



A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport

Zárójelentés

Kézirat lezárva: 2023

E dokumentum tartalma nem tekinthető az Európai Bizottság hivatalos állásfoglalásának.

Luxembourg: Az Európai Unió Kiadóhivatala, 2023



© Európai Unió, 2023

Az Európai Bizottság dokumentumainak további felhasználására vonatkozó politikát a bizottsági dokumentumok további felhasználásáról szóló, 2011. december 12-i 2011/833/EU bizottsági határozat (HL L 330., 2011.12.14., 39. o.) hajtja végre. Ellenkező értelmű megjegyzés hiányában e dokumentum további felhasználása a Creative Commons Nevezd meg! 4.0 nemzetközi (CC BY 4.0) licenc alapján engedélyezett (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.hu>). Ez azt jelenti, hogy a további felhasználás a forrás megfelelő megnevezésével és az esetleges változtatások feltüntetésével megengedett.

Minden fénykép © Európai Unió.

Print	ISBN 978-92-68-06594-5	doi:10.2775/344036	NA-09-23-365-HU-C
PDF	ISBN 978-92-68-06606-5	doi:10.2775/206632	NA-09-23-365-HU-N

TARTALOMJEGYZÉK

1. Bevezetés.....	2
2. A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport főbb jellemzői.....	5
2.1. A vitacsoport tagjainak véletlenszerű kiválasztása és demográfiai jellemzői.....	6
2.2. Irányítóbizottság.....	9
2.3. Tudásbizottság.....	10
2.4. Tudás- és Információs Központ.....	11
2.5. Előadók és kiállítók.....	11
2.6. Fő moderátorok.....	13
2.7. Moderátorok.....	14
2.8. Megfigyelők.....	15
3. Módszertani keret és egyéni ülések.....	18
3.1. Módszertani keret.....	19
3.2. Az 1. ülészak: folyamat és eredmények.....	20
3.3. A 2. ülészak: folyamat és eredmények.....	24
3.4. A 3. ülészak: folyamat és eredmények.....	28
4. A következő lépések.....	33
Mellékletek: Eredmények.....	36
1. Polgári értékek és teljes körű ajánlások.....	37
2. Ajánlások.....	38
3. Az ajánlások minősítése.....	61



1. Bevezetés



Az Európai Bizottság 2023-ban három európai polgári vitacsoportot szervezett, amelyek közül az egyik a virtuális világok témájával foglalkozott. A vitacsoportok mindegyikében mintegy 150 véletlenszerűen kiválasztott polgár vett részt mind a 27 uniós tagállamból, hogy a legfontosabb bizottsági javaslatokat megelőzően tanácskozzanak és ajánlásokat fogalmazzanak meg. A vitacsoportok a 2022. június 17-i „Az Európa jövőjéről szóló konferencia – A jövőkép konkrét intézkedésekre váltása” ⁽¹⁾ című bizottsági közleményben, valamint von der Leyen elnök asszony 2022-es, az Unió helyzetéről szóló beszédében kifejezett kötelezettségvállalását teljesítik.

A világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport a másodikként megrendezett vitacsoport volt, három ülésszakkal, amelyekre 2023. február 24–26., március 10–12. és április 21–23. között került sor. A virtuális világok a Web 4.0-ra való szélesebb körű átállás részét képezik. Újfajta online élményt kínálnak a „virtuális”, „vegyes” vagy „kiterjesztett” valóság révén. Sokan úgy vélik, hogy a Web 4.0 – amely a virtuális világokkal kezdődik – az internet megjelenéséhez hasonló újítás lehet, amely átalakítja a jövőbeli munkavégzés és együttműködés módját. Az elmúlt néhány évben – és különösen a Covid19-világjárvány óta – számos köz- és magánszereplő fektetett be jelentős mértékben e „kiterjesztett valóságba”, felgyorsítva a munkahelyi és személyes szokásaink megváltozását.

A fokozott figyelem ellenére azonban egy ilyen átalakulásra nem kerül sor egyik napról a másikra. Sok évbe fog telni, hogy a virtuális világok magas színvonalú, realisztikus digitális környezetté fejlődjenek, és még nem látható tisztán, hogy a virtuális világok mivé válhatnak és mivé kellene, hogy váljanak.

Az Európai Unió (EU) és tagállamai elkötelezték amellett, hogy megértsék és kiaknázzák az átalakulásban rejlő lehetőségeket, ugyanakkor megértsék az abból eredő kockázatokat és kihívásokat is, mindeközben védve az európai polgárok jogait. Ezzel összefüggésben felkérték a virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport résztvevőit, hogy válaszoljanak a következő kérdésre: **„Milyen elképzeléseknek, elveknek és fellépéseknek kell vezérelniük a kívánt és méltányos virtuális világok kialakítását?”** Konkrétabban, a polgárokat felkérték, hogy dolgozzanak ki irányadó elveket és intézkedéseket az EU virtuális világainak fejlesztésére vonatkozóan.

A vitacsoport a virtuális világok lehetőségeivel és kihívásaival kapcsolatos kérdések széles körét megvitatta. Az elvek és az ajánlások beépülnek az „A web 4.0-ról és a virtuális világokról szóló uniós kezdeményezés: kezdeti versenyelőny a következő technológiai átmenetben” című bizottsági közleménybe és az azt kísérő szolgálati munkadokumentumba.

A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport résztvevői a tájékoztató anyagok, szakértői vélemények, valamint a munkacsoportokban és a plenáris ülésen folytatott viták alapján azonosították és rangsorolták a Bizottság új szakpolitikai javaslata szempontjából releváns kérdéseket. Ez a jelentés összefoglalja a virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport főbb jellemzőit, és felvázolja annak módszertani keretét, a viták elősegítésének módját, a három ülés eredményeit, valamint a következő lépéseket.

⁽¹⁾ A Bizottság közleménye – Az Európa jövőjéről szóló konferencia: A jövőkép konkrét intézkedésekre váltása, COM(2022) 404 final (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport főbb jellemzői

2.1. A VITACSOPORT TAGJAINAK VÉLETLENSZERŰ KIVÁLASZTÁSA ÉS DEMOGRÁFIAI JELLEMZŐI

A polgári vitacsoport résztvevőit véletlenszerű kiválasztás útján toborozták, hogy tisztességes, következetes és megbízható megközelítést biztosítsanak a résztvevő személyek kiválasztására, amint ez szükséges az ilyen részvételi folyamatokban. A felvételt a **Kantar Public** végezte 27 nemzeti toborzó ügynökség támogatásával. A legtöbb országban a résztvevőket telefonon (számítógéppel támogatott telefonos inter-

júk révén) toborozták, véletlen számtárcsázással. Néhány más országban azonban személyes módszereket (computer-assisted personal interviewing, CAPI) vagy valószínűségeen alapuló online panelből történő véletlenszerű kiválasztást alkalmaztak (ez utóbbit csak Luxemburgban). Az átlagos elfogadási arány az EU-ban 4,46%-os volt, a tagállamok közötti eltérésekkel.

1. táblázat: A vitacsoport résztvevőinek száma tagállamonként

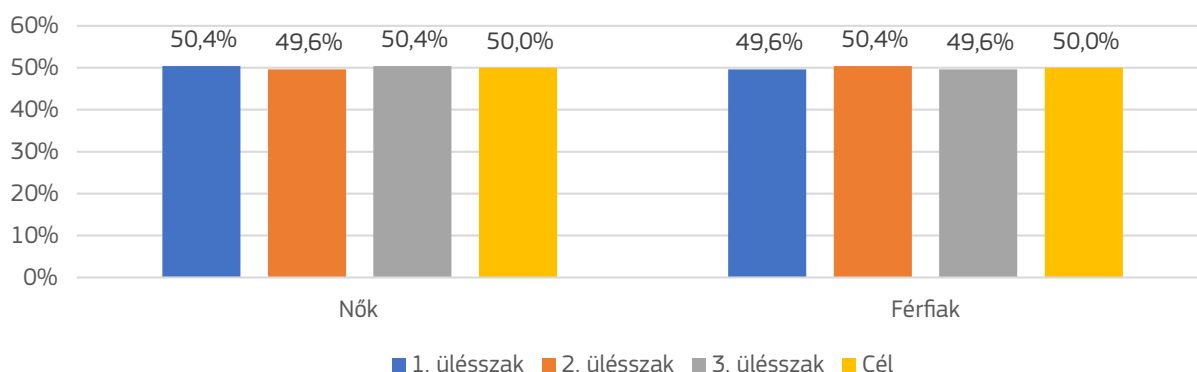
ORSZÁG	A RÉSZTVEVŐK CÉLZOTT SZÁMA ÜLÉSSZAKONKÉNT	A RÉSZTVEVŐK TÉNYLEGES SZÁMA ÜLÉSSZAKONKÉNT		
		1. ülészak	2. ülészak	3. ülészak
Belgium	5	5	5	4
Bulgária	4	3	4	4
Csehország	5	5	5	5
Dánia	3	3	3	3
Németország	19	18	16	13
Észtország	2	2	2	1
Írország	3	3	2	3
Görögország	5	5	5	4
Spanyolország	12	11	11	11
Franciaország	15	14	12	12
Horvátország	2	2	2	2
Olaszország	15	13	13	12
Ciprus	2	2	2	2
Lettország	2	2	2	2
Litvánia	2	2	2	2
Luxemburg	2	1	1	0
Magyarország	5	5	5	5
Málta	2	2	2	2
Hollandia	6	6	6	5
Ausztria	4	4	4	4
Lengyelország	10	10	10	10
Portugália	5	2	2	2
Románia	7	7	7	7
Szlovénia	2	2	2	2
Szlovákia	3	2	2	2
Finnország	3	3	3	3
Svédország	5	5	5	5
Összesen	150	139	135	127

Az 1. táblázat áttekintést nyújt a vitacsoportba uniós tagállamonként várt résztvevők számáról (országkvóták), valamint az egyes ülészakokon résztvevők tényleges számáról és országonkénti arányáról. A cél az volt, hogy az EU-tagállamok a népességük nagyságával arányosan, és az egyensúly biztosítása érdekében országonként legalább két fővel képviseltessék magukat ⁽²⁾. Más szóval, a nagy népességű országok, például Németország számára magas célértékeket határoztak meg (19 fő), míg Málta és Luxemburg esetében két-két állampolgárt hívtak meg. A részvételi arány általában véve jó volt, ami megfelelt a kitűzött céloknak. A 27 uniós tagállam közül 23 esetben sikerült elérni a részvételi célokat. Összességében a 150 meghívott résztvevőből végül 140 polgár vett részt az ülések legalább egyikén.

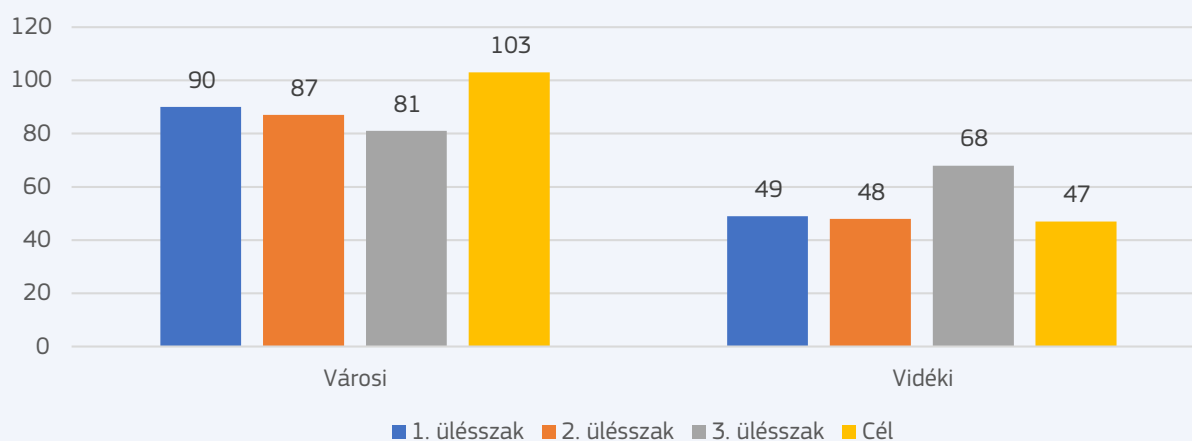
Annak biztosítása érdekében, hogy a vitacsoport a lehető legnagyobb mértékben tükrözze az EU népességének sokféleségét, a résztvevőkre vonatkozó célkvótákat az első ábrán bemutatott szociodemográfiai jellemzők alapján határozták meg (a résztvevők aránya az ülések legalább egyikén ténylegesen részt vevő 140 polgárra vonatkozik). Az egyetlen kivétel az a döntés volt, hogy felülreprezentálják a fiatalokat azáltal, hogy a vitacsoport egyharmadába 16–25 év közöttieket választottak be, annak ellenére is, hogy ez a korcsoport az európai népesség kevesebb mint 33%-át képviseli ⁽³⁾.

1. ábra: A vitacsoport demográfiai összetétele

A nemek megoszlása az üléseken



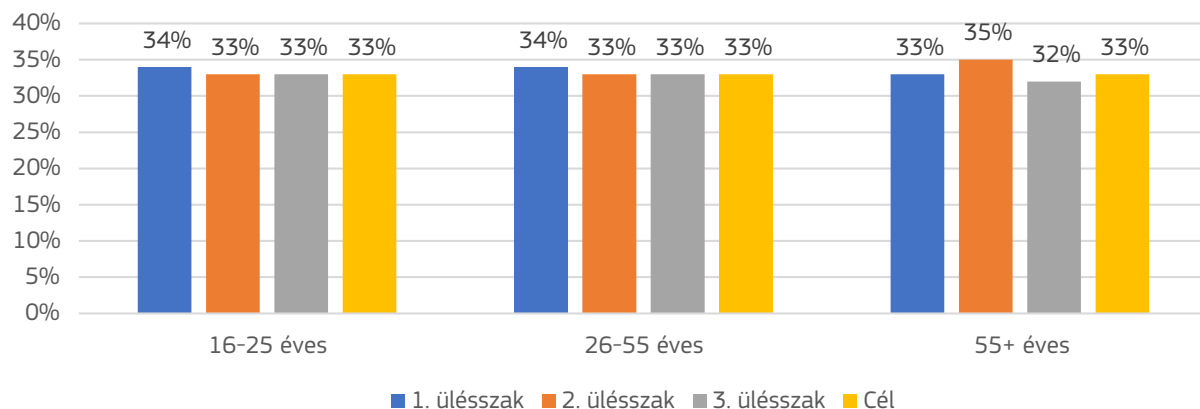
A résztvevők megoszlása lakóhelyük szerint



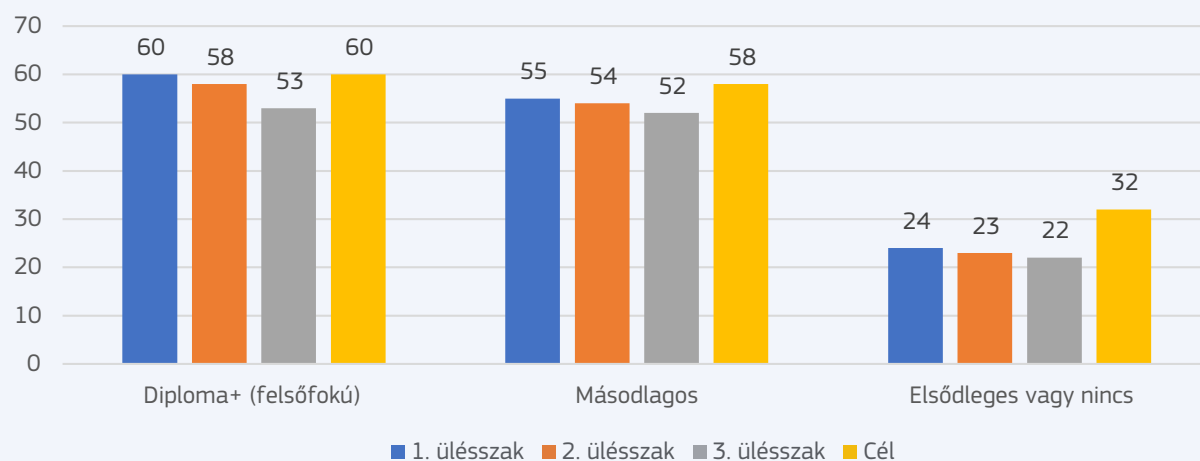
⁽²⁾ Az országos kvótákat a csökkenő arányossági rendszer alkalmazásával alakították ki, amelyet a tagállamonkénti európai parlamenti képviselői helyek számának kiszámításához is alkalmaznak.

⁽³⁾ Általában ez a korcsoport az EU népességének 10,6%-át teszi ki (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Életkor szerinti megoszlás az ülészakok között



A résztvevők iskolai végzettség szerinti megoszlása





2.2. IRÁNYÍTÓBIZOTTSÁG

A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoportot az irányítóbizottság dolgozta ki, szervezte meg és irányította. Hetente egyszer ülésezett, hogy koncepcionális és szervezési kérdésekben döntsön, beleértve a módszertani, logisztikai és költségvetési kérdéseket is. A bizottság az Európai Bizottság köztisztviselőiből és vállalkozókból állt. Az Európai Bizottság részéről két főigazgatóság járult hozzá az irányítóbizottság munkájához: a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága (DG Connect), amely az interaktív technológiákért és a virtuális világokkal kapcsolatos kezdeményezésekért felelős, beleértve a küszöbön álló nem jogalkotási kezdeményezést is; valamint a Kommunikációs Főigazgatóság (DG COMM), amely a polgárok szerepvállalásának új szakaszáért felel, így különösen felelős az európai polgári vitacsoportok módszertanáért és megszervezéséért.

A vállalkozók együttműködtek az európai polgári vitacsoportok ezen új generációjának megtervezésében és végrehajtásában. A polgárok toborzását a **Kantar Public** tanácsadó cég végezte. A **VO Europe** és az **MCI** felelt a részt vevő polgárokkal való kommunikációért és az ő támogatásukért, valamint a három ülészak valamennyi szervezési vonatkozásáért. Emellett a **Missions Publiques** (Franciaország), az **ifok** (Németország), a **Danish Board of Technology Foundation** (Dánia) és a **Deliberativa** (Spanyolor-

szág) által alkotott nemzetközi csoport szakértőket hozott össze a tanácskozási folyamat megtervezése és megkönnyítése érdekében. A deliberációs csoportban közreműködő partnerek, valamint a Kommunikációs Főigazgatóság és a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága egyesítettek know-how-jukat annak érdekében, hogy az egyes ülészakokra vonatkozóan meghatározzák az átfogó részvételi folyamatot és a módszertant. A deliberációs csoport feladata volt, hogy a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságával és a Kommunikációs Főigazgatósággal együtt egy stratégiai feljegyzés keretében felvázolja a vitacsoport feladat körét, valamint hogy létrehozzon egy tanácsadó tudásbizottságot. Emellett a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága és a tudásbizottság támogatásával a deliberációs csoport toborozta és látta el instrukciókkal azokat az előadókat, akik a három ülészak alkalmával segítették a polgárokat a probléma összetettségének megértésében és válaszoltak a polgárok kérdéseire. Emellett a deliberációs csoport koordinálta a polgárok és a támogató csoport közötti helyszíni kommunikációt, ellátta a fő moderálási feladatokat és elősegítette a munkacsoportokban zajló munkát, valamint felügyelte az eredményekről szóló jelentéstételt.



2.3. TUDÁSBIZOTTSÁG

A virtuális világok területével foglalkozó szakértőkből álló tudásbizottság bevonása a polgároknak nyújtott tájékoztatás minőségének, objektivitásának, sokszínűségének és érthetőségének biztosítása révén fokozta a tanácskozási folyamat integritását. A tudásbizottság feladata az volt, hogy ismereteket és szakértelmet biztosítson annak érdekében, hogy egyenlő versenyfeltételeket teremtsen valamennyi résztvevő számára, és megkönnyítse a közöttük folyó vitákat. Ez többek között az első ülés előtt a polgárokhöz eljuttatott tájékoztató csomag elkészítésével valósult meg. A tényszerű szakpolitikai bemeneti anyagot az irányítóbizottsággal szoros együttműködésben dolgozták ki.

A tudásbizottság abban is segítette a deliberációs csoportot, hogy a polgárok tanácskozásai során azonosítsa a gyenge jeleket (pl. a vita hiánya), a horizontális kérdéseket és a vakfoltokat (például az elképzelések és a meglévő uniós kezdeményezések közötti esetleges átfedések és/vagy olyan területek, ahol a javasolt intézkedéseket nem feltétlenül támasztották alá tények). Tagjai emellett tényellenőrzést végeztek, valamint az ülések alatt és után válaszoltak a polgárok kérdéseire; ebben a Tudás- és Információs Központ (TIK) is segítette a munkájukat, amelyben más bizottsági és egyéb szakértők is részt vettek. A virtuális világokkal kapcsolatos ismereteik és tapasztalataik alapján a tudásbizottság tagjai a deliberációs csoport arra irányuló erőfeszítéseit is támogatták, hogy a vi-

tacsoport köztes eredményeit fő cselekvési kategóriákba sorolják.

A tudásbizottság öt tagból állt, akiket az irányítóbizottság választott ki az alábbi kritériumok alapján: a legkülönbözőbb ismeretkörökre kiterjedő szakértelem; a területen szerzett know-how-juk és tapasztalataik széles körű elismertsége mind a tudományos körök, mind az érdekelt felek és a partnerek körében; képesség a témával kapcsolatos különböző nézetek megértésére, elismerésére és közlésére, beleértve az esetleges kompromisszumokat is; sokféleség a nemek, az állampolgárság és a hovatartozás tekintetében. Emellett a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának egy munkatársa az uniós szakpolitikai szempontokat is képviselte.

A tudásbizottság tagjai a következők voltak:

- **Fabien Bénéto**, WebXR tanácsadó,
- **Cathrine Hasse**, Aarhushi Egyetem,
- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Institut,
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, Európai Bizottság, DG Connect,
- **Frank Steinicke**, Hamburgi Egyetem,
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

2.4. TUDÁS- ÉS INFORMÁCIÓS KÖZPONT

A szervezők létrehoztak egy tudás- és információs központot (TIK), amelynek az volt a feladata, hogy válaszoljon a polgárok által a tanácskozások során felvetett kérdésekre és a pontosítás iránti kérelmekre. A TIK tagjai a Kommunikációs Főigazgatóság és a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának szakértői, valamint a tudásbizottság tagjai és más szakértők közül kerültek ki. A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport há-

rom ülészakasza során a TIK-hez több mint 150 írásbeli kérdés érkezett, amelyből 30-ra az 1. és a 2. ülészak között írásbeli választ adtak, míg a fennmaradó kérdéseket közvetlenül a tudásbizottság tagjai válaszolták meg a plenáris üléseken és a munkacsoportokban. A harmadik ülészakban a TIK tagjai röviden felszólaltak a 12 munkacsoportban, hogy tisztázzák a még nyitva maradt kérdéseket, mielőtt a polgárok megfogalmazták volna végleges ajánlásait.

2.5. ELŐADÓK ÉS KIÁLLÍTÓK

A tudásbizottság tagjai mellett érdekelt feleket és szakértőket is felkérték, hogy ismertessék a virtuális világokkal kapcsolatos különböző álláspontokat és tapasztalatokat. Az első ülésen kiállítást szerveztek annak érdekében, hogy a résztvevők jobban megismerjék a virtuális és kiterjesztett valóság különböző lehetséges felhasználási módjait. Emellett egy színházi improvizációs előadás keretében próbálták meg életre kelteni a polgárok által megfogalmazott különböző utópiákat és disztópiákat. Az előadók tájékoztatást nyújtottak a virtuális világok és a kiterjesztett

valóság környezetre, a gazdaságra és a társadalomra gyakorolt hatásairól. A résztvevők emellett megvitaták a minél több szereplő bevonásának fontosságát, valamint az esetleges negatív hatások minimalizálása érdekében meghozandó óvintézkedéseket. A tudásbizottság gondoskodott arról, hogy a polgároknak átadott ismeretek az uniós politikai döntéshozók és érdekelt felek által képviselt főbb álláspontok tekintetében kiegyensúlyozottak, megfelelőek és kellően reprezentatívak legyenek. A 2. táblázat ismerteti az ülések során felszólaló előadókat.



2. táblázat: Előadók és kiállítási standok

1. ÜLÉSSZAK	
Köszöntőbeszéd	Dubravka Šuica , az Európai Bizottság demokráciáért és a demográfiáért felelős alelnöke
	Pia Ahrenkilde Hansen , Európai Bizottság Kommunikációs Főigazgatóságának főigazgatója
	Yvo Volman , a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának adatokért felelős igazgatója
Az Európai Bizottság szakértői	Rehana Schwinniger-Ladak , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága Interaktív technológiák, digitális kultúra és oktatás osztályának osztályvezetője
	Anne Bajart , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága Interaktív technológiák, digitális kultúra és oktatás osztályának osztályvezető-helyettese
	Gaëtane Ricard-Nihoul , az Európai Bizottság Kommunikációs Főigazgatósága Polgári Párbeszédok osztályának osztályvezető-helyettese
A tudásbizottság tagjai	Fabien Bénéto , szabadúszó WebXR-szakértő
	Cathrine Hasse , Oktatási Tanszék, Aarhusi Egyetem
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Hamburgi Egyetem
	Sara Lisa Vogl , virtuálisvalóság-művész, Women in Immersive Technologies Europe
Kiállítási standok és színházi társulat	D'un seul geste
	XR Intelligence
	PopuLAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Belga Királyi Szépművészeti Múzeum/VR-Hut
	Rathenau Instituut
	Az ENSZ virtuális valóságról szóló filmje: Felhők Sidra felett (Clouds over Sidra)
	Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
2. ÜLÉSSZAK	
Az Európai Bizottság szakértői	Renate Nikolay , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának főigazgató-helyettese
	Yvo Volman , a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának adatokért felelős igazgatója
	Rehana Schwinniger-Ladak , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága Interaktív technológiák, digitális kultúra és oktatás osztályának osztályvezetője
Külső szakértők és gyakorlati szakemberek	Matthias C. Kettemann , Leibniz Institut
	Elisa Lironi , Európai Polgári Akciószolgálat
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , Sharing Cities Alliance
	Bruno Thomas , Oknyomozó Újságírók Nemzetközi Konzorciuma
A tudásbizottság tagjai	Fabien Bénéto , szabadúszó WebXR-szakértő
	Cathrine Hasse , Oktatási Tanszék, Aarhusi Egyetem
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Hamburgi Egyetem
	Sara Lisa Vogl , virtuálisvalóság-művész, Women in Immersive Technologies Europe

3. ÜLÉSSZAK	
Az Európai Bizottság szakértői	Roberto Viola , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának főigazgatója
	Anne Bajart , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága Interaktív technológiák, digitális kultúra és oktatás osztályának osztályvezető-helyettese
	Menno Cox , az Európai Bizottság Digitális szolgáltatások, Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága Digitális szolgáltatások és platformok globális vonatkozásaival foglalkozó részleg vezetője
	Adelina Cornelia Dinu , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága Interaktív technológiák, digitális kultúra és oktatás osztályának projektfelelőse
Külső szakértők és gyakorlati szakemberek	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , McCourt Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
A tudásbizottság tagjai	Fabien Bénéteau , szabadúszó WebXR-szakértő
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
Búcsúbeszéd	Dubravka Šuica , az Európai Bizottság demokráciáért és a demográfiáért felelős alelnöke
	Thomas Skordas , az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának főigazgató-helyettese

2.6. FŐ MODERÁTOROK

Mindhárom ülészakban két fő moderátor irányította a polgárokat, és terelte mederbe a plenáris ülés vitáit. E munkatársak tájékoztatást nyújtottak a vitacsoport általános céljáról és az egyes ülések módszertanáról, valamint azok szervezési szempontjairól. A fő moderátorok emellett előmozdították a szakértő előadók közötti vitákat és biztosították a megbeszélések során az ismeretek tisztességes és pártatlan átadását, valamint elősegítették az előadók és a polgárok közötti „kérdések és válaszok” szekciókat, továbbá a

moderátorok és a polgárok közötti, a tartalomról és a folyamatról folytatott párbeszédet. Ezenkívül a fő moderátorok gyűjtötték össze az eredményeket az egyes ülések záró plenáris ülésein. A fő moderátorok a következők voltak:

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

2.7. MODERÁTOROK

A polgárok 12 munkacsoportban dolgoztak, amelyek mindegyikét a deliberációs csoport két tagja, egy tapasztalt moderátor és egy asszisztens támogatta. A moderátorok feladata az volt, hogy vezessék a munkacsoportokban folytatott megbeszéléseket, és lehetővé tegyék a zökkenőmentes munkafolyamatot az alábbiak révén:

- barátságos és kölcsönösen tiszteletteljes légkör kialakítása valamennyi résztvevő hozzájárulásának előmozdítása érdekében,
- annak biztosítása, hogy minden polgár tájékoztatást kapjon a folyamat egészéről, és iránymutatásban részesüljön a csoportmunka során,
- annak biztosítása, hogy a munkacsoportok ülésein elérjék a kitűzött célokat, azaz a polgárok közötti konfliktusok és nézetkülönbségek azonosításának elősegítését, a polgárok közötti vita kialakulásának és a konszenzus megteremtésének előmozdítását,
- az időbeosztás követése, feljegyzések készítése és a tanácskozás eredményeinek egységes

szerkezetbe foglalása többnyelvű és egymással összefüggő munkadokumentumokban,

- a munkacsoportokban részt vevő polgárok kéréseinek összekapcsolása a támogató csoporttal vagy a szakértőkkel, pl. a függőben lévő észrevételek vagy kérdések összegyűjtése révén,
- részvétel a deliberációs csoportban tartott tájékoztatókon.

A tapasztalt és professzionális moderátorokat a **Missions Publiques**, az **ifok** vagy a **Danish Board of Technology Foundation** alkalmazta. A munkacsoportokban folytatott megbeszélések során a segítőket asszisztensek is támogatták, akik főként brüsszeli diákok és gyakornokok voltak. Valamennyi moderátor és asszisztens ugyanazokat, a moderátori útmutatóban és az egyes ülésekhez készült bevezető dokumentumban foglalt utasításokat követte. Emellett minden ülés előtt részt vettek két külön tájékoztatón és felkészítő tréningen.





2.8. MEGFIGYELŐK

E polgári vitacsoport munkáját korlátozott számú megfigyelő is nyomon követhette. Ennek az volt a célja, hogy átláthatóságot és láthatóságot biztosítsanak ezen innovatív demokratikus formátum számára, ugyanakkor megőrizték a részt vevő polgárok biztonságos terét, ami elengedhetetlen a vitakörnyezet bizalmi légkörének kialakításához. A megfigyelők részt vehettek a plenáris üléseken és a munkacsoportokban, és nyomon követhették az ott zajló megbeszéléseket. Az egyes munkacsoportok ülésein legfeljebb három megfigyelő vehetett részt.

A belső megfigyelők a szervező partnerektől és intézményektől érkeztek (pl. a Kommunikációs Főigazgatóság, a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága vagy más főigazgatóságok és uniós intézmények belső munkatársai). A külső megfigyelők között voltak kutatók (egyetemek vagy agytrösztök munkatársai), civil társadalmi szereplők és más érdekelt felek. Az érintett polgárok beleegyezésével a külső megfigyelők – kizárólag kutatási céllal – interjúkat is készíthettek velük, amennyiben ez nem akadályozta a vitacsoportok munkáját.





A person with long brown hair, wearing a blue lab coat, is shown in profile, looking upwards and to the right. They are in a laboratory setting, with their hands near a piece of equipment. The background is a blurred view of a laboratory with various pieces of equipment and bright lights. A large blue semi-transparent rectangle is overlaid on the lower half of the image, containing white text. There are also some orange and black geometric shapes on the right side of the image.

3. Módszertani keret és egyéni ülések



3.1. MÓDSZERTANI KERET

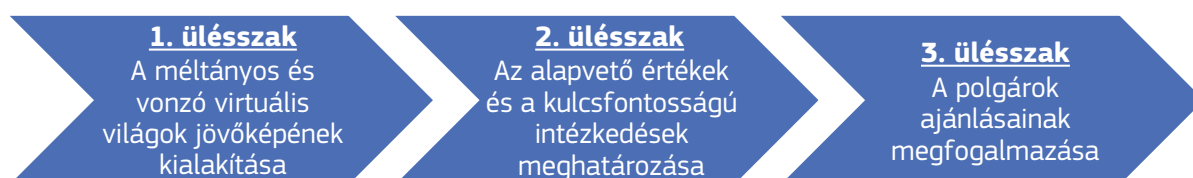
A virtuális világokkal foglalkozó európai polgári vitacsoport munkája három ülésszak keretében, ülésenként eltérő célokkal zajlott.

- Az első (Brüsszelben tartott) ülésen a résztvevők megismerkedtek a szóban forgó kérdéssel és egymással, valamint alkalmuk nyílt kialakítani egyfajta közösségérzetet és egymás iránti bizalmat. Megkapták az első szakértői információkat, majd egy a virtuális világokról szóló kiállítás keretében lehetőségük nyílt megtapasztalni a vitacsoport által megvitatandó témát. Ezt követően reflektáltak a digitális világgal kapcsolatos tapasztalataikra, és a jövőre vonatkozó elképzeléseikként utópiákat és disztópiákat vázoltak fel.
- A második alkalom online ülés volt, amelynek középpontjában a kérdés alaposabb megértése állt. Az ülés fő célja az volt, hogy ösztönözze

az ötletek és a nézőpontok résztvevők közötti cseréjét, azonosítsa a konszenzusos és a véleménykülönbség által érintett területeket, és négy különálló témakörcsoportban megfogalmazza a cselekvési pontokra vonatkozó első ötleteket. Az ülés egyik különösen innovatív eleme volt, hogy maga a találkozó is egy virtuális platformon (Hyperfair) keresztül zajlott le.

- A harmadik és egyben utolsó (ismét Brüsszelben tartott) ülés az ajánlásoknak az első két ülésen összegyűjtött elképzeléseken és meglátásokon alapuló kialakítását célozta további szakértői támogatás mellett. A harmadik ülésszak biztosította, hogy a polgári vitacsoport olyan végleges értékeket és elveket, valamint konkrét ajánlásokat fogalmazzon meg, amelyeket át lehet adni a Bizottságnak és meg lehet osztani az érdekelt felekkel.

2. ábra: A vitacsoport üléseinek általános módszertani folyamata



A vitacsoport ülésein bőséges idő állt rendelkezésre a csapatépítésre és a véleménycserére, mind a plenáris ülések, mind a csoportmunka során. Az ülések struktúráját úgy alakították ki, hogy az ösztönözze a résztvevők közötti interakciót, és biztosítsa, hogy minden véleményt meghallgassanak. Mivel a polgári vitacsoport üléseire többnyelvű környezetben került sor, a polgárok mindig anyanyelvükön szólalhattak fel,

amit tolmácsolás segített. A munkacsoportok összetétele megfelelő földrajzi sokszínűséget tett lehetővé: egy csoportban mind nagyobb, mind kisebb országok képviseltették magukat, és legfeljebb öt különböző nyelv fordult elő. A moderátorok eldönthették, hogy az anyanyelvükön vagy angolul vezetik-e a vitát.

3.2. AZ 1. ÜLÉSSZAK: FOLYAMAT ÉS EREDMÉNYEK

Az első ülészen, amelyet 2023. február 24. és 26. között tartottak Brüsszelben, a polgárok megismerkedtek a témával, és kialakítottak egy közös víziót

arról, hogy milyennek kellene lennie egy kívánatos és igazságos virtuális világnak (utópia), és milyennek nem szabad lennie (disztópia).

1. nap (február 24., péntek)

Február 24-én, az Ukrajna elleni orosz agressziós háború kezdetének egyéves évfordulóján, a vitacsoport tagjai meghallgatták öt ukrán állampolgár beszámolóját, akik az elmúlt évben szerzett személyes tapasztalataikat osztották meg. A megemlékezést **Dubravka Šuica** alelnök nyitotta meg.

Ezt követően a fő moderátorok, valamint az Európai Bizottság képviselői: **Pia Ahrenkilde Hansen**, a Kommunikációs Főigazgatóság főigazgatója és **Yvo Volman**, a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának adatokért felelős igazgatója üdvözltek a polgárokat, akik áttekintést nyújtottak a vitacsoport feladatköréről. **Gaëtane Ricard-Nihoul** (Kommunikációs Főigazgatóság) további bevezetőt tartott, amelyben röviden ismertette

az uniós intézményeket, valamint a döntéshozatali és jogalkotási folyamatot. Ezt követően **Rehana Schwinninger-Ladak** (Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága) részletebben ismertette a „virtuális világok” témáját.

A plenáris ülést követően a polgárok részt vettek egy kiállításon, ahol megismerkedhettek a virtuális világok konkrét felhasználási eseteivel. Kitértek továbbá a digitális világgal kapcsolatban általuk megtapasztalt legfontosabb eseményekre, emlékekre és hírekre, mind a személyes életükből merítve, mind az európai társadalmak egésze vonatkozásában, egy olyan gyakorlat keretében, amelynek során a résztvevőket egy közös időrendi áttekintés összeállítására kérték.



2. nap (február 25., szombat)

A második napon a polgárok 12 párhuzamosan zajló munkacsoportban dolgoztak. A nap első szakaszában a polgárok digitális és virtuális világokkal kapcsolatos múltbeli tapasztalatai álltak a csoportbeszélgetések középpontjában, ahol megvitathatták a témával kapcsolatos megfigyeléseiket, féltéseiket és reményeiket. Ebéd után kidolgozták a virtuális világok jövőjével kapcsolatos elképzeléseiket. Ehhez először elképzel-

ték, milyenek lesznek az európai virtuális világok 2050-ben, valamint, hogy ezeknek milyen pozitív és negatív hatásai lesznek az európai polgárok életének különböző aspektusaira. A nap végén a disztópikus és az utópikus változatot ábrázoló egy-egy kollázssal mutatták be a jövő virtuális világairól alkotott víziójukat.



3. nap (február 26., vasárnap)

A harmadik napon a csoport reflektált az előző nap folyamán kialakított víziókra. Megvitatták azt is, hogy milyen tudás lenne szükséges ahhoz, hogy határozott ajánlásokat tudjanak megfogalmazni az Európai Bizottság számára. A kávészünet után minden polgár visszatért a plenáris ülésre, és három véletlenszerűen kiválasztott csoport ismertette elképzeléseit valamennyi résztvevővel. Ezt követően a tudásbizottság tagjai válaszoltak a polgárok által a munkacsoportok

megbeszélései során felvetett kérdésekre. Válaszaik kiegészítéseként humoristák egy csoportja is reagált a kérdésekre. Ennek révén a válaszok körét kevésbé tudományos, racionális módon is kiegészíthették, amelyekkel ugyanakkor közvetlenebb, érzelmi alapú kapcsolatot teremtettek a felvetett témákkal és kérdésekkel. Végül a fő moderátorok megosztották az észrevételeiket, majd elköszöntek a résztvevőktől.



AZ 1. ÜLÉSSZAK NAPIRENDJE

Az 1. ülés szak hivatalos napirendjét a 3. táblázat ismerteti.

3. táblázat: Az 1. ülés szak napirendje

Péntek (2023. február 24.)	PLENÁRIS ÜLÉS – CHARLEMAGNE, ALCIDE DE GASPERI TEREM
12:30–14:30	Érkezés és ebéd
14:30–15:00	Üdvözlőbeszéd és ukrainai beszámoló
15:00–15:25	Üdvözlő beszédek és bevezető a polgári vitacsoporthoz
15:30–15:45	Ismerkedés
15:45–16:00	A vitacsoport témájának ismertetése
16:00–16:30	Szünet
16:30–17:00	Bevezető a kiállításhoz és az időrendi áttekintésre vonatkozó feladat
17:00–19:00	Vegyes program: munka a plenáris ülésen (Gasperi terem) és kiállítás (látogatóközpont) – egymással párhuzamosan A résztvevők fele a plenáris ülésen marad; a másik fele megtekinti a kiállítást. Egy óra elteltével csere.
Szombat (2023. február 25.)	MUNKACSOPORTOK
9:30–11:00	Reflexiók és tapasztalatcsere
11:00–11:30	Szünet
11:30–12:30	Virtuális világok: amit tudunk
12:30–14:00	Ebéd-szünet
14:00–15:45	Víziók kialakítása
15:45–16:15	Szünet
16:15–18:00	Víziók kialakítása
Vasárnap (2023. február 26.)	MUNKACSOPORTOK ÉS PLENÁRIS ÜLÉS
9:15–10:15	Munkacsoportok: kérdések összegyűjtése
10:15–11:15	Szünet és a csoportok átirányítása a Charlemagne épületbe
11:15–11:45	Plenáris ülés: a csoportok vízióinak bemutatása
11:45–13:15	Plenáris ülés: vita forduló és színház
13:15–13:30	A Hyperfair-platform bemutatása és kérdések
13:30–13:45	Összefoglaló

3.3. A 2. ÜLÉSSZAK: FOLYAMAT ÉS EREDMÉNYEK

A vitacsoport második ülészakára 2023. március 10–12. között, online formában került sor, a Hyperfair immerszív platformon. Az első ülészak eredményei alapján a tudásbizottság négy, a polgárok számára fontos átfogó témát határozott meg:

1. gazdaság, munka és vállalkozás (beleértve a tanulást és a készségeket);
2. biztonság és védelem (bűnözés – kiberbiztonság; adat- és digitális biztonság; személyes biztonság/védelem);

3. egészség és jóllét/környezet (mentális és fizikai egészség);
4. társadalom (befogadás, hozzáférhetőség, demokrácia).

Az ülészak célja az volt, hogy a résztvevők elkezdjenek kidolgozni olyan értékeket és intézkedéseket, amelyek segíthetik a kívánatos és igazságos európai virtuális világok létrehozását.

1. nap (március 10., péntek)

Az első napon két moderátor egy virtuális plenáris ülés keretein belül köszöntötte a polgárokat a Hyperfair-platformon. Ezután röviden bemutatták a második ülészak napirendjét, majd a szakértők vették át a szót, akik információkat osztottak meg mind a négy témával kapcsolatban.

1. témakörcsoport. Gazdaság, munka és vállalkozás (beleértve a tanulást és a készségeket):

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

2. témakörcsoport. Biztonság és védelem (bűnözés – kiberbiztonság; adat- és digitális biztonság; személyes biztonság/védelem):

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Institute, Hollandia,
- **Fabien Bénéto**, szabadúszó WebXR-szakértő, Belgium.



Plenáris ülésterem a Hyperfair platformon

3. témakörcsoport. Egészség és jóllét / környezet (mentális és fizikai egészség):

- **Sara Lisa Vogl**, virtuálisvalóság-művész, Women in Immersive Technologies Europe, Dánia,
- **Bruno Thomas**, Oknyomozó Újságírók Nemzetközi Konzorciuma.

4. témakörcsoport. Társadalom: befogadás, hozzáférhetőség, demokrácia:

- **Elisa Lironi**, Európai Polgári Akciószolgálat,
- **Matthias C. Kettemann**, Leibniz Institut.

A témákkal kapcsolatos információk megosztása után **Yvo Volman**, a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának adatpolitikáért felelős főigazgatója bemutatta a polgároknak az [uniós digitális jogokról és elvekről szóló nyilatkozatot](#).

2. nap (március 11., szombat)

A második napon a polgárok szinkrontolmácsok segítségével 12, egymással párhuzamosan zajló munkacsoportban dolgoztak, amelyek munkáját tapasztalt moderátorok segítették. Az első körben minden csoport az uniós digitális jogokról és elvekről szóló nyilatkozaton dolgozott, és meghatározták a három, számukra legfontosabb értéket. A második körben minden témakört három munkacsoport kapott meg, akiknek meg kellett nevezniük legfeljebb három olyan cselekvési területet, amelyek segíthetik a kívánatos és igaz-

ságos virtuális világok megteremtését. A harmadiktól az ötödik körig a csoportok a többi témakörrel kapcsolatban foglalmaztak meg észrevételeket. Ehhez egy moderátor bemutatta az előző csoport által kidolgozott cselekvési pontokat. Ezután a csoport egy órán keresztül javaslatokat, megjegyzéseket és kérdéseket fogalmazott meg a cselekvési területekkel kapcsolatban, majd áttérték a következő témakörré. A 12 alcsoport által megvitatott témákat a 4. táblázat ismerteti.



4. táblázat: A 12 munkacsoport által megvitatott témák

Csoportszám	TÉMAKÖR
1, 2, 3	Gazdaság, munka és vállalkozás (beleértve a tanulást és a készségeket)
4, 5, 6	Biztonság és védelem (bűnözés – kiberbiztonság; adat- és digitális biztonság; személyes biztonság/védelem)
7, 8, 9	Egészség és jóllét / környezet (mentális és fizikai egészség)
10, 11, 12	Társadalom (befogadás, hozzáférhetőség, demokrácia)

3. nap (március 12., vasárnap)



A harmadik napon a csoportok megkapták az előző nap során megfogalmazott észrevételeket, ezután véglegesítették az értékeket és cselekvési területeket, amelyeken előzőleg kezdtek dolgozni.

A kávészünet után minden polgár részt vett a virtuális plenáris ülésen. Először **Renate Nikolay**, a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának főigazgató-helyettese ismertette a polgárokkal a folyamatban lévő bizottsági munkát.

Majd minden témakörcsoport egy véletlenszerűen kiválasztott képviselője bemutatta a csoport cselekvési pontjait. A tudásbizottság két tagja, **Rehana Schwininger-Ladak** (Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága) és **Frank Steinicke** (Hamburgi Egyetem Informatika Tanszéke) reagált a pontokra. Végül a fő moderátorok megosztották az észrevételeiket, majd elköszöntek a résztvevőktől.

A 2. ÜLÉSSZAK NAPIRENDJE

A 2. ülés napirendjét az 5. táblázat ismerteti.

5. táblázat: A 2. ülés napirendje

Péntek (2023. március 10.)	PLENÁRIS ÜLÉS
14:10–14:25	Köszöntés és az első ülés eredményeinek áttekintése
14:25–14:50	A következő témák megvitatása: Gazdaság, munka, vállalkozás
14:50–15:10	Szünet
15:10–16:05	A következő témák megvitatása: Biztonság és védelem, egészség és jóllét/környezet
16:05–16:25	Szünet
16:25–16:50	A következő témák megvitatása: Társadalom: befogadás és hozzáférés
16:50–17:10	Szünet
17:10–17:50	Az uniós digitális jogokról és elvekről szóló nyilatkozat bemutatása
17:50–18:00	A következő lépések ismertetése és záró megjegyzések
Szombat (2023. március 11.)	MUNKACSOPORTOK
9:30–10:45	1. témakör: Az európai virtuális világokkal kapcsolatos alapvető értékeink
10:45–11:15	Szünet
11:15–12:30	2. témakör: Az első témával kapcsolatos fő cselekvési pontok
12:30–14:00	Ebéd-szünet
14:00–15:05	3. témakör: Észrevételek és a második témával kapcsolatos cselekvési pontok
15:05–15:20	Szünet
15:20–16:25	4. témakör: Észrevételek és a harmadik témával kapcsolatos cselekvési pontok
16:25–16:55	Szünet
16:55–18:00	5. témakör: Észrevételek és a negyedik témával kapcsolatos cselekvési pontok
Vasárnap (2023. március 12.)	MUNKACSOPORTOK
9:30–10:50	A metaverzális értékek rangsorolása és a cselekvési pontok egységesítése
	PLENÁRIS ÜLÉS
11:05–11:15	Vita Renate Nikolay-jal, az Európai Bizottság Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatóságának főigazgató-helyettesével
11:10–12:05	Előadás és az első értékelő ülés
12:05–12:25	Szünet
12:25–13:15	Előadás és a második értékelő ülés
13:15–13:25	Európai polgári értékek a jövő metaverzumában
13:25–13:30	Összefoglalás és záró megjegyzések

3.4. A 3. ÜLÉSSZAK: FOLYAMAT ÉS EREDMÉNYEK

A 2023. április 21–23-i harmadik ülészen a polgárok véglegesítették ajánásaikat. Személyesen találkoztak Brüsszelben, majd az ajánások véglegesítése előtt megvitatták a felszólalók és a tudásbizottság

által a munkacsoportokban adott visszajelzéseket és észrevételeket. A végső értékelés során minden polgár kifejezte, milyen mértékben támogatja az egyes ajánlásokat.



Az értékekről szóló vita során a moderátorok számolják a szavazatokat.

1. nap (április 21., péntek)

Az első napon a két fő moderátor köszöntötte a plenáris ülésen részt vevő polgárokat. Ezt követően a moderátorok röviden áttekintették a polgárokkal a 3. ülésszak napirendjét, majd **Roberto Viola**, a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága főigazgatójának üdvözlőbeszéde következett. A polgárokat ezután két félplenáris vitacsoportra osztották.

→ Az első vita középpontjában a résztvevők által a második ülésszak során azonosított, a végső ajánlásokról szóló megbeszélések szempontjából kulcsfontosságú kérdések álltak. A vita célja az volt, hogy a csoport elgondolkodjon a digitális

személyazonossággal és a gazdasági modellekkel kapcsolatos megoldatlan kérdésekről.

→ A második vita középpontjában a polgárok által az előző ülésen előterjesztett értékek álltak. E vita célja az volt, hogy a polgárok a végleges ajánlásokról szóló megbeszélések megkezdése előtt mérlegelhessék ezeket az értékeket.

Ezek a megbeszélések szolgáltak alapul a munkacsoportok 2. napon folytatott tanácskozásaihoz. Céljuk egy olyan mértékű kognitív túlterheltség kiváltása volt, amely lehetővé tette a polgárok számára, hogy felismerjék a szóban forgó ügy összetettségét.

2. nap (április 22., szombat)

A második nap során a polgárok alcsoporthoz tartoztak, hogy kidolgozzák végleges ajánlásukat. Szakértők

keresték fel a munkacsoportokat, hogy megválaszolják a fennmaradó kérdéseket.



3. nap (április 23., vasárnap)



Az utolsó plenáris ülésen a 12 munkacsoport előadói az egész polgári vitacsoport elé terjesztették ajánlásaikat, majd a polgároknak lehetőségük nyílt kérdéseket feltenni az esetleges bizonytalanságok tisztázására. Az összes ajánlás ismertetését követően

a polgárokat arra kérték, hogy anonim papíralapú szavazólapok segítségével 1–6-ig terjedő skálán fejezzék ki, hogy mennyire támogatják az egyes ajánlásokat: 1 – „egyáltalán nem értek egyet”, 6 – „teljes mértékben egyetértek”.

A 3. ÜLÉSSZAK NAPIRENDJE

A 3. ülés napirendjét a 6. táblázat ismerteti.

6. táblázat: A 3. ülés napirendje

Péntek (2023. április 21.)	PLENÁRIS ÜLÉS – CHARLEMAGNE, ALCIDE DE GASPERI TEREM
13:00–14:30	Érkezés és ebéd
14:30–14:50	Köszöntő
14:50–15:00	Roberto Viola, a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága főigazgatójának észrevételei
15:00–15:20	Szünet – teremváltás
15:20–18:30	Félplenáris ülés A résztvevők fele a feszültségekkel foglalkozik (gazdasági modellek/digitális személyazonosság). A résztvevők másik fele az értékeken dolgozik. Ezt követően cserélnek.
Szombat (2023. április 22.)	MUNKACSOPORTOK
9:30–11:00	Az 1. ülés: az intézkedési pontoktól az ajánlásokig
11:00–11:30	Szünet
11:30–13:00	A 2. ülés: szakértői hozzászólások, valamint kérdések és válaszok a csoportokban
13:00–14:30	Ebéd-szünet
14:30–16:00	A 3. ülés: valamely másik csoport munkájának áttekintése
16:00–16:30	Szünet
16:30–18:00	A 4. ülés: az ajánlások véglegesítése
Vasárnap (2023. április 23.)	PLENÁRIS ÜLÉS
9:30–11:15	Az ajánlások ismertetése
11:15–11:45	Szünet
11:45–12:30	Az ajánlások ismertetése
12:30–13:30	A szavazás eredménye Zárszó – a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága és Dubravka Šuica alelnök Összefoglaló és búcsúzás
13:30–13:40	Csoportkép

A polgári vitacsoport eredményeképpen 23 ajánlás született, amelyek az utolsó napi zárószavazás során rendkívül hasonló mértékű támogatást kaptak. Az

ajánlások teljes szövegét, beleértve a címet, a fő szövegtörzset és az indoklást a 2 melléklet tartalmazza.





4. A következő lépések

Az ajánlások kidolgozása során a polgárok **nagyfokú elkötelezettségéről és szerepvállalásáról** tettek tanúbizonyságot, és sikerült felvázolniuk a virtuális világok jövőbe mutató változatát, annak ellenére, hogy a téma igen összetett és újszerű, miközben sok változó még ismeretlen. A vitacsoport tagjai az első ülésen részt vettek egy kiállításon, ahol alaposabban megismerték és megtapasztalhatták a virtuális világok konkrét példáit és egyes felhasználási eseteit, majd maga az online szekció egy virtuálisvilág-platformon keresztül került lebonyolításra.

A vitacsoport 23 ajánlása – amelyek a mellékletben találhatók – **széles körű, rendszerszintű megközelítést** alkalmaz, és általánosságban foglalkozik a virtuális világok megjelenésével. A polgárok ajánlásai hangsúlyozzák, hogy a virtuális világok fejlesztésének az uniós digitális jogokon, jogszabályokon és értékeken kell alapulnia, törekedve arra, hogy inkluzív, hozzáférhető, átlátható és fenntartható virtuális világok jöjjenek létre. Például olyan intézkedéseket javasolnak, amelyek mindenki számára biztosítják a virtuális világokhoz való hozzáférést, felhasználóbarát adathozzáférési úrlapokat kérnek, és hangsúlyozzák annak fontosságát, hogy a fejlesztési folyamat során zöld energiát használjanak. A polgárok azt is kiemelték, hogy szoros együttműködésre van szükség valamennyi érdekelt fél között, beleértve a tudományos, üzleti és jogalkotási szereplőket is. A polgárok egyértelműen kifejezték azt a reményüket, hogy a demokratikus értékeken alapuló szabványosítás révén **Európa erős globális szereplővé válik** az új virtuális világok területén, hozzájárulva ezzel a globális normák kialakításához.

Az ajánlások újfent megerősítik, hogy az **emberközpontú** virtuális világok fejlesztéséhez **tényeken ala-**

puló megközelítésre van szükség, és kiemelik az egészségügyi hatások értékelésére irányuló kutatás, valamint a közös normák kialakítását célzó inkluzív részvételi fórumok fontosságát. Az ajánlások szintén elismerik a **tudatosítás, az oktatás és a polgárok digitális jártasságának** fontosságát.

A polgárok ajánlásai a virtuális világokhoz olyan szakpolitikák szükségességét társítják, amelyek segítenek megragadni a lehetőségeket és kezelni a kihívásokat. A digitális üzleti lehetőségekben rejlő előnyök teljes mértékű kiaknázásához például a **munkaerőpiacnak figyelembe kell vennie a virtuális világok sajátosságait**. A virtuális világoknak összeegyeztethetőnek kell lenniük a **körforgásos gazdaság** tágabb céljával, és a kapcsolódó intézkedéseknek foglalkozniuk kell mind az ipar, mind a polgárok felelősségével. A polgárok mindemellett jelentős időt fordítottak a biztonsági és védelmi szempontok megvitatására is, beleértve a bűnüldözést, a magánélet védelmét és a kiszolgáltatott csoportok védelmét. A polgárok olyan virtuális világokat akarnak, amelyeket **megfelelően nyomon követnek** az antiszociális magatartás és a bűnözés szempontjából, és nem hagyják a nagyon nagy platformokra az önszabályozás feladatát.

Néhány ajánlás tükrözi az Európai Bizottságnak a tagállamokkal és az érdekelt felekkel a digitális átalakulással kapcsolatban a **közelmúltban végzett és jelenleg is folyamatban lévő munkáját**, és megerősíti, hogy uniós szintű fellépésre van szükség ezen a területen. A közelmúltbeli jogszabályok (például az adatkezelési rendelet, a digitális piacokról szóló jogszabály, a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály), valamint a javasolt jogszabályok (például a mesterséges intelligenciáról szóló jogszabály és az adatmegosztási





jogszabály) jól tükrözik a polgárok által előterjesztett, biztosítékok és tisztességes piaci feltételek iránti igényeket, miközben a digitális jogokról és elvekről szóló európai nyilatkozat fő célkitűzése a fenntartható, emberközpontú digitális átalakulás biztosítása. Emellett a Bizottság 2022 szeptemberében elindította a virtuális és kiterjesztett valóság ipari koalícióját. Ez elősegíti az érdekelt felekkel folytatott párbeszédet, segít a szakpolitikai döntéshozatalban, és azonosítja a virtuális valóság/kiterjesztett valóság európai ágazata előtt álló fő kihívásokat és lehetőségeket.

A polgárok ajánlásai **további megfontolást igénylő pontokat** is jeleznek, mint amilyen például a személyes adatok biztonságára vonatkozó felhívás. Bár e tárgyban már léteznek átfogó európai jogszabályok (az általános adatvédelmi rendelet [GDPR]), a virtuális világoknak az új típusú adatok, például a biometrikus adatok használatára gyakorolt hatását a Bizottság munkája során még inkább figyelembe lehetne venni.

A polgárok ajánlásai a Bizottság, a tagállamok és más szereplők **lehetséges jövőbeli fellépéseinek bizonyos területeire** is felhívják a figyelmet. A polgárok ajánlásainak megfelelően a Bizottság a „A web 4.0-ról és a virtuális világokról szóló uniós kezdeményezés: kezdeti versenyelőny a következő technológiai átmenetben” című bizottsági **közleményében** számos olyan intézkedést javasol, amelyek választ adnak a polgárok aggodalmaira.

Tekintettel az Unió hatásköreire és a rendelkezésre álló erőforrásokra, a közleményben javasolt intézkedések a következő ajánlásokhoz kapcsolódnak: 4. ajánlás (A virtuális világok fejlesztéséhez nyújtott pénzügyi támogatás), 5. ajánlás (Részvételi fórumok a közös fejlesztésekhez, szabályozásokhoz és szabványokhoz), 10. ajánlás (Tanárképzés a virtuális világokról és a digitális eszközökről), 14. ajánlás (Virtuális világok – építsünk együtt egészséges jövőt, felelősségteljesen!), 23. ajánlás (Az EU mint a virtuális világok erős szereplője/vezetője). Néhány előterjeszt-

tett ajánlás kidolgozása folyamatban van a bizottsági munka más területein, például a 19. ajánlás tartalma (Az EU-nak szabályoznia kell a digitális személyazonosságot) szerepel a digitális személyazonosságra vonatkozó javaslatban. A bejelentett intézkedések célja a tagállamokkal és az érdekelt felekkel való közös megközelítés előmozdítása **a tudatosság további növelése és a hozzáférhető, nyitott, biztonságos és fenntartható virtuális világok fejlesztésének támogatása** érdekében; felhasználóbarát tájékoztatás és eszközök biztosítása a polgárok számára a **virtuális személyazonosságoknak**, adatoknak és virtuális eszközöknek a virtuális világok használata során történő kezeléséhez, az európai kutatás és fejlesztés támogatása, a nyílt szabványok támogatása, valamint a virtuális világok egészségre és jólétre gyakorolt hatásának jobb megértése.

A vitacsoport eredménye támogatni fogja a Bizottság átfogó munkáját, és **iránymutatóként is szolgálhat, segítve a tagállamokat a virtuális világokkal kapcsolatos szakpolitikai intézkedések kidolgozásában**. Ami az Európai Bizottság szakpolitikai döntéshozatalát illeti, az ajánlások kiegészítik a Bizottság által folytatott nyilvános konzultáció eredményeit, és referenciapontként szolgálnak a Bizottság átfogó megközelítéséhez és jövőbeli fellépéséhez. A polgárok által végzett munka értékes **inspirációforrás** és hasznos input az elkövetkező évek munkájához, és **beépül** a kialakulóban lévő virtuális világokkal kapcsolatos **bizottsági munkába és szakpolitikai javaslatokba**. Ezen túlmenően az ajánlások értékes alapot biztosítanak az új virtuális világok kialakításában részt vevő számos érdekelt fél fellépéséhez. A polgárokat folyamatosan tájékoztatni fogják a virtuális világokkal kapcsolatos legfontosabb fejleményekről, például a kezdeményezés elfogadásáról és a vitacsoportban végzett munkájukból eredő új kezdeményezésekről.



Mellékletek: Eredmények

1. POLGÁRI ÉRTÉKEK ÉS TELJES KÖRŰ AJÁNLÁSOK

Nyolc polgári érték és elv a kívánatos és méltányos európai virtuális világokért

1	A VÁLASZTÁS SZABADSÁGA A virtuális világok használata az egyének szabad választása – anélkül, hogy azok, akik nem vesznek részt bennük, hátrányt szenvednének.	2	FENNTARTHATÓSÁG A virtuális világok kialakítása és használata környezetbarát.
3	EMBERKÖZPONTÚ A virtuális világok technológiai fejlődése és szabályozása a felhasználók igényeit, jogait és elvárásait szolgálja és tiszteletben tartja azokat.	4	EGÉSZSÉG A fizikai és mentális emberi egészség mint a virtuális világok fejlődésének és használatának alapvető pillére.
5	OKTATÁS ÉS JÁRTASSÁG A virtuális világok fejlesztésének középpontjában az oktatás, a tudatosítás és a virtuális világok használatával kapcsolatos készségek állnak.	6	VÉDELEM ÉS BIZTONSÁG Az európai polgárok számára garantálni kell a biztonságot és a védelmet, ezen belül az adatok védelmét, valamint meg kell előzni a manipulációt és a lopást.
7	ÁTLÁTHATÓSÁG 1. Átlátható szabályok védik az embereket, személyes adataikat, valamint lelki és testi egészségüket. 2. A (harmadik felek általi) adathasználat átlátható.	8	INKLÚZIÓ Minden polgár egyenlő hozzáféréssel rendelkezik – életkortól, jövedelemtől, készségektől, technológiai elérhetőségtől, országtól stb. függetlenül.

Az alábbiakban a Polgári Fórum 3. ülésén, április 21-én, pénteken tartott értékelési feladat eredményei láthatók. Ennek során arra kértük a polgárokat, hogy a nyolc polgári értékből és elvből (lásd fent) rendeljenek hozzá kettőt a végleges ajánlások kidolgozásához használt 12 téma mindegyikéhez. A gyakorlat célja az volt, hogy módot adjon a résztvevőnek arra, hogy az értékekkel és

elvekkel kapcsolatos korábbi munkájukat összekapcsolják az ajánlásokról folytatott megbeszéléseikkel. Ez nem a fórum hivatalos eredménye, inkább a résztvevők gondolkodási folyamatának egy lépése, amely igyekezett arra ösztönözni őket, hogy „összefüggéseket találjanak” azon három szint között, amelyeken dolgozniuk kellett: az értékek, az elvek és a fellépések között.

Szám	TÉMA	KAPCSOLÓDÓ ÉRTÉK
1	Virtuális világok a munka és a munkaerőpiacok terén	Oktatás és jártasság, egészség, fenntarthatóság
2	Az innováció és a virtuális világok fejlesztésének támogatása	Oktatás és jártasság, fenntarthatóság, átláthatóság
3	Állami és magán: a virtuális világok minősítése és nyilvántartásba vétele	Biztonság és védelem, emberközpontúság, egészség
4	Adatok a virtuális világokban: használat és védelem	Biztonság és védelem, emberközpontúság, oktatás és jártasság
5	A virtuális világok központi ügynöksége és rendőrsége	Biztonság és védelem, emberközpontúság, oktatás és jártasság
6	A virtuális világokkal kapcsolatos tanulás és nevelés	Fenntarthatóság, egészség, oktatás és jártasság
7	Környezeti és éghajlati fenntarthatóság	Átláthatóság, befogadás, oktatás és jártasság
8	Egészségügyi hatás és a virtuális világok kutatási programja	Befogadás, oktatás és jártasság, fenntarthatóság
9	Információmegosztás és tudatosság	Emberközpontúság, fenntarthatóság, biztonság és védelem
10	Digitális identitás a virtuális világokban	Biztonság és védelem, emberközpontúság, a választás szabadsága
11	Összekapcsoltság és a virtuális világokhoz való hozzáférés	Egészség, a választás szabadsága, fenntarthatóság
12	Nemzetközi együttműködés és szabványok	Emberközpontúság, biztonság és védelem, egészség

2. AJÁNLÁSOK

VÉGLEGES AJÁNLÁSOK

Téma: Virtuális világok a munka és a munkaerőpiacok terén

1. ajánlás

Munkaerőpiacok az európai virtuális világokban

Mit?

A tagállamok meglévő munkaerőpiaci jogszabályait kiindulási pontként használva javasoljuk az európai virtuális világokra vonatkozó jogszabályok értékelését, és szükség esetén azok kiigazítását és harmonizálását.

Ki?

Ez az ajánlás azoknak szól, akik szeretnék hozzáférfni az európai virtuális munkaerőpiachoz.

Hogyan?

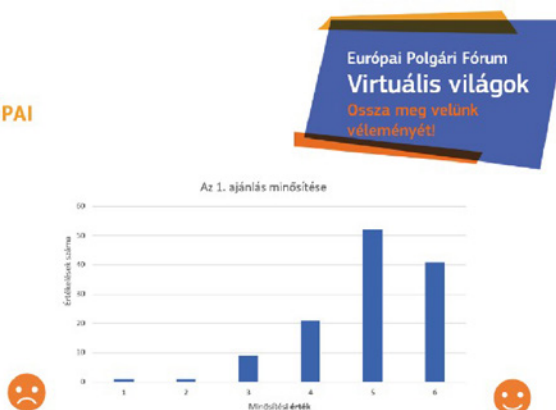
Ez a jogszabály például a munka és a magánélet közötti egyensúlyra, a polgárok pihenőidőhöz és lecsatlakozáshoz való jogára, a virtuális világok miatti munkahelyvesztéshez nyújtott segítségre, a polgárok befogadására (azaz a fogyatékkal élők, a digitális készségekkel nem rendelkezők befogadására) vonatkozik.

E jogszabálynak korlátoznia kell az uniós munkaerőpiachoz való hozzáférést azon országok esetében, amelyek nem tartják tiszteletben az uniós munkaügyi jogszabályokat. Ez azt jelentené, hogy az európai munkavállalók védelme és az egységes piac megőrzése érdekében nem nyújthatnának metaverzális szolgáltatásokat (azaz üzemeltetést és ellenőrzést) az európai egységes piacon belül.

Indokolás

Kérjük, támogassa ezt az ajánlást, mivel biztonságossá teszi az európai munkaerőpiacot. Célja, hogy megvédjen bizonyos európai értékeket és elveket a munkavállalói jogokkal és védelemmel kapcsolatban. Ez azt is biztosítani fogja, hogy Európa magas szintű munkaügyi normáit világszerte tiszteletben tartsák és alkalmazzák.

1. ajánlás MUNKAERŐPIACOK AZ EURÓPAI VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN



2. ajánlás

Harmonizált képzés létrehozása a virtuális világokban végzett munkához

Mit?

Az egyenlőség és a befogadás valamennyi európai polgár számára történő biztosítása érdekében azt javasoljuk, hogy legyenek a virtuális világokkal kapcsolatos, európai finanszírozású és az egész Európai Unióban harmonizált képzések és továbbképzések.

Ki?

Az ajánlás célja az európai munkavállalók védelme.

Hogyan?

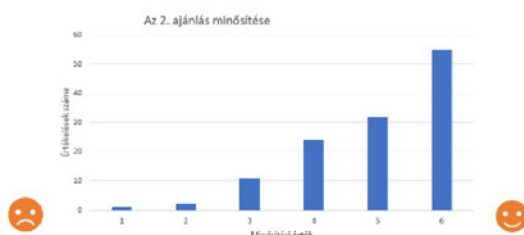
Javasoljuk a képzések harmonizálását valamennyi európai tagállamban. A nemzeti sajátosságok elismerése mellett a képzésnek törekednie kell arra, hogy minden európai országban nagyjából ugyanazt a tartalmat foglalja magában és ugyanazt a keretrendszert kövesse. Létre kell hozni a képesítések tanúsítását és kölcsönös elismerését.

Indokolás

Kérjük, támogassa ezt az ajánlást, mivel az garantálja, hogy a munkavállalók elfogadják a virtuális világokat. Meg kívánjuk védeni az európai munkaerőpiacot és meg akarjuk őrizni az európai munkahelyeket. Azoknak, akiknek a munkáját a virtuális világok feleslegessé teszik, megfelelő képzésben, támogatásban és átképzésben kell részesülniük ahhoz, hogy alkalmazkodni tudjanak az új valósághoz.

2. ajánlás

HARMONIZÁLT KÉPZÉS LÉTREHOZÁSA A VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN VÉGZETT MUNKÁHOZ



Téma: Az innováció és a virtuális világok fejlesztésének támogatása

3. ajánlás

A virtuális világokra vonatkozó meglévő uniós iránymutatások rendszeres felülvizsgálata

Mit?

Javasoljuk az etikai és technológiai szabványokra vonatkozó meglévő uniós iránymutatások rendszeres felülvizsgálatát és aktualizálását, valamint a virtuális világokhoz való igazítását és alkalmazását.

Ki?

A felülvizsgálati folyamatért az Európai Bizottság, pontosabban a Tartalmak, Technológiák és Kommunikációs Hálózatok Főigazgatósága (DG CNECT) felelős. A folyamat során figyelembe kell venni a szakértők észrevételeit. Végezetül az eredményeket jóváhagyásra be kell nyújtani az Európai Parlamentnek.

Hogyan?

Első lépés: a felelősség meghatározása a DG CNECT-en belül

Második lépés: a DG CNECT meghatározza, hogy pontosan mely iránymutatások relevánsak és fontosak e folyamat szempontjából

Harmadik lépés: ezen iránymutatások felülvizsgálata a szakértők észrevételeinek figyelembevételével

Negyedik lépés: az iránymutatások kiigazítására irányuló javaslatok kidolgozása

Ötödik lépés: a javaslatok benyújtása jóváhagyásra az Európai Parlamentnek

Az egész folyamatot rendszeresen, legfeljebb kétéves időközönként meg kell ismételni.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

3. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOKRA VONATKOZÓ
MEGLÉVŐ UNIÓS IRÁNYMUTATÁSOK
RENDSZERES FELÜLVIZSGÁLATA



Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Össza meg velünk
véleményét!

4. ajánlás

A virtuális világok fejlesztéséhez nyújtott pénzügyi támogatás

Mit?

Javasoljuk, hogy jöjjön létre európai társfinanszírozás a virtuális világok fenntartható és felhasználóközpontú kiépítéséhez és bővítéséhez.

Ki?

Európai Bizottság, az Európai Parlament jóváhagyásával.

Hogyan?

Első lépés: a támogatás kritériumainak meghatározása

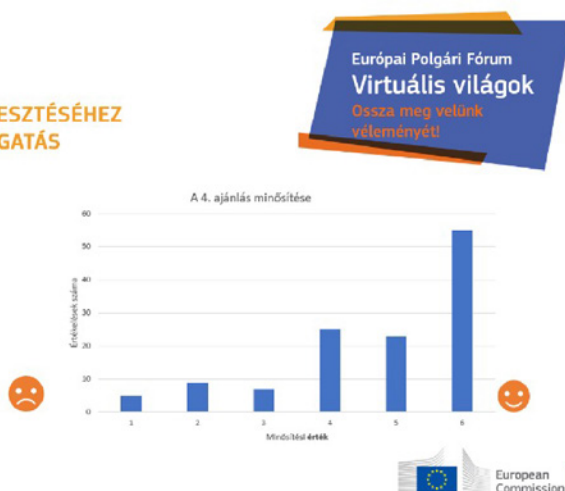
Második lépés: az uniós finanszírozás biztosítása

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

4. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOK FEJLESZTÉSÉHEZ
NYÚJTOTT PÉNZÜGYI TÁMOGATÁS



Téma: Állami és magán: a virtuális világok minősítése és nyilvántartásba vétele

5. ajánlás

Résztvételi fórumok a közös fejlesztésekhez, szabályozásokhoz és szabványokhoz

Mit?

Javasoljuk, hogy a vállalatok, a kutatók és az EU szorosan működjenek együtt a virtuális világoknak az EU értékeivel összhangban történő fejlesztése és szabályozása érdekében.

Ki?

Az Európai Bizottságnak ebben vezető szerepet kell vállalnia.

Hogyan?

A különböző szakértői csoportoknak (kutatóknak, érdekelt feleknek, jogalkotóknak, tisztviselőknek, de a felhasználóknak is) egyes témák – pl. oktatás, mentális egészség stb. – szerint kell egyeztetniük egymással. Ezt az együttműködést intézményesíteni kell, ami azt jelenti, hogy rendszeres és jól előkészített találkozókra kell szervezni, előzetes hozzájárulásokkal, valamint ki kell alakítani az adott témákról folyó online információcserét. Az együttműködés azt is maga után vonhatja, hogy az EU finanszírozást nyújt pl. induló vállalkozásoknak és másoknak ahhoz, hogy az uniós értékeknek, például az (adat)biztonságnak és a védelemnek, az egészségnek, a humanizmusnak, az átláthatóságnak, az egyenlő hozzáférésnek és a szabadságnak megfelelő virtuális világokat fejlesszenek.

Indokolás

A közös jogszabályok tisztességes és biztonságos lehetőségeket biztosítanak valamennyi uniós polgár számára a virtuális világok használatára és az azokban való részvételre.

5. ajánlás

RÉSZVÉTELI FÓRUMOK A KÖZÖS FEJLESZTÉSEKHEZ, SZABÁLYOZÁSOKHOZ ÉS SZABVÁNYOKHOZ



6. ajánlás

A virtuális világok vállalati és felhasználói tanúsítása

Mit?

Javasoljuk egy olyan uniós intézmény vagy testület létrehozását, amely az uniós értékek alapján tanúsítványokat állít ki és ellenőriz a virtuális világok és az egyének számára, és amely rendszeresen auditálja a tanúsított virtuális világokat és felhasználókat.

Ki?

Az intézményt az EU-nak kell létrehoznia, és abba be kell vonnia a vállalatokat és a magánszektor.

Hogyan?

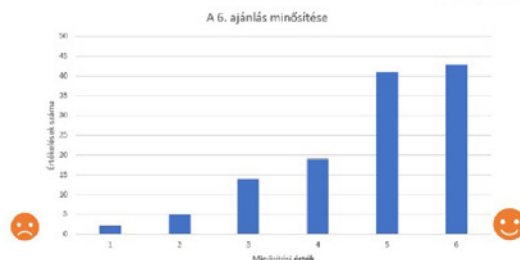
A tanúsítványok közös szabványokon alapulnának, amelyeket meg kell határozni. A tanúsítványok a virtuális világ használatának szintjétől függően eltérőek lehetnének. Például a szerencsejátékokra alkalmazandó szabványok eltérnének az online banki szolgáltatásokra vonatkozó szabványoktól, így a tanúsítványok is eltérőek lennének. Ugyancsak tanúsítványokkal lehetne jóváhagyni a hozzáférhetőséget, pl. a vakok számára. Az ilyen szabványok kidolgozásába szakértőket kell bevonni, és meg kell határozni azt az időkeretet is, amelyen belül a tanúsítványokat felül kell vizsgálni.

Indokolás

Egy független testület garantálná, hogy az EU értékei a polgárok által használt virtuális világokban is érvényesüljenek.

6. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOK VÁLLALATI ÉS FELHASZNÁLÓI TANÚSÍTÁSA



Téma: Adatok a virtuális világokban: használat és védelem

7. ajánlás

Felhasználóbarát „előcsarnok” vagy „kapu” a metaverzumban a kiválasztott adatfelhasználáshoz való csatlakozáshoz

Mit?

Olyan szabványosított és felhasználóbarát mechanizmust ajánlunk, amely biztosítja az adatok átláthatóságát (ki gyűjti az adatokat, mire használják fel őket, hogyan tárolják és kivel osztják meg őket), és amely révén kifejezetten engedélyezhető az adatfelhasználás.

Ki?

Egy uniós szintű közintézmény vagy közfinanszírozású szerv, amely lehet már létező szerv is: esetleg az Európai Parlamenthez tartozó szervek egyike, mivel a közvetlen képviselő előnyösebb lehet.

Hogyan?

Ki kell fejteni, hogy milyen adatokat gyűjtenek a felhasználóktól a virtuális platformokon, és hogyan osztják meg és használják fel ezeket az adatokat. Például, mielőtt belépünk egy platformra, a 3D-s virtuális világban egy színpaddal ellátott „ajtó” egyértelműen jelezne az adatfelhasználás jellegét (a piros ajtó azt jelezné, hogy nagy mennyiségű érzékeny adat kerülhet megosztásra). Az emberek számára lehetővé kell tenni, hogy lehetőség szerint maguk döntsenek arról, hogyan használják fel adataikat. Az ezt szolgáló mechanizmusokat szabványosítani kell, és használatukat kötelezővé kell tenni a vállalatok számára: ennek eléréséhez új szabályozásra és egy olyan, az EU által létrehozott modellmechanizmusra van szükség, amelyet a vállalatoknak használniuk kell.

Indokolás

Nem tudjuk teljesen megakadályozni az adatok felhasználását: ez drámaian befolyásolná a vállalkozások versenyképességét. Ugyanakkor nem igazán tagadhatjuk meg a tájékoztatást sem, mivel a metaverzumban zajló összes tevékenység feldolgozható valahogyan. Ehhez azonban hozzájárulásra van szükség. Egyértelművé kell tenni, hogy mit és hogyan használnak fel, hogy aktívan hozzá tudjunk járulni az adott felhasználáshoz.

Kihívás: mi a teendő a historikus adatokkal, amelyeket szándékosan bocsátottak a vállalkozások rendelkezésére, és amelyek az innovációhoz és a marketinghez szükségesek?

7. ajánlás

FELHASZNÁLÓBARÁT „ELŐCSARNOK”
VAGY „KAPU” A METAVERZUMBAN A
KIVÁLASZTOTT ADATFELHASZNÁLÁSHOZ
VALÓ CSATLAKOZÁSHOZ



Téma: A virtuális világok központi ügynöksége és rendőrsége

8. ajánlás

A virtuális világokban cselekvő és védő rendőrség

Mit?

Javasoljuk egy szakosodott és képzett személyzetből álló, nemzetközi rendőri intézmény létrehozását. Ennek olyan szervnek kell lennie, amely együttműködik másokkal, például az Európával és a nemzeti szervekkel.

Hogyan?

Három cselekvési terület különböztethető meg: a valós világban történőkhöz hasonló, „klasszikus” bűncselekmények, a virtuális világokban elszaporodó nemkívánatos magatartásformák (gyűlölet, megfélemlítés stb.) és az önmagunk elleni védelem. A második kategória esetében először is támogatnunk kell a helytelenül cselekvő személyt abban, hogy tanuljon a hibáiból. Ha a viselkedés továbbra is fennáll, gyorsan és fokozatosan kell cselekednünk. Egy bizonyos ponton elítélendővé kell válnia (a felfüggesztéstől a végleges kizárásig). A védelem érdekében, ha a rendőrség olyan személyt észlel, aki önmagára veszélyes magatartást tanúsít (például függőséget), a rendőrségnek tanácsokkal kell ellátnia az illetőt. A rendőrség ezen az ellenőrzésen keresztül kezeli és előzi meg a problémákat. Emellett szeretnénk emlékeztetni az első célkitűzésünkre is, amely az oktatáson keresztül történő megelőzés (például az eszközök biztonságos használatának elsajátítása).

Indokolás

A hatásköröknek nem szabad egy szervezet kezében összpontosulniuk. Ezt a feladatot nem végezheti magán-szervezet – állami szerveknek kell rendőrségként eljárniuk. Az együttműködés alapvetően fontos szempont az átláthatóság, a keresztellenőrzések és a nemzeti szervezetek tiszteletben tartása szempontjából (minden országnak saját rendőrsége van). A nemzetközi vonatkozásra azért is szükség van, mert az olyan online eszközök, mint a virtuális világok, nem ismernek határokat, ezért az együttműködés elengedhetetlen.

8. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN CSELEKVŐ ÉS VÉDŐ RENDŐRSÉG



9. ajánlás

A mesterséges intelligencia mint a rendőrség támogatója a virtuális világokban

Mit?

Javasoljuk a mesterséges intelligencia (MI) használatát a metaverzumban a célból, hogy támogassa a rendőrséget a bűncselekmények megelőzésében, az ellenük folytatott küzdelemben és a virtuális világokban zajló események ellenőrzésében.

Ki?

A mesterséges intelligencia etikai alapelveinek meghatározását és érvényesítését egy független európai köztestületnek, például egy alkotmánybíróságnak kell meghatároznia.

Hogyan?

A mesterséges intelligenciát meghatározó etikai alapelveknek hasonlóknak kell lenniük egy demokratikus állam alkotmányához. Ez az alkotmány demokratikusan meghatározott etikai alapelveket fog követni (annak érdekében, hogy elkerüljük a „nagy testvér” létrehozásának kockázatát – meg kell akadályoznunk, hogy a mesterséges intelligencia befolyásolja a viselkedést). Ezeknek az alapelveknek tartósnak kell lenniük, és nem állhatnak a mindenkor hatalmon lévő párt vagy személy közvetlen befolyása alatt.

Indokolás

Alapvető fontosságú, hogy a mesterséges intelligencia segítse a rendőrséget, és ne helyettesítse azt. A másik ajánlásunkhoz hasonlóan az is fontos, hogy ez a mesterséges intelligencia állami finanszírozású, tulajdonú és irányítású legyen. Ezt a feladatot nem láthatja el magánvállalkozás. Ha mi akarjuk előállítani, és ha ehhez szükségünk van magánvállalkozások tudására, akkor szerződést köthetünk velük. Ez esetben munkájukat szigorúan a korábban meghatározott etikai alapelvek mentén kell végezniük. A mesterséges intelligencia hasznos segítséget nyújt a rendőrségnek a gyors fellépéshez, de csak egy eszköz a többi között.

9. ajánlás

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA MINT A
RENDŐRSÉG TÁMOGATÓJA A VIRTUÁLIS
VILÁGOKBAN



Téma: A virtuális világokkal kapcsolatos tanulás és nevelés

10. ajánlás

Tanárképzés a virtuális világokról és a digitális eszközökről

Mit?

Javasoljuk, hogy az EU-ban dolgozó tanárok kapjanak képzést 1. a digitális eszközök gyakorlati használatáról, 2. a virtuális világokon belüli kockázatokról, biztonságról és etikáról, valamint 3. a virtuális világok által lehetővé tett új oktatási lehetőségekről.

Ki?

Az EU a diákok oktatásának javítása érdekében a tagállamokat és az iskolákat célozza meg.

Hogyan?

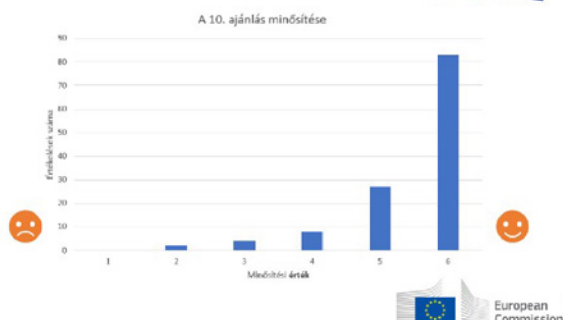
Az EU-nak határozott iránymutatásokat kell kiadnia, amelyekben felszólítja a tagállamokat, hogy nemzeti tanárképzésükbe építsenek be a virtuális világokkal és a digitális eszközökkel kapcsolatos kurzusokat. A tanároknak ismereteik felfrissítése érdekében kötelező ismétlődő tanfolyamokon is részt kellene venniük, amelyek elvégzésekor (a nyelvvizsga-bizonyítvány mintájára) uniós tanúsítványt kapnának. E kötelező képzéseknek a különböző korosztályokhoz kell igazodniuk, és a következő témákat kell felölelniük: etika, online biztonság, digitális eszközök kezelése és a virtuális világok oktatási lehetőségei. Ezeket a képzési programokat az EU-nak kellene biztosítania a tagállamok számára. Az említett eszközök és oktatási lehetőségek az iskolai tananyagot csak kiegészítik, nem lépnek más tantárgyak helyébe.

Indokolás

A pedagógusképzés eredményeképpen a tanárok a kezdetektől fogva képesek lesznek a diákjaik képzésére és a fiatalok tudatosságának növelésére. A tanárképzés emellett hozzájárul a tanárok és a diákok közötti digitális szakadék csökkentéséhez is. Úgy véljük, hogy a biztonságos online magatartásformákat és a virtuális világok biztonságos használatát már az általános iskolában tanítani kell. Az EU-nak ezért ösztönöznie kell a tagállamokat, hogy építsék be tanárképző programjaikba ezt a fajta képzést, és ehhez uniós tanúsítványon keresztül ösztönzőket is kell kínálnia. A képzési programot az EU-nak kell biztosítania, hogy szabványosított rendszer álljon rendelkezésre.

10. ajánlás

TANÁRKÉPZÉS A VIRTUÁLIS VILÁGOKRÓL ÉS A DIGITÁLIS ESZKÖZÖKRŐL



11. ajánlás

A digitális eszközökkel és a virtuális világokkal kapcsolatos információkhoz való ingyenes hozzáférés valamennyi uniós polgár számára

Mit?

Javasoljuk, hogy az EU minden polgár számára garantálja a digitális eszközökkel és a virtuális világokkal kapcsolatos releváns információkhoz való ingyenes és könnyű hozzáférést.

Ki?

Az EU minden polgár számára.

Hogyan?

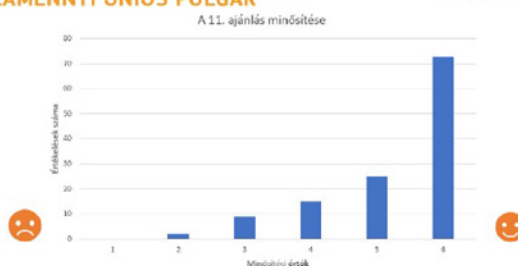
Javasoljuk egy hagyományos médián (TV-reklámok, óriásplakátok) keresztül működő kommunikációs rendszer és egy erre a célra létrehozott platform elindítását. A virtuális világok európai platformjának központosítania és egységesítenie kell a digitális eszközökkel és a virtuális világokkal kapcsolatos releváns információkat. Ezeknek az információforrásoknak fel kell hívniuk a figyelmet a virtuális világok kockázataira, és hangsúlyozniuk kell ezen új technológiák előnyeit.

Indokolás

Fontos, hogy az EU törekedjen az ismeretek, valamint a virtuális világokhoz és a digitális eszközökhöz való hozzáférés EU-n belüli egységesítésére. Sok polgár még mindig kiszolgáltatott helyzetben van e platformok használata során, és ki van téve a rossz szándékú embereknek.

11. ajánlás

A DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL ÉS A VIRTUÁLIS VILÁGOKKAL KAPCSOLATOS INFORMÁCIÓKHOZ VALÓ INGYENES HOZZÁFÉRÉS VALAMENNYI UNIÓS POLGÁR SZÁMÁRA



Téma: Környezeti és éghajlati fenntarthatóság

12. ajánlás

Körforgásos virtuális világok: a polgárok és az iparágak jogai és felelőssége

Mit?

Javasoljuk a környezeti lábnyomra vonatkozó figyelemfelkeltő intézkedések kidolgozását és annak biztosítását, hogy a virtuális világok berendezései a körforgásos gazdaság részét képezzék. A virtuális világokra vonatkozó jogszabályoknak kötelezniük kell az ipari szereplőket arra, hogy újrahasznosítható/javítható berendezéseket állítsanak elő, és korlátozzák az elavulással kapcsolatos problémákat.

Ki?

- Az Európai Bizottság (a keret meghatározása tekintetében),
- tagállamok/régiók (a tudatosságnövelő intézkedések végrehajtása tekintetében),
- európai polgárok (minden korosztály, mivel ők állnak ezen intézkedések középpontjában),
- a virtuális világokhoz kapcsolódó berendezéseket gyártó vállalatok (a körforgásos elvek üzleti modelljükbe való beépítése tekintetében).

Hogyan?

Konkrétabban, ezeknek a tudatosságnövelő fellépéseknek az iskolában kell kezdődniük. Az Európai Bizottságnak keretet kell biztosítania a virtuális világokkal kapcsolatos információkhoz való hozzáféréshez, és hozzáférhetőbbé kell tennie azokat, a tagállamoknak és a régióknak pedig végre kell hajtaniuk ezeket az oktatási programokat.

Ennek egy módja lehet például olyan képzési központok létrehozása, amelyek tanfolyamokat tartanak és (egy a vezetői engedélyhez szükségeshez hasonló „vizsgát” követően) tanúsítványokat állítanak ki, amelyeket a hallgatóknak meg kellene szerezniük annak igazolására, hogy tájékozottak a virtuális világok környezeti hatásaival kapcsolatban. Az embereknek képzésben kell részesülniük, és azoknak, akik több információhoz szeretnének hozzáférni, lehetőséget kell kapniuk arra, hogy többet tanuljanak. Ezért biztosítani kell, hogy az információk könnyen hozzáférhetők legyenek.

A figyelemfelhívó kampányok mindig hasznosak lesznek, de azokat kötelező erejű eszközöknek, például rendeleteknek kell követniük. Egy konkrét átmeneti időszak meghatározásával időt kell biztosítani az ágazati érdekelt feleknek a felkészülésre. A tudatosságnövelést célzó intézkedéseknek a fogyasztókra, míg a kötelező erejű jogszabályoknak az iparra kell irányulniuk.

Indokolás

Az Európai Bizottságnak tudatosságnövelő intézkedéseket kell kidolgoznia a metaverzális berendezések újrahasznosítására vonatkozóan, amelyeknek ki kell terjedniük a metaverzum teljes életciklusára is. Fontos, hogy ezt már nagyon korán elkezdjük; a legfiatalabb korosztálytól kezdve (különösen az iskolában), de az idős emberek esetében is. Ezeket az információkat személyre kell szabni, és a célközönséghez kell igazítani.

Ezeket az intézkedéseket olyan koherens jogszabályoknak kell követniük, amelyek arra kényszerítik az ipari szereplőket, hogy újrahasznosítható/javítható termékeket állítsanak elő, és korlátozzák termékeik elavulását.

12. ajánlás

A KÖRFORGÁSOS VIRTUÁLIS VILÁGÉRT: A POLGÁROK ÉS AZ IPARÁGAK JOGAI ÉS FELELŐSSÉGE



Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Össza meg velünk
véleményét!

13. ajánlás

Zöld virtuális világok megújuló és átlátható energiával

Mit?

A virtuális világokban működő társaságok tekintetében javasoljuk egy büntetési és jutalmazási rendszer létrehozását a berendezéseik környezeti költségeinek internalizálása érdekében.

Ki?

- Az Európai Bizottság dolgozza ki a megfelelő szabályozási keretet.
- A tagállamok biztosítsanak olyan pénzügyi ösztönzőket, amelyek arra ösztönzik a vállalatokat, hogy üzleti modelljeikben fenntarthatóbb megoldásokat alkalmazzanak.
- Azoknak a vállalatoknak, amelyek adatközpontokat működtetnek és a virtuális világokhoz kapcsolódó adatokat tárolnak az EU egységes piacon, meg kell felelniük a jogszabályoknak. Az ajánlás elsősorban ezekre a vállalatokra irányulna.

Hogyan?

Az Európai Bizottságnak elő kellene írnia az adatközpontokat és a virtuális világokhoz kapcsolódó berendezéseket üzemeltető vállalatok számára, hogy nyújtsanak ellentételezést az általuk felhasznált energiáért. Ez lehetne egy, a szén-dioxid-piachoz hasonló rendszer, amely arra kényszerítené ezeket a vállalatokat, hogy fizessenek az általuk kibocsátott szennyezésért. Ezt a megoldást követhetik olyan pénzügyi ösztönzők, amelyek fenntarthatóbb és energiahatékonyabb működésre ösztönzik a vállalatokat. A hatékony végrehajtás biztosítása érdekében nyomonkövetési rendszert kell kidolgozni.

Az átláthatóság növelését is előtérbe kell helyezni: lehetővé kell tenni, hogy a fogyasztók megismerjék a virtuális világok használatának környezeti lábnyomát, és így megalapozott döntéseket hozhassanak. Ez megvalósítható egyrészt egy olyan minősítési rendszerrel, amelyet a vállalatoknak a fenntarthatósági szint jelzése érdekében az általuk értékesített termékeken kellene feltüntetniük, másrészt egy nyomonkövethetőségi rendszer révén.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

13. ajánlás

ZÖLD VIRTUÁLIS VILÁG MEGÚJULÓ ÉS ÁTLÁTHATÓ ENERGIÁVAL



Téma: Egészségügyi hatás és a virtuális világok kutatási programja

14. ajánlás

Virtuális világok – építsünk együtt egészséges jövőt, felelősségteljesen!

Mit?

Javasoljuk, hogy az Európai Unió dolgozzon ki egy intenzív, a virtuális világok egészségünkre gyakorolt hatásaira irányuló kutatási programot.

Ki?

Egy európai szervvel együttműködve, minden tagállamnak nemzeti szintű szakértői bizottságot kell létrehoznia. E kutatási programok finanszírozásában mind az európai intézményeknek, mind a tagállamoknak részt kell venniük.

A különböző tudásterületekről (pszichológia, neurológia, kognitív tudomány, szociológia stb.) érkező független szakértők szorosan együttműködhetnek az európai intézményeken belül a témával már most foglalkozó szakértőkkel, valamint a magánszektor legfontosabb érdekelt feleivel. Ez egy rendszeresen ülésező, erre szakosodott európai szövetségben keresztül történhetne.

Hogyan?

Ennek a kutatási programnak a virtuális világok fejlődésével párhuzamosan bővülnie kell. Az érintett technológiákat a piaci érettségig eljuttató ipari szereplők számára kötelező lesz a kutatási programmal való együttműködés. Az ipari szereplők saját kutatási programokat is folytathatnak, amelyeket az Európai Unió nyomon követ és értékel. Az eredményeknek a nyilvánosság számára hozzáférhetőnek és átláthatónak kell lenniük.

Indokolás

Támogatjuk ezt az ajánlást. Nem kell megismételniük a múltbéli hibákat, kutatásra van szükségünk ahhoz, hogy megértsük a virtuális világok egészségünkre gyakorolt hatását.

14. ajánlás

VIRTUÁLIS VILÁGOK – ÉPÍTSÜNK EGYÜTT EGÉSZSÉGES JÖVŐT, FELELŐSÉGTELJESEN!



15. ajánlás

Az egészséges, inkluzív, átlátható és fenntartható virtuális világok mutatói

Mit?

Javasoljuk olyan mutatók bevezetését, amelyek mérni tudják a virtuális világok használatának társadalmi, környezeti, mentális és fizikai egészségügyi hatásait.

Ki?

A különböző területek szakértői a kutatási programok eredményeit felhasználva mutatókat dolgoznának ki. Egy szakértői testület e mutatók alapján – a szakmai és egyéni használatra vonatkozó európai szabványokat figyelembe véve – ajánlásokat dolgozna ki, hogy segítséget nyújtson az európai intézményeknek a mutatók szakpolitikába történő átültetésében.

Az Európai Unió intézményei felhasználhatnák ezeket a mutatókat arra, hogy szakpolitikai irányelveket dolgozzanak ki a tagállamok számára a szakmai és egyéni felhasználásra vonatkozó nemzeti szintű szabályozás végrehajtása érdekében. Ezeket a szakpolitikai intézkedéseket a más szakpolitikai területeken (pl. a dohányra, alkoholra és kábítószerekre vonatkozó figyelmeztetések) már megvalósított intézkedések inspirálhatják.

Az ágazat kulcsfontosságú szereplőinek (pl. a vállalatoknak) tiszteletben kell tartaniuk ezeket az európai normákat.

Hogyan?

Ezeknek a mutatóknak idővel fejlődniük kell, egyrészt a kutatás előrehaladtával, másrészt az átlátható terjesztés és az információkhoz való nyílt hozzáférés biztosításának köszönhetően. Ezek a mutatók segíthetnek azon tanúsítási szabványok bevezetésében is, amelyeknek a vállalatoknak a szolgáltatások nyújtása során meg kell felelniük (különös tekintettel az egészségre). Ez egyaránt fontos azon vállalatok számára, amelyek eszközt biztosítanak a metaverzumhoz, és minden más vállalat számára ahhoz, hogy biztosítani tudják, hogy munkavállalóik biztonságosan és szakszerűen használják a virtuális világokat.

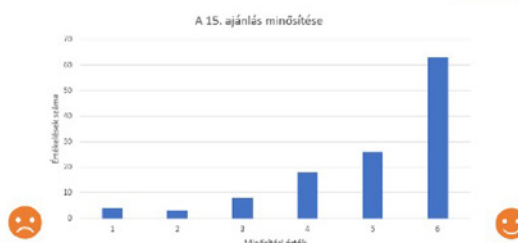
Indokolás

Támogatjuk ezt az ajánlást, mivel a jártasság és a tudatosság megóvhat minket a virtuális világok terjeszkedéséből fakadó potenciális veszélyektől.

15. ajánlás

AZ EGÉSZSÉGES, INKLUZÍV, ÁTLÁTHATÓ ÉS
FENNTARTHATÓ VIRTUÁLIS VILÁGOK MUTATÓI

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Össza meg velünk
véleményét!



Téma: Információmegosztás és tudatosság

16. ajánlás

A virtuális világok jogszabálya az oktatásról és a tudatosságnövelésről – „Te, én és a metaverzum”

Mit?

Javasolunk egy iránymutatást arról, hogyan legyünk digitális polgárok: ez arra vonatkozó szabályokat jelent, hogy miként viselkedjünk a virtuális világokban.

Ki?

Az EU-nak iránymutatást kell kidolgoznia egy olyan szakértői testület kinevezésével, amely különböző területek szakértőiből, kutatókból/egyetemi szakemberekből, vállalatok és nemzeti kormányok képviselőiből és a metaverzum felhasználóiból áll. Az egyes szereplők szerepe a következő:

- EU: szakértői testület létrehozása iránymutatás kidolgozása és nyilvános vita folytatása céljából, a polgárok bevonása a vitába
- Nemzeti kormányok: annak biztosítása, hogy az iránymutatást felhasználják az oktatásban, és általánosságban tájékoztatás az iránymutatásokról
- Kutatók/egyetemek: az iránymutatás kidolgozásának nyomon követése és ajánlások megfogalmazása
- Cégek: az iránymutatás betartása a felhasználók biztonságának garantálása érdekében
- A metaverzum felhasználói: a polgárok felelőssége, hogy aktívan részt vegyenek az iránymutatások és a szakpolitikák megvitatásában és kidolgozásában

Hogyan?

Az iránymutatásoknak többek között a következőket kell tartalmazniuk (kidolgozandó):

- Mi a metaverzum, és hogyan alkalmazható?
- Hogyan ne osszunk meg olyan adatokat, amelyeket nem szeretnénk (cookie-k stb.)?
- A félretájékoztatás elkerülése
- A helyes tájékoztatással kapcsolatos kötelezettségek
- Hogyan ne károsítsuk a környezetet?
- Milyen jogok illetnek meg bennünket, és hogyan lehet megvédeni ezeket? (Milyen lehetőségeink vannak?)
- A lehetséges egészségügyi kockázatok

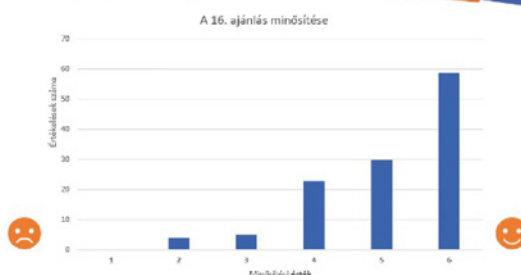
Az iránymutatásokat különböző módokon kell terjeszteni: a formális oktatás és figyelemfelkeltő kampányok révén.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

16. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOK JOGSZABÁLYA AZ OKTATÁSRÓL ÉS A TUDATOSSÁGNÖVELÉSÉRŐL – „TE, ÉN ÉS A METAVERZUM”



17. ajánlás

„Az én adatom nem a te adatod” jogszabály – „A megfelelő adatok a megfelelő kezekben”

Mit?

Javasoljuk, hogy a vállalatok dolgozzanak ki általános szerződési feltételeket arra vonatkozóan, hogyan garantálják a polgárok számára a személyes adatok biztonságát és az átláthatóságot.

Ki?

Az EU-nak létre kellene hoznia egy, a virtuális világokra, az adatvédelemre és az átláthatóságra vonatkozó keretrendszert.

- EU: külön jogi aktust kellene alkotnia a virtuális világokról (amennyiben még nincs erre kiterjedő szabályozás)
- Nemzeti kormányok: végre kell hajtaniuk az irányelvet, és javítaniuk kell a vállalatok megfelelését
- Kutatók/egyetemek: jogi, gazdasági, etikai és emberi jogi szakértőket is be kell vonni, hogy betekintést és hozzájárulást nyújthassanak
- Cégek: követniük kell a jelenlegi és az új kereteket, és meg kell felelniük azoknak
- A metaverzum felhasználói: a polgároknak aktívan részt kellene venniük a szakpolitikák megvitatásában és kidolgozásában

Hogyan?

Szükség van egy olyan uniós jogi aktusra, amely szabályozza, hogy a vállalatok milyen típusú személyes adatokat gyűjthetnek és használhatnak fel, és hogyan kell tájékoztatást adniuk arról, hogy mit tesznek velük.

A vállalatoknak erről rövid, világos és érthető (mindenki számára hozzáférhető) módon kell tájékoztatniuk az embereket. Tájékoztatást kell nyújtaniuk a következőkről:

- milyen adatokat gyűjtenek,
- hogyan, és fogják-e törölni őket,
- mennyi ideig őrzik meg az adatokat,
- hogyan és hol tárolják az adatokat,
- rugalmasság azzal kapcsolatban, hogy milyen adatokat kívánunk megosztani az online platformok használata során.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

17. ajánlás

„AZ ÉN ADATOM NEM A TE ADATOD” JOGSZABÁLY – „A MEGFELELŐ ADATOK A MEGFELELŐ KEZEKBEN”



Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Össze meg velünk
véleményét!

Téma: Digitális identitás a virtuális világokban

18. ajánlás

A digitális infrastruktúra fejlesztése

Mit?

Javasoljuk a digitális technológiákhoz való egyenlő hozzáférés biztosítását egy nagyszabású infrastrukturális fejlesztési terv végrehajtása révén. Ennek a tervnek a mindenki számára elérhető, megfizethető és finanszírozható fejlesztésre kell összpontosítania.

Ki?

Reméljük, hogy a jövőben az EU minden polgára hozzáférhet magáncégek által biztosított ingyenes és jó minőségű internetkapcsolathoz. Ha nem ez a helyzet, például a vidéki területeken, ahol ez nem nyereséges a magánvállalkozások számára, akkor az EU-nak kell kezdeményeznie és biztosítani az internetkapcsolatot.

Hogyan?

Az EU-nak be kell fektetnie a mérnökök képzésébe, hogy rendelkezünk a megfelelő és szükséges munkaerővel a mindenki számára elérhető internetkapcsolat megvalósításához és létrehozásához. Az ajánlást 2031-ig teljes mértékben végre kell hajtani, de addig is szükség van bizonyos alcélokra. Például arra, hogy mikor lesz internet minden nagyvárosban, minden oktatási intézményben stb.

Indokolás

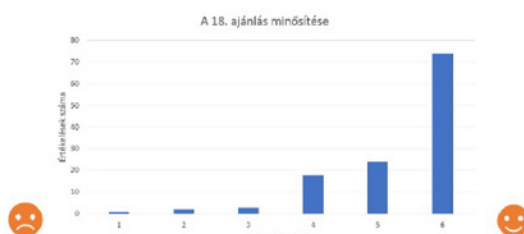
Az európai virtuális világ megteremtésének kiindulópontja, hogy minden európai polgár számára egyenlő kapcsolatot biztosítsunk. Ezért uniós szintű digitálisinfrastruktúra-fejlesztési tervre van szükség.

A fő kihívást az EU és a tagállamok közötti felelősségmegosztás jelenti. Az EU-nak vagy a tagállamoknak kelle-e finanszírozniuk és végrehajtaniuk ezt a tervet?

Emellett határozott ütemtervre van szükség ahhoz, hogy a kívánságokat valóra váltsuk, ezért a csoport úgy döntött, hogy 2031-et tűzi ki határidőként.

18. ajánlás

A DIGITÁLIS INFRASTRUKTÚRA FEJLESZTÉSE



19. ajánlás

Az EU-nak szabályoznia kell a digitális személyazonosságot, valamint azt, hogy mikor kell engedélyezni és biztosítani a polgárok névtelenséghez való jogát

Mit?

Unió szintű szabályozásra van szükség arról, hogy mikor kell igazolnunk a személyazonosságunkat, és mikor maradhatunk anonimak a digitális világban. Amikor szórakozásról, szabadidőről vagy kutatásról van szó, lehetővé kell tenni a névtelenséget. Ha azonban feltétlenül ismerni kell valaki személyazonosságát, kötelezővé kell tenni a digitális azonosítással történő hitelesítést. Például pénztátaláskor, kormányzati szolgáltatások igénybevételekor vagy bizonyos, engedélyhez vagy korhatárhoz kötött áruk vásárlásakor.

Ki?

Az EU-nak a globális tendenciákkal összhangban lévő rendeletet kell végrehajtania, amelyet a szolgáltatóknak tiszteletben kell tartaniuk.

Az EU-nak nemzetközi és diplomáciai szinten kell munkálkodnia azon, hogy más regionális szervezetekkel is megossza a témával kapcsolatos tudatosságot. A tagállamoknak felügyelniük kell a fejleményeket, és jelentést kell tenniük az esetleges jogsértésekről.

Hogyan?

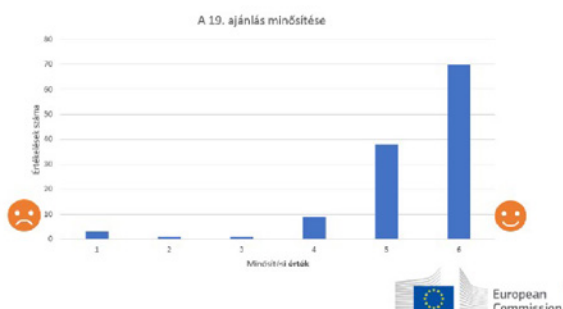
Nehéz elképzelni, hogyan hajtható végre ez a fontos ajánlás. Ezért az EU-nak a téma kutatásának támogatásával kell kezdenie. Emellett a polgároknak oktatásra van szükségük arról, hogy mit jelent az anonimitás, és hogyan használják fel adatainkat. Fontos továbbá, hogy a szolgáltatók szabályszegése esetén legyenek bizonyos következmények/szankciók.

Indokolás

A csoport döntő fontosságúnak ítéli az anonimitás kérdését, amely azonban egy rendkívül szerteágazó probléma, amelyet különböző helyzetekben kell vizsgálni. Ezért bizonyos fokú rugalmasságra és alkalmazkodóképességre van szükség a szabadság, a barátságosság és az átláthatóság megőrzése érdekében.

19. ajánlás

AZ EU-NAK SZABÁLYOZNI KELL A DIGITÁLIS SZEMÉLYAZONOSSÁGOT, VALAMINT AZT, HOGY MIKOR KELL ENGEDÉLYEZNI ÉS BIZTOSÍTANI A POLGÁROK NÉVTELENSÉGHEZ VALÓ JOGÁT



Téma: Összekapcsoltság és a virtuális világokhoz való hozzáférés

20. ajánlás

Mindenki számára biztosított hozzáférés – senki nem maradhat le

Mit?

Javasoljuk, hogy minden uniós polgár számára tegyék lehetővé, hogy igényeinek, kívánságainak és érdekeinek megfelelően mind technikai, mind eljárási szempontból képes legyen hozzáférni a metaverzális lehetőségekhez és kihasználni azokat.

Ki?

Azt szeretnénk, hogy a metaverzumot a hatóságok, a magánszervezetek és a civil társadalom közötti tájékozottságon alapuló együttműködés alakítsa. Az EU-nak felelősséget kell vállalnia azért, hogy minden uniós polgárnak egyenlő esélyeket biztosítson a metaverzumban.

Hogyan?

Olyan intézményi és jogi keretekre van szükségünk, amelyek biztosítják a polgári jogok biztonságos használatát és védelmét.

Az akadálymentesség a hatóságok, a magánszervezetek és a társadalom egészének közös felelőssége. A megfelelő keretek fenntartása érdekében e három szereplőnek folyamatosan közösen kell vizsgálnia a metaverzum hatásait.

Az EU-nak törekednie kell annak biztosítására, hogy a metaverzum valamennyi polgár (beleértve a marginalizált csoportokat, kisebbségeket stb.) szükségleteivel összhangban fejlődjön.

Javasoljuk, hogy minden uniós polgár kapjon hozzáférést a metaverzum könnyű használatához szükséges megfelelő készségekhez és berendezésekhez.

A kirekesztés veszélye nélkül mindenki számára biztosítani kell, hogy szabadon dönthessen arról, hogy részt vesz-e (vagy sem) a metaverzális polgári platformokon.

Indokolás

Ezen ajánlás középpontjában a méltányosság és az egyenlőség, valamint a demokratikus társadalmak alapvető értékei állnak.

Ez az ajánlás az akadálymentességgel kapcsolatos számos szempontot figyelembe vesz.

20. ajánlás

MINDENKI SZÁMÁRA BIZTOSÍTOTT HOZZÁFÉRÉS –
SENKI NEM MARADHAT LE



21. ajánlás

A metaverzumon belüli átláthatóságot és mindenki védelmét szolgáló jogi keretek – a kiszolgáltatott csoportok előtérbe helyezése

Mit?

Olyan egyértelmű jogi keretek létrehozását javasoljuk, amelyek a metaverzum biztonságos és pozitív alkalmazására irányuló, folyamatban lévő kutatásokon alapulnak.

Ki?

Az EU jogi szakértői és az uniós technokraták.

Hogyan?

A kereteknek garantálniuk kell a kiszolgáltatott csoportok (gyermekek, idősek, jogfosztott személyek) manipulációval és fenyegetésekkel szembeni védelmét. Ezeknek a kereteknek a munkacsoportok által meghatározott jogi rendelkezések szükségességén kell alapulniuk.

A keretrendszereknek rendelkezéseket kell tartalmazniuk a metaverzum pozitív és negatív hatásaival kapcsolatos, folyamatban lévő kutatásokra vonatkozóan, beleértve többek között a következő témákat:

- Függőségtől való félelem
- Az egészségre gyakorolt hatás
- Attól való félelem, hogy egyes csoportok/régiók kimaradnak vagy lemaradnak
- A munkaerőpiacokra gyakorolt hatás

Az EU által támogatott beruházásokban tükröződnie kell az átláthatóságnak és a védelemnek.

Indokolás

A polgárok védelme rendkívül fontos – biztonságban kell tudnunk:

- magunkat,
- a személyazonosságunkat,
- a kiszolgáltatott helyzetben lévőket.

A biztonságnak prioritást kell élveznie.

Alapvető fontosságú, hogy minden ember jogai védelemben részesüljenek. Különösen, ha kiszolgáltatott helyzetben lévő személyekről van szó.

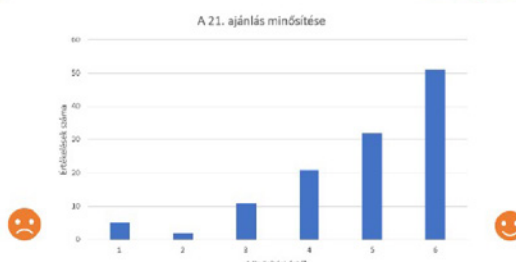
A megfelelő szabályok minimálisra csökkentik a metaverzumban előforduló bűnözés és káros tevékenységek kockázatát.

Az uniós szabályozásban megvan a lehetőség arra, hogy globális példát/szabványt állítson fel.

21. ajánlás

A METAVERZUMON BELÜLI ÁTLÁTHATÓSÁGOT ÉS MINDENKI VÉDELME T SZOLGÁLÓ JOGI KERETEK – A KISZOLGÁLTATOTT CSOPORTOK ELŐTÉRBE HELYEZÉSE

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Össza meg velünk
véleményét!



Téma: Nemzetközi együttműködés és szabványok

22. ajánlás

Virtuális világbeli alkalmazásokra vonatkozó uniós címkék/tanúsítványok

Mit?

Javasoljuk az EU-nak, hogy könnyen érthető és hozzáférhető címkék/tanúsítványok bevezetésével biztosítsa a virtuális világok alkalmazásainak biztonságosságát és megbízhatóságát.

Ki?

Az EU az érdekelt felekkel, például kutatókkal, szakértőkkel, vállalkozásokkal/vállalatokkal és helyi önkormányzatokkal együttműködve.

Hogyan?

Szabványosított címkék/tanúsítványok bevezetése a virtuális világok alkalmazásai számára az Európai Unióban a felhasználók védelme érdekében. Az embereket a címkéken/tanúsítványokon keresztül kell tájékoztatni az alkalmazás biztonságosságáról, védettségéről és megbízhatóságáról.

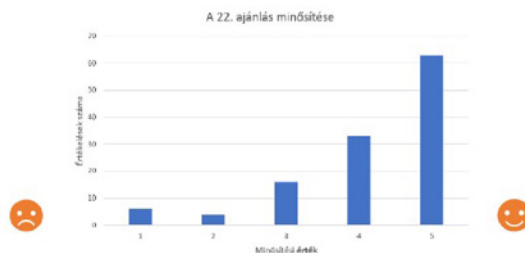
A címkének/tanúsítványnak könnyen érthetőnek kell lennie (pl. smiley-k, betűk: A-B-C-D). Fontos, hogy az alkalmazás használata előtt minden felhasználó tájékoztatást kapjon az alkalmazás címkéjéről/tanúsítványáról. A címkének/tanúsítványnak olyan iránymutatásként kell szolgálnia az emberek számára, amely alapján szabadon eldönthetik, hogy használják-e az alkalmazást vagy sem. Szükség esetén a címkéket/tanúsítványokat ágazat-specifikussá kell tennünk.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

22. ajánlás

VIRTUÁLIS VILÁGBELI ALKALMAZÁSOKRA VONATKOZÓ UNIÓS CÍMKÉK/TANÚSÍTVÁNYOK



23. ajánlás

Az EU mint a virtuális világok erős szereplője/vezetője

Mit?

Javasoljuk, hogy az EU tagállamai közösen lépjenek fel, hogy a virtuális világok ellenőrzése, felügyelete és szabályozása terén erős központi/vezető szereplővé váljanak, hogy megőrizzék demokratikus értékeinket és elterjesszék azokat más országokban is.

Ki?

Az Európai Bizottság az érdekelt felekkel együttműködve.

Hogyan?

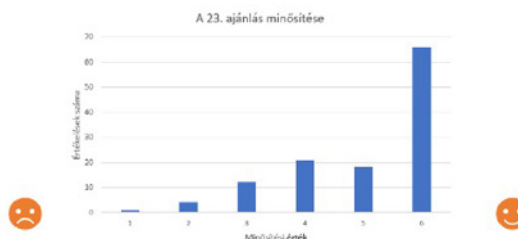
Az EU-nak úttörő szerepet kell betöltenie azáltal, hogy demokratikus értékeink alapján meghatározza a virtuális világok kereteit. Ha olyan keretet hozunk létre, amely jólétet teremt az EU-ban, az modellként szolgál majd más régiók és országok számára. Az EU-nak ösztönzőket kell létrehoznia a fenntarthatóság és a növekedés támogatására és ösztönzésére. Az EU-nak egységesnek kell lennie és együtt kell működnie, hogy példát mutasson más országok és régiók számára. Emellett az EU-nak fel kell számolnia a virtuális világokban való részvétel akadályait, például megfelelő és megbízható infrastruktúra létrehozásával.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

23. ajánlás

AZ EU MINT A VIRTUÁLIS VILÁGOK ERŐS SZEREPLŐJE/VEZETŐJE



3. AZ AJÁNLÁSOK MINŐSÍTÉSE

A polgárok minden ajánlást egy 1–6. skálán értékelték / *nem támogatom*” az ajánlást, a „6” pedig azt, hogy „ahol az „1” érték azt jelenti, hogy *„nem értek egyet* *„nagyon egyetértek* / *határozottan támogatom*”.

Szám	AJÁNLÁS	Átlag
1.	Munkaerőpiacok az európai virtuális világokban	5,0
2.	Harmonizált képzés létrehozása a virtuális világokban végzett munkához	5,0
3.	A virtuális világokra vonatkozó meglévő uniós iránymutatások rendszeres felülvizsgálata	4,8
4.	A virtuális világok fejlesztéséhez nyújtott pénzügyi támogatás	4,8
5.	Részvételi fórumok a közös fejlesztésekhez, szabályozásokhoz és szabványokhoz	4,8
6.	A virtuális világok vállalati és felhasználói tanúsítása	4,8
7.	Felhasználóbarát „előcsarnok” vagy „kapu” a metaverzumban a kiválasztott adatfelhasználáshoz való csatlakozáshoz	5,0
8.	A virtuális világokban cselekvő és védő rendőrség	4,8
9.	A mesterséges intelligencia mint a rendőrség támogatója a virtuális világokban	4,1
10.	Tanárképzés a virtuális világokról és a digitális eszközökről	5,5
11.	A digitális eszközökkel kapcsolatos információkhoz és a virtuális világokhoz való ingyenes hozzáférés valamennyi uniós polgár számára	5,3
12.	Körforgásos virtuális világok: a polgárok és az iparágak jogai és felelőssége	4,8
13.	Zöld virtuális világok megújuló és átlátható energiával	4,8
14.	Virtuális világok – építsünk együtt egészséges jövőt, felelősségteljesen!	5,3
15.	Az egészséges, inkluzív, átlátható és fenntartható virtuális világok mutatói	5,0
16.	A virtuális világok jogszabálya az oktatásról és a tudatosságnövelésről – „Te, én és a metaverzum”	5,1
17.	„Az én adataim nem a te adataid” jogszabály – „A megfelelő adatok a megfelelő kezekben”	5,3
18.	A digitális infrastruktúra fejlesztése	5,3
19.	Az EU-nak szabályoznia kell a digitális személyazonosságot, valamint azt, hogy mikor kell engedélyezni és biztosítani a polgárok névtelenséghez való jogát	5,4
20.	Mindenki számára biztosított hozzáférés – senki nem maradhat le	4,9
21.	A metaverzumban belüli átláthatóságot és mindenki védelmét szolgáló jogi keretek – a kiszolgáltatott csoportok előtérbe helyezése	4,9
22.	Virtuális világbeli alkalmazásokra vonatkozó uniós címkék/tanúsítványok	5,2
23.	Az EU mint a virtuális világok erős szereplője/vezetője	5,0

KAPCSOLATBA SZERETNE LÉPNI AZ EU-VAL?

Személyesen

Az Európai Unió területén több Europe Direct központ is működik. Keresse meg online az Önhöz legközelebb eső központot (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_hu).

Telefonon vagy írásban

A Europe Direct központok feladata, hogy megválaszolják a polgárok Európai Unióval kapcsolatos kérdéseit. Vegye igénybe a szolgáltatást

- az ingyenesen hívható telefonszámon: 00 800 6 7 8 9 10 11 (bizonyos szolgáltatók számíthatnak fel díjat a hívásért),
- a rendes díjszabású telefonszámon: +32 22999696,
- az alábbi nyomtatvány használatával: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_hu.

INFORMÁCIÓKAT KERES AZ EU-RÓL?

Online

Az EUROPA portál tájékoztatással szolgál az Európai Unióról az EU összes hivatalos nyelvén (european-union.europa.eu).

Uniós kiadványok

Az op.europa.eu/hu/publications címen uniós kiadványok tekinthetők meg és rendelhetők. Ha bizonyos ingyenes kiadványokból több példányra van szüksége, rendeljen a Europe Direct központtól vagy hazájának helyi dokumentációs központjától (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_hu).

Uniós jogszabályok és kapcsolódó dokumentumok

Az EUR-Lex portálon bármelyik hivatalos nyelven hozzáférhetők az EU jogi tartalmak és az 1951-től megjelenő jogszabályai (eur-lex.europa.eu).

Uniós nyílt hozzáférésű adatok

A „data.europa.eu” portálon az uniós intézmények, szervek és ügynökségek nyílt hozzáférésű adatkészletei érhetők el. Az adatok ingyen letölthetők és felhasználhatók, úgy kereskedelmi, mint nem kereskedelmi célokra. Emellett a portálon keresztül a különböző európai országok számos adatkészlete elérhető.



Az Európai Unió
Kiadóhivatala

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06594-5
ISBN 978-92-68-06606-5

doi:10.2775/344036
doi:10.2775/206632

NA-09-23-365-HU-C
NA-09-23-365-HU-N