5. Mellékletek

A.1. Eredmények: Polgári értékek és teljes körű ajánlások

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

EGÉSZSÉG A fizikai és mentális emberi egészség mint a virtuális világok fejlődésének és használatának alapvető pillére.
FENNTARTHATÓSÁG A virtuális világok kialakítása és használata környezetbarát.
ÁTLÁTHATÓSÁG **1.** Átlátható **szabályok** védik az embereket, személyes adataikat, valamint lelki és testi egészségüket. **2.** A (harmadik felek általi) **adathasználat** átlátható.
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.
OKTATÁS ÉS JÁRTASSÁG A virtuális világok fejlesztésének középpontjában az oktatás, a tudatosítás és a virtuális világok használatával kapcsolatos készségek állnak.
INKLÚZIÓ Minden polgár egyenlő hozzáféréssel rendelkezik – életkortól, jövedelemtől, készségektől, technológiai elérhetőségtől, országtól stb. függetlenül.
A VÁLASZTÁS SZABADSÁGA A virtuális világok használata az egyének szabad választása – anélkül, hogy azok, akik nem vesznek részt bennük, hátrányt szenvednének.
EMBERKÖZPONTÚ A virtuális világok technológiai fejlődése és szabályozása a felhasználók igényeit, jogait és elvárásait szolgálja és tiszteletben tartja azokat.

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

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 szeretnének hozzáférni 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 fogyatékossággal 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.

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.

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.

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.

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

5. ajánlás

Részvételi 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 találkozókat 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.

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 magánszektort.

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.

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 képviselet 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 belépnénk egy platformra, a 3D-s virtuális világban egy színkóddal ellátott „ajtó” egyértelműen jelezné 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?

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 Europollal 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 magánszervezet – 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.

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 hasonlónak 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 mindenkori 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.

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 ismétlő 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.

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.

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 idősek 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.

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 piacán, 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.

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 együttműködhetnének az európai intézményeken belül a témával már most foglalkozó szakértőkkel, valamint a magánszektor legfontosabb érdekelt feleivel. Ez egy rendszeresen ülésező, erre szakosodott európai szövetségen 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 megismételnünk a múltbéli hibákat, kutatásra van szükségünk ahhoz, hogy megértsük a virtuális világok egészségünkre gyakorolt hatását.

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 eszközöket 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.

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.

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.

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 biztosítania az internetkapcsolatot.

Hogyan?

Az EU-nak be kell fektetnie a mérnökök képzésébe, hogy rendelkezzünk 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 kellene-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.

19. ajánlás

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

Mit?

Uniós 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 pénzátutaláskor, 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.

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.

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.

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 ágazatspecifikussá kell tennünk.

Indokolás

A polgárok nem írtak indokolást.

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.

Az ajánlások minősítése

A polgárok minden ajánlást egy 1–6. skálán értékeltek, ahol az „1” érték azt jelenti, hogy *„nem értek egyet / nem támogatom”* az ajánlást, a „6” pedig azt, hogy *„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 adatom nem a te adatod” 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 metaverzumon 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

1. ajánlás

MUNKAERŐPIACOK AZ EURÓPAI VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag
5,0

European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

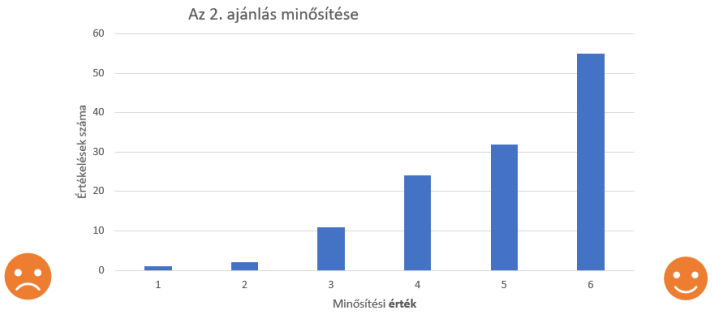
2. ajánlás

HARMONIZÁLT KÉPZÉS LÉTREHOZÁSA A VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN VÉGZETT MUNKÁHOZ

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,0



European Commission

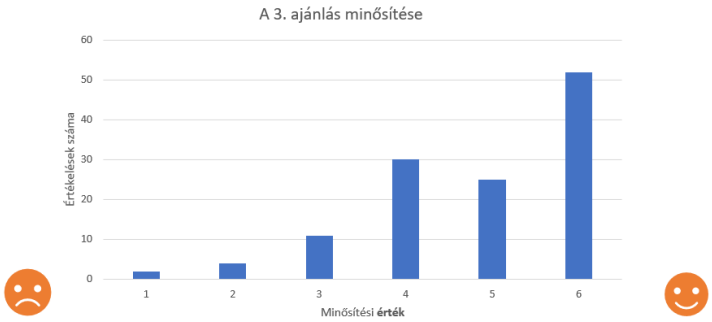
3. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOKRA VONATKOZÓ MEGLÉVŐ UNIÓS IRÁNYMUTATÁSOK RENDSZERES FELÜLVIZSGÁLATA

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

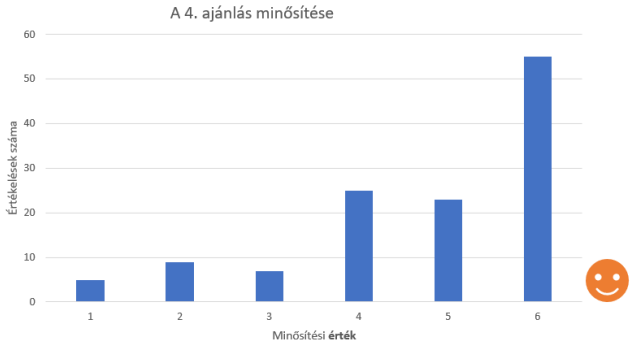
4. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOK FEJLESZTÉSÉHEZ NYÚJTOTT PÉNZÜGYI TÁMOGATÁS

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

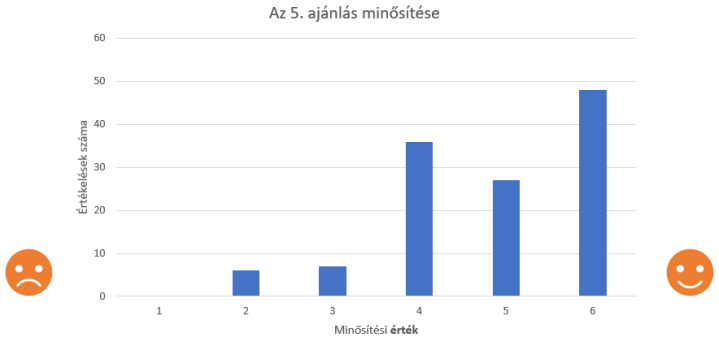
5. ajánlás

RÉSZVÉTELI FÓRUMOK A KÖZÖS FEJLESZTÉSEKHEZ, SZABÁLYOZÁSOKHOZ ÉS SZABVÁNYOKHOZ

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Commission

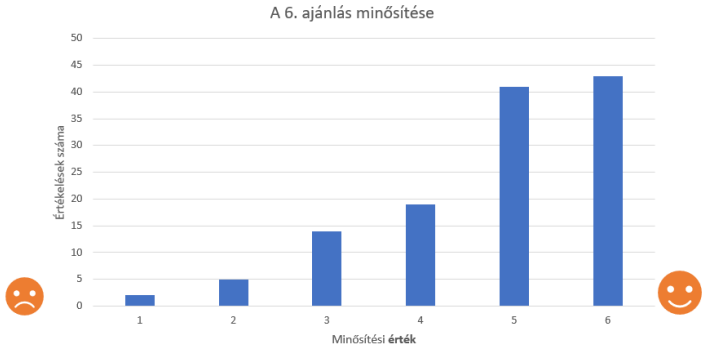
6. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOK VÁLLALATI ÉS FELHASZNÁLÓI TANÚSÍTÁSA

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

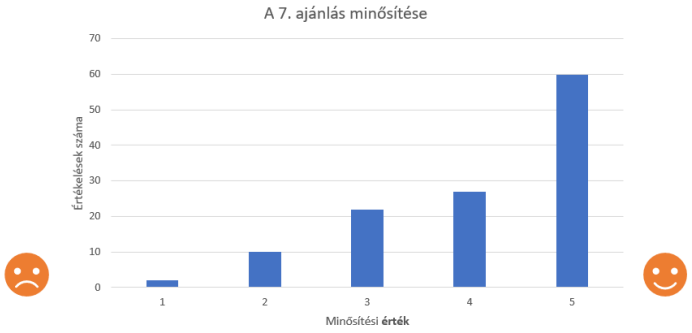
7. ajánlás

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

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,0



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

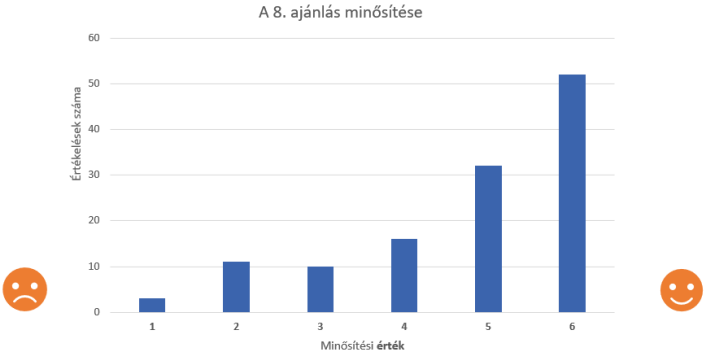
8. ajánlás

A VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN CSELEKVŐ ÉS VÉDŐ RENDŐRSÉG

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Commission

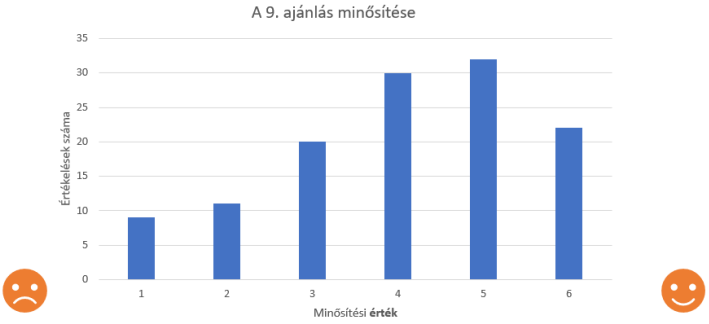
9. ajánlás

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA MINT A RENDŐRSÉG TÁMOGATÓJA A VIRTUÁLIS VILÁGOKBAN

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,1



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

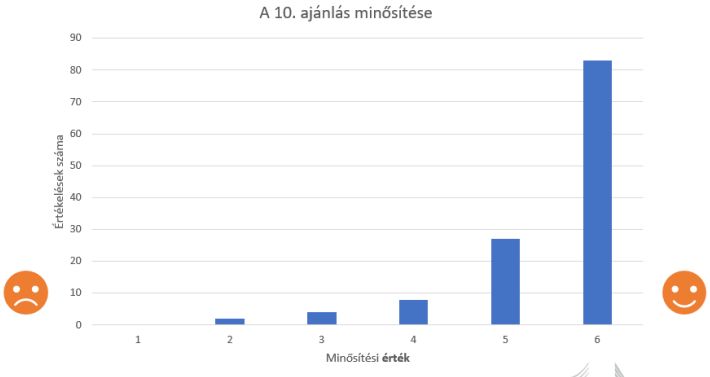
10. ajánlás

TANÁRKÉPZÉS A VIRTUÁLIS VILÁGOKRÓL ÉS A DIGITÁLIS ESZKÖZÖKRŐL

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,5



European Commission

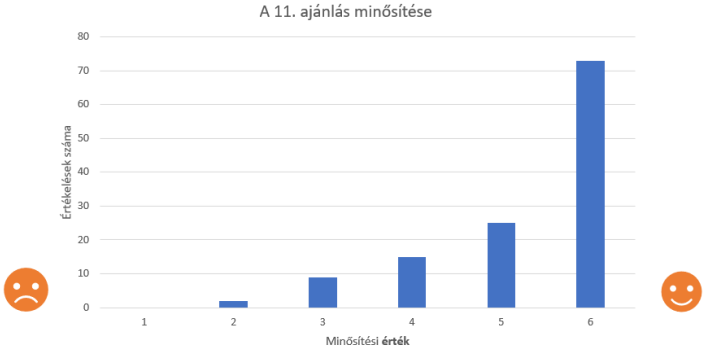
11. ajánlás

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

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,3



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

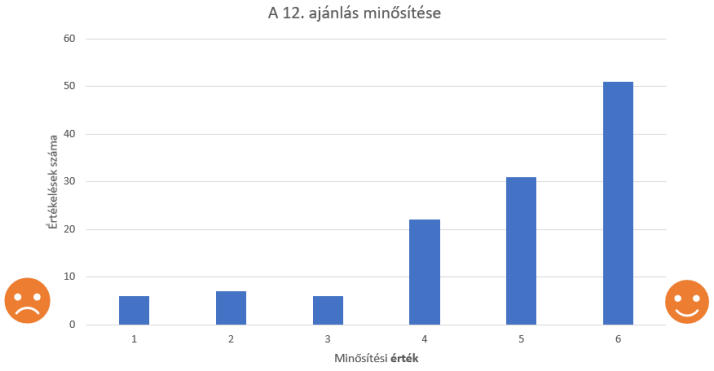
12. ajánlás

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

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Commission

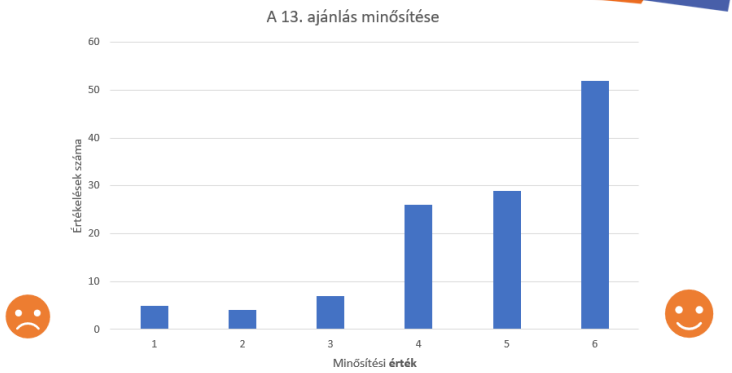
13. ajánlás

ZÖLD VIRTUÁLIS VILÁG MEGÚJULÓ ÉS ÁTLÁTHATÓ ENERGIÁVAL

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,8



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

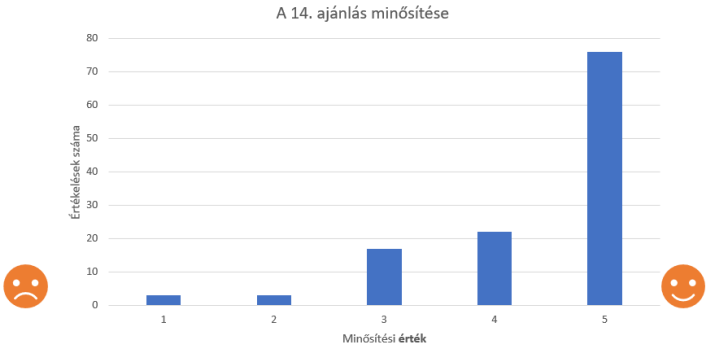
14. ajánlás

VIRTUÁLIS VILÁGOK – ÉPÍTSÜNK EGYÜTT EGÉSZSÉGES JÖVŐT, FELELŐSSÉGTELJESEN!

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,3



European Commission

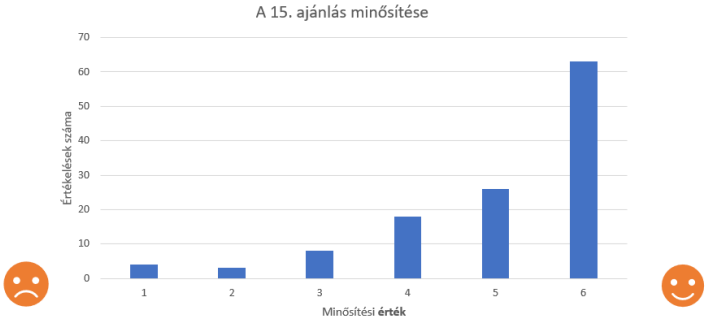
15. ajánlás

AZ EGÉSZSÉGES, INKLUZÍV, ÁTLÁTHATÓ ÉS FENNTARTHATÓ VIRTUÁLIS VILÁGOK MUTATÓI

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,0



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

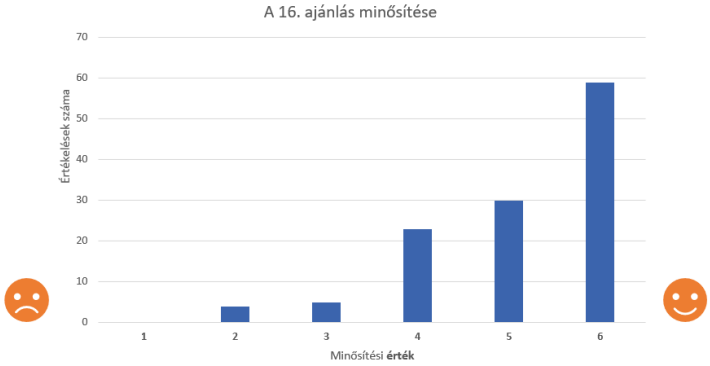
16. ajánlás

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

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,1



European Commission

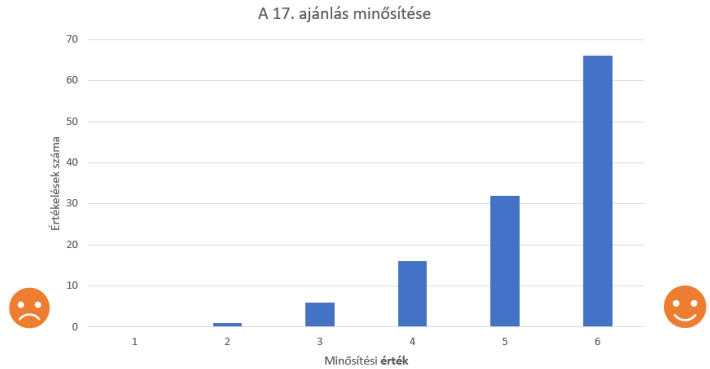
17. ajánlás

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

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,3



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

18. ajánlás

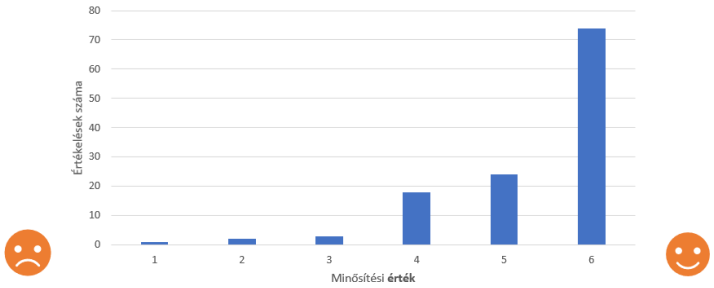
A DIGITÁLIS INFRASTRUKTÚRA FEJLESZTÉSE

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,3

A 18. ajánlás minősítése



European Commission

19. ajánlás

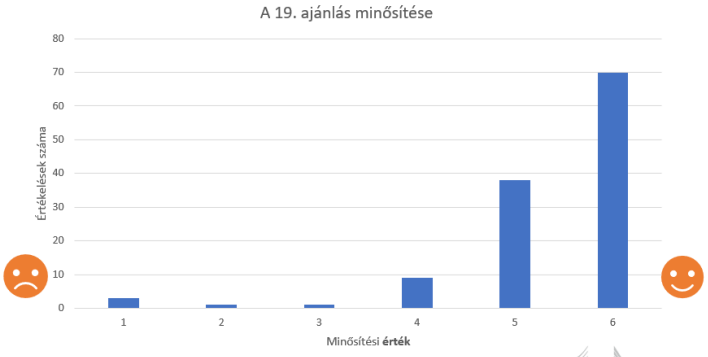
AZ EU-NAK SZABÁLYOZNIA KELL A DIGITÁLIS SZEMÉLYAZONOSSÁGOT, VALAMINT AZT, HOGY MIKOR KELL ENGEDÉLYEZNI ÉS BIZTOSÍTANI A POLGÁROK NÉVTELENSÉGHEZ VALÓ JOGÁT

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,4

A 19. ajánlás minősítése



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

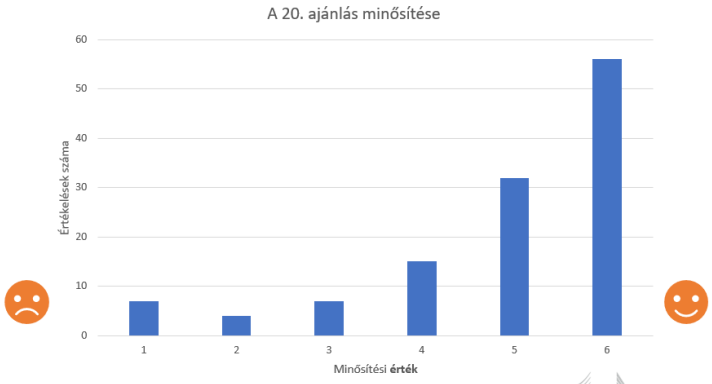
20. ajánlás

MINDENKI SZÁMÁRA BIZTOSÍTOTT HOZZÁFÉRÉS – SENKI NEM MARADHAT LE

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,5



European Commission

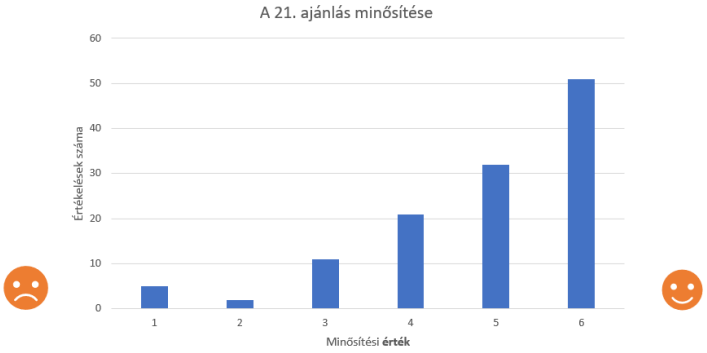
21. ajánlás

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

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

4,9



European Commission

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

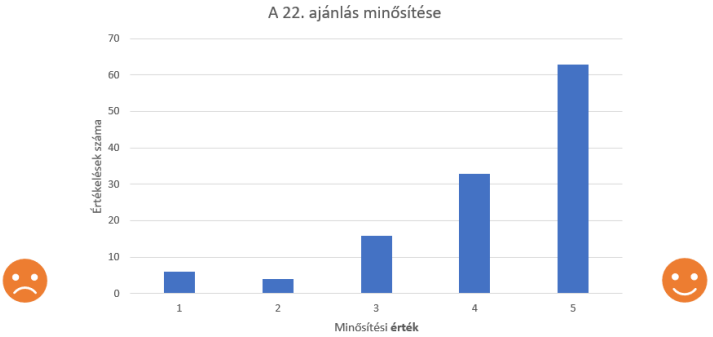
22. ajánlás

VIRTUÁLIS VILÁGBELI ALKALMAZÁSOKRA VONATKOZÓ UNIÓS CÍMKÉK/TANÚSÍTVÁNYOK

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,2



European Commission

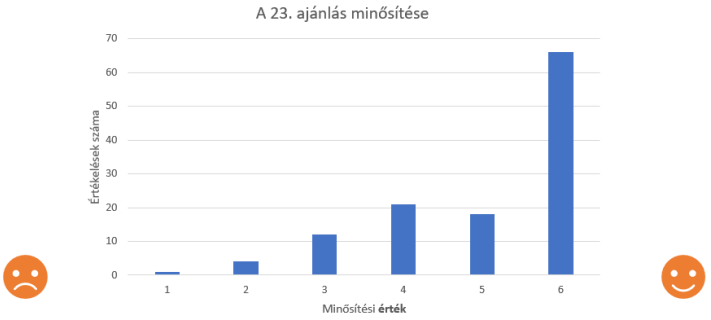
23. ajánlás

AZ EU MINT A VIRTUÁLIS VILÁGOK ERŐS SZEREPLŐJE/VEZETŐJE

Európai Polgári Fórum
Virtuális világok
Ossza meg velünk véleményét!

Átlag

5,1



European Commission