: colectarea întrebărilor
10.15–11.15	<i>Pauză de cafea și transferul grupurilor la Charlemagne</i>
11.15–11.45	Plen: prezentarea viziunilor de către grupuri
11.45–13.15	Plen: rundă de discuții și teatru
13.15–13.30	Prezentarea platformei Hyperfair și întrebări
13.30–13.45	Încheiere

3.3. SESIUNEA 2: PROCES ȘI REALIZĂRI

A doua sesiune a grupului a avut loc online în perioada 10-12 martie 2023, pe platforma imersivă Hyperfair. Pe baza rezultatelor sesiunii 1, Comitetul pentru cunoaștere a identificat patru teme transversale de interes pentru cetățeni:

1. economie, locuri de muncă și întreprinderi (inclusiv învățarea și competențele);
2. siguranță și securitate (criminalitate – securitate cibernetică; date și digital; siguranța/securitatea personală);

3. sănătate și bunăstare/mediu (sănătate mintală și fizică);
4. societate (incluziune, accesibilitate, democrație).

Obiectivul acestei sesiuni a fost de a începe lucrările privind valorile și acțiunile care ar putea ghida construirea unor lumi virtuale europene echitabile și dezirabile.

Ziua 1 (vineri, 10 martie)

În prima zi, cetățenii au fost întâmpinați într-o sesiune plenară virtuală pe platforma Hyperfair de către cei doi moderatori. Moderatorii le-au prezentat apoi pe scurt cetățenilor ordinea de zi a celei de a doua sesiuni, înainte de a le da cuvântul experților pentru contribuțiile lor cu privire la fiecare dintre cele patru subiecte.

Blocul tematic 1. Economie, locuri de muncă și întreprinderi (inclusiv învățarea și competențele):

- **Harmen Van Sprang**, Sharing Cities Alliance;
- **Eric Marchiol**, Renault.

Blocul tematic 2. Siguranță și securitate (criminalitate – securitate cibernetică; date și digital; siguranța/securitatea personală):

- **Mariëtte van Huijstee**, Institutul Rathenau, Țările de Jos;
- **Fabien Bénétou**, expert independent WebXR, Belgia.



Sala de ședințe plenară de pe platforma Hyperfair

Blocul tematic 3. Sănătate și bunăstare/mediu (sănătate mintală și fizică):

- **Sara Lisa Vogl**, artistă în realitatea virtuală, Women in Immersive Technologies Europe, Danemarca;
- **Bruno Thomas**, Consorțiul Internațional al Jurnaliștilor de Investigație.

Blocul tematic 4. Societate: incluziune, accesibilitate, democrație:

- **Elisa Lironi**, Serviciul European pentru Acțiune Cetățenească;
- **Matthias C. Kettemann**, Institutul Leibniz.

În urma acestor contribuții, **Yvo Volman**, director pentru date în cadrul DG Connect, le-a prezentat cetățenilor [Declarația UE privind drepturile și principiile digitale](#).

Ziua 2 (sâmbătă, 11 martie)

În a doua zi, cetățenii au fost împărțiți în 12 sesiuni paralele ale grupurilor de lucru, care au beneficiat de un serviciu de interpretare simultană și de sprijinul unor facilitatori experimentați. În cursul primei runde, fiecare grup a lucrat pe baza „Declarației UE privind drepturile și principiile digitale” și a identificat care sunt cele mai importante trei valori pentru ei. În cursul celei de a doua runde, fiecare bloc tematic a fost repartizat în trei grupuri de lucru cărora li s-a solicitat să formuleze până la trei domenii de acțiune care ar

putea contribui la realizarea unor lumi virtuale dezirabile și echitabile. De la a treia la a cincea rundă, grupurile au formulat reacții cu privire la celelalte blocuri tematice. În acest scop, un facilitator a prezentat punctele de acțiune elaborate de un grup anterior. Grupul destinat al punctelor de acțiune a colectat apoi sugestii, observații și întrebări cu privire la acestea timp de o oră, înainte de a trece la un nou bloc tematic. Subiectele discutate de cele 12 subgrupuri sunt prezentate în tabelul 4.



Tabelul 4: Subiectele discutate de cele 12 grupuri de lucru

Numerele grupurilor	SUBIECT
1, 2, 3	Economie, locuri de muncă și întreprinderi (inclusiv învățarea și competențele)
4, 5, 6	Siguranță și securitate (criminalitate – securitate cibernetică; date și digital; siguranța/securitatea personală)
7, 8, 9	Sănătate și bunăstare/mediu (sănătate mintală și fizică)
10, 11, 12	Societate (incluziune, accesibilitate, democrație)

Ziua 3 (duminică, 12 martie)

În a treia zi, grupurile au primit feedbackul obținut în cursul sesiunii anterioare, înainte de a finaliza valorile și domeniile de acțiune la care începuseră să lucreze.

După o pauză de cafea, toți cetățenii s-au reunit în sesiunea plenară virtuală. În primul rând, **Renate Nikolay**, directoare generală adjunctă în cadrul DG Connect, a oferit cetățenilor informații suplimentare cu privire la activitatea în curs a Comisiei. Apoi, repre-

zentanții selectați aleatoriu care au lucrat la fiecare bloc tematic și-au prezentat punctele de acțiune. Doi membri ai Comitetului pentru cunoaștere, **Rehana Schwinninger-Ladak** (DG Connect) și **Frank Steinicke** (Departamentul de informatică, Universitatea din Hamburg), au reacționat la aceste puncte. Moderatorii principali au prezentat observații finale și au transmis un mesaj de rămas-bun.

ORDINEA DE ZI A SESIUNII 2

Ordinea de zi oficială a sesiunii 2 este prezentată în tabelul 5.

Tabelul 5: Ordinea de zi a sesiunii 2

Vineri (10 martie 2023)	PLEN
14.10–14.25	Primirea și revizuirea rezultatelor sesiunii 1
14.25–14.50	Dezbateri pe subiectele: economie, locuri de muncă și întreprinderi
14.50–15.10	<i>Pauză</i>
15.10–16.05	Dezbateri pe subiectele: siguranță și securitate și sănătate și bunăstare/mediu
16.05–16.25	<i>Pauză</i>
16.25–16.50	Dezbateri pe subiectele: societate: incluziune și acces
16.50–17.10	<i>Pauză</i>
17.10–17.50	Prezentarea Declarației UE privind drepturile și principiile digitale
17.50–18.00	Etapele următoare și observații finale
Sâmbătă (11 martie 2023)	GRUPURI DE LUCRU
9.30–10.45	Blocul 1: valorile noastre fundamentale pentru lumile virtuale europene
10.45–11.15	<i>Pauză</i>
11.15–12.30	Blocul 2: principalele puncte de acțiune pentru tema 1
12.30–14.00	<i>Pauză de prânz</i>
14.00–15.05	Blocul 3: reacții și puncte de acțiune pentru tema 2
15.05–15.20	<i>Pauză</i>
15.20–16.25	Blocul 4: reacții și puncte de acțiune pentru tema 3
16.25–16.55	<i>Pauză</i>
16.55–18.00	Blocul 5: reacții și puncte de acțiune pentru tema 4
Duminică (12 martie 2023)	GRUPURI DE LUCRU
9.30–10.50	Ierarhizarea valorilor metaversului și consolidarea punctelor de acțiune
	PLEN
11.05–11.15	Discuție cu Renate Nikolay, directoare generală adjunctă a DG Connect, Comisia Europeană
11.10–12.05	Sesiunea nr. 1 de prezentare și reacții
12.05–12.25	<i>Pauză</i>
12.25–13.15	Sesiunea nr. 2 de prezentare și reacții
13.15–13.25	Valorile cetățenilor europeni pentru viitorul metavers
13.25–13.30	Încheiere și observații finale

3.4. SESIUNEA 3: PROCES ȘI REALIZĂRI

În cadrul celei de a treia sesiuni, din 21-23 aprilie 2023, cetățenii și-au finalizat recomandările. Reuniți în persoană la Bruxelles, aceștia au discutat feedbackul și contribuțiile furnizate de vorbitori și de Comitetul

pentru cunoaștere în cadrul grupurilor de lucru înainte de finalizarea recomandărilor. Într-o evaluare finală, fiecare cetățean și-a exprimat nivelul de sprijin pentru fiecare dintre recomandări.



Facilitatorii numără voturile în timpul discuției privind valorile

Ziua 1 (vineri, 21 aprilie)

În prima zi, cetățenii au fost întâmpinați în plen de către cei doi moderatori principali. Moderatorii au prezentat apoi pe scurt cetățenilor ordinea de zi a celei de a treia sesiuni, iar **Roberto Viola**, director general în cadrul DG Connect, a transmis un mesaj de întâmpinare. Cetățenii au fost apoi împărțiți în două grupuri de dezbatere de câte o jumătate de sesiune plenară.

→ Prima discuție s-a axat pe aspecte pe care participanții le-au identificat în cadrul celei de a doua sesiuni și care au fost esențiale pentru discuțiile privind recomandările finale. Obiectivul a fost acela de a determina grupul să se gândească

la probleme nerezolvate legate de identitatea digitală și de modelele economice.

→ A doua discuție s-a axat pe valorile prezentate de cetățeni în sesiunea anterioară. Obiectivul a fost de a le oferi posibilitatea de a reflecta asupra acestor valori înainte de a începe discuțiile cu privire la recomandările finale.

Aceste discuții au servit drept bază pentru deliberările grupurilor de lucru din ziua 2. Scopul a fost acela de a provoca dificultăți cognitive, permițând cetățenilor să recunoască complexitatea problemei în cauză.

Ziua 2 (sâmbătă, 22 aprilie)

În a doua zi, cetățenii au lucrat în subgrupuri, pentru a-și elabora recomandările finale. Experții au vizitat grupurile de lucru pentru a răspunde la întrebările rămase.



Ziua 3 (duminică, 23 aprilie)

În sesiunea plenară finală, raportorii celor 12 grupuri de lucru și-au prezentat recomandările respective întregului grup de dezbatere al cetățenilor, iar cetățenii au avut posibilitatea de a adresa întrebări pentru a clarifica eventualele incertitudini. În urma prezentării tuturor recomandărilor, cetățenilor li s-a cerut să își

exprime nivelul de sprijin pentru fiecare recomandare, pe o scară de la 1 la 6, utilizând buletine de vot anonime, în care nivelul 1 înseamnă „Nu sunt deloc de acord”, iar nivelul 6 înseamnă „Sunt întru totul de acord”.

ORDINEA DE ZI A SESIUNII 3

Ordinea de zi oficială a sesiunii 3 este prezentată în tabelul 6.

Tabelul 6: Ordinea de zi a sesiunii 3

Vineri (21 aprilie 2023)	SESIUNE PLENARĂ – CLĂDIRA CHARLEMAGNE, SALA ALCIDE DE GASPERI
13.00–14.30	<i>Sosire și prânz</i>
14.30–14.50	Întâmpinare
14.50–15.00	Contribuția directorului general al DG Connect, Roberto Viola
15.00–15.20	<i>Pauză – schimbarea sălii</i>
15.20–18.30	Jumătate de sesiune plenară Jumătate dintre participanți lucrează la tensiuni (modele economice/identitate digitală) Jumătate dintre participanți lucrează la valori Apoi participanții își schimbă rolurile
Sâmbătă (22 aprilie 2023)	GRUPURI DE LUCRU
9.30–11.00	Sesiunea 1: de la puncte de acțiune la recomandări
11.00–11.30	<i>Pauză</i>
11.30–13.00	Sesiunea 2: contribuții din partea experților și sesiuni de întrebări și răspunsuri în cadrul grupurilor
13.00–14.30	<i>Pauză de prânz</i>
14.30–16.00	Sesiunea 3: analiza activității altor grupuri
16.00–16.30	<i>Pauză</i>
16.30–18.00	Sesiunea 4: finalizarea recomandărilor
Duminică (23 aprilie 2023)	PLEN
9.30–11.15	Prezentarea recomandărilor
11.15–11.45	<i>Pauză</i>
11.45–12.30	Prezentarea recomandărilor
12.30–13.30	Rezultatele votului Cuvânt de încheiere din partea DG Connect și a vicepreședintei Dubravka Šuica Încheiere și mesaj de rămas-bun
13.30–13.40	<i>Poza de grup</i>

Grupul de dezbateră al cetățenilor a elaborat 23 de recomandări, care au primit niveluri foarte similare de sprijin în cursul votului final din ultima zi. Recomandă-

rile complete, inclusiv titlul, corpul textului principal și justificarea, pot fi găsite în anexă.





4. Etapele următoare

În activitatea lor de elaborare a recomandărilor, cetățenii au arătat un **nivel ridicat de angajament și implicare** și au reușit să elaboreze o versiune orientată spre viitor pentru lumile virtuale, în pofda complexității și noutății unui subiect în care multe variabile rămân necunoscute. În cursul primei reuniuni a grupului de dezbatere, membrii grupului au participat la o expoziție în care au putut afla informații mai aprofundate și au putut experimenta exemple concrete și cazuri de utilizare a lumilor virtuale, în timp ce secțiunea online s-a desfășurat la rândul său prin intermediul unei platforme dedicate lumilor virtuale.

Cele 23 de recomandări ale acestui grup – astfel cum sunt enumerate în anexă – adoptă o **abordare sistemică amplă** și vizează apariția lumilor virtuale la nivel mai general. Recomandările cetățenilor subliniază că dezvoltarea lumilor virtuale ar trebui să se bazeze pe drepturile, legile și valorile digitale ale UE, vizând astfel lumi virtuale favorabile incluziunii, accesibile, transparente și durabile. De exemplu, cetățenii recomandă acțiuni pentru a asigura accesibilitatea la lumile virtuale pentru toți, solicită formulare de consimțământ pentru prelucrarea datelor ușor de utilizat și subliniază importanța utilizării energiei verzi în procesul de dezvoltare. Cetățenii au subliniat, de asemenea, necesitatea unei colaborări strânse între toate părțile interesate relevante, inclusiv actorii din mediul academic, de afaceri și legislativ. Prin stabilirea de standarde bazate pe valori democratice, cetățenii și-au exprimat speranța clară ca **Europa să devină un actor mondial puternic** în noile lumi virtuale, contribuind astfel la definirea normelor globale.

Recomandările reafirmă necesitatea unei **abordări bazate pe dovezi** pentru a orienta dezvoltarea lumilor virtuale **centrate pe factorul uman**, subliniind importanța cercetării pentru evaluarea impactului asupra sănătății și a forumurilor participative favorabile incluziunii în vederea stabilirii unor standarde comune. Recomandările recunosc, de asemenea, importanța **sensibilizării, a educației și a alfabetizării digitale a cetățenilor**.

Recomandările cetățenilor asociază lumile virtuale cu necesitatea unor politici care să contribuie la valorificarea oportunităților și la abordarea provocărilor. De exemplu, **piața forței de muncă ar trebui să țină seama de particularitățile lumilor virtuale** pentru a beneficia pe deplin de oportunitățile de afaceri digitale. Lumile virtuale ar trebui să fie compatibile cu obiectivul mai larg al **economiei circulare**, iar acțiunile conexe ar trebui să abordeze atât responsabilitatea industriei, cât și a cetățenilor. În același timp, cetățenii au petrecut, de asemenea, timp semnificativ pentru a discuta aspecte legate de siguranță și securitate, inclusiv aplicarea legii, viața privată și protecția grupurilor vulnerabile. Cetățenii doresc lumi virtuale care sunt **monitorizate în mod corespunzător** din punctul de vedere al comportamentului antisocial și al criminalității, fără a lăsa autoreglementarea la latitudinea platformelor foarte mari.

Unele recomandări reflectă **colaborarea recentă și în curs** a Comisiei Europene cu statele membre și cu părțile interesate în ceea ce privește transformarea digitală, reafirmând necesitatea unei acțiuni la nivelul UE în acest domeniu. Legislația recentă (cum ar fi Re-





gulamentul privind guvernarea datelor, Regulamentul privind piețele digitale, Regulamentul privind serviciile digitale), precum și legislația propusă (cum ar fi Actul privind inteligența artificială și Actul privind datele) reflectă bine nevoile de garanții și condiții de piață echitabile prezentate de cetățeni, asigurând în același timp o transformare digitală durabilă, centrată pe factorul uman, principalul obiectiv al Declarației europene privind drepturile și principiile digitale. În plus, în septembrie 2022, Comisia a lansat coaliția industrială pentru realitatea virtuală și augmentată. Aceasta facilitează dialogul cu părțile interesate, contribuind la elaborarea politicilor și la identificarea principalelor provocări și oportunități pentru sectorul european al realității virtuale/realității augmentate.

Recomandările cetățenilor indică, de asemenea, **aspecte care trebuie analizate în continuare**, cum ar fi securitatea datelor cu caracter personal. Deși există deja o legislație europeană cuprinzătoare pe această temă (Regulamentul general privind protecția datelor – RGPD), impactul lumilor virtuale asupra utilizării unor noi tipuri de date, cum ar fi cele biometrice, ar putea fi examinat în continuare în activitatea Comisiei.

Recomandările cetățenilor **evidențiază, de asemenea, o serie de posibile acțiuni viitoare** din partea Comisiei, a statelor membre și a altor actori. În conformitate cu recomandările cetățenilor, Comisia propune în **Comunicarea** „O inițiativă a UE privind Web 4.0 și lumile virtuale: în avangarda următoarei tranziții tehnologice” o serie de acțiuni care răspund preocupărilor cetățenilor.

Având în vedere competențele Uniunii și resursele disponibile, acțiunile prezentate în comunicare abordează următoarele recomandări: recomandarea nr. 4 (Sprijin financiar pentru dezvoltarea lumilor virtuale), recomandarea nr. 5 (Forumuri participative pentru activități de dezvoltare, reglementări și standarde comune), recomandarea nr. 10 (Formarea cadrelor didactice cu privire la lumile virtuale și la instrumentele digitale),

recomandarea nr. 14 (Lumile virtuale: să construim împreună un viitor sănătos în mod responsabil!), recomandarea nr. 23 (UE ca actor puternic/deschizător de drumuri în lumile virtuale). Unele recomandări prezentate sunt în curs de elaborare în diferite direcții de lucru, cum ar fi recomandarea nr. 19 (Necesitatea de a elabora reglementări privind identitatea digitală la nivelul UE), care conține propunerea privind identitatea digitală. Acțiunile anunțate vizează promovarea unei abordări comune cu statele membre și cu părțile interesate pentru a **spori gradul de conștientizare și a sprijini dezvoltarea unor lumi virtuale accesibile, deschise, sigure și durabile**, dispunerea de informații și instrumente ușor de utilizat care să le permită cetățenilor să gestioneze **identitățile virtuale**, datele și activele virtuale atunci când utilizează lumile virtuale, sprijinirea sectorului cercetării și dezvoltării la nivel european, sprijinirea standardelor deschise și o mai bună înțelegere a impactului lumilor virtuale asupra sănătății și bunăstării.

Rezultatul grupului va sprijini activitatea generală a Comisiei și poate **servi, de asemenea, drept ghid pentru a ajuta statele membre să elaboreze acțiuni de politică legate de lumile virtuale**. În ceea ce privește elaborarea politicilor de către Comisia Europeană, recomandările completează rezultatele consultării publice desfășurate de Comisie și oferă un punct de referință pentru abordarea generală și acțiunile viitoare ale Comisiei. Activitatea desfășurată de cetățeni reprezintă o **sursă prețioasă de inspirație** și o contribuție relevantă pentru anii următori și va **contribui la activitatea sa și la propunerile de politici** legate de lumile virtuale emergente. De asemenea, recomandările oferă o bază valoroasă pentru acțiunile numeroaselor părți interesate implicate în dezvoltarea de noi lumi virtuale. Cetățenii vor fi informați în continuare cu privire la principalele evoluții din lumea virtuală, cum ar fi adoptarea inițiativei și noile inițiative care decurg din activitatea lor în cadrul grupului.

The background of the slide is a photograph of a call center. Several female employees are visible, wearing headsets and looking towards the right. They appear to be engaged in their work. The image is overlaid with a semi-transparent orange filter. A large, dark blue geometric shape, resembling a stylized 'A' or a series of overlapping triangles, is positioned on the left side of the slide. The text 'Anexă: Rezultate' is written in white, bold, sans-serif font within this blue shape.

Anexă: Rezultate

1. VALORI CETĂȚENEȘTI ȘI RECOMANDĂRI COMPLETE

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

1

LIBERTATEA DE ALEGERE

Utilizarea lumilor virtuale este o alegere liberă pentru persoanele fizice, fără dezavantaje pentru cele care nu participă.

2

DURABILITATE

Organizarea și utilizarea lumilor virtuale este prietenoasă cu mediul.

3

CENTRAREA PE FACTORUL UMAN

Dezvoltarea tehnologică și reglementarea lumilor virtuale deservesc și respectă nevoile, drepturile și așteptările utilizatorilor.

4

SĂNĂTATE

Sănătatea fizică și mentală umană ca pilon fundamental pentru dezvoltarea și utilizarea lumilor virtuale.

5

EDUCAȚIE ȘI ALFABETIZARE

Educația, sensibilizarea și competențele privind modul de utilizare a lumilor virtuale sunt plasate în centrul dezvoltării lumilor virtuale.

6

SIGURANȚĂ ȘI SECURITATE

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.

7

TRANSPARENȚĂ

1) Reglementările transparente protejează persoanele, datele lor cu caracter personal, sănătatea lor psihologică și fizică.
2) Utilizarea datelor (de către terți) este transparentă.

8

INCLUZIUNE

Se asigură același nivel de accesibilitate pentru toți cetățenii, indiferent de vârstă, venit, competențe, disponibilitate tehnologică, țară etc.

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	Sprrijinirea 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	Agencia 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

2. RECOMANDĂRI

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. 1

PIEȚELE MUNCII ÎN LUMILE VIRTUALE EUROPENE



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



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?

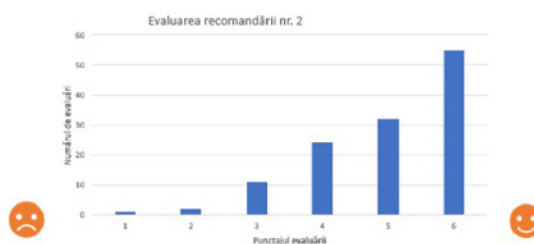
Propunem armonizarea formării în toate statele membre ale UE. Recunoscând contextele naționale, formarea ar trebui să vizeze includerea, în linii mari, a aceluiași conținut și ar trebui să urmeze același cadru în toate țările europene. Ar trebui să existe o certificare și o recunoaștere reciprocă a calificărilor.

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.

Recomandarea nr. 2

CREAREA UNEI FORMĂRI ARMONIZATE ÎN
DOMENIUL MUNCII ÎN LUMILE VIRTUALE



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

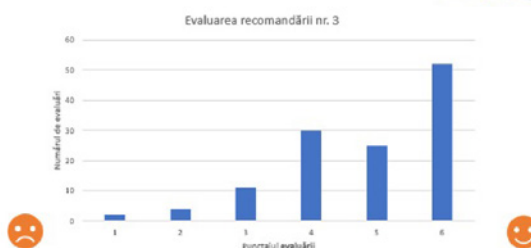
Întregul proces se repetă periodic, la un interval de cel mult doi ani.

Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

Recomandarea nr. 3

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



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

Recomandarea nr. 4**Sprijin 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.

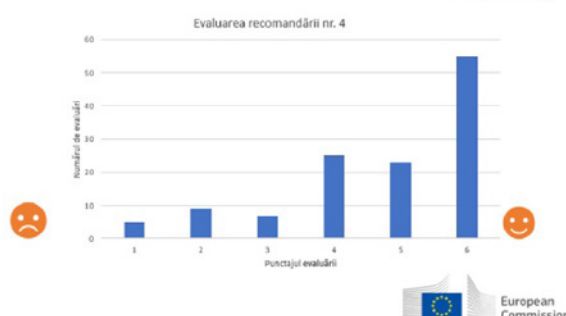
Pasul 2: furnizarea de finanțare.

Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

Recomandarea nr. 4

SPRIJIN FINANCIAR PENTRU DEZVOLTAREA
LUMILOR VIRTUALE



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?

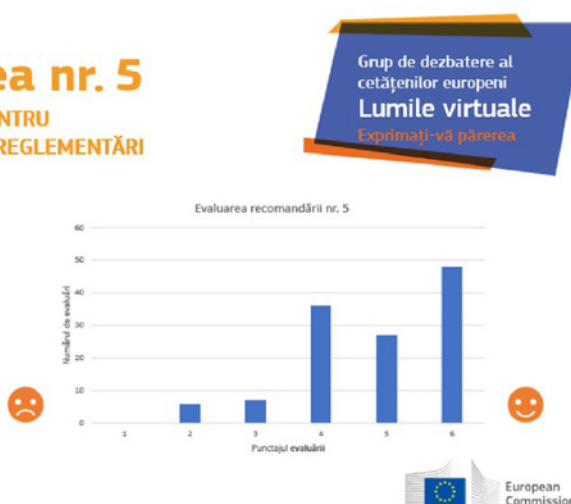
Diferite grupuri de experți (cercetători, părți interesate, legiuitori, funcționari, dar și utilizatori) ar trebui să se reunească în funcție de subiecte precum educația, sănătatea mintală etc. Această colaborare ar trebui instituționalizată, ceea ce presupune reuniuni periodice și bine pregătite, bazate 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. 5

FORUMURI PARTICIPATIVE PENTRU
ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE, REGLEMENTĂRI
ȘI STANDARDE COMUNE



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?

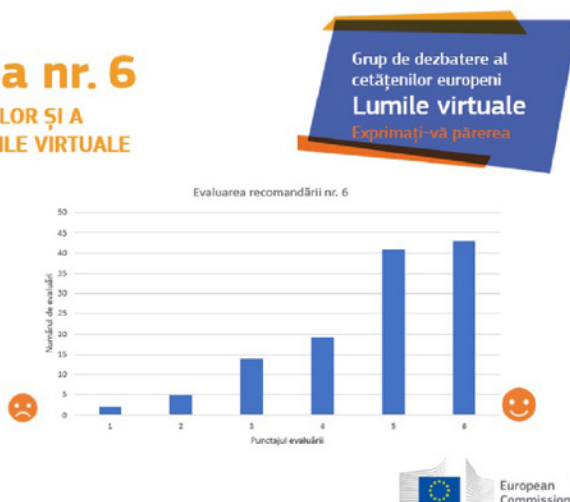
Certificatele ar urma să se bazeze pe standarde comune care urmează să fie definite. Certificatele ar putea fi diferite în funcție de nivelul de utilizare a unei lumi virtuale. De exemplu, standardele care trebuie aplicate în cazul jocurilor de noroc ar fi diferite de standardele pentru serviciile bancare 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.

Recomandarea nr. 6

CERTIFICAREA ÎNTREPRINDERILOR ȘI A UTILIZATORILOR PENTRU LUMILE VIRTUALE



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?

Recomandarea nr. 7

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



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.

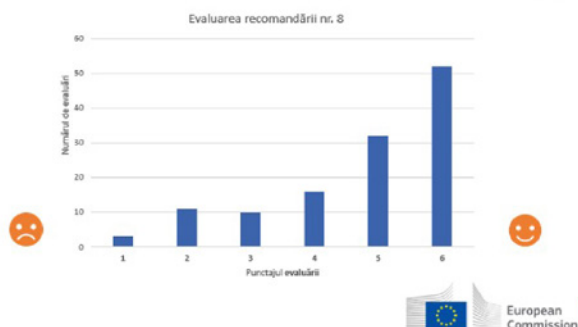
Recomandarea nr. 8

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

Medie

4,8

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



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.

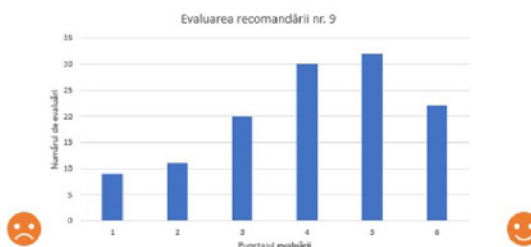
Justificare

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.

Recomandarea nr. 9

INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ CA SPRIJIN
PENTRU POLIȚIE ÎN LUMILE VIRTUALE

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



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?

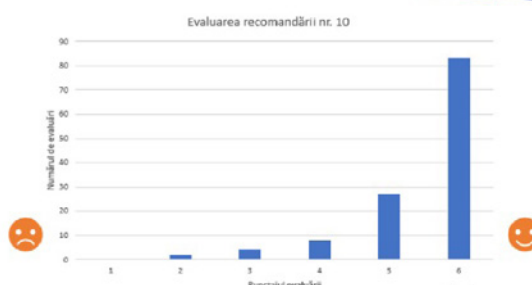
UE ar trebui să emită orientări solide prin care să solicite statelor membre să includă „cursuri privind lumile virtuale și instrumentele digitale” în formarea cadrelor didactice la nivel național. Cadrele didactice ar trebui, de asemenea, să beneficieze de cursuri obligatorii de perfecționare, care 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. 10

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



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.

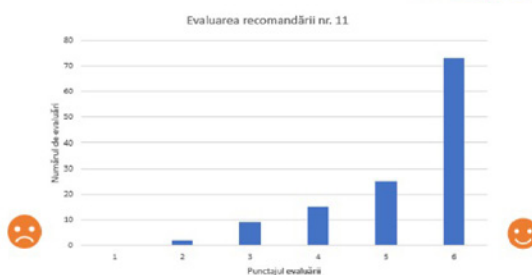
Justificare

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.

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



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 vizati 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.

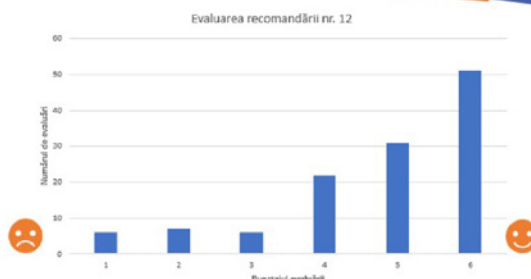
Justificare

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. 12

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



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.

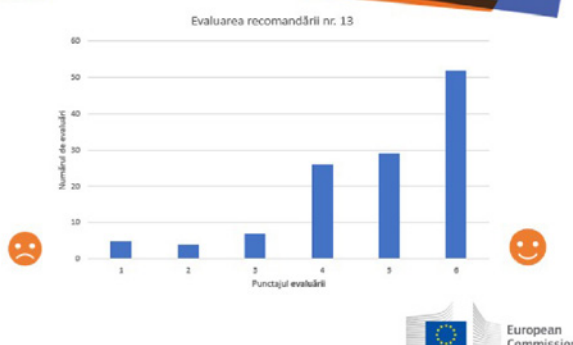
De asemenea, ar trebui promovată o mai mare transparență: consumatorii trebuie să fie în măsură să cunoască amprenta de mediu generată de utilizarea lumilor virtuale și să facă alegeri în cunoștință de cauză. Acest lucru se poate realiza printr-un sistem de clasificare a produselor vândute pe care întreprinderile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

Recomandarea nr. 13

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



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

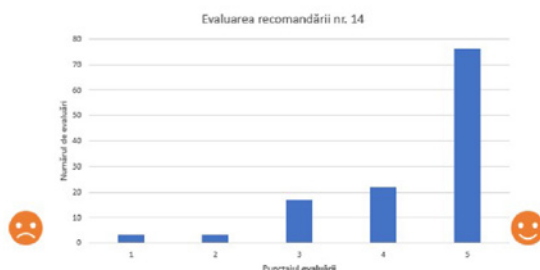
Cetățenii sprijină această recomandare. Nu trebuie să reproducem greșelile trecutului, avem nevoie de cercetare pentru a înțelege impactul lumii virtuale asupra sănătății noastre.

Recomandarea nr. 14

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

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

Medie
5,3



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?

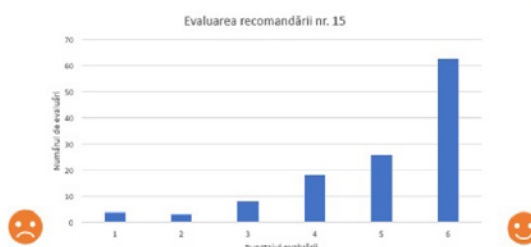
Acești indicatori vor trebui să evolueze în timp prin cercetare și prin asigurarea unei diseminări transparente și a accesului liber la informații. Indicatorii ar putea contribui la introducerea unor standarde de certificare pe care întreprinderile să le respecte atunci când furnizează serviciile (acordând 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.

Recomandarea nr. 15
INDICATORI PENTRU LUMI VIRTUALE SĂNĂTOASE,
FAVORABILE INCLUZIUNII, TRANSPARENTE ȘI DURABILE

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



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 dezbatere.
- 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 dezbaterea 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

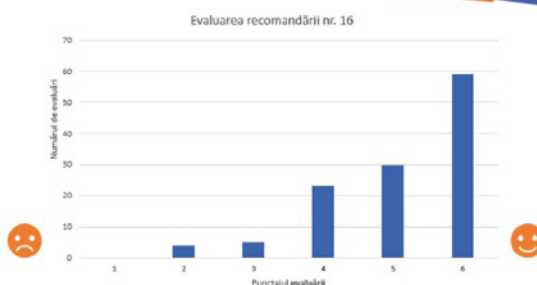
Orientările ar trebui diseminate în diverse moduri: prin educație formală și campanii de sensibilizare.

Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

Recomandarea nr. 16

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



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 dezbateră 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:

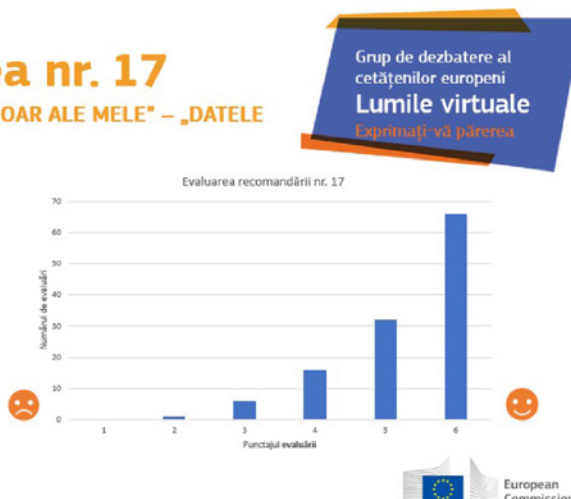
- Ce date sunt colectate?
- Cum și dacă vor fi șterse aceste date?
- Cât timp vor păstra datele respective?
- Cum și unde ar trebui stocate datele?
- Flexibilitatea cu privire la datele pe care doriți să le partajați pentru a utiliza platformele online.

Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

Recomandarea nr. 17

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



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

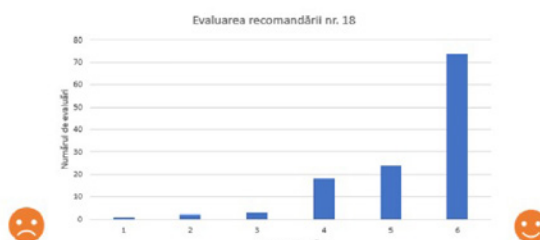
Pentru a crea o lume virtuală europeană, punctul de plecare este asigurarea unei conexiuni egale pentru fiecare cetățean european. Prin urmare, este necesar un plan de dezvoltare a infrastructurii digitale la nivelul UE.

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. 18

DEZVOLTAREA INFRASTRUCTURII DIGITALE



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/sanțiuni în cazul în care furnizorii de servicii încalcă reglementările.

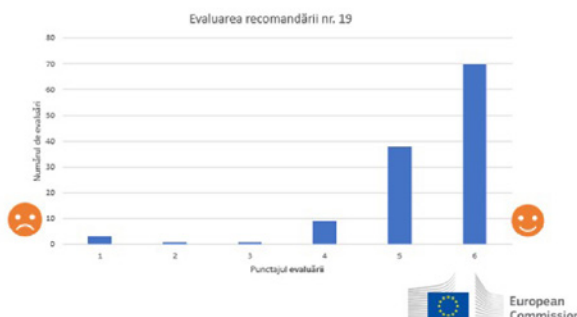
Justificare

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.

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 dezbateri al
cetățenilor europeni
Lumile virtuale
Exprimați-vă părerea



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.

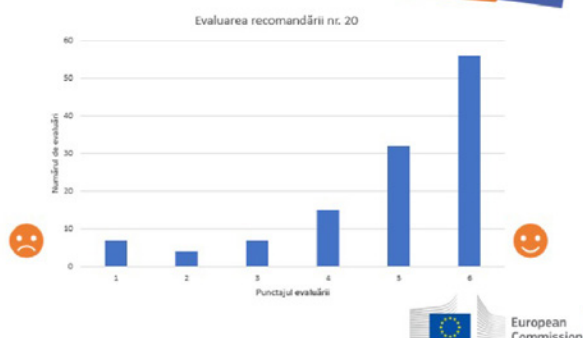
Orice persoană ar trebui să aibă libertatea de a decide dacă să participe (sau nu) la platformele pentru cetățeni din metavers, fără riscul excluderii.

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. 20

ACCESIBILITATE PENTRU TOȚI – NIMENI NU ESTE LĂSAT ÎN URMĂ



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.

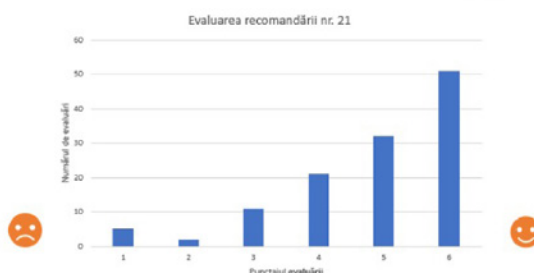
Normele reduc la minimum riscul de activitate infracțională și nocivă în metavers.

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

Recomandarea nr. 21

CADRE JURIDICE PENTRU TRANSPARENȚA ȘI PROTECȚIA TUTUROR
PERSOANELOR ÎN METAVERS – STABILIREA GRUPURILOR
VULNERABILE PRIORITARE

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



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.

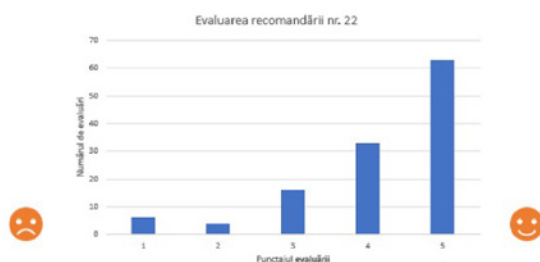
Eticheta/certificarea trebuie să fie ușor de înțeles (de exemplu, emoticoane, litere: A-B-C-D). Este important ca fiecare utilizator să fie informat cu privire la eticheta/certificarea unei aplicații înainte de a o utiliza. Eticheta/certificarea ar trebui să servească drept ghid, pe baza căruia persoanele 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. 22

ETICHETE/CERTIFICATE UE PRIVIND APLICAȚIILE DIN LUMILE VIRTUALE



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.

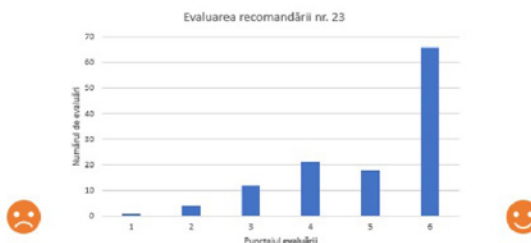
Justificare

Cetățenii nu au furnizat nicio justificare.

Recomandarea nr. 23

UE CA ACTOR PUTERNIC/DESCHIZĂTOR DE DRUMURI ÎN LUMILE VIRTUALE

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



3. 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

CONTACTAȚI UE

În persoană

În întreaga Uniune Europeană există sute de centre Europe Direct. Puteți găsi adresa centrului cel mai apropiat de dumneavoastră online (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_ro).

La telefon sau în scris

Europe Direct este un serviciu care vă răspunde la întrebările privind Uniunea Europeană. Puteți accesa acest serviciu:

- apelând numărul gratuit: 00 800 6 7 8 9 10 11 (unii operatori pot taxa aceste apeluri);
- apelând numărul standard: +32 22999696;
- folosind formularul: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_ro.

GĂSIȚI INFORMAȚII DESPRE UE

Online

Informații despre Uniunea Europeană în toate limbile oficiale ale UE sunt disponibile pe site-ul Europa (european-union.europa.eu).

Publicații ale UE

Puteți vizualiza sau comanda publicații ale UE la op.europa.eu/ro/publications. Mai multe exemplare ale publicațiilor gratuite pot fi obținute contactând Europe Direct sau centrul dumneavoastră local de documentare (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_ro).

Dreptul UE și documente conexe

Pentru accesul la informații juridice din UE, inclusiv la ansamblul legislației UE începând din 1951 în toate versiunile lingvistice oficiale, accesați site-ul EUR-Lex (eur-lex.europa.eu).

Date deschise ale UE

Portalul data.europa.eu oferă acces la seturile de date deschise ale instituțiilor, organismelor și agențiilor UE. Aceste date pot fi descărcate și reutilizate gratuit, atât în scopuri comerciale, cât și necomerciale. Portalul oferă, de asemenea, acces la o multitudine de seturi de date din țările europene.



Oficiul pentru Publicații
al Uniunii Europene

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06600-3
ISBN 978-92-68-06579-2

doi:10.2775/904675
doi:10.2775/208374

NA-09-23-365-RO-C
NA-09-23-365-RO-N