

5. Lisad

A.1. Tulemused: kodanike väärtused ja soovitude terviktekst

Kaheksa kodanike väärtust ja põhimõtet soovitud ja õiglaste Euroopa virtuaalmaailmade jaoks

TERVIS Füüsiline ja vaimne tervis on virtuaalmaailmade arendamise ja kasutamise nurgakivid.
KESTLIKKUS Virtuaalmaailmade ülesehitus ja kasutamine on keskkonnahoidlikud.
LÄBIPAISTVUS 1) Läbipaistvad õigusnormid , millega kaitstakse inimesi, nende isikuandmeid ning vaimset ja füüsilist tervist; 2) läbipaistev andmete kasutamine (kolmandate isikute poolt).
OHUTUS JA TURVALISUS Tuleb tagada Euroopa kodanike ohutus ja turvalisus, sealhulgas isikuandmete kaitse, ning hoida ära manipuleerimine ja vargus.
HARIDUS JA PÄDEVUS Haridus, teadlikkuse suurendamine ja virtuaalmaailmade kasutamise oskused tuleb seada virtuaalmaailmade arendamise keskpunkti.
KAASAMINE Võrdne ligipääs kõigile kodanikele, olenemata vanusest, sissetulekust, oskustest, tehnoloogia kättesaadavusest, riigist jms.
VALIKUVABADUS Virtuaalmaailmade kasutamine on vaba valik, ilma et mitteosalejad sattuksid ebasoodsamasse olukorda.
INIMKESKSUS Virtuaalmaailmade tehnoloogia arendamisel ja reguleerimisel arvestatakse kasutajate vajaduste, õiguste ja ootustega.

Allpool on esitatud 21. aprillil toimunud kodanike paneelarutelu kolmandal istungil ellu viidud ülesande tulemused. Kodanikel paluti märkida lõplike soovitude koostamisel aluseks võetud 12 teemast igaühe juurde kaks eespool nimetatud kaheksast kodanike väärtusest ja põhimõttest. Selle ülesande eesmärk oli võimaldada osalejatel siduda oma varasem väärtuste ja põhimõtetega seotud töö aruteludega, mida nad pidasid soovitude üle. Tegemist ei ole paneelarutelu ametliku tulemiga, vaid tulemustega, milleni osalejad jõudsid oma mõttetöö ühes etapis, kus neid julgustati ühendama omavahel kolm tasandit, millega neil tuli tegeleda: väärtused, põhimõtted ja meetmed.

Nr	Teema	Seotud väärtus
1	Virtuaalmaailmad tööl ja tööturgudel	Haridus ja pädevus, tervis, kestlikkus
2	Virtuaalmaailmade innovatsiooni ja arengu toetamine	Haridus ja pädevus, kestlikkus, läbipaistvus
3	Avalik ja erasektor: virtuaalmaailmade hindamine ja registreerimine	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, tervis
4	Andmete kasutamine ja kaitse virtuaalmaailmades	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, haridus ja pädevus
5	Keskasutus ja politsei virtuaalmaailmade jaoks	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, haridus ja pädevus
6	Virtuaalmaailmadega seotud õpe ja haridus	Kestlikkus, tervis, haridus ja pädevus
7	Keskkonna- ja kliimakestlikkus	Läbipaistvus, kaasamine, haridus ja pädevus
8	Virtuaalmaailmade mõju tervisele ja teadusuuringute kava	Kaasamine, haridus ja pädevus, kestlikkus
9	Teabe jagamine ja teadlikkus	Inimkesksus, kestlikkus, ohutus ja turvalisus
10	Digiidentiteet virtuaalmaailmades	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, haridus ja pädevus, valikuvabadus
11	Ühendatus ja juurdepääs virtuaalmaailmadele	Tervis, valikuvabadus, kestlikkus
12	Rahvusvaheline koostöö ja rahvusvahelised standardid	Inimkesksus, ohutus ja turvalisus, tervis

Lõplikud soovitus

Teema: virtuaalmaailmad töö ja tööturgudel

1. soovitus

Tööturud Euroopa virtuaalmaailmades

Mis?

Lähtudes liikmesriikide kehtivatest tööturгу käsitlevatest õigusaktidest, soovitame hinnata ning vajaduse korral kohendada ja ühtlustada õigusakte Euroopa virtuaalmaailmade jaoks.

Kes?

Soovitus on mõeldud neile, kes soovivad juurdepääsu Euroopa virtuaalsele tööturule.

Kuidas?

Kõnealused õigusaktid käsitlevad näiteks töö- ja eraelu tasakaalu, töötajate õigust puhkepausidele ja õigust mitte olla kättesaadav, abi virtuaalmaailmade tõttu töö kaotamise korral ning kodanike (puudega inimeste, digioskusteta inimeste) kaasamist.

Nende õigusaktidega tuleks piirata ELi tööõigust mittejärgivate riikide juurdepääsu ELi turule. See tähendab, et Euroopa töötajate ja ühtse turu kaitsmiseks ei lasta neil osutada ühtsel turul metaversumi teenuseid (käitamine ja seire).

Põhjendus

Peaksite seda soovitust toetama, sest see aitab kindlustada Euroopa tööturгу. Selle eesmärk on kaitsta teatavaid Euroopa väärtusi ja põhimõtteid, mis on seotud töötajate õiguste ja kaitsega. Samuti aitab see tagada Euroopa kõrgete tööstandardite järgimise ja levimise kogu maailmas.

2. soovitus

Virtuaalmaailmades töötamise alane ühtlustatud koolitus

Mis?

Selleks, et tagada kõigi eurooplaste võrdsus ja kaasamine, soovitame pakkuda kõikjal ELis virtuaalmaailmade alast ühtlustatud koolitust ja täiendõpet, mida rahastab EL.

Kes?

Soovituse eesmärk on kaitsta Euroopa töötajaid.

Kuidas?

Teeme ettepaneku ühtlustada koolitust kõikides ELi liikmesriikides. Koolitusel peaks olema kõigis Euroopa riikides üldjoontes sama sisu ja raamistik, ehkki arvestada tuleks ka riiklikku konteksti. Vajalik on



sertifitseerimine ja kvalifikatsioonide vastastikune tunnustamine.

Põhjendus

Seda soovitus tuleks toetada, kuna see aitab tagada virtuaalmaailmade aktsepteerimise töötajate seas. Soovime kaitsta Euroopa tööturgu ja Euroopa töökohti. Need inimesed, kelle töökohad muutuvad virtuaalmaailmade tõttu iganenuks, peaksid saama piisavat koolitust, tuge ja ümberõpet, et uue olukorraga kohaneda.

Teema: virtuaalmaailmade innovatsiooni ja arengu toetamine

3. soovitus

Asjakohaste ELi virtuaalmaailmade suuniste korrapärane läbivaatamine

Mis?

Soovitame korrapäraselt läbi vaadata eetika- ja tehnoloogiastandardeid sisaldavad olemasolevad ELi suunised ning neid ajakohastada, samuti suuniseid virtuaalmaailmade jaoks kohandada ja nende puhul rakendada.

Kes?

Läbivaatamise eest vastutab Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat. Läbivaatamisel võetakse arvesse ekspertide seisukohti. Läbivaatamise tulemused esitatakse heakskiitmiseks Euroopa Parlamendile.

Kuidas?

Esimene samm: sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat määratleb ülesande.

Teine samm: sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat määrab kindlaks, millised suunised on asjakohane ja oluline läbi vaadata.

Kolmas samm: suunised vaadatakse läbi, võttes arvesse ekspertide seisukohti.

Neljas samm: koostatakse vastavate suuniste muutmise ettepanekud.

Viies samm: ettepanekud esitatakse heakskiitmiseks Euroopa Parlamendile.

Läbivaatamine toimub korrapäraselt vähemalt iga kahe aasta tagant.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

4. soovitus

Rahaline toetus virtuaalmaailmade arendamiseks

Mis?

Soovitame sisse seada Euroopa kaasrahastuse kestlike ja kasutajakesksete virtuaalmaailmade arendamiseks ja laiendamiseks.

Kes?

Euroopa Komisjon Euroopa Parlamendi heakskiidul.

Kuidas?

Esimene samm: toetuse kriteeriumide kindlaksmääramine.

Teine samm: rahaliste vahendite eraldamine.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

Teema: avalik ja erasektor: virtuaalmaailmade hindamine ja registreerimine

5. soovitus

Osalusfoorumid ühise arendustegevuse ning ühiste õigusnormide ja standardite jaoks

Mis?

Soovitame ettevõtjatel, teadlastel ja ELil teha tihedat koostööd, et arendada ja reguleerida virtuaalmaailmu kooskõlas ELi väärtustega.

Kes?

Selle soovitusel elluviimist peaks juhtima Euroopa Komisjon.

Kuidas?

Asjakohaste teemade (haridus, vaimne tervis jne) arutamiseks peaksid kokku saama erinevad eksperdirühmad (teadlased, sidusrühmad, seadusandjad, ametnikud, aga ka kasutajad). See koostöö peaks olema institutsionaliseeritud, mis tähendab korrapäraseid ja hästi ette valmistatud kohtumisi, mille materjalid on juba ette välja jagatud, ning veebipõhist arvamustevahetust asjakohastel teemadel. See koostöö võib kaasa tuua ka ELi rahaliste vahendite eraldamise idufirmadele ja teistele, et arendada virtuaalmaailmu kooskõlas selliste ELi väärtustega nagu (andmete) ohutus ja turvalisus, tervis, humanism, läbipaistvus, võrdne juurdepääs ja vabadus.

Põhjendus

Ühised õigusaktid tagavad kõigile ELi kodanikele õiglased ja kindlad võimalused kasutada virtuaalmaailmu ja neis osaleda.

6. soovitus

Ettevõtjate ja kasutajate sertifitseerimine virtuaalmaailmade jaoks

Mis?

Soovitame luua ELi asutuse, et anda ELi väärtustele tuginedes virtuaalmaailmadele ja üksikisikutele välja sertifikaate, neid sertifikaate kontrollida ning sertifitseeritud virtuaalmaailmu ja kasutajaid korrapäraselt auditeerida.

Kes?

Asutuse peaks looma EL ning sellesse tuleks kaasata ettevõtjad ja erasektor.

Kuidas?

Sertifikaadid põhineksid kindlaks määratavatel ühistel standarditel. Sertifikaadid võivad olla erinevad sõltuvalt sellest, millises virtuaalmaailma osas neid kasutatakse. Näiteks kuna hasartmängude suhtes kohaldatavad standardid erineksid internetipanganduse jaoks kehtestatavatest standarditest, oleksid erinevad ka sertifikaadid. Samuti võivad sertifikaadid parandada ligipääsetavust, näiteks pimedate jaoks. Selliste standardite väljatöötamiseks tuleks kaasata eksperdid. Samuti tuleks kindlaks määrata aeg, mille möödudes tuleks sertifikaadid läbi vaadata.

Põhjendus

Sõltumatu asutus tagaks, et virtuaalmaailmades, mida kodanikud kasutavad, järgitakse ELi väärtusi.

Teema: andmete kasutamine ja kaitse virtuaalmaailmades

7. soovitus

Kasutajasõbralik mehhanism metaversumis konkreetseks andmekasutuseks loa andmiseks

Mis?

Soovitame rakendada standardset ja kasutajasõbralikku mehhanismi, mis tagab andmete läbipaistvuse (kes andmeid kogub, milleks neid kasutatakse, kuidas neid säilitatakse ja kellega neid jagatakse) ja mille kaudu saab anda sõnaselge loa andmeid kasutada.

Kes?

Avaliku sektori asutus või avaliku sektori vahenditest rahastatav ELi tasandi asutus, mis võib juba olemas olla (ehk nt Euroopa Parlamendi juurde kuuluv asutus, kuna võidakse eelistada otsest esindamist).

Kuidas?

Vaja on selgitada, milliseid andmeid kasutajatelt virtuaalsetel platvormidel kogutakse ning kuidas neid andmeid jagatakse ja kasutatakse. Näiteks värvikoodiga „uks“ kolmemõõtmelises virtuaalmaailmas annaks enne platvormile sisenemist märku andmete kasutamisest selgetel tingimustel (punane uks tähendaks, et võidakse jagada väga tundlikke andmeid). Kui vähegi võimalik, peaks inimestel olema võimalik otsustada selle üle, kuidas nende andmeid kasutatakse. Selline mehhanism peaks olema ettevõtjatele kohustuslik ja standardne. Selle saavutamiseks on vaja uusi õigusnorme ja ELi loodud näidismehhanismi, mille ettevõtjad peavad eeskujuks võtma.

Põhjendus

Andmete kasutamist ei ole võimalik täielikult ära hoida – see kahjustaks rängalt ettevõtjate konkurentsivõimet. Me ei saa teabe andmist läbinisti vältida, kuna kõiki tegevusi metaversumis on võimalik mingil viisil töödelda. Ent selleks peaks olema antud nõusolek. Vajame selgust selles, mida kasutatakse ja kuidas, et saaksime anda konkreetseks kasutamiseks nõusoleku.

Probleem: mida teha ettevõtjatele vabatahtlikult antud varasemate andmetega, mida on vaja innovatsiooni ja turunduse jaoks?

Teema: keskasutus ja politsei virtuaalmaailmade jaoks

8. soovitus

Politseiasutus virtuaalmaailmades korra ja kaitse tagamiseks

Mis?

Soovitame luua eriväljaõppe saanud personaliga varustatud rahvusvahelise politseiasutuse, mis teeb koostööd teiste asutustega, nagu Europol ja liikmesriikide asutused.

Kuidas?

Vahet tuleb teha kolmel tegevusvaldkonnal: „klassikaline“ kuritegevus (st kuriteod, mis pannakse toime reaalmaailmas), virtuaalmaailmades sagenenud soovimatu käitumine (vaenu õhutamine, kiusamine jne) ja inimeste kaitsmine nende endi eest. Teise valdkonna puhul tuleks vääriti käituvat isikut kõigepealt toetada, et ta oma vigadest õpiks. Kui sama käitumine jätkub, tuleb tegutseda kiiresti ja järk-järgult. Mingist hetkest peaks asjaomane käitumine muutuma karistatavaks (alates tegevuse peatamisest kuni lõpliku väljasaatmiseni). Mis puutub kaitseesse, siis kui politsei avastab, et keegi ohustab oma käitumisega iseennast (nt sõltuvuse korral), peaks ta asjaomast isikut nõustama. Selle kontrolliga ennetab ja lahendab politsei probleeme. Siinkohal sooviksime meelde tuletada ka meie esimest eesmärki, milleks on ennetus koolituse kaudu (nt õpetuse andmine selle kohta, kuidas kõnealuseid vahendeid ohutult kasutada).

Põhjendus

Kogu võim ei peaks olema vaid ühe organisatsiooni käes. Samuti ei saa kõnealust tegevust usaldada eraõiguslikule organisatsioonile – vajame politsei ülesannete täitmiseks avaliku sektori asutusi. Selleks, et tagada läbipaistvus, riskikontroll ja liikmesriikide organisatsioonide austamine (igal riigil on oma politsei), on

oluline koostöö. Rahvusvaheliseks on vajalik ka selle pärast, et veebivahenditel, nagu virtuaalmaailmadel, puuduvad piirid, mistõttu on vaja tegutseda üheskoos.

9. soovitus

Tehisintellekt kui politsei abimees virtuaalmaailmades

Mis?

Soovitame kasutada metaversumis tehisintellekti, et aidata politseil ennetada kuritegusid ja nende vastu võidelda ning kontrollida virtuaalmaailmades toimuvat.

Kes?

Tehisintellektiga seotud eetikapõhimõtted peaks määrama kindlaks Euroopa sõltumatu avaliku sektori asutus, näiteks konstitutsioonikohus, kes peaks tagama ka nende põhimõtete järgimise.

Kuidas?

Tehisintellekti määratlevad eetikapõhimõtted peaksid toimima samamoodi kui demokraatiat juhtiv põhiseadus. Selline „põhiseadus“ sisaldab demokraatlikult kindlaks määratud põhimõtteid (nn suure venna efekti ärahoidmiseks ei tohi tehisintellektil lasta inimeste käitumist mõjutada). Need põhimõtted peavad olema pikaajalised ja neid ei tohi otseselt mõjutada ükski võimul olev erakond ega isik.

Põhjendus

On oluline, et tehisintellekt abistaks politseid, mitte ei asendaks seda. Tähtis on ka see, et selle tehisintellekti rahastaja, omanik ja haldaja oleks avalik sektor. Selle eest ei saa vastutada eraettevõtja. Kui soovime luua tehisintellekti ja vajame selleks eraettevõtjate teadmisi, saame sõlmida nendega lepingu. Eraettevõtjad peavad oma töös rangelt kinni pidama varem kindlaks määratud eetikapõhimõtetest. Tehisintellekt aitab politseil kiiresti tegutseda ja on vaid üks vahend teiste seas.

Teema: virtuaalmaailmadega seotud õpe ja haridus

10. soovitus

Virtuaalmaailmade ja digivahendite alane õpetajakoolitus

Mis?

Soovitame pakkuda õpetajatele kõikjal ELis koolitust, mis hõlmab 1) digivahendite kasutamist praktikas, 2) riske, ohutust ja eetikat virtuaalmaailmades ning 3) tänu virtuaalmaailmadele avanevaid uusi õpetamisvõimalusi.

Kes?

EL võtab sihikule liikmesriigid ja koolid, et parandada õpilastele antavat haridust.

Kuidas?

EL peaks koostama jõulised suunised, kus kutsutakse liikmesriike üles lisama õpetajakoolitusse kursused virtuaalmaailmade ja digivahendite kohta. Õpetajad peaksid saama ka kohustuslikku täiendõpet, mille läbijale antakse ELi tunnistus (keeletunnistuse eeskujul). Need kohustuslikud koolitused, mida tuleks kohandada igas vanuses õpetajatele, peaksid hõlmama selliseid teemasid nagu eetika, turvaline internetikasutus, oskuslik digivahendite kasutamine ja õpetamisvõimalused virtuaalmaailmades. Neid koolitusprogramme peaks pakkuma liikmesriikidele EL. Kõnealuste vahendite ja õpetamisvõimalustega täiendatakse õppekavu, mitte ei asendata teisi aineid.

Põhjendus

Koolitatud õpetajad suudavad koolitada oma õpilasi ja suurendada noorte seas teadlikkust kohe algusest peale. Samuti aitab õpetajate koolitamine vähendada õpetajate ja õpilaste vahelist digitaalset lõhet. Leiame, et seda, kuidas kasutada turvaliselt internetti ja virtuaalmaailmu, tuleb hakata õpetama juba eelkoolis. Seepärast peab EL julgustama liikmesriike lisama need teemad õpetajakoolitusse ja looma ELi tunnistuse andmisega stiimuli. EL peaks koostama koolitusprogrammi, et luua standardiseeritud süsteem.

11. soovitus

Tasuta juurdepääs digivahendite ja virtuaalmaailmu käsitlevale teabele kõigile ELi kodanikele

Mis?

Soovitame ELil tagada kõigile kodanikele tasuta ja lihtsa juurdepääsu digivahendite ja virtuaalmaailmu käsitlevale olulisele teabele.

Kes?

EL kõigi kodanike jaoks.

Kuidas?

Soovitame sisse seada teavitamissüsteemi, kasutades traditsioonilisi meediakanaleid (telereklaamid, stendid), ja luua spetsiaalse platvormi. Sellesse Euroopa virtuaalmaailmade platvormi tuleks koondada asjakohane teave digivahendite ja virtuaalmaailmade kohta ning seda ühtlustada. Need teabeallikad peavad aitama suurendada teadlikkust virtuaalmaailmades esinevatest ohtudest ja tõsta esile selle uue tehnoloogiaga kaasnevaid hüvesid.

Põhjendus

On tähtis, et EL püüaks ühtlustada teadmisi ning juurdepääsu virtuaalmaailmadele ja digivahenditele kõikjal ELis. Paljud kodanikud on digiplatvormi kasutades endiselt haavatavad ja pahatahtlike inimeste meelevaldas.

Teema: keskkonna- ja kliimakestlikkus

12. soovitus

Ringluspõhised virtuaalmaailmad: kodanike ja tööstusettevõtjate õigused ja vastutus

Mis?

Soovitame töötada välja meetmed, millega suurendada teadlikkust keskkonnajalajäljest, ja kanda hoolt selle eest, et virtuaalmaailmades kasutatavad seadmed on osa ringmajandusest. Virtuaalmaailmu käsitlevad õigusaktid peavad kohustama tööstusettevõtjaid tootma ringlussevõetavaid/parandatavaid seadmeid ja piirama seadmete vananemisega seotud probleeme.

Kes?

- Euroopa Komisjon, kes määratleb raamistiku.
- Liikmesriigid/piirkonnad, kes rakendavad teadlikkuse suurendamise meetmeid.
- Igas vanuses Euroopa kodanikud, kes on nende meetmete sihtrühm.
- Virtuaalmaailmades kasutatavaid seadmeid tootvad ettevõtjad, kes lõimivad ringmajanduse põhimõtted oma ärimudelisse.

Kuidas?

Teadlikkuse suurendamise meetmetega tuleb alustada koolides. Euroopa Komisjon peab looma raamistiku, et anda juurdepääs virtuaalmaailmu käsitlevale teabele ja muuta see teave kättesaadavamaks. Liikmesriigid ja piirkonnad peaksid seejärel asjaomaseid haridusprogramme rakendama.

Selleks võidakse näiteks rajada koolituskeskusi, mis pakuvad kursusi ja väljastavad tunnistusi õpilastele, kes on läbinud eksami, et tõestada oma teadlikkust virtuaalmaailmade mõjust keskkonnale. Inimesi tuleks koolitada ja neile, kes soovivad rohkem teavet, tuleks anda võimalus seda saada. Seepärast tuleb tagada, et teave on hõlpsasti kättesaadav.

Teadlikkuse suurendamise kampaaniad on küll alati kasulikud, kuid neile peavad järgnema siduvad vahendid, nagu õigusnormid. Tööstuse sidusrühmadele tuleb anda valmistumiseks aega, nähes ette konkreetse üleminekuperioodi. Teadlikkuse suurendamise meetmete sihtrühm peaks olema tarbijad ning siduvad õigusaktid peaksid olema suunatud tööstusele.

Põhjendus

Euroopa Komisjon peaks välja töötama meetmed, millega suurendatakse teadlikkust metaversumi seadmete ringlussevõetust, kuid mis hõlmavad ka kogu metaversumi olelusringi. Alustada tuleb varakult, kõige noorematest (eelkõige koolis), kuid tähelepanu tuleb pöörata ka eakatele. Teave peab olema kohandatud sihtrühmale.

Nendele meetmetele peaks järgnema sidus õigusakt, et sundida tööstuse sidusrühmi tootma ringlussevõetavaid/parandatavaid tooteid ja piirama oma toodete vananemist.

13. soovitus

Rohelised virtuaalmaailmad läbipaistva taastuenergiaga

Mis?

Soovitame kehtestada virtuaalmaailmades tegutsevate ettevõtjate jaoks karistuste ja hüvede süsteemi, et võtta arvesse keskkonnakulusid, mida nende seadmed põhjustavad.

Kes?

- Euroopa Komisjon, kes töötab välja asjakohase õigusraamistiku.

- Liikmesriigid, kes pakuvad rahalisi stiimuleid, et innustada ettevõtjaid oma ärimudelites kestlikumaid lahendusi kasutusele võtma.
- Ettevõtjad, kes ELi ühtsel turul andmekeskusi käitavad ja virtuaalmaailmadega seotud andmeid säilitavad, peaksid järgima asjakohaseid õigusakte. Nemad on selle soovitusel esmajärguline sihtrühm.

Kuidas?

Euroopa Komisjon peaks nõudma, et ettevõtjad, kes käitavad andmekeskusi ja virtuaalmaailmadega seotud seadmeid, korvaksid selle energia, mille nad ära kasutavad. Kasutada võiks süsteemi, mis sarnaneb CO₂-turul rakendatava süsteemiga, et sundida neid ettevõtjaid maksma saaste eest, mida nad tekitavad. Selle lahendusega võivad kaasneda rahalised stiimulid, et innustada ettevõtjaid olema kestlikumad ja energiatõhusamad. Tõhusa rakendamise tagamiseks tuleks välja töötada järelevalvesüsteem.

Samuti tuleks rõhku panna suuremale läbipaistvusele: tarbijad peavad olema teadlikud oma virtuaalmaailmade kasutamise keskkonnajalajälgist ja saama teha teadlikke valikuid. Selleks võib kasutada hindamissüsteemi, mida ettevõtjad enda müüdavate toodete puhul kasutaksid, et mõõta nende toodete kestlikkust, aga ka jälgitavussüsteemi.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

Teema: virtuaalmaailmade mõju tervisele ja teadusuuringute kava

14. soovitus

Ühine vastutustundlik tervisliku tuleviku ülesehitamine

Mis?

Soovitame ELil luua ulatusliku teadusprogrammi, et uurida virtuaalmaailmade mõju tervisele.

Kes?

Iga liikmesriik peab moodustama koostöös asjaomase Euroopa asutusega riigi tasandi eksperdikomisjoni. Euroopa institutsioonid ja liikmesriigid peaksid osalema teadusprogrammi rahastamises.

Eri valdkondade (psühholoogia, neuroloogia, kognitiivteadused, sotsioloogia jne) sõltumatud eksperdid peaksid tegema tihedat koostööd ekspertidega, kes selle temaga Euroopa asutustes juba tegelevad, ja peamiste erasektori sidusrühmadega. See võiks toimuda korrapäraselt kohtuva spetsiaalse Euroopa ühenduse raames.

Kuidas?

Kõnealune teadusprogramm peaks arenema käsikäes virtuaalmaailmadega. Tööstusettevõtjatel, kes arendavad asjaomast tehnoloogiat kuni turuküpsuse saavutamiseni, on kohustus töötada partnerluses teadusprogrammi elluvijatega. Tööstusettevõtjatel võivad olla ka oma teadusprogrammid, mida jälgib ja hindab EL. Nende programmide tulemused peavad olema avalikkusele kättesaadavad ja läbipaistvad.

Põhjendus

Toetame seda soovitusi. Ei ole vaja korrata varem tehtud vigu – tarvis on teadusuuringuid, et mõista virtuaalmaailmade mõju tervisele.

15. soovitus

Näitajad tervisele, kaasavate, läbipaistvate ja kestlike virtuaalmaailmade jaoks

Mis?

Soovitame kehtestada näitajad, mis võimaldavad mõõta virtuaalmaailmade kasutamise sotsiaalset ja keskkonnamõju ning mõju vaimsele ja füüsilisele tervisele.

Kes?

Eri valdkondade eksperdid peaksid kasutama näitajate väljatöötamiseks teadusprogrammide tulemusi. Ekspertide komitee peaks koostama nende näitajate põhjal soovitusel kooskõlas kutselist ja eraviisilist kasutamist käsitlevate Euroopa standarditega, et aidata Euroopa institutsioonidel töötada näitajate põhjal välja asjakohased poliitikameetmed.

ELi institutsioonid saaksid kasutada neid näitajaid selleks, et koostada liikmesriikide jaoks direktiivid kutselist ja eraviisilist kasutamist käsitlevate õigusnormide rakendamiseks riigi tasandil. Nende poliitikameetmete väljatöötamisel võib võtta eeskujuks teistes poliitikavaldkondades tehtu (nt tubaka, alkoholi ja ravimitega seotud hoiatused).

Asjaomase valdkonna peamised sidusrühmad (nt ettevõtjad) peavad neist Euroopa standarditest kinni pidama.

Kuidas?

Kõnealuseid näitajaid tuleb aja jooksul edasi arendada, tehes teadusuuringuid ning tagades teabe läbipaistva levitamise ja avatud juurdepääsu teabele. Need näitajad võivad aidata kehtestada sertifitseerimisstandardid, mida ettevõtjad peavad järgima teenuste osutamisel (pöörates erilist tähelepanu tervisele). See on oluline nii neile ettevõtjatele, kes pakuvad metaversumi jaoks seadmeid, kui ka kõikidele teistele ettevõtjatele, veendumaks, et nende töötajad kasutavad virtuaalmaailmu turvaliselt ja professionaalselt.

Põhjendus

Seda soovitusi tuleks toetada, sest pädevus ja teadlikkus kaitsevad meid ohtude eest, mis võivad kaasneda virtuaalmaailmade laienemisega.

Teema: teabe jagamine ja teadlikkus

16. soovitus

Suunised virtuaalmaailmade alase hariduse andmiseks ja teadlikkuse suurendamiseks („Sina, mina ja metaversum“)

Mis?

Soovitame koostada suunised selle kohta, kuidas olla digikodanik, st kuidas käituda virtuaalmaailmades.

Kes?

EL peaks moodustama suuniste koostamiseks eksperdikomisjoni, kuhu kuuluvad eri valdkondade, teadusasutuste/ülikoolide, ettevõtete ja liikmesriikide valitsuste eksperdid ja metaversumi kasutajad. Ülesanded jagunevad järgmiselt:

- EL moodustab suuniste koostamiseks eksperdikomisjoni ja algatab sel teemal avaliku arutelu, kaasates sellesse kodanikud;
- liikmesriikide valitsused tagavad, et hariduse andmisel kasutatakse suuniseid, ja teavitavad neist üldiselt;
- teadusasutused/ülikoolid jälgivad arengut ja esitavad soovitusi;
- ettevõtjad järgivad suuniseid, et tagada kasutajatele ohutus;
- metaversumi kasutajad osalevad aktiivselt arutelus ning suuniste ja poliitika väljatöötamises.

Kuidas?

- Suunised peaksid sisaldama muu hulgas järgmist teavet: mis on metaversum ja kuidas seda kasutada saab;
- kuidas vältida teabe soovimatut jagamist (küpsised jms);
- kuidas vältida väärinformatsiooni;
- kohustus esitada õiget teavet;
- kuidas vältida keskkonna kahjustamist;
- millised on kasutaja õigused ja kuidas on võimalik neid kaitsta;
- võimalikud terviseriskid.

Suuniseid tuleks levitada mitmel viisil, nii formaalhariduse andmisel kui ka teadlikkuse suurendamise kampaaniate kaudu.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

17. soovitus

Õigusakt, millega tagatakse isikuandmete kaitse („Õiged andmed õigetes kätes“)

Mis?

Soovitame võtta ettevõtjate jaoks vastu õigusnormid selle kohta, kuidas tagada kodanikele isikuandmete turvalisus ja läbipaistvus.

Kes?

EL peaks välja töötama virtuaalmaailmu ning andmete kaitset ja läbipaistvust hõlmava raamistiku.

- EL peaks välja töötama virtuaalmaailmu käsitleva eriõigusakti (kui need ei ole mõne õigusaktiga juba hõlmatud);
- liikmesriikide valitsused peaksid rakendama direktiivi ja edendama selle järgimist ettevõtjate seas;
- teadusasutused/ülikoolid õigus-, majandus-, eetika- ja inimõiguste eksperdid peaksid esitama arvamusi ja teavet;

- ettevõtjad peaksid järgima kehtivaid ja uusi raamistikke;
- metaversumi kasutajad peaksid osalema aktiivselt arutelus ning poliitika väljatöötamises.

Kuidas?

Vajame ELi õigusakti selle kohta, milliseid isikuandmeid tohivad ettevõtjad koguda ja kasutada ning kuidas nad peaksid teavitama sellest, mida nad nende andmetega teevad.

Ettevõtjad peaksid andma isikutele nende andmete töötlemise kohta selget ja arusaadavat (kõigile kättesaadavat) lühiteavet. Teavet tuleks anda selle kohta,

- milliseid andmeid kogutakse,
- kas ja kuidas andmed kustutatakse,
- kui kaua andmeid säilitatakse,
- kuidas ja kus andmeid säilitatakse ning
- et on võimalik valida, milliseid andmeid veebiplatvormi kasutamiseks jagada.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

Teema: Digiidentiteet virtuaalmaailmades

18. soovitus

Digitaristu arendamine

Mis?

Soovitame tagada võrdse juurdepääsu digitehnoloogiale, rakendades ulatuslikku taristu arendamise kava. Selles kavas tuleks keskenduda taskukohase, rahastatava ja kõigile ligipääsetava taristu arendamisele.

Kes?

Loodame, et tulevikus on kõigil ELi kodanikel juurdepääs eraettevõtjate pakutavale tasuta ja korralikule internetiühendusele. Kui see nii ei ole – näiteks maapiirkondades, kus internetiühenduse pakkumine ei ole eraettevõtjate jaoks kasumlik – peaks EL tagama internetiühenduse ise.

Kuidas?

EL peab investeerima inseneride haridusse, et oleks olemas vajalik tööjõud kõigi jaoks internetiühenduse sisseseadmiseks. See soovitus tuleb täielikult ellu viia 2031. aastaks, kuid vajame ka vahe-eesmärke (nt mis ajaks tagada internetiühendus kõigis suurlinnades, kõigis haridusasutustes jne).

Põhjendus

Euroopa virtuaalmaailma loomiseks tuleb kõigepealt tagada kõigile Euroopa kodanikele võrdne ühendus. Seepärast on vajalik koostada ELi tasandil digitaristu arendamise kava.

Kõige keerulisem on vastutuse jagamine ELi ja liikmesriikide vahel. Kas selle kava rahastamine ja elluviimine peaks olema ELi või liikmesriikide ülesanne?

Peale selle on vajalik kindel ajakava, et soovidest saaks tegelikkus. Seetõttu otsustati määrata tähtjaks aasta 2031.

19. soovitus

Digiidentiteeti käsitlev õigusakt, millega määratakse kindlaks, millal on kodanikel lubatud jääda anonüümseks

Mis?

Vaja on ELi tasandi õigusakti selle kohta, millal tuleb digimaailmas avalikustada oma isik ja millal saab jääda anonüümseks. Meelelahutuse, vaba aja veetmise või teadusuuringute puhul peaks olema võimalik säilitada anonüümsus. Ent kui on oluline kindlaks teha isik (nt rahaülekande tegemisel, avalike teenuste kasutamisel, litsentsi eeldavate või vanusepiiranguga toodete ostmisel), peaks olema kohustus end autentida, kasutades digitaalset tuvastamist.

Kes?

EL peab rakendama õigusakti, mis on kooskõlas üleilmsete suundumustega, ja teenuseosutajad peavad sellest õigusaktist kinni pidama.

EL peaks tegema tööd rahvusvahelisel ja diplomaatilisel tasandil, et jagada teadlikkust teiste piirkondlike organisatsioonidega. Liikmesriigid peavad seda arengut jälgima ja teatama võimalikest rikkumistest.

Kuidas?

Seda, kuidas seda olulist soovitusi saaks ellu viia, on keeruline visualiseerida. Seepärast peab EL alustama sel teemal tehtavate teadusuuringute toetamisest. Lisaks tuleb kodanikke harida sellistes küsimustes nagu mida tähendab autonoomsus ja kuidas kasutatakse meie andmeid. Samuti on tähtis, et sellel, kui teenuseosutaja rikub õigusnorme, on tagajärjed (karistus).

Põhjendus

Anonüümsuse küsimus on väga oluline. Paraku on tegemist väga mitmetahulise küsimusega, mille käsitlemisel tuleb arvestada eri olukordadega. Seepärast on vajalik teatav paindlikkus ja kohandatavus, et säilitada vabadus, kasutajasõbralikkus ja läbipaistvus.

Teema: ühendatus ja juurdepääs virtuaalmaailmadele

20. soovitus

Juurdepääs kõigile – kedagi ei jäeta kõrvale

Mis?

Soovitame hoolt kanda selle eest, et kõigil ELi kodanikel on tehniliselt ja menetluslikult võimalik metaversumile ligi pääseda ja kasutada selle pakutavaid võimalusi vastavalt oma vajadustele, soovidele ja huvidele.

Kes?

Soovime, et metaversumi kujundamisel tuginetaks avaliku sektori asutuste, erasektori üksuste ja kodanikuühiskonna informeeritud koostööle. EL peaks tagama metaversumis võrdsed võimalused kõigile ELi kodanikele.

Kuidas?

Vajame institutsioonilist ja õigusraamistikku, mis tagab kodanikuõiguste ohutu kasutamise ja kaitse.

Juurdepääsu tagamine on avaliku sektori asutuste, erasektori üksuste ja kogu ühiskonna ühine ülesanne. Kõik kolm peaksid pidevalt üheskoos uurima metaversumi mõju, et kindlustada asjakohased raamistikud.

EL peaks tegema tööd selle tagamiseks, et metaversum areneb kooskõlas kõigi kodanike (sh tõrjutud rühmade, vähemuste jt) vajadustega.

Soovitame anda igale ELi kodanikule juurdepääsu asjakohastele oskustele ja seadmetele, mis võimaldavad metaversumit hõlpsasti kasutada.

Igaühel peaks olema vabadus otsustada, kas osaleda (või mitte) metaversumis kodanikeplatvormidel, ilma et teda ohustaks kõrvalejätmine.

Põhjendus

Selle soovitusel keskmes on õiglus ja võrdsus, mis on demokraatliku ühiskonna põhiväärtused.

Soovitusel on arvesse võetud mitut juurdepääsuga seotud aspekti.

21. soovitus

Õigusraamistikud läbipaistvuse tagamiseks ja kõigi inimeste kaitsmiseks metaversumis – haavatavate rühmade prioriteediks seadmine

Mis?

Soovitame kehtestada selged õigusraamistikud, tuginedes käimasolevatele teadusuuringutele metaversumi ohutu ja aruka kasutamise vallas.

Kes?

ELi õiguseksperdid ja tehnikateadlased.

Kuidas?

Need raamistikud peaksid tagama haavatavate rühmade (laste, eakate, valimisõigusest ilma jäetud isikute) kaitse manipuleerimise ja ohtude eest. Raamistike väljatöötamisel tuleks aluseks võtta tööühikute kindlaks tehtud vajadus õiguspärase järele.

Raamistikud peaksid sisaldama sätteid, et uurida metaversumi positiivset ja negatiivset mõju, sealhulgas

- sõltuvuse tekkimise ohtu,
- mõju tervisele,
- mõne rühma/piirkonna kõrvalejätmise/mahajäämise ohtu,

- mõju tööturgudele.

Läbipaistvus ja kaitse peaksid kajastuma ka ELi toetatavates investeeringutes.

Põhjendus

Kodanike kaitsmine on äärmiselt tähtis. Oluline on kaitsta

- iseennast,
- oma identiteeti,
- neid, kes on haavatavad.

Ohutus peab olema meie prioriteet.

Tähtis on, et kaitstud oleksid kõik inimeste õigused. Eriti kui tegemist on haavatavate inimestega.

Hästi koostatud õigusnormid minimeerivad kuritegeliku ja kahjuliku tegevuse ohtu metaversumis.

ELi õigusaktist võib saada eeskuju/standard, mida järgitakse kogu maailmas.

Teema: rahvusvaheline koostöö ja rahvusvahelised standardid

22. soovitus

ELi märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks

Mis?

Soovitame ELil kasutusele võtta hõlpsasti arusaadavad ja ligipääsetavad märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks, et tagada nende rakenduste turvalisus ja usaldusväärsus.

Kes?

EL koostöös sidusrühmadega, nagu teadlased, eksperdid, ettevõtjad ja kohalikud omavalitsused.

Kuidas?

Kasutajate kaitsmiseks tuleks kogu ELis kasutusele võtta ühtsed märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks. Nende märgiste/sertifikaatide abil tuleks inimesi teavitada rakenduse ohutusest, turvalisusest ja usaldusväärsusest.

Märgis/sertifikaat peaks olema hõlpsasti arusaadav (nt emotikon, tähed (A-B-C-D)). Tähtis on, et iga kasutajat teavitatakse rakenduse märgisest/sertifikaadist enne, kui ta rakendust kasutama hakkab. Märgise/sertifikaadi põhjal peaksid inimesed saama valida, kas rakendust kasutada või mitte. Vajaduse korral tuleks muuta märgised/sertifikaadid valdkonnaspetsiifilisteks.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

23. soovitus

EL kui tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmades

Mis?

Soovitame ELi liikmesriikidel ühendada jõud, et olla üheskoos tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmade kontrollimise, järelvalve ja reguleerimise valdkonnas, et säilitada ELi demokraatlikud väärtused ja levitada neid teistesse riikidesse.

Kes?

Euroopa Komisjon koostöös sidusrühmadega.

Kuidas?

EL peaks olema teerajaja, luues virtuaalmaailmade jaoks raamistiku, mis põhineb meie demokraatlikel väärtustel. Kehtestades raamistiku, mis loob ELis jõukust, on EL eeskujuks teistele piirkondadele ja riikidele. EL peaks looma stiimulid, et toetada ja edendada kestlikkust ja majanduskasvu. Selleks et teistele piirkondadele ja riikidele eeskuju näidata, peaks EL tegutsema ühtselt. Peale selle peaks EL kaotama tõkked, mis takistavad osalemist virtuaalmaailmades, näiteks looma piisava ja usaldusväärse taristu.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

Soovituste hindamine

Kodanikud hindasid kõik soovitusi skaalal 1–6, kus 1 tähendas „ei ole nõus / ei toeta“ ja 6 tähendas „igati nõus / toetan igati“.

Nr	Soovitus	Keskmine
1	Tööturud Euroopa virtuaalmaailmades	5,0
2	Virtuaalmaailmades töötamise alane ühtlustatud koolitus	5,0
3	Asjakohaste ELi virtuaalmaailmade suuniste korrapärane läbivaatamine	4,8
4	Rahaline toetus virtuaalmaailmade arendamiseks	4,8
5	Osalusfoorumid ühise arendustegevuse ning ühiste õigusnormide ja standardite jaoks	4,8
6	Ettevõtjate ja kasutajate sertifitseerimine virtuaalmaailmade jaoks	4,8
7	Kasutajasõbralik mehhanism metaversumis konkreetseks andmekasutuseks loa andmiseks	5,0
8	Politseiasutus virtuaalmaailmades korra ja kaitse tagamiseks	4,8
9	Tehisintellekt kui politsei abimees virtuaalmaailmades	4,1
10	Virtuaalmaailmade ja digivahendite alane õpetajakoolitus	5,5

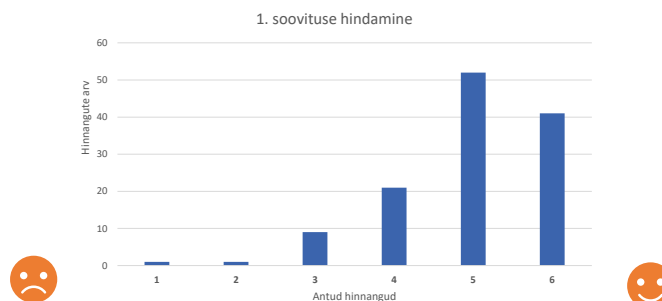
11	Tasuta juurdepääs digivahendeid ja virtuaalmaailmu käsitlevale teabele kõigile ELi kodanikele	5,3
12	Ringluspõhised virtuaalmaailmad: kodanike ja tööstusettevõtjate õigused ja vastutus	4,8
13	Rohelised virtuaalmaailmad läbipaistva taastuenergiaga	4,8
14	Ühine vastutustundlik tervisliku tuleviku ülesehitamine	5,3
15	Näitajad tervislike, kaasavate, läbipaistvate ja kestlike virtuaalmaailmade jaoks	5,0
16	Suunised virtuaalmaailmade alase hariduse andmiseks ja teadlikkuse suurendamiseks („Sina, mina ja metaversum“)	5,1
17	Õigusakt, millega tagatakse isikuandmete kaitse („Õiged andmed õigetes kätes“)	5,3
18	Digitaristu arendamine	5,3
19	Digiidentiteeti käsitlev õigusakt, millega määratakse kindlaks, millal on kodanikel lubatud jääda anonüümseks	5,4
20	Juurdepääs kõigile – kedagi ei jäeta kõrvale	4,9
21	Õigusraamistikud läbipaistvuse tagamiseks ja kõigi inimeste kaitsmiseks metaversumis – haavatavate rühmade prioriteediks seadmine	4,9
22	ELi märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks	5,2
23	EL kui tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmades	5,0

1. soovitus

TÖÖTURUD EUROOPA VIRTUAALMAAILMADES

Keskmine
5,0

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

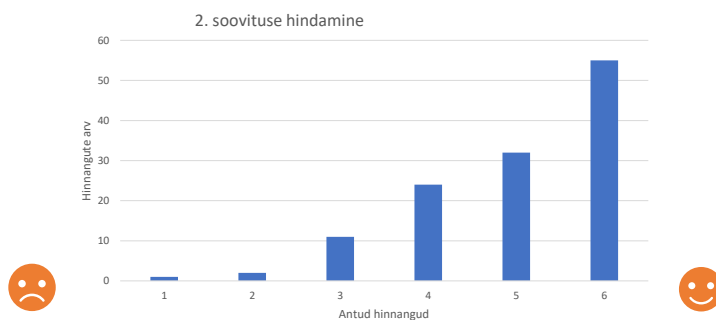


2. soovitus

VIRTUAALMAAILMADES
TÖÖTAMISE ALANE ÜHTLUSTATUD
KOOLITUS



Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

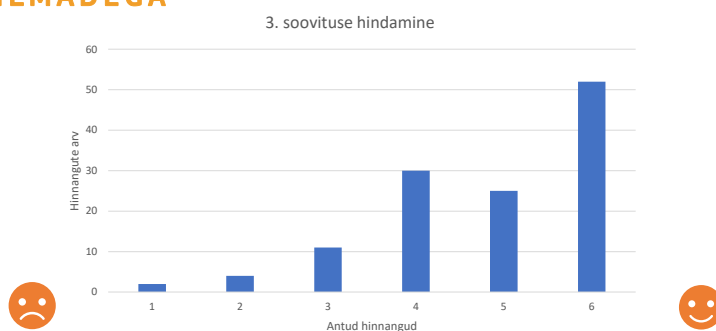


3. soovitus

ASJAKOHASTE ELI SUUNISTE
KORRAPÄRANE LÄBIVAATAMINE
SEOSSES VIRTUAALMAAILMADEGA



Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!



4. soovitus

RAHALINE TOETUS
VIRTUAALMAAILMADE
ARENDAMISEKS

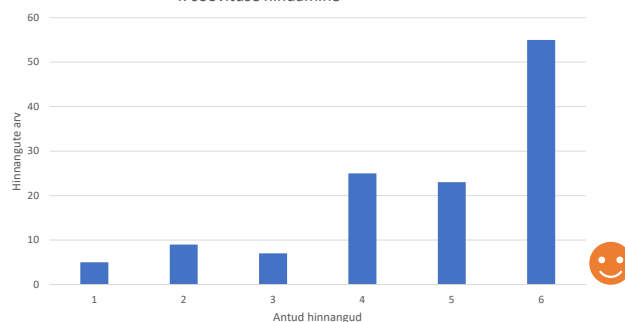
Keskmine

4,8

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad

Avaldage arvamust!

4. soovitus hindamine



5. soovitus

OSALUSFOORUMID ÜHISE
ARENDUSTEGEVUSE NING ÜHISTE
ÕIGUSNORMIDE JA STANDARDITE
JAKKS

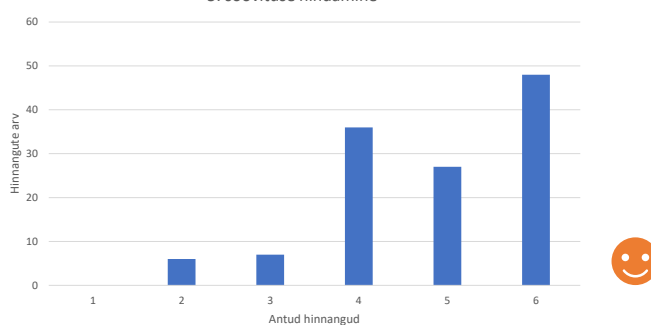
Keskmine

4,8

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad

Avaldage arvamust!

5. soovitus hindamine



6. soovitus

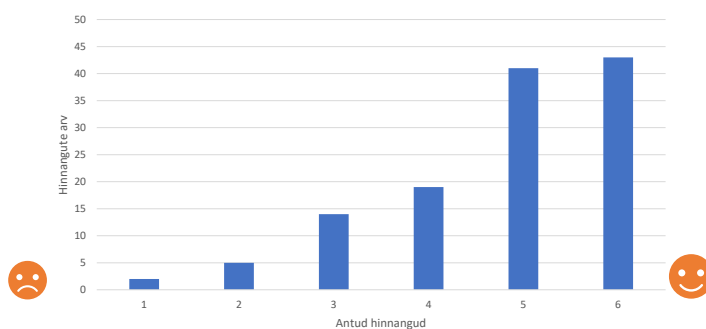
ETTEVÕTJATE JA KASUTAJATE
SERTIFITSEERIMINE
VIRTUAALMAAILMADE JAKKS

Keskmine

4,8

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

6. soovituse hindamine



7. soovitus

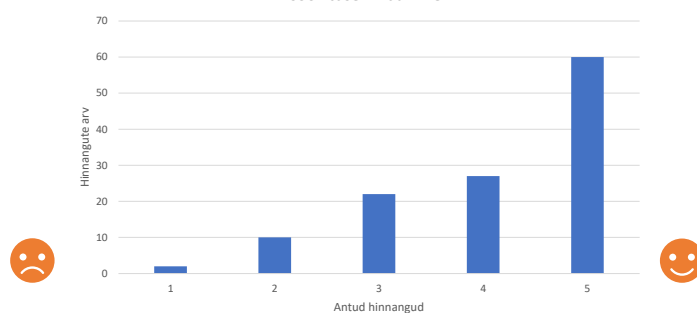
KASUTAJASÕBRALIK MEHHAANISM
METAVERSUMIS KONKREETSEKS
ANDMEKASUTUSEKS LOA
ANDMISEKS

Keskmine

5,0

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

7. soovituse hindamine



8. soovitus

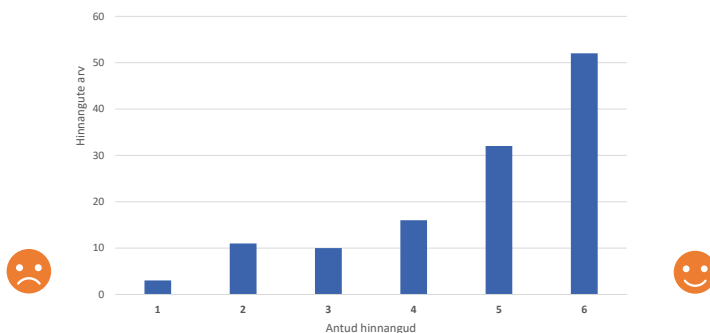
POLITSEIASUTUS
VIRTUAALMAAILMADES KORRA JA
KAITSE TAGAMISEKS

Keskmine

4,8

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

8. soovitus hindamine



9. soovitus

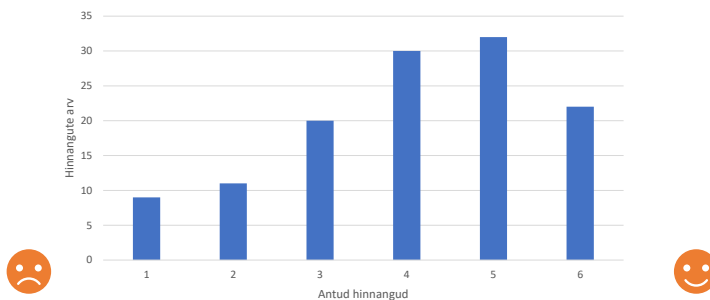
TEHISINTELLEKT KUI POLITSEI
ABIMEES VIRTUAALMAAILMADES

Keskmine

4,1

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

9. soovitus hindamine



10. soovitus

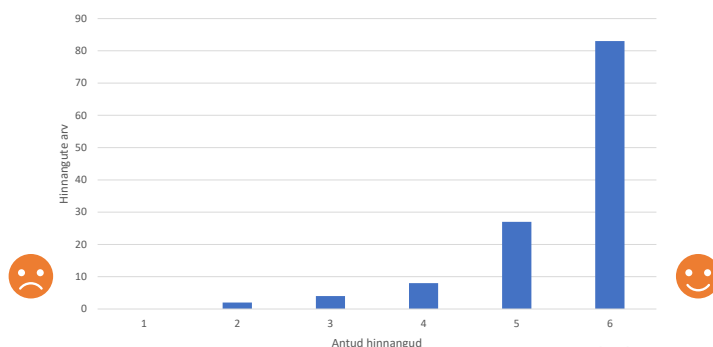
VIRTUAALMAAILMADE JA DIGIVAHENDITE
ALANE ÕPETAJAKOOLITUS

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

5,5

10. soovitus hindamine



11. soovitus

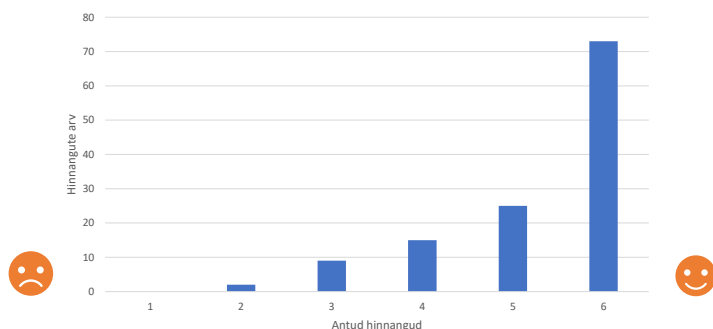
TASUTA JUURDEPÄÄS DIGIVAHENDEID JA
VIRTUAALMAILMU KÄSITLEVALE TEABELE
KÕIGILE ELI KODANIKELE

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

5,3

11. soovitus hindamine



12. soovitus

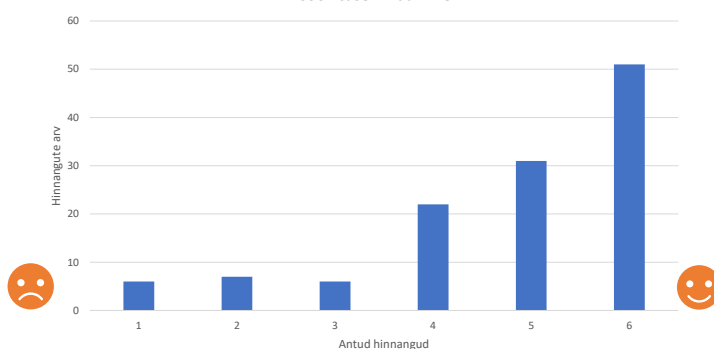
RINGLUSPÕHISED VIRTUAALMAAILMAD:
KODANIKE JA TÖÖSTUSETTEVÕTJATE
ÕIGUSED JA VASTUTUS

Keskmine

4,8

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

12. soovitus hindamine



13. soovitus

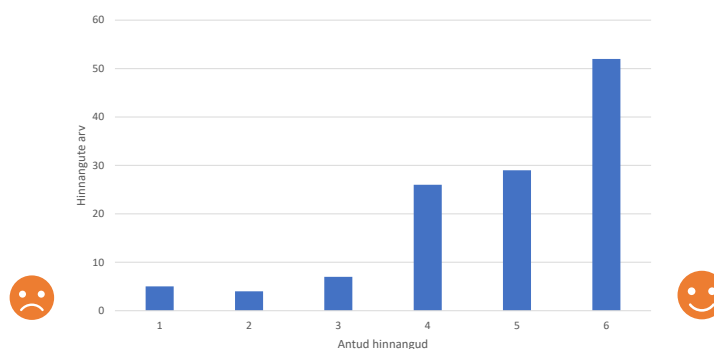
ROHELISED VIRTUAALMAAILMAD
LÄBIPAISTVA TAASTUVENERGIAGA

Keskmine

4,8

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

13. soovitus hindamine



14. soovitus

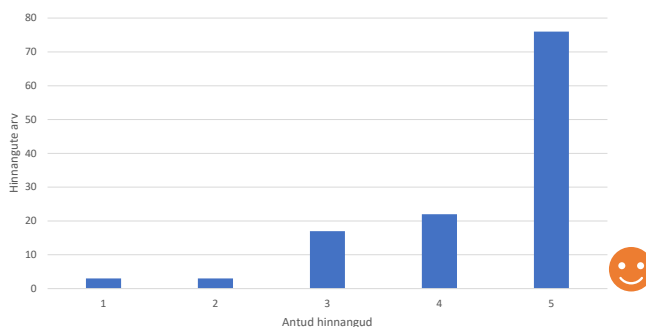
ÜHINE VASTUTUSTUNDLIK TERVISLIKU
TULEVIKU ÜLESEHITAMINE

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

5,3

14. soovituse hindamine



15. soovitus

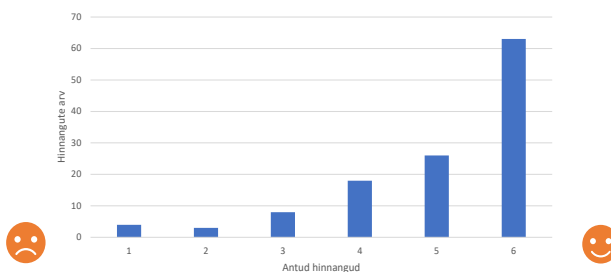
NÄITAJAD TERVISLIKE, KAASAVATE,
LÄBIPAISTVATE JA KESTLIKE
VIRTUAALMAAILMADE JAKS

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

5,0

15. soovituse hindamine



16. soovitus

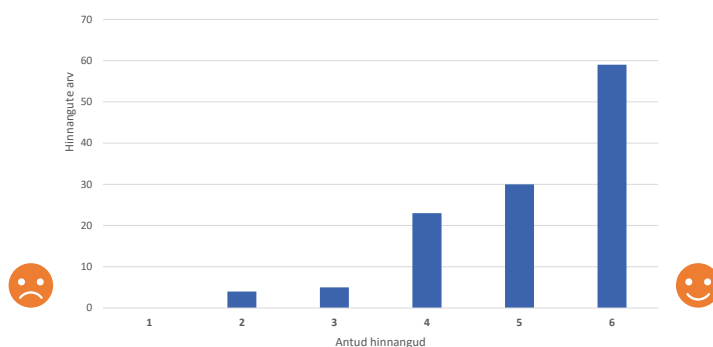
SUUNISED VIRTUAALMAAILMADE ALASE
HARIDUSE ANDMISEKS JA TEADLIKKUSE
SUURENDAMISEKS („SINA, MINA JA
METAVERSUM“)

Keskmine

5,1

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

16. soovitus hindamine



17. soovitus

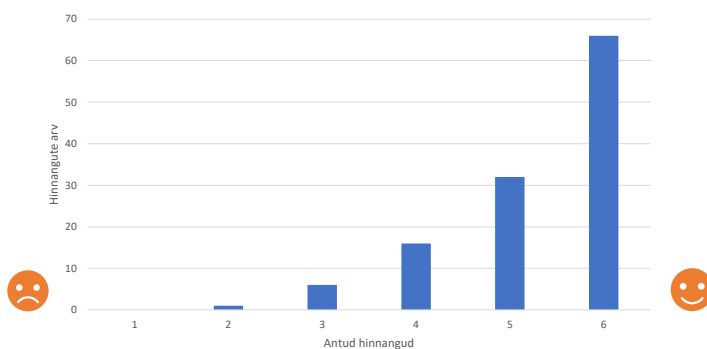
ÕIGUSAKT, MILLEGA TAGATAKSE
ISIKUANDMETE KAITSE („ÕIGED ANDMED
ÕIGETES KÄTES“)

Keskmine

5,3

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

17. soovitus hindamine

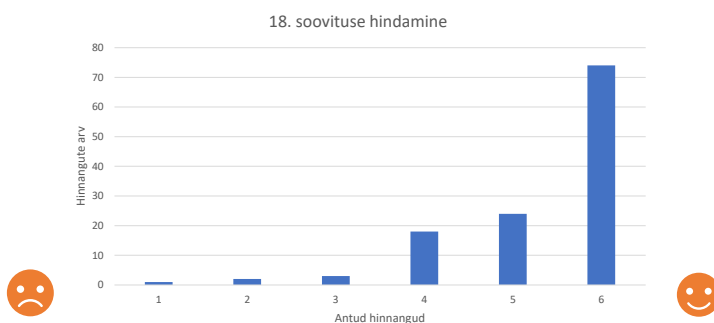


18. soovitus

DIGITARISTU ARENDAMINE

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine
5,3

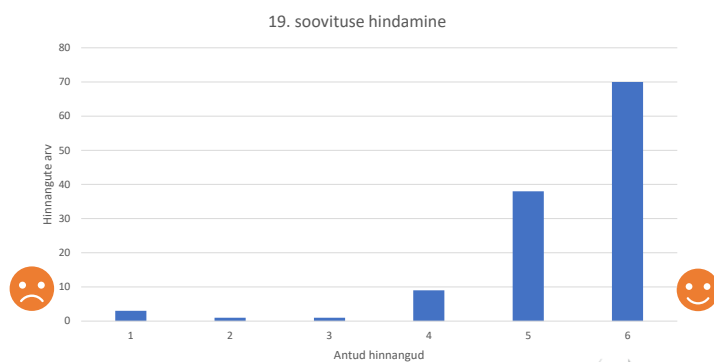


19. soovitus

DIGIIDENTITEETI KÄSITLEV ÕIGUSAKT, MILLEGA MÄÄRATAKSE KINDLAKS, MILLAL ON KODANIKEL LUBATUD JÄÄDA ANONÜUMSEKS

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine
5,4



20. soovitus

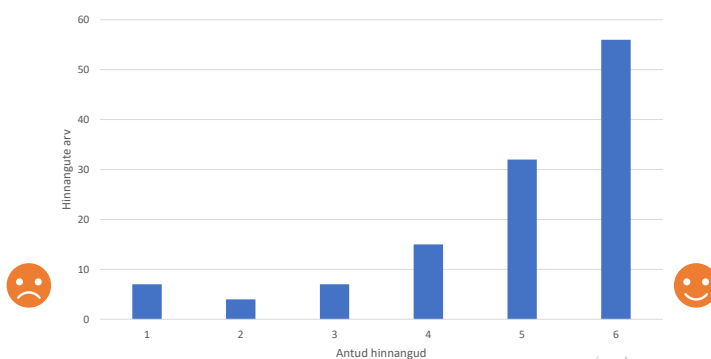
JUURDEPÄÄS KÕIGILE – KEDAGI EI JÄETA
KÕRVALE

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

4,5

20. soovitus hindamine



21. soovitus

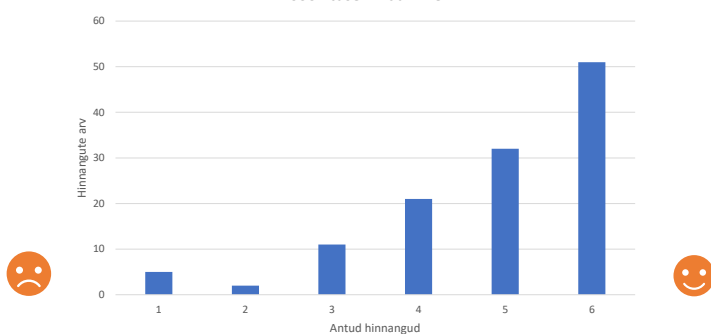
ÕIGUSRAAMISTIKUD LÄBIPAISTVUSE TAGAMISEKS
JA KÕIGI INIMESTE KAITSMISEKS METAVERSUMIS –
HAAVATAVATE RÜHMADE PRIORITEEDIKS SEADMINE

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

4,9

21. soovitus hindamine



22. soovitus

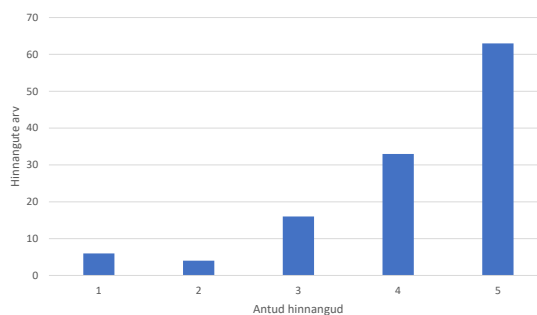
ELI MÄRGISED/SERTIFIKAADID
VIRTUAALMAAILMADE RAKENDUSTE JAOKS

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

5,2

22. soovitus hindamine



23. soovitus

EL KUI TUGEV TEGIJA / TEERAJAJA
VIRTUAALMAAILMADES

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!

Keskmine

5,1

23. soovitus hindamine

