



Panel europeo di cittadini sui mondi virtuali

Relazione finale

Manoscritto completato nel luglio 2023

Questo documento non può essere considerato come costituente una presa di posizione ufficiale della Commissione europea.

Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2023



© Unione europea, 2023

La politica di riutilizzo dei documenti della Commissione europea è attuata sulla base della decisione 2011/833/UE della Commissione, del 12 dicembre 2011, relativa al riutilizzo dei documenti della Commissione (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39). Salvo diversa indicazione, il riutilizzo del presente documento è autorizzato ai sensi della licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Ciò significa che il riutilizzo è autorizzato a condizione che venga riconosciuta una menzione di paternità adeguata e che vengano indicati gli eventuali cambiamenti.

Tutte le foto © Unione europea.

Print	ISBN 978-92-68-06613-3	doi:10.2775/064216	NA-09-23-365-IT-C
PDF	ISBN 978-92-68-06610-2	doi:10.2775/511441	NA-09-23-365-IT-N

INDICE

1. Introduzione	2
2. Caratteristiche principali del panel europeo di cittadini sui mondi virtuali.....	5
2.1. Selezione casuale e caratteristiche demografiche dei partecipanti al panel	6
2.2. Comitato direttivo.....	9
2.3. Comitato scientifico	10
2.4. Centro di conoscenza e informazione.....	11
2.5. Relatori ed espositori	11
2.6. Moderatori principali.....	13
2.7. Facilitatori.....	14
2.8. Osservatori.....	15
3. Quadro metodologico e sessioni individuali.....	18
3.1. Quadro metodologico	19
3.2. Sessione 1: processo e risultati.....	20
3.3. Sessione 2: processo e risultati.....	24
3.4. Sessione 3: processo e risultati.....	28
4. Prossime tappe	33
Allegato: risultati	36
1. Valori e raccomandazioni complete dei cittadini.....	37
2. Raccomandazioni	38
3. Valutazione delle raccomandazioni	61



1. Introduzione



La Commissione europea ha convocato tre panel europei di cittadini nel 2023, uno dei quali ha discusso il tema dei «mondi virtuali». Ciascun panel ha riunito fino a 150 cittadini selezionati in modo casuale provenienti da tutti i 27 Stati membri dell'UE per deliberare e formulare raccomandazioni prima di alcune proposte chiave della Commissione. I panel tengono fede all'impegno espresso dalla comunicazione della Commissione del 17 giugno 2022 «Conferenza sul futuro dell'Europa: dalla visione all'azione»⁽¹⁾ e dalla presidente von der Leyen nel discorso sullo Stato dell'Unione del 2022.

Il panel europeo di cittadini sui mondi virtuali è stato il secondo a essere convocato, con tre sessioni che si sono svolte dal 24 al 26 febbraio, dal 10 al 12 marzo e dal 21 al 23 aprile 2023. I mondi virtuali fanno parte di una transizione più ampia verso il web 4.0. Offrono un nuovo tipo di esperienza online attraverso la realtà «virtuale», «mista» o «aumentata». Molti ritengono che il web 4.0, a partire dai mondi virtuali, potrebbe essere un'innovazione paragonabile all'avvento di Internet e che trasformerà il nostro modo di lavorare e di dialogare fra noi in futuro. Negli ultimi due anni e in particolare dopo la pandemia di COVID-19, numerosi attori pubblici e privati hanno investito in modo massiccio in questa «realtà estesa», accelerando i cambiamenti nei luoghi di lavoro e nelle nostre abitudini.

Nonostante la maggiore attenzione rivolta al fenomeno, una simile trasformazione non sarà immediata. Saranno necessari molti anni prima che i mondi virtuali si trasformino in un ambiente digitale realistico e di alta qualità e non esiste ancora un quadro

chiaro dell'identità che essi potrebbero e dovrebbero assumere. L'Unione europea (UE) e i suoi Stati membri sono impegnati a sfruttare le potenzialità di questa trasformazione e a comprendere le opportunità, ma anche i rischi e le sfide che essa comporta, salvaguardando nel contempo i diritti dei cittadini europei. In questo contesto i partecipanti al panel europeo di cittadini sui mondi virtuali sono stati invitati a rispondere alla domanda seguente: «**Quali prospettive, principi e azioni dovrebbero guidare lo sviluppo di un mondo virtuale auspicabile ed equo?**». In particolare, ai cittadini è stato chiesto di elaborare una serie di principi guida e di azioni per lo sviluppo di mondi virtuali nell'UE.

Il panel ha discusso su un'ampia gamma di questioni relative alle opportunità e alle sfide dei mondi virtuali. I principi e le raccomandazioni sono e saranno utilizzati nella comunicazione della Commissione «Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica» e nel documento di lavoro dei servizi che la accompagna.

Sulla base del materiale informativo, dei contributi degli esperti e dei dibattiti nei gruppi di lavoro e in plenaria, i partecipanti al panel europeo di cittadini sui mondi virtuali hanno individuato e dato priorità alle questioni rilevanti per la nuova proposta politica della Commissione; la presente relazione riassume le caratteristiche principali del panel europeo di cittadini sui mondi virtuali e illustra il relativo quadro metodologico, le modalità di facilitazione dei dibattiti, i risultati delle tre sessioni e le prossime tappe.

(1) Comunicazione della Commissione «Conferenza sul futuro dell'Europa: dalla visione all'azione», COM(2022) 404 final (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Caratteristiche principali del panel europeo di cittadini sui mondi virtuali

2.1. SELEZIONE CASUALE E CARATTERISTICHE DEMOGRAFICHE DEI PARTECIPANTI AL PANEL

I partecipanti al panel di cittadini sono stati reclutati tramite una selezione casuale, al fine di garantire un approccio equo, coerente e affidabile alla selezione degli individui, secondo le necessità di questi processi partecipativi. Il reclutamento è stato effettuato da **Kantar Public**, con il sostegno di 27 agenzie di reclutamento nazionali. Nella maggior parte dei paesi i partecipanti sono stati reclutati per telefono (inter-

vista telefonica assistita da computer), utilizzando una composizione digitale casuale. In altri paesi sono stati invece utilizzati metodi faccia a faccia (interviste faccia a faccia assistite da computer) o una selezione casuale da un panel probabilistico online (solo in Lussemburgo). Il tasso medio di accettazione nell'UE è stato del 4,46 %, con variazioni tra uno Stato membro e l'altro.

Tabella 1 — Numero di partecipanti al panel per Stato membro

PAESE	NUMERO OBIETTIVO DI PARTECIPANTI PER SESSIONE	NUMERO EFFETTIVO DI PARTECIPANTI PER SESSIONE		
		Sessione 1	Sessione 2	Sessione 3
Belgio	5	5	5	4
Bulgaria	4	3	4	4
Cechia	5	5	5	5
Danimarca	3	3	3	3
Germania	19	18	16	13
Estonia	2	2	2	1
Irlanda	3	3	2	3
Grecia	5	5	5	4
Spagna	12	11	11	11
Francia	15	14	12	12
Croazia	2	2	2	2
Italia	15	13	13	12
Cipro	2	2	2	2
Lettonia	2	2	2	2
Lituania	2	2	2	2
Lussemburgo	2	1	1	0
Ungheria	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Paesi Bassi	6	6	6	5
Austria	4	4	4	4
Polonia	10	10	10	10
Portogallo	5	2	2	2
Romania	7	7	7	7
Slovenia	2	2	2	2
Slovacchia	3	2	2	2
Finlandia	3	3	3	3
Svezia	5	5	5	5
Totale	150	139	135	127

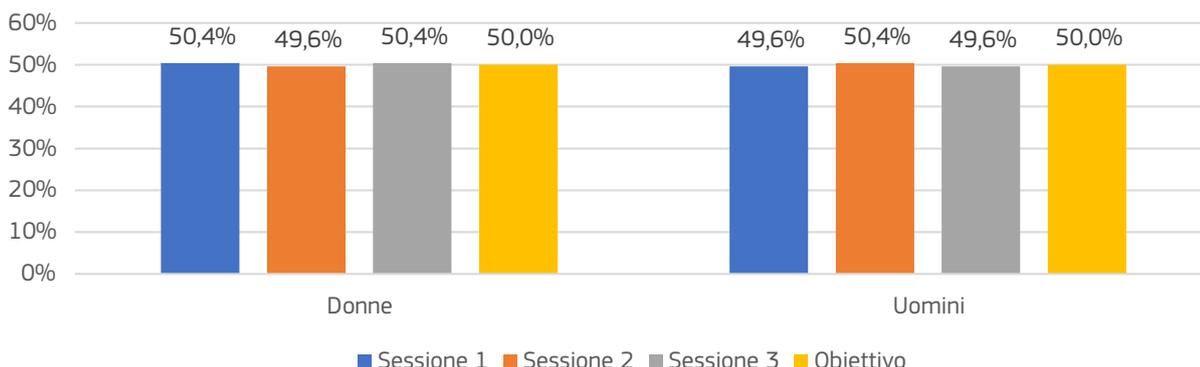
La tabella 1 fornisce una panoramica del numero obiettivo di cittadini partecipanti al panel negli Stati membri dell'UE (quote nazionali) e del numero effettivo di partecipanti per sessione. L'obiettivo era raggiungere un livello di rappresentanza degli Stati membri dell'UE proporzionale alle dimensioni delle loro popolazioni, bilanciato da un minimo di due cittadini per paese ⁽²⁾. In altri termini, sono stati fissati obiettivi elevati per i paesi con una popolazione numerosa, come la Germania (19 cittadini), mentre sono stati invitati due cittadini di Malta e due del Lussemburgo. In generale si è registrato un buon livello di partecipazione che ha rispecchiato ampiamente gli obiettivi fissati. Per 23 dei 27 Stati membri dell'UE gli obiettivi di par-

tecipazione sono stati raggiunti. Complessivamente, dei 150 cittadini invitati, 140 hanno partecipato ad almeno una delle sessioni.

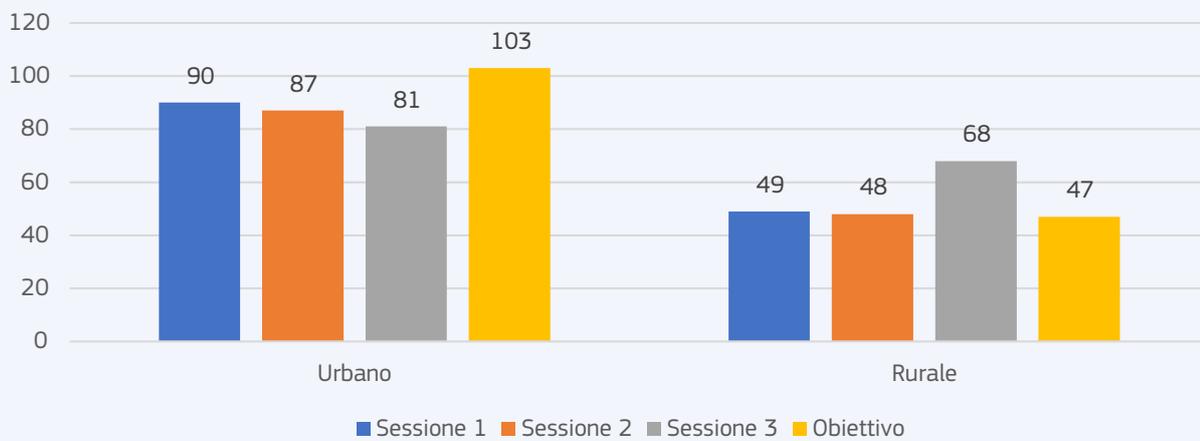
Per garantire che il panel riflettesse al meglio la diversità della popolazione dell'UE, sono state definite quote obiettivo di partecipanti in base alle caratteristiche sociodemografiche presentate nella figura 1 (le quote di partecipanti si riferiscono ai 140 cittadini che hanno effettivamente partecipato ad almeno una delle sessioni). Un'eccezione è stata la scelta di sovrarappresentare i giovani, reclutando un terzo del panel nella fascia di età tra i 16 e i 25 anni, anche se essa rappresenta meno del 33 % della popolazione europea ⁽³⁾.

Figura 1 — Composizione demografica del panel

Distribuzione di genere nelle sessioni



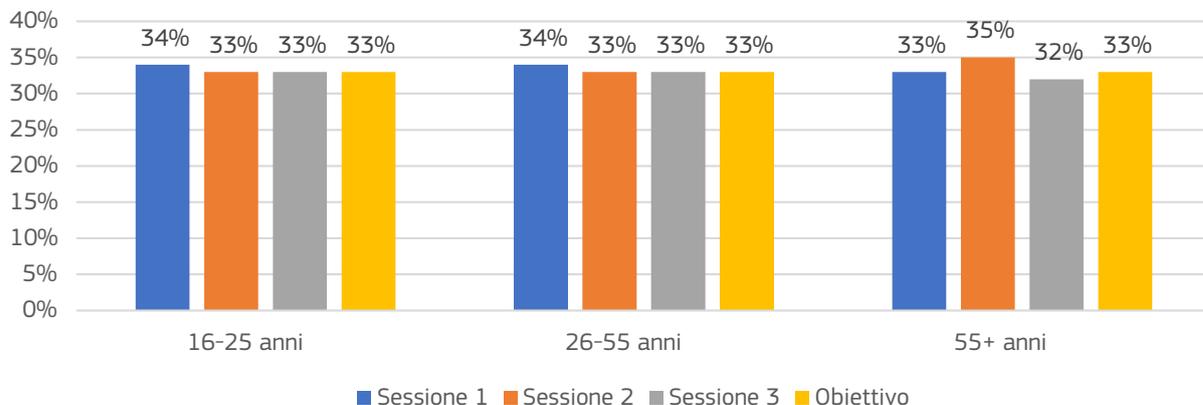
Distribuzione dei partecipanti in base al luogo in cui vivono



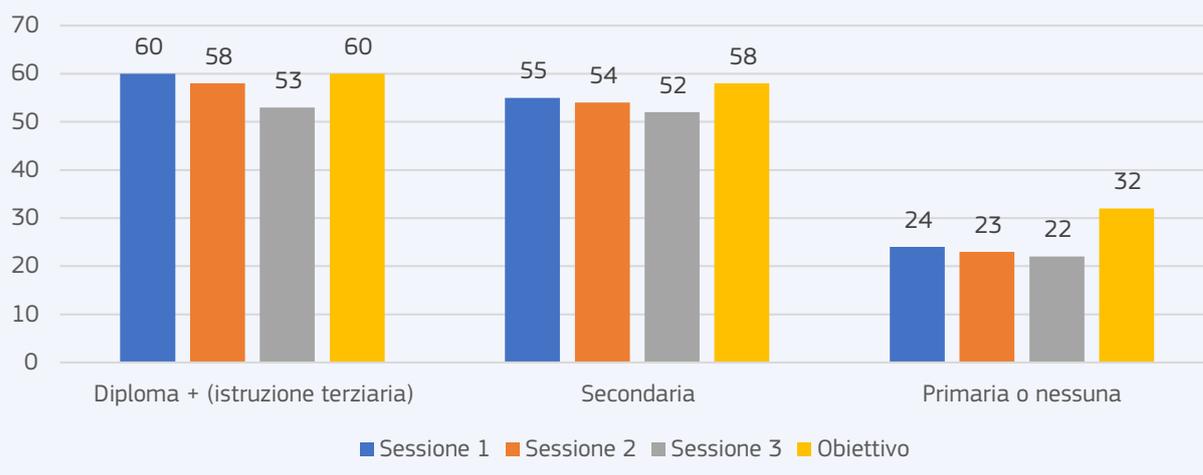
⁽²⁾ Le quote nazionali sono state generate utilizzando il sistema di proporzionalità degressiva, impiegato anche per calcolare il numero di seggi per Stato membro nel Parlamento europeo.

⁽³⁾ In media questa fascia di età rappresenta il 10,6 % della popolazione dell'UE (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Distribuzione per età tra le sessioni



Distribuzione dei partecipanti in base al livello di istruzione





2.2. COMITATO DIRETTIVO

Il comitato direttivo ha ideato, organizzato e condotto il panel europeo di cittadini sui mondi virtuali, riunendosi una volta alla settimana per decidere su questioni concettuali e organizzative, tra cui la metodologia, la logistica e le questioni relative al bilancio. Il comitato era composto da funzionari della Commissione europea e da contraenti. Per quanto riguarda la Commissione europea, hanno contribuito ai lavori del comitato direttivo due direzioni generali: la direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie (DG CNECT), responsabile delle tecnologie interattive e delle iniziative relative ai mondi virtuali, compresa l'imminente iniziativa non legislativa; e la direzione generale della Comunicazione (DG COMM), responsabile della nuova fase di coinvolgimento dei cittadini e in particolare della metodologia e dell'organizzazione dei panel europei di cittadini.

I contraenti hanno lavorato insieme per progettare e attuare questa nuova generazione di panel europei di cittadini. Il reclutamento dei cittadini è stato condotto da **Kantar Public**, **VO Europe** e **MCI** erano responsabili delle comunicazioni e dell'assistenza ai cittadini partecipanti e di tutti gli aspetti organizzativi delle tre

sessioni. Inoltre un'équipe internazionale composta da **Missions Publiques** (Francia), **ifok** (Germania), **Fonden Teknologirådet** (Danimarca) e **Deliberativa** (Spagna) ha riunito esperti per progettare e facilitare il processo deliberativo. I partner dell'équipe di deliberazione hanno unito le loro conoscenze per concettualizzare il processo partecipativo complessivo e la metodologia per ogni sessione, insieme alla DG COMM e alla DG CNECT. L'équipe di deliberazione si è occupata di redigere, insieme alla DG CNECT e alla DG COMM, una nota concettuale contenente una sintesi del mandato del panel e di istituire il comitato scientifico consultivo. Inoltre, con il sostegno della DG CNECT e del comitato scientifico, ha reclutato e informato i relatori che hanno aiutato i cittadini a comprendere la questione nella sua complessità e hanno risposto alle domande di questi ultimi durante le tre sessioni. Infine l'équipe di deliberazione ha coordinato le comunicazioni con i cittadini e con l'équipe di assistenza in loco, ha condotto la moderazione principale, facilitato i gruppi di lavoro e curato la comunicazione dei risultati.



2.3. COMITATO SCIENTIFICO

Il coinvolgimento del comitato scientifico, composto da esperti nel campo dei mondi virtuali, ha rafforzato l'integrità del processo deliberativo garantendo la qualità, l'obiettività, la diversità e la comprensibilità delle informazioni fornite ai cittadini. Il ruolo del comitato scientifico era quello di produrre e fornire conoscenze e competenze per creare condizioni di parità per tutti i partecipanti e facilitare le discussioni tra loro. Ciò è avvenuto, tra l'altro, attraverso la stesura di un kit informativo distribuito ai cittadini prima della prima sessione. I contributi di politica fattuale sono stati elaborati in stretta collaborazione con il comitato direttivo.

Il comitato scientifico ha inoltre aiutato l'équipe di deliberazione a individuare i segnali negativi (ad esempio l'assenza di dibattito, le questioni trasversali) e gli «angoli ciechi» all'interno delle deliberazioni dei cittadini (ad esempio possibili sovrapposizioni tra le idee e le iniziative UE esistenti e/o settori in cui l'azione proposta non è necessariamente supportata da dati oggettivi). I suoi membri si sono anche impegnati nella verifica dei fatti e hanno risposto alle domande dei cittadini durante e dopo le sessioni, con il sostegno del centro di conoscenza e informazione (CCI), che ha coinvolto anche altri esperti della Commissione e non solo. Inoltre i membri del comitato scientifico hanno sostenuto l'équipe di deliberazione nei suoi sforzi per

raggruppare i risultati intermedi dei cittadini in categorie principali di azione basate sulla loro conoscenza ed esperienza dei mondi virtuali.

Il comitato scientifico era composto da cinque membri selezionati dal comitato direttivo sulla base dei criteri seguenti: competenze riguardanti un'ampia gamma di settori di conoscenza; ampio riconoscimento delle proprie conoscenze e della propria esperienza nel settore presso il mondo accademico, i portatori di interessi e i colleghi; capacità di comprendere, riconoscere e comunicare diversi punti di vista sul tema, compresi i possibili compromessi; e diversità in termini di genere, nazionalità e affiliazioni. Inoltre un esperto della DG CNECT ha fornito spunti di riflessione sulle politiche dell'UE.

Il comitato scientifico era composto da:

- **Fabien Bénéto**, consulente WebXR;
- **Cathrine Hasse**, Università di Aarhus;
- **Mariëtte van Huijstee**, Istituto Rathenau;
- **Rehana Schwininger-Ladak**, Commissione europea, DG CNECT;
- **Frank Steinicke**, Università di Amburgo;
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

2.4. CENTRO DI CONOSCENZA E INFORMAZIONE

Il CCI è stato istituito per rispondere alle domande e alle richieste di chiarimento inviate dai cittadini durante le loro deliberazioni. Tra i membri della CCI figuravano esperti della DG COMM e della DG CNECT, come pure i membri del comitato scientifico e altri esperti. Nel corso delle tre sessioni del panel europeo di cittadini sui mondi virtuali, il CCI ha ricevuto oltre 150 domande scritte e a 30 di esse è stato risposto

per iscritto tra le sessioni 1 e 2, mentre le altre domande sono state affrontate direttamente dai membri del comitato scientifico durante le plenarie e i gruppi di lavoro. Durante la terza sessione i membri del CCI hanno tenuto brevi interventi nell'ambito dei 12 gruppi di lavoro per chiarire le questioni rimaste in sospeso prima che i cittadini formulassero le loro raccomandazioni finali.

2.5. RELATORI ED ESPOSITORI

Oltre ai membri del comitato scientifico, i portatori di interessi e gli esperti sono stati invitati a presentare le loro rispettive posizioni ed esperienze in materia di mondi virtuali. Durante la prima sessione è stata organizzata una mostra per consentire ai partecipanti di acquisire maggiore familiarità con i diversi usi possibili della realtà virtuale e aumentata. Inoltre è stato organizzato uno spettacolo di improvvisazione teatrale per dare vita alle diverse utopie e distopie formulate dai cittadini. I relatori hanno fornito informazioni sull'im-

patto della realtà virtuale e aumentata sull'ambiente, sull'economia e sulla società. Hanno inoltre discusso dell'importanza di coinvolgere più attori e delle precauzioni da adottare per ridurre al minimo i possibili effetti negativi. Il comitato scientifico si è assicurato che le conoscenze presentate ai cittadini fossero equilibrate, adeguate e sufficientemente rappresentative delle principali posizioni dei responsabili delle politiche e dei portatori di interessi dell'UE. La tabella 2 elenca i relatori intervenuti durante le sessioni



Tabella 2 — Relatori di sessione e stand espositivi

SESSIONE 1	
Allocuzioni di benvenuto	Dubravka Šuica , vicepresidente per la Democrazia e la demografia, Commissione europea
	PIA Ahrenkilde Hansen , direttore generale, direzione generale della Comunicazione, Commissione europea
	Yvo Volman , direttore dei dati, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, Commissione europea
Esperti della Commissione europea	Rehana Schwinniger-Ladak , capo unità Tecnologie interattive, Digitale per la cultura e l'istruzione, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, Commissione europea
	Anne Bajart , capo unità aggiunto, Tecnologie interattive, Digitale per la cultura e l'istruzione, direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie, Commissione europea
	Gaëtane Ricard-Nihoul , capo unità aggiunto, unità Dialoghi con i cittadini, direzione generale della Comunicazione, Commissione europea
Comitato della conoscenza	Fabien Bénétou , esperto indipendente WebXR
	Cathrine Hasse , Università di Aarhus, dipartimento di istruzione
	Mariëtte van Huijstee , Istituto Rathenau
	Frank Steinicke , Università di Amburgo
	Sara Lisa Vogl , artista di realtà virtuale, Women in Immersive Technologies Europe
Gruppo di spettacoli Stands & Theatre	D'un seul Geste
	XR Intelligence
	Popolazione — AR
	CartoonBASE
	Innov4Eventi
	Lenovo
	Musei reali di belle arti del Belgio/VR Hut
	Istituto Rathenau
	Film della VR delle Nazioni Unite "Clouds over Sidra"
Ligue d'improvisation belge — Ligue d'impro ASBL	
SESSIONE 2	
Esperti della Commissione europea	Renate Nikolay , direttore generale aggiunto, direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie, Commissione europea
	Yvo Volman , direttore dei dati, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, Commissione europea
	Rehana Schwinniger-Ladak , capo unità Tecnologie interattive, Digitale per la cultura e l'istruzione, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, Commissione europea
Esperti e professionisti esterni	Matthias C. Kетtemann , Istituto Leibniz
	ELISA Lironi , Servizio d'azione per i cittadini europei
	ERIC Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , Alleanza delle città condivise
Comitato della conoscenza	Bruno Thomas , consorzio internazionale dei giornalisti d'inchiesta
	Fabien Bénétou , esperto indipendente WebXR
	Cathrine Hasse , Università di Aarhus, dipartimento di istruzione
	Mariëtte van Huijstee , Istituto Rathenau
	Frank Steinicke , Università di Amburgo
	Sara Lisa Vogl , artista di realtà virtuale, Women in Immersive Technologies Europe

SESSIONE 3	
Esperti della Commissione europea	Roberto Viola , direttore generale, direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie (DG CNECT), Commissione europea
	Anne Bajart , capo unità aggiunto, Tecnologie interattive, Digitale per la cultura e l'istruzione, direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie, Commissione europea
	Menno Cox , capo settore Aspetti globali dei servizi digitali, dei servizi e delle piattaforme digitali, direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie, Commissione europea
	Adelina Cornelia Dinu , responsabile di progetto, Tecnologie interattive, Digitale per la cultura e l'istruzione, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, Commissione europea
Esperti e professionisti esterni	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , Mc Court Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Comitato della conoscenza	Fabien Bénéteau , esperto indipendente WebXR
	Mariëtte van Huijstee , Istituto Rathenau
Osservazioni di commiato	Dubravka Šuica , vicepresidente per la Democrazia e la demografia, Commissione europea
	Thomas Skordas , direttore generale aggiunto, direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie, Commissione europea

2.6. MODERATORI PRINCIPALI

Due moderatori principali hanno guidato i cittadini in tutte e tre le sessioni e condotto le discussioni in plenaria. Hanno fornito informazioni sull'obiettivo generale del panel e sulla metodologia delle singole sessioni, nonché sugli aspetti organizzativi delle sessioni stesse. I moderatori principali hanno anche facilitato i dibattiti tra i relatori esperti, garantito che le conoscenze fossero fornite in modo equo e imparziale durante le discussioni e facilitato le sessioni di domande e risposte tra i relatori e i cittadini e le interazioni tra

moderatori e cittadini su contenuti e processi. Inoltre hanno raccolto tutti i risultati nella plenaria finale di ogni sessione. I moderatori principali sono stati:

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

2.7. FACILITATORI

I cittadini hanno lavorato in 12 gruppi di lavoro, ognuno dei quali è stato facilitato e assistito da due membri dell'équipe di deliberazione: un facilitatore esperto e un assistente. Il compito dei facilitatori consisteva nel condurre le discussioni nelle sessioni dei gruppi di lavoro e nel consentire un flusso di lavoro regolare:

- creando un'atmosfera amichevole e di reciproco rispetto, per promuovere i contributi di tutti i partecipanti;
- garantendo che tutti i cittadini fossero informati sull'intero processo e guidandoli nel lavoro di gruppo;
- garantendo il raggiungimento degli obiettivi delle sessioni dei gruppi di lavoro, ossia facilitando l'individuazione di conflitti e disaccordi tra i cittadini e promuovendo l'emergere del dibattito e del consenso tra i cittadini;
- gestendo i tempi, prendendo appunti e consolidando i risultati delle delibere in documenti di lavoro multilingue e interconnessi;

→ trasmettendo all'équipe di assistenza o agli esperti le richieste presentate dai cittadini nell'ambito dei gruppi di lavoro, ad esempio raccogliendo le osservazioni o le domande in sospenso;

→ partecipando alle sessioni consuntive con l'équipe di deliberazione.

I facilitatori esperti e professionisti sono stati assunti da **Missions Publiques, ifok** e dalla **Fonden Teknologirådet**. Durante le discussioni nei gruppi di lavoro, sono stati affiancati da assistenti alla facilitazione, per lo più costituiti da studenti e tirocinanti di Bruxelles. Tutti i facilitatori e gli assistenti hanno seguito le stesse istruzioni fornite in una guida alla facilitazione e in un documento di lancio (uno per sessione). Prima di ogni sessione hanno partecipato a due riunioni di briefing e formazione dedicate.





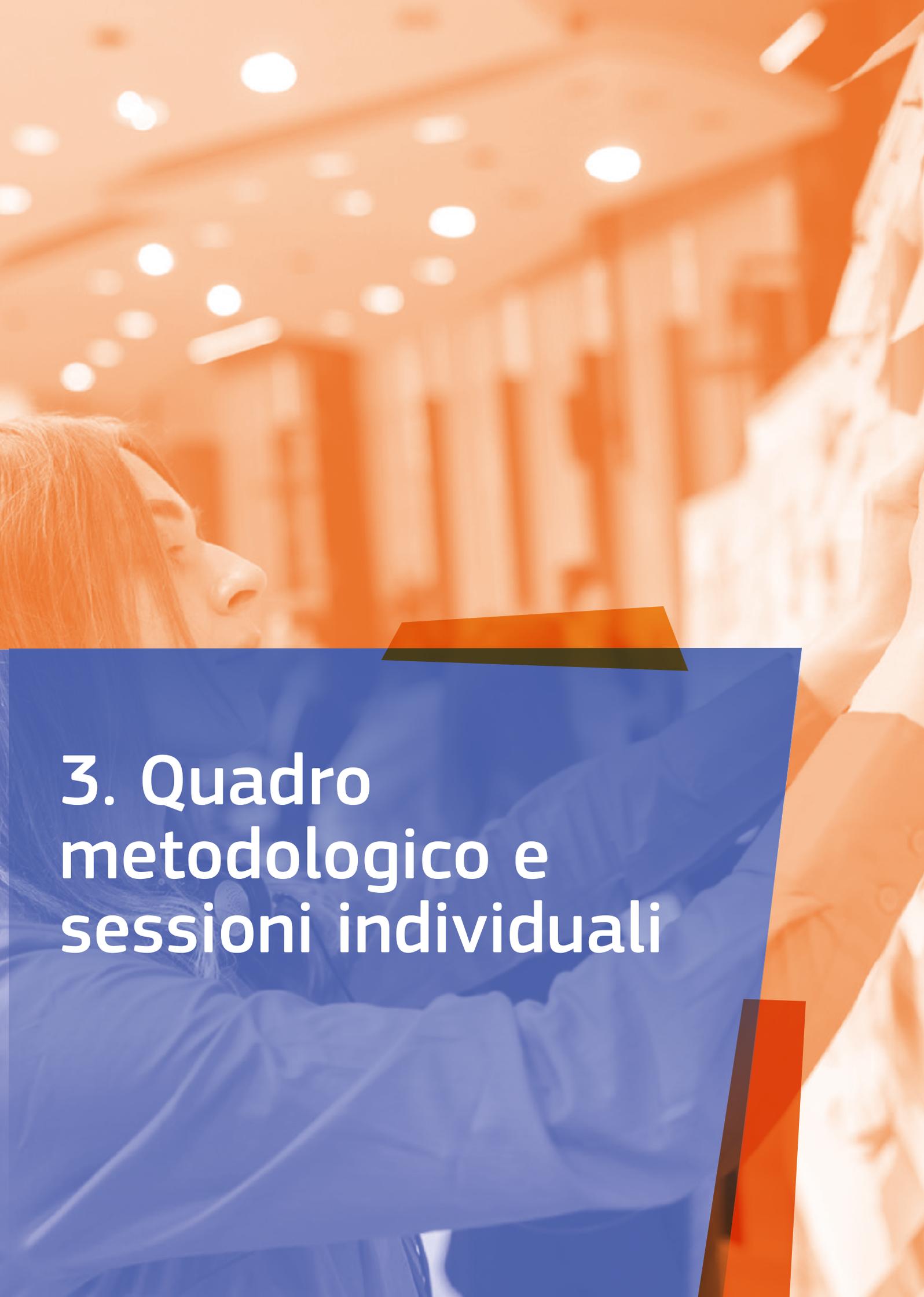
2.8. OSSERVATORI

Un numero limitato di osservatori è stato autorizzato a seguire i lavori di questo panel di cittadini. L'obiettivo era fornire trasparenza e visibilità a questo innovativo formato democratico, preservando al contempo uno spazio sicuro per i cittadini partecipanti, elemento cruciale per costruire la fiducia in un ambiente di dibattito. Gli osservatori potevano presenziare e assistere alle discussioni delle sessioni plenarie e dei gruppi di lavoro. Era consentito un massimo di tre osservatori per ciascuna sessione dei gruppi di lavoro.

Anche gli osservatori interni provenivano dalle istituzioni e dai partner organizzatori (come ad esempio il personale interno della DG COMM, della DG CNECT e di altre direzioni generali e istituzioni dell'UE). Tra gli osservatori esterni figuravano ricercatori (di università o gruppi di riflessione), attori della società civile e altri portatori di interessi. Con il consenso degli interessati, gli osservatori esterni potevano condurre interviste con i cittadini solo a scopo di ricerca, se ciò non ostacolava i lavori dei panel.





A woman with long brown hair, wearing a blue lab coat, is shown in profile, looking upwards and to the right. She is holding a white object, possibly a piece of equipment or a sample, near her face. The background is a brightly lit laboratory with many circular lights on the ceiling, creating a bokeh effect. The entire image has a warm orange tint. A large blue semi-transparent rectangle is overlaid on the bottom left, containing white text. There are also some orange and black geometric shapes overlaid on the right side of the image.

3. Quadro metodologico e sessioni individuali

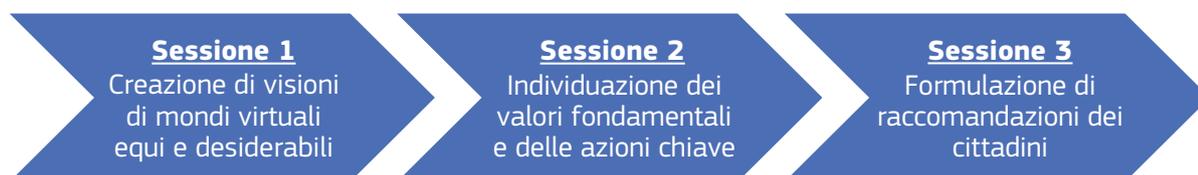


3.1. QUADRO METODOLOGICO

Il panel europeo di cittadini sui mondi virtuali si è articolato in tre sessioni, ciascuna con obiettivi diversi.

- Nella prima sessione (in loco a Bruxelles), i partecipanti sono stati introdotti al tema in questione e hanno potuto conoscersi e costruire un senso di comunità e fiducia. Hanno ricevuto i contributi iniziali degli esperti e, partecipando a una mostra sui mondi virtuali, hanno avuto la possibilità di conoscere più da vicino il tema che sarebbe stato trattato dal panel. Hanno riflettuto sulle proprie esperienze con il «mondo digitale» e creato visioni utopiche e distopiche del futuro.
- La seconda sessione, svoltasi online, è stata dedicata a sviluppare una comprensione più approfondita della questione. Obiettivo principale della sessione era incoraggiare lo scambio di idee e prospettive tra i partecipanti, individuare le aree di consenso e disaccordo e formulare le prime idee per i punti d'azione in quattro blocchi tematici distinti. Un elemento particolarmente innovativo di questa sessione è stato il suo svolgimento tramite una piattaforma virtuale (Hyperfair).
- La terza e ultima sessione (in loco a Bruxelles) è stata dedicata alla formulazione delle raccomandazioni sulla base delle idee e delle informazioni acquisite nelle prime due sessioni ed è stata integrata da ulteriori contributi di esperti. In questa sessione ha il panel di cittadini ha potuto stilare una serie finale di valori e principi e raccomandazioni concrete da trasmettere alla Commissione e da condividere con i portatori di interessi.

Figura 2 — Flusso metodologico complessivo delle sessioni del panel



Le sessioni del panel hanno riservato ampio spazio al «team building» e allo scambio di opinioni, sia durante le sessioni plenarie che durante il lavoro di gruppo. La struttura delle sessioni è stata concepita per incoraggiare l'interazione tra i partecipanti e per garantire l'ascolto di tutti i punti di vista. Dato che le sessioni del panel di cittadini si sono svolte in un ambiente multilingue, i cittadini hanno sempre potuto parlare nella

propria lingua madre grazie al servizio di interpretazione. I gruppi di lavoro sono stati composti in modo da consentire una sufficiente diversità geografica, con una combinazione di partecipanti provenienti da paesi grandi e piccoli e la presenza contemporanea di un massimo di cinque lingue diverse. I facilitatori potevano condurre la discussione nella propria lingua madre o in inglese.

3.2. SESSIONE 1: PROCESSO E RISULTATI

Durante la prima sessione, che si è svolta dal 24 al 26 febbraio 2023 a Bruxelles, il tema è stato presentato ai cittadini, che hanno elaborato una visione di

come dovrebbero essere mondi virtuali auspicabili e giusti (utopia) e di come invece non dovrebbero essere (distopia).

Giorno 1 (venerdì 24 febbraio)

Data la ricorrenza del primo anniversario dell'inizio della guerra di aggressione contro l'Ucraina da parte della Russia, il 24 febbraio i lavori del panel sono iniziati con un momento dedicato alle testimonianze di cinque cittadini ucraini, che hanno condiviso la propria esperienza personale dell'anno appena trascorso. La commemorazione è stata aperta dalla vicepresidente **Dubravka Šuica**.

I partecipanti sono quindi stati accolti dai moderatori principali e dai rappresentanti della Commissione europea **Pia Ahrenkilde Hansen**, direttrice generale della DG COMM, e **Yvo Volman**, direttore per i Dati presso la DG CNECT, che hanno fornito una panoramica del contesto del panel. Un'ulteriore introduzione è

stata fornita da **Gaëtane Ricard-Nihoul** (DG COMM), che ha presentato brevemente le istituzioni dell'UE e il processo decisionale e legislativo. **Rehana Schwinniger-Ladak** (DG CNECT) ha poi presentato più in dettaglio il tema dei mondi virtuali.

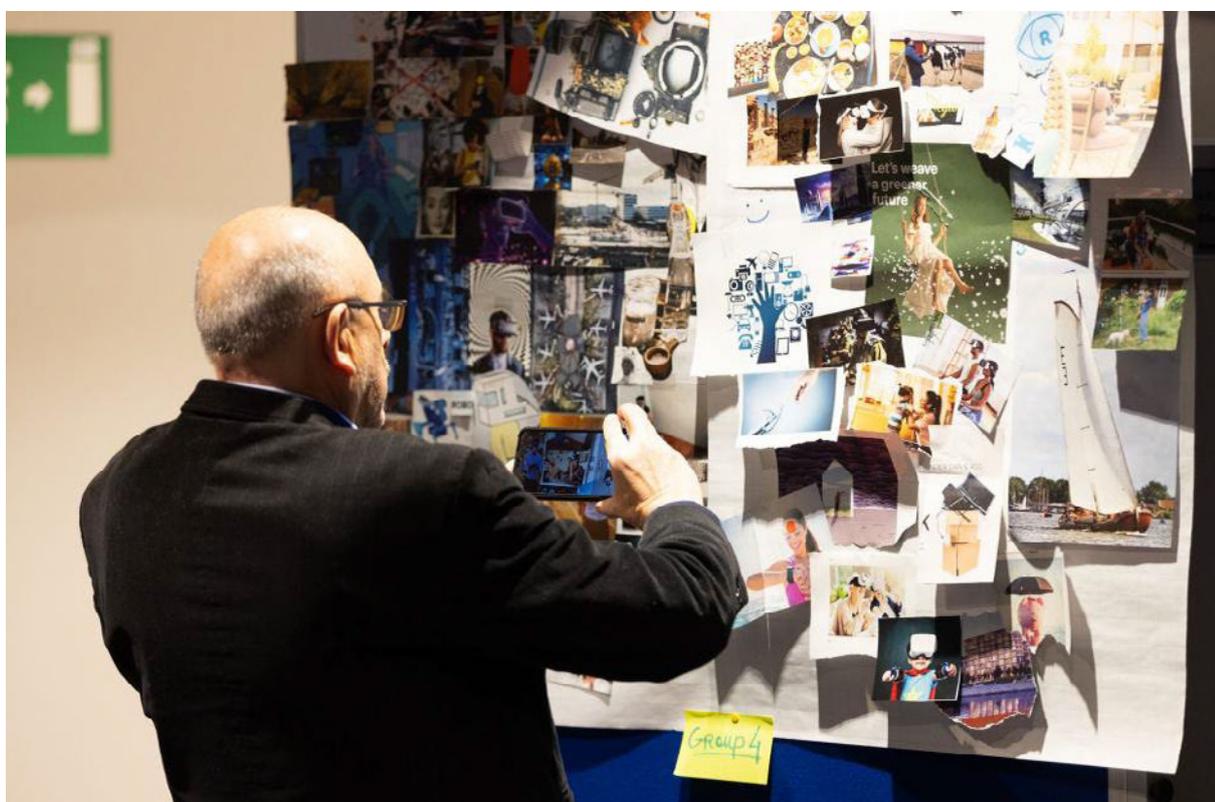
Dopo la plenaria i cittadini hanno visitato una mostra in cui hanno potuto sperimentare casi concreti di utilizzo dei mondi virtuali. Hanno anche riflettuto sui principali eventi, ricordi e notizie legati alla propria esperienza del mondo digitale, sia nella vita personale che per le società europee nel loro complesso, partecipando a un esercizio durante il quale sono stati invitati a creare una cronologia comune.



Giorno 2 (sabato 25 febbraio)

Nella seconda giornata i cittadini hanno lavorato in 12 sessioni parallele di gruppi di lavoro. Durante la prima parte della giornata le discussioni dei gruppi si sono concentrate sulle esperienze passate dei cittadini in relazione al digitale e ai mondi virtuali. Si è discusso delle percezioni, delle speranze e dei timori rispetto a questo tema. Dopo la pausa pranzo i cittadini hanno lavorato sulle proprie visioni per il futuro dei mondi

virtuali. Per questo, hanno cominciato con immaginare i mondi virtuali europei del 2050 e le loro ricadute, positive e negative, sui diversi aspetti della vita dei cittadini. Alla fine della giornata hanno presentato questa visione dei futuri mondi virtuali creando due collage, con cui hanno rappresentato la visione distopica e la visione utopica di questo futuro.



Giorno 3 (domenica 26 febbraio)

Nella terza giornata il gruppo ha riflettuto sulle visioni elaborate durante la giornata precedente e ha inoltre discusso delle conoscenze necessarie per elaborare raccomandazioni fondate destinate alla Commissione europea. Dopo la pausa caffè tutti i cittadini sono tornati a riunirsi in sessione plenaria e tre gruppi selezionati in modo casuale hanno presentato la propria visione a tutti i partecipanti. Successivamente i membri del comitato scientifico hanno risposto alle domande poste

dai cittadini durante le discussioni dei gruppi di lavoro. A complemento di queste risposte, anche un gruppo di attori teatrali ha risposto alle domande. Ciò ha consentito di integrare la portata delle risposte con un approccio meno scientifico e razionale, ma più legato a un contatto diretto ed emotivo con i temi e le domande poste. I moderatori principali hanno infine formulato le osservazioni conclusive e chiuso la sessione.



ORDINE DEL GIORNO DELLA SESSIONE 1

L'ordine del giorno formale della sessione 1 è riportato nella tabella 3.

Tabella 3 — Ordine del giorno della prima sessione

Venerdì (24 febbraio 2023)	PLENARIA — CHARLEMAGNE, SALA ALCIDE DE GASPERI
12:30–14:30	<i>Arrivo e pranzo</i>
14:30–15:00	Discorso di benvenuto e momento dedicato alla situazione in Ucraina
15:00–15:25	Discorsi di benvenuto e introduzione ai panel di cittadini
15:30–15:45	Rompighiaccio
15:45–16:00	Introduzione sul tema del panel
16:00–16:30	<i>Pausa</i>
16:30–17:00	Introduzione alla mostra ed esercizio di cronologia
17:00–19:00	Formato misto: lavori in sessione plenaria (aula de Gasperi) e mostra (centro visitatori) in parallelo Metà dei partecipanti rimane nella plenaria; l'altra metà visita la mostra. Scambio di ruoli dopo un'ora.
Sabato (25 febbraio 2023)	GRUPPI DI LAVORO
9:30–11:00	Riflessioni e condivisione di esperienze
11:00–11:30	<i>Pausa</i>
11:30–12:30	Mondi virtuali: cosa sappiamo
12:30–14:00	<i>Pausa pranzo</i>
14:00–15:45	Elaborazione delle visioni
15:45–16:15	<i>Pausa</i>
16:15–18:00	Elaborazione delle visioni
Domenica (26 febbraio 2023)	GRUPPI DI LAVORO E PLENARIA
9:15–10:15	Gruppi di lavoro: raccolta delle domande
10:15–11:15	<i>Pausa e trasferimento dei gruppi a Charlemagne</i>
11:15–11:45	Plenaria: presentazione delle visioni dei gruppi
11:45–13:15	Plenaria: ciclo di discussione e momento teatrale
13:15–13:30	Presentazione della piattaforma Hyperfair e domande
13:30–13:45	Conclusione

3.3. SESSIONE 2: PROCESSO E RISULTATI

La seconda sessione del panel si è tenuta online nei giorni 10-12 marzo 2023 sulla piattaforma immersiva Hyperfair. Sulla base dei risultati della sessione 1, il comitato scientifico ha individuato quattro temi trasversali di interesse per i cittadini:

- 1) economia, occupazione e imprese (compresi apprendimento e competenze);
- 2) sicurezza e protezione (criminalità — sicurezza informatica); dati e digitale; sicurezza e protezione personale);

- 3) salute e benessere/ambiente (salute mentale e fisica);
- 4) società (inclusività, accessibilità, democrazia).

L'obiettivo di questa sessione era avviare i lavori su valori e azioni che potessero guidare la costruzione di mondi virtuali europei giusti e auspicabili.

Giorno 1 (venerdì 10 marzo)

Nella prima giornata i cittadini sono stati accolti dai due moderatori in una sessione plenaria virtuale sulla piattaforma Hyperfair. I moderatori hanno poi brevemente presentato ai cittadini l'ordine del giorno della sessione 2, prima di dare la parola agli esperti per un contributo su ciascuno dei quattro temi.

Blocco tematico 1: economia, occupazione e imprese (compresi apprendimento e competenze):

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

Blocco tematico 2: sicurezza e protezione (criminalità — sicurezza informatica; dati e digitale; sicurezza e protezione personale):

- **Mariëtte van Huijstee**, Istituto Rathenau, Paesi Bassi,
- **Fabien Bénétou**, esperto indipendente WebXR, Belgio.



Sala plenaria sulla piattaforma Hyperfair.

Blocco tematico 3: salute e benessere/ambiente (salute mentale e fisica):

- **Sara Lisa Vogl**, artista della realtà virtuale, Women in Immersive Technologies Europe, Danimarca,
- **Bruno Thomas**, consorzio internazionale dei giornalisti d'inchiesta.

Blocco tematico 4: società: inclusività, accessibilità, democrazia:

- **Elisa Lironi**, Servizio d'azione per i cittadini europei,
- **Matthias C. Kettemann**, Istituto Leibniz.

Sulla base di tali contributi, **Yvo Volman**, direttore per i Dati presso la DG CNECT, ha presentato ai cittadini la [dichiarazione sui diritti e i principi digitali dell'UE](#).

Giorno 2 (sabato 11 marzo)

Nella seconda giornata i lavori dei cittadini si sono svolti in parallelo nell'ambito delle sessioni di 12 gruppi di lavoro, con l'ausilio del servizio di interpretazione simultanea e di facilitatori esperti. Durante il primo ciclo ciascun gruppo ha lavorato alla dichiarazione sui diritti e i principi digitali dell'UE e ha individuato i tre valori ritenuti più importanti. Durante il secondo ciclo ciascun blocco tematico è stato assegnato a tre gruppi di lavoro, ai quali è stato chiesto di formulare fino a tre settori d'azione che potrebbero contribuire a realiz-

zare i mondi virtuali auspicabili e giusti. Dal terzo al quinto ciclo i gruppi hanno elaborato un feedback in merito agli altri blocchi tematici. A tal fine un facilitatore ha presentato i punti d'azione sviluppati da un gruppo precedente. Il gruppo ricevente tali punti d'azione ha quindi raccolto suggerimenti, commenti e domande su di essi nell'arco di un'ora, prima di passare a un nuovo blocco tematico. I temi discussi dai 12 sottogruppi sono illustrati nella tabella 4.



Tabella 4 — Temi discussi dai 12 gruppi di lavoro

Numeri dei gruppi	TEMA
1, 2 e 3	Economia occupazione e imprese (compresi apprendimento e competenze)
4, 5 e 6	Sicurezza e protezione (criminalità — sicurezza informatica; dati e digitale; sicurezza e protezione personale)
7, 8 e 9	Salute e benessere/ambiente (salute mentale e fisica)
10, 11 e 12	Società (inclusività, accessibilità, democrazia)

Giorno 3 (domenica 12 marzo)



Nella terza giornata i gruppi hanno ricevuto i feedback raccolti durante la sessione precedente, prima di mettere a punto i valori e i settori d'azione su cui avevano avviato i lavori.

Dopo una pausa caffè, tutti i cittadini si sono riuniti nella plenaria virtuale. In primo luogo, **Renate Nikolay**, vicedirettrice generale della DG CNECT, ha fornito ai cittadini ulteriori informazioni sui lavori in corso della Commissione. Successivamente, i rappresentanti

selezionati a caso di ciascun blocco tematico hanno presentato i rispettivi punti d'azione. Due membri del comitato scientifico, **Rehana Schwinninger-Ladak** (DG CNECT), e **Frank Steinicke** (Università di Amburgo, Dipartimento di informatica), hanno risposto in merito ai punti presentati. I moderatori principali hanno infine formulato le osservazioni conclusive e chiuso la sessione.

ORDINE DEL GIORNO DELLA SESSIONE 2

L'ordine del giorno formale della sessione 2 è riportato nella tabella 5.

Tabella 5 — Ordine del giorno della seconda sessione

Venerdì (10 marzo 2023)	PLENARIA
14:10–14:25	Discorso di benvenuto e riesame dei risultati della sessione 1
14:25–14:50	Discussione dei temi: economia, occupazione e imprese
14:50–15:10	<i>Pausa</i>
15:10–16:05	Discussione dei temi: sicurezza e protezione, e salute e benessere/ambiente
16:05–16:25	<i>Pausa</i>
16:25–16:50	Discussione dei temi: società: inclusione e accesso
16:50–17:10	<i>Pausa</i>
17:10–17:50	Presentazione della dichiarazione sui diritti e i principi digitali dell'UE
17:50–18:00	Prossime tappe e osservazioni conclusive
Sabato (11 marzo 2023)	GRUPPI DI LAVORO
9:30–10:45	Blocco 1: i nostri valori fondamentali per i mondi virtuali europei
10:45–11:15	<i>Pausa</i>
11:15–12:30	Blocco 2: punti d'azione principali per il tema 1
12:30–14:00	<i>Pausa pranzo</i>
14:00–15:05	Blocco 3: feedback e punti d'azione per il tema 2
15:05–15:20	<i>Pausa</i>
15:20–16:25	Blocco 4: feedback e punti d'azione per il tema 3
16:25–16:55	<i>Pausa</i>
16:55–18:00	Blocco 5: feedback e punti d'azione per il tema 4
Domenica (12 marzo 2023)	GRUPPI DI LAVORO
9:30–10:50	Classificazione dei valori del metaverso e consolidamento dei punti di azione
PLENARIA	
11:05–11:15	Discussione con Renate Nikolay, vicedirettrice generale della DG CNECT, Commissione europea
11:10–12:05	Presentazione e feedback — Sessione 1
12:05–12:25	<i>Pausa</i>
12:25–13:15	Presentazione e feedback — Sessione 2
13:15–13:25	Valori dei cittadini europei per un futuro metaverso
13:25–13:30	Chiusura dei lavori e osservazioni conclusive

3.4. SESSIONE 3: PROCESSO E RISULTATI

Durante la terza sessione, svoltasi dal 21 al 23 aprile 2023, i cittadini hanno messo a punto le loro raccomandazioni. Riuniti di persona a Bruxelles, hanno discusso i feedback e i contributi forniti dai relatori e dal

comitato scientifico in gruppi di lavoro, prima di mettere a punto le raccomandazioni. In una valutazione finale ogni cittadino ha espresso il proprio livello di sostegno per ciascuna delle raccomandazioni.



I facilitatori contano i voti durante la discussione sui valori.

Giorno 1 (venerdì 21 aprile)

Nella prima giornata i cittadini sono stati accolti in plenaria dai due moderatori principali. I moderatori hanno quindi illustrato brevemente ai cittadini l'ordine del giorno della sessione 3 e **Roberto Viola**, direttore generale della DG CNECT, ha tenuto il discorso di benvenuto. I cittadini sono stati poi divisi in due gruppi di discussione in semiplenaria.

→ La prima discussione ha riguardato le questioni individuate dai partecipanti durante la seconda sessione e fondamentali per le discussioni sulle raccomandazioni finali. L'obiettivo era far riflettere il gruppo su questioni irrisolte relative all'identità digitale e ai modelli economici.

→ La seconda discussione si è concentrata sui valori proposti dai cittadini nella sessione precedente. L'obiettivo era dare loro l'opportunità di riflettere su tali valori prima di avviare la discussione sulle raccomandazioni finali.

Queste discussioni sono servite da base per le deliberazioni dei gruppi di lavoro nella seconda giornata. L'obiettivo era provocare un disagio cognitivo che permettesse ai cittadini di riconoscere la complessità dell'argomento in questione.

Giorno 2 (sabato 22 aprile)

Durante la seconda giornata i cittadini hanno lavorato in sottogruppi per elaborare le raccomandazioni finali.

Gli esperti hanno fatto visita ai gruppi di lavoro per rispondere alle domande rimanenti.



Giorno 3 (domenica 23 aprile)

Durante la sessione plenaria finale, i relatori dei 12 gruppi di lavoro hanno presentato le rispettive raccomandazioni all'intero panel di cittadini e questi ultimi hanno avuto la possibilità di porre domande per chiarire eventuali incertezze. Dopo la presentazione di tutte le raccomandazioni, ai cittadini è stato chiesto

di esprimere, mediante schede cartacee anonime, il proprio livello di sostegno per ogni raccomandazione su una scala da 1 a 6, nella quale il grado 1 corrispondeva a «sono in forte disaccordo» e il grado 6 a «sono pienamente d'accordo».

ORDINE DEL GIORNO DELLA SESSIONE 3

L'ordine del giorno formale della sessione 3 è riportato nella tabella 6.

Tabella 6 — Ordine del giorno della terza sessione

Venerdì (21 aprile 2023)	PLENARIA – CHARLEMAGNE, SALA ALCIDE DE GASPERI
13:00–14:30	<i>Arrivo e pranzo</i>
14:30–14:50	Discorso di benvenuto
14:50–15:00	Contributo del direttore generale della DG CNECT Roberto Viola
15:00–15:20	<i>Pausa – cambio aula</i>
15:20–18:30	Semiplenaria Metà dei partecipanti lavora sulle tensioni (modelli economici/identità digitale) Metà dei partecipanti lavora sui valori Scambio di ruoli
Sabato (22 aprile 2023)	GRUPPI DI LAVORO
9:30–11:00	Sessione 1: dai punti d'azione alle raccomandazioni
11:00–11:30	<i>Pausa</i>
11:30–13:00	Sessione 2: contributi di esperti e sessioni di domande e risposte in gruppi
13:00–14:30	<i>Pausa pranzo</i>
14:30–16:00	Sessione 3: revisione del lavoro di un altro gruppo
16:00–16:30	<i>Pausa</i>
16:30–18:00	Sessione 4: messa a punto delle raccomandazioni
Domenica (23 aprile 2023)	PLENARIA
9:30–11:15	Presentazione delle raccomandazioni
11:15–11:45	<i>Pausa</i>
11:45–12:30	Presentazione delle raccomandazioni
12:30–13:30	Risultato della votazione Discorso conclusivo della DG CNECT e della vicepresidente Dubravka Šuica Conclusione e saluti
13:30–13:40	<i>Foto di gruppo</i>

Il panel di cittadini ha prodotto 23 raccomandazioni che hanno ricevuto livelli di sostegno molto simili durante la votazione finale tenutasi nella giornata con-

clusiva. Le raccomandazioni complete, comprensive di titolo, testo principale e motivazione, sono riportate nell'allegato, parte 2.





4. Prossime tappe

Nel lavoro di elaborazione delle raccomandazioni, i cittadini hanno dimostrato un **alto livello di impegno e coinvolgimento** e sono riusciti a delineare una versione orientata al futuro per i mondi virtuali, nonostante la complessità e la novità di un tema in cui molte variabili rimangono sconosciute. Durante la prima riunione del panel hanno partecipato a una mostra in cui hanno potuto approfondire e sperimentare esempi concreti e casi d'uso di mondi virtuali, mentre la sessione online è stata a sua volta condotta attraverso una piattaforma di mondi virtuali.

Le 23 raccomandazioni di questo panel (elencate nell'allegato) adottano un **approccio sistemico di ampio respiro** e affrontano l'emergere dei mondi virtuali più in generale. Le raccomandazioni dei cittadini sottolineano che lo sviluppo dei mondi virtuali dovrebbe basarsi sui diritti, sulle leggi e sui valori digitali dell'UE, puntando a mondi virtuali inclusivi, accessibili, trasparenti e sostenibili. Ad esempio, essi raccomandano di intervenire per garantire l'accessibilità ai mondi virtuali per tutti, richiedono moduli di consenso per i dati facili da usare e sottolineano l'importanza dell'uso di energia verde nel processo di sviluppo. I cittadini hanno anche sottolineato la necessità di una stretta collaborazione tra tutti i portatori di interessi, compresi gli attori accademici, imprenditoriali e legislativi. I cittadini hanno espresso la chiara speranza che, mediante la definizione di norme basate su valori democratici, **l'Europa diventi un attore di primo piano a livello globale** nei nuovi mondi virtuali, contribuendo così alla definizione di norme globali.

Le raccomandazioni ribadiscono la necessità di un **approccio basato su dati oggettivi** per guidare lo sviluppo di mondi virtuali **antropocentrici**, sottolineando l'importanza della ricerca per valutare l'impatto sulla salute e di forum partecipativi e inclusivi per stabilire norme comuni. Le raccomandazioni riconoscono inoltre l'importanza della **sensibilizzazione, dell'istruzione e dell'alfabetizzazione digitale dei cittadini**.

Le raccomandazioni dei cittadini associano i mondi virtuali alla necessità di politiche che aiutino a cogliere le opportunità e ad affrontare le sfide. Ad esempio, il **mercato del lavoro dovrebbe tenere conto delle specificità dei mondi virtuali** per beneficiare appieno delle opportunità commerciali digitali. I mondi virtuali dovrebbero essere compatibili con l'obiettivo più ampio dell'**economia circolare** e le relative azioni dovrebbero riguardare sia la responsabilità dell'industria che quella dei cittadini. Allo stesso tempo, i cittadini hanno dedicato molto tempo alla discussione degli aspetti legati alla sicurezza, tra cui l'applicazione della legge, la vita privata e la protezione dei gruppi vulnerabili. I cittadini desiderano mondi virtuali che siano **adeguatamente monitorati** per individuare i comportamenti antisociali e la criminalità, anziché lasciare alle grandi piattaforme il compito di autoregolarsi.

Alcune raccomandazioni riflettono il **lavoro recente e in corso** della Commissione con gli Stati membri e i portatori di interessi in relazione alla trasformazione digitale, confermando la necessità di un'azione a livello europeo in questo campo. La legislazione recente (come l'atto sulla governance dei dati, la legge





sui mercati digitali, il regolamento sui servizi digitali) e quella proposta (come la legge sull'intelligenza artificiale e la normativa sui dati) riflettono adeguatamente le esigenze di tutela e di condizioni di mercato eque avanzate dai cittadini, mentre la garanzia di una trasformazione digitale sostenibile e antropocentrica è l'obiettivo principale della dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali. Inoltre nel settembre 2022 la Commissione ha lanciato la coalizione industriale di realtà virtuale e aumentata. La coalizione facilita il dialogo con i portatori di interessi, contribuendo a orientare l'elaborazione delle politiche e a individuare le sfide e le opportunità principali per il settore europeo della realtà virtuale e aumentata.

Dalle raccomandazioni dei cittadini emergono anche alcuni aspetti **da approfondire**, come la richiesta di protezione dei dati personali. Sebbene esista già una legislazione europea generale in materia (il regolamento generale sulla protezione dei dati, l'impatto dei mondi virtuali sull'uso di nuovi tipi di dati, come quelli biometrici, potrebbe essere oggetto di approfondimento nel lavoro della Commissione.

Le raccomandazioni dei cittadini **rivelano** anche **alcuni settori di possibile azione futura** da parte della Commissione, degli Stati membri e di altri attori. In linea con le raccomandazioni dei cittadini, nella **comunicazione** «Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica» la Commissione propone una serie di azioni che rispondono alle preoccupazioni dei cittadini.

In considerazione delle competenze dell'Unione e delle risorse disponibili, le azioni proposte nella comunicazione riguardano le raccomandazioni seguenti: raccomandazione 4 (Sostegno finanziario allo sviluppo dei mondi virtuali), raccomandazione 5 (Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni), raccomandazione 10 (Formazione dei docenti in materia di

mondi virtuali e strumenti digitali), raccomandazione 14 (Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!), raccomandazione 23 (L'UE: un pioniere/un attore di primo piano nei mondi virtuali). Alcune raccomandazioni proposte sono in fase di elaborazione nell'ambito di filoni di lavoro diversi, come la raccomandazione 19 (L'UE deve elaborare regolamenti sull'identità digitale) con la proposta di un'identità digitale. Le azioni annunciate intendono incentivare un approccio congiunto con gli Stati membri e i portatori di interessi, per promuovere la **sensibilizzazione e favorire lo sviluppo di mondi virtuali accessibili, aperti, sicuri e sostenibili**; disporre di informazioni e strumenti di facile utilizzo per consentire ai cittadini di gestire **identità virtuali**, dati e beni virtuali durante l'utilizzo dei mondi virtuali, sostenere la ricerca e lo sviluppo europei, sostenere norme aperte e comprendere meglio l'impatto dei mondi virtuali sulla salute e sul benessere.

I risultati del gruppo sosterranno il lavoro generale della Commissione e potranno anche **servire da guida per assistere gli Stati membri nell'elaborazione di azioni politiche relative ai mondi virtuali**. Per quanto riguarda la definizione delle politiche della Commissione europea, le raccomandazioni integrano i risultati della consultazione pubblica condotta dalla Commissione e forniscono un punto di riferimento per l'approccio generale e le azioni future della stessa. Il lavoro svolto dai cittadini è una preziosa **fonte di ispirazione** e di contributi rilevanti per gli anni a venire e **alimenterà il lavoro e le proposte politiche della Commissione** relativi ai mondi virtuali emergenti. Inoltre le raccomandazioni forniscono una base preziosa per le azioni dei numerosi soggetti coinvolti nello sviluppo di nuovi mondi virtuali. I cittadini saranno tenuti al corrente dei principali sviluppi nei mondi virtuali, come l'adozione dell'iniziativa e le nuove iniziative derivanti dal loro lavoro nel panel.



Allegato:
risultati

1. VALORI E RACCOMANDAZIONI COMPLETE DEI CITTADINI

Otto valori e principi dei cittadini per mondi virtuali europei auspicabili ed equi

1	LIBERTÀ DI SCELTA L'uso dei mondi virtuali è una libera scelta dei singoli, senza svantaggi per coloro che non vi partecipano.	2	SOSTENIBILITÀ La creazione e l'utilizzo di mondi virtuali in modo rispettoso dell'ambiente.
3	LE PERSONE AL CENTRO Lo sviluppo tecnologico e la regolamentazione dei mondi virtuali sono al servizio delle esigenze, dei diritti e delle aspettative degli utenti e rispettano tali esigenze, diritti e aspettative.	4	SALUTE La salute umana fisica e mentale come pilastro fondamentale per lo sviluppo e l'uso dei mondi virtuali.
5	ISTRUZIONE E ALFABETIZZAZIONE L'istruzione, la sensibilizzazione e le competenze in merito all'utilizzo dei mondi virtuali sono poste al centro dello sviluppo dei mondi virtuali.	6	SICUREZZA E PROTEZIONE I cittadini europei devono essere al sicuro e protetti, anche per quanto riguarda la protezione dei dati e la prevenzione della manipolazione e del furto.
7	TRASPARENZA 1) Norme trasparenti a tutela delle persone, dei loro dati personali e della salute psicologica e fisica. 2) Uso trasparente dei dati (da parte di terzi).	8	INCLUSIONE È garantita la parità di accesso a tutti i cittadini, indipendentemente dall'età, dal reddito, dalle competenze, dalla disponibilità tecnologica, dal paese ecc.

Di seguito sono riportati i risultati dell'esercizio sui valori che si è svolto venerdì 21 aprile durante la 3ª sessione del panel di cittadini. In tale esercizio, ai cittadini è stato chiesto di attribuire due degli otto valori e principi dei cittadini (cfr. sopra) a ciascuno dei 12 temi utilizzati per elaborare le raccomandazioni finali. L'esercizio è stato concepito come un modo per i parteci-

panti di collegare il lavoro svolto in precedenza sui valori e i principi alle loro discussioni sulle raccomandazioni. Non si tratta di un risultato ufficiale del panel, bensì di un passo avanti nel processo di riflessione dei partecipanti, il cui scopo è incoraggiarli a «unire i punti» tra i tre livelli dell'incarico al quale dovevano lavorare: valori, principi e azioni.

N.	TEMA	VALORE CORRELATO
1	Mondi virtuali nel lavoro e sui mercati del lavoro	Istruzione e alfabetizzazione, salute, sostenibilità
2	Sostegno all'innovazione e allo sviluppo dei mondi virtuali	Istruzione e alfabetizzazione, sostenibilità, trasparenza
3	Pubblico e privato: valutazione e registrazione dei mondi virtuali	Sicurezza e protezione, le persone al centro, salute
4	Dati nei mondi virtuali: uso e protezione	Sicurezza e protezione, le persone al centro, istruzione e alfabetizzazione
5	Agenzia centrale e polizia per i mondi virtuali	Sicurezza e protezione, le persone al centro, istruzione e alfabetizzazione
6	Apprendimento e istruzione riguardo ai mondi virtuali	Sostenibilità, salute, istruzione e alfabetizzazione
7	Sostenibilità ambientale e climatica	Trasparenza, inclusione, istruzione e alfabetizzazione
8	Impatto sulla salute e agenda di ricerca per i mondi virtuali	Inclusione, istruzione e alfabetizzazione, sostenibilità
9	Condivisione delle informazioni e sensibilizzazione	Le persone al centro, sostenibilità, sicurezza e protezione
10	Identità digitale nei mondi virtuali	Sicurezza e protezione, le persone al centro, libertà di scelta
11	Connettività e accesso ai mondi virtuali	Salute, libertà di scelta, sostenibilità
12	Cooperazione e norme internazionali	Le persone al centro, sicurezza e protezione, salute

2. RACCOMANDAZIONI

RACCOMANDAZIONI FINALI

Tema: mondi virtuali nel lavoro e sui mercati del lavoro

Raccomandazione 1

Mercati del lavoro nei mondi virtuali europei

Cosa

Utilizzando come punto di partenza la legislazione vigente degli Stati membri in materia di mercato del lavoro, raccomandiamo di valutare e, se necessario, adeguare e armonizzare la legislazione sui mondi virtuali europei.

Chi

Tale raccomandazione è rivolta a coloro che desiderano accedere al mercato del lavoro virtuale europeo.

Come

La legislazione riguarda, ad esempio, l'equilibrio tra vita professionale e vita privata, il diritto dei cittadini a pause e disconnessione, l'assistenza in caso di perdita del posto di lavoro a causa dei mondi virtuali, l'inclusione dei cittadini (vale a dire l'inclusione delle persone con disabilità e di coloro che non dispongono di competenze digitali).

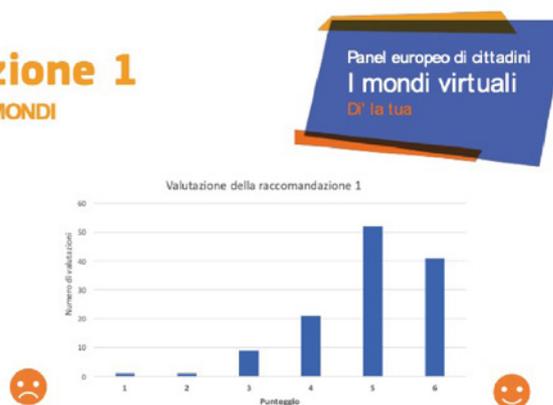
Tale legislazione dovrebbe limitare l'accesso al mercato dell'Unione dei paesi che non rispettano il diritto del lavoro dell'UE. Al fine di proteggere i lavoratori europei e preservare il mercato unico, non sarebbe pertanto consentito a tali paesi di prestare servizi (ad esempio la gestione e il monitoraggio) nel metaverso all'interno del mercato unico europeo.

Motivazione

Sarebbe opportuno sostenere tale raccomandazione perché tutelerà il mercato del lavoro europeo e mira a difendere determinati valori e principi europei in materia di diritti e tutele dei lavoratori, assicurando inoltre il rispetto degli elevati standard di lavoro dell'Europa e la loro esportazione in tutto il mondo.

Raccomandazione 1

MERCATI DEL LAVORO NEI MONDI VIRTUALI EUROPEI



Raccomandazione 2

Sviluppo di una formazione armonizzata per il lavoro nei mondi virtuali

Cosa

Ai fini dell'uguaglianza e dell'inclusione di tutti gli europei, raccomandiamo l'erogazione di attività di formazione e di miglioramento delle competenze in materia di mondi virtuali, finanziate a livello europeo e armonizzate in tutta l'Unione.

Chi

Tale raccomandazione mira a proteggere i lavoratori europei.

Come

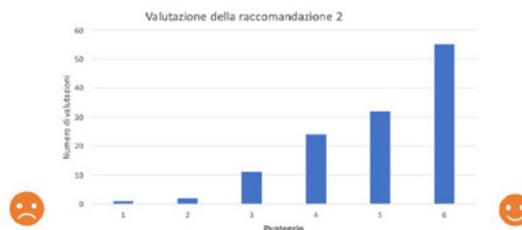
Proponiamo l'armonizzazione della formazione in tutti gli Stati membri europei. Riconoscendo i contesti nazionali, la formazione dovrebbe mirare a includere sostanzialmente gli stessi contenuti e ad attenersi allo stesso quadro in tutti i paesi europei. È opportuno prevedere una certificazione e un riconoscimento reciproco delle qualifiche.

Motivazione

Tale raccomandazione dovrebbe essere sostenuta perché garantirà l'accettazione dei mondi virtuali da parte dei lavoratori. Desideriamo proteggere il mercato del lavoro europeo e preservarne i posti di lavoro. Le persone i cui posti di lavoro sono resi obsoleti dai mondi virtuali dovrebbero ricevere una formazione, un sostegno e una riqualificazione sufficienti per consentire loro di adattarsi alla nuova realtà.

Raccomandazione 2

SVILUPPO DI UNA FORMAZIONE
ARMONIZZATA PER IL LAVORO NEI MONDI
VIRTUALI



Tema: sostegno all'innovazione e allo sviluppo dei mondi virtuali

Raccomandazione 3

Riesame periodico degli orientamenti vigenti dell'UE che interessano i mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo il riesame periodico e l'aggiornamento degli orientamenti vigenti dell'UE in materia di norme etiche e tecnologiche, nonché il loro adattamento e la loro applicazione ai mondi virtuali.

Chi

La Commissione europea, più precisamente la DG CNECT, è responsabile del processo di riesame. Nell'ambito di tale processo occorre tenere conto del contributo degli esperti. I risultati sono infine sottoposti all'approvazione del Parlamento europeo.

Come

Prima fase: definizione delle responsabilità in seno alla DG CNECT.

Seconda fase: la DG CNECT stabilisce precisamente quali orientamenti sono pertinenti e importanti per questo processo.

Terza fase: revisione di tali orientamenti, tenendo conto del contributo degli esperti.

Quarta fase: elaborazione di proposte di adeguamento di tali orientamenti.

Quinta fase: presentazione delle proposte al Parlamento europeo per approvazione.

L'intero processo si ripete regolarmente a un intervallo non superiore a due anni.

Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 3

RIESAME PERIODICO DEGLI
ORIENTAMENTI VIGENTI DELL'UE CHE
INTERESSANO I MONDI VIRTUALI



Raccomandazione 4

Sostegno finanziario allo sviluppo dei mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo di istituire un cofinanziamento europeo per lo sviluppo e l'espansione di mondi virtuali sostenibili e incentrati sull'utente.

Chi

La Commissione europea con l'approvazione del Parlamento europeo.

Come

Prima fase: definizione dei criteri per il sostegno.

Seconda fase: erogazione dei finanziamenti.

Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 4

SOSTEGNO FINANZIARIO ALLO SVILUPPO
DEI MONDI VIRTUALI



Tema: pubblico e privato: valutazione e registrazione dei mondi virtuali

Raccomandazione 5

Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni

Cosa

Raccomandiamo alle imprese, ai ricercatori e all'UE di operare in stretta collaborazione per sviluppare e regolamentare i mondi virtuali conformemente ai valori dell'Unione.

Chi

La Commissione europea dovrebbe assumere un ruolo guida al riguardo.

Come

Diversi gruppi di esperti (ricercatori, portatori di interessi, legislatori, funzionari, ma anche utenti) dovrebbero riunirsi per discutere temi quali l'istruzione, la salute mentale ecc. Tale collaborazione dovrebbe essere istituzionalizzata, ossia dovrebbero tenersi riunioni periodiche e ben preparate su punti definiti in anticipo, nonché scambi online sui temi trattati. La collaborazione potrebbe anche comportare il finanziamento dell'UE alle start-up e ad altri soggetti affinché sviluppino mondi virtuali basati sui valori dell'Unione, quali la protezione e la sicurezza (dei dati), la salute, l'umanesimo, la trasparenza, la parità di accesso e la libertà.

Motivazione

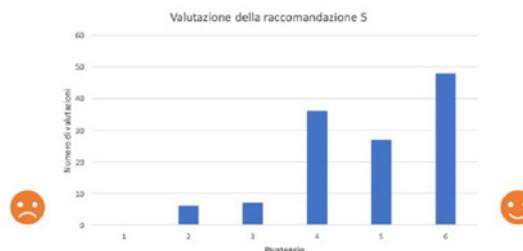
Una legislazione comune garantisce a tutti i cittadini dell'UE opportunità eque e sicure di utilizzare i mondi virtuali e di parteciparvi.

Raccomandazione 5

FORUM PARTECIPATIVI PER SVILUPPI,
REGOLAMENTI E NORME COMUNI

Panel europeo di cittadini
I mondi virtuali

D' la tua



Raccomandazione 6

Certificazione delle imprese e degli utenti per i mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo di costituire un'istituzione o un organismo dell'UE che rilasci e verifichi i certificati per i mondi virtuali e i singoli individui, sulla base dei valori dell'Unione, e che effettui un audit periodico sui mondi virtuali e sugli utenti certificati.

Chi

L'organismo dovrebbe essere istituito dall'UE e coinvolgere le imprese e il settore privato.

Come

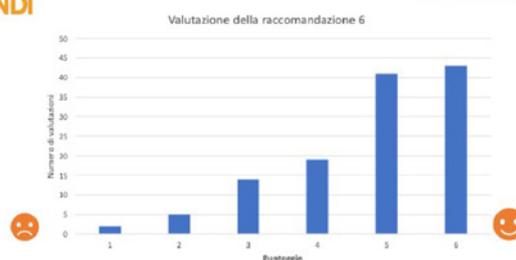
I certificati si baserebbero su norme comuni da definire e potrebbero differire in base al livello di utilizzo di un mondo virtuale. Ad esempio, le norme da applicare ai giochi sarebbero diverse da quelle applicabili ai servizi bancari online, e quindi anche i certificati sarebbero diversi. Inoltre i certificati potrebbero attestare l'accessibilità, ad esempio per i non vedenti. Gli esperti dovrebbero essere coinvolti nella formulazione di tali norme e definire altresì un calendario per la revisione dei certificati.

Motivazione

Un organismo indipendente garantirebbe che i mondi virtuali utilizzati dai cittadini rispettino i valori dell'UE.

Raccomandazione 6

CERTIFICAZIONE DELLE IMPRESE E DEGLI UTENTI PER I MONDI VIRTUALI



Tema: dati nei mondi virtuali: uso e protezione

Raccomandazione 7

«Passaggio» o «accesso» agevole nel metaverso per acconsentire esplicitamente all'uso di determinati dati

Cosa

Raccomandiamo un meccanismo standardizzato e di facile uso che garantisca la trasparenza dei dati (chi raccoglie i dati, per cosa sono utilizzati, come sono conservati e con chi sono condivisi) e attraverso il quale sia esplicitamente concessa l'autorizzazione all'uso.

Chi

Un organismo pubblico, o un organismo finanziato con fondi pubblici a livello dell'UE, eventualmente già esistente: si potrebbe prediligere un organismo collegato al Parlamento europeo, come forma diretta di rappresentanza.

Come

È necessario spiegare quali dati degli utenti sono raccolti sulle piattaforme virtuali e come saranno condivisi e utilizzati. Ad esempio, una «porta» d'accesso, codificata per colore, al mondo virtuale 3D indicherebbe chiaramente l'utilizzo dei dati prima di entrare in una piattaforma (una porta rossa indicherebbe la possibile condivisione di un elevato volume di dati sensibili). Le persone dovrebbero avere la possibilità di acconsentire esplicitamente all'utilizzo dei loro dati, ove possibile. Tale meccanismo dovrebbe essere obbligatorio e standardizzato per le imprese: a tal fine sono necessari nuovi regolamenti e un meccanismo modello creato dall'UE che le imprese dovranno utilizzare.

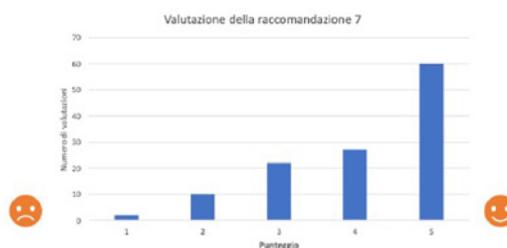
Motivazione

Non è possibile vietare completamente l'utilizzo dei dati: un simile divieto comprometterebbe la competitività delle imprese. Allo stesso tempo non è possibile rifiutarsi del tutto di fornire informazioni in quanto tutte le attività nel metaverso possono essere in qualche modo elaborate. Dovrebbe essere tuttavia previsto il consenso. È necessaria chiarezza in merito a cosa è utilizzato e com'è utilizzato, affinché sia possibile acconsentire esplicitamente a tale uso.

Sfida: che cosa fare con i dati storici forniti volontariamente alle imprese e necessari per l'innovazione e il marketing?

Raccomandazione 7

"PASSAGGIO" O "ACCESSO" AGEVOLE NEL METAVERSO PER ACCONSENIRE ESPPLICITAMENTE ALL'USO DI DETERMINATI DATI



Tema: agenzia centrale e polizia per i mondi virtuali

Raccomandazione 8

Una forza di polizia che intervenga e offra protezione nei mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo di predisporre un'istituzione di polizia internazionale, con agenti specializzati e formati: deve trattarsi di un organismo che cooperi con altri quali Europol e organismi nazionali.

Come

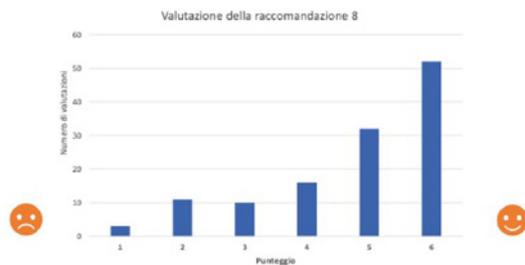
Occorre distinguere tra tre settori di intervento: reati «classici» analoghi a quelli del mondo reale, comportamenti indesiderati in crescita nei mondi virtuali (odio, bullismo ecc.) e protezione da se stessi. Per la seconda categoria è necessario innanzitutto aiutare la persona che agisce in modo sbagliato a imparare dai propri errori. Tali comportamenti, se persistono, richiedono un intervento rapido e graduale e dovrebbero diventare, a un certo punto, punibili (con pene che vanno dalla sospensione all'espulsione definitiva). Per quanto riguarda la protezione è opportuno che la polizia, quando nota comportamenti pericolosi per le persone stesse che li adottano (come una dipendenza), dia consigli alla persona in questione. Grazie a tale controllo, la polizia si occuperà dei problemi e li preverrà. Desideriamo inoltre ricordare il primo obiettivo, ossia la prevenzione attraverso l'istruzione (ad esempio l'apprendimento dell'uso sicuro di questi strumenti).

Motivazione

Il potere non dovrebbe essere concentrato nelle mani di un'unica organizzazione e non può essere detenuto da un'organizzazione privata: sono necessari organismi pubblici che operino in qualità di forza di polizia. L'aspetto della cooperazione è fondamentale per questioni di trasparenza, per il controllo incrociato e il rispetto delle organizzazioni nazionali (ciascun paese ha una propria polizia). Anche l'aspetto internazionale è necessario poiché strumenti online come i mondi virtuali non hanno frontiere, pertanto la cooperazione è indispensabile.

Raccomandazione 8

UNA FORZA DI POLIZIA CHE INTERVENGA
E OFFRA PROTEZIONE NEI MONDI
VIRTUALI



Raccomandazione 9

L'intelligenza artificiale come sostegno alla polizia nei mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo l'utilizzo dell'intelligenza artificiale (IA) nel metaverso per sostenere la polizia nella prevenzione, nel contrasto dei reati e nel controllo di quanto accade nei mondi virtuali.

Chi

La definizione e l'applicazione dei principi etici dell'IA dovrebbero essere stabilite da un organismo pubblico europeo indipendente, come una corte costituzionale.

Come

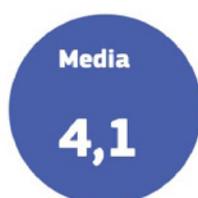
I principi etici che definiscono tale IA dovrebbero essere analoghi a una costituzione democratica, che seguirà principi etici definiti democraticamente (per evitare qualsiasi rischio di creare un «grande fratello» è necessario impedire all'IA di influenzare i comportamenti). Tali principi devono essere duraturi e sfuggire all'influenza diretta di una parte o di una persona al potere.

Motivazione

È fondamentale che l'IA aiuti la polizia e non la sostituisca. Come indicato nell'altra raccomandazione sul tema, anche in questo caso è importante che l'IA sia pubblica, finanziata con fondi pubblici e gestita pubblicamente. Non ne può essere responsabile alcuna società privata. Se si desidera produrla e si rende necessario avvalersi delle conoscenze di imprese private, è possibile concludere appalti. Tali imprese opereranno rigorosamente sulla base di principi etici in precedenza definiti. L'IA è utile per aiutare la polizia a intervenire rapidamente ed è solo uno degli strumenti a sua disposizione.

Raccomandazione 9

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE COME
SOSTEGNO ALLA POLIZIA NEI MONDI
VIRTUALI



Tema: apprendimento e istruzione riguardo ai mondi virtuali

Raccomandazione 10

Formazione dei docenti in materia di mondi virtuali e strumenti digitali

Cosa

Raccomandiamo che i docenti all'interno dell'UE ricevano una formazione per quanto riguarda 1) l'uso pratico degli strumenti digitali, 2) i rischi, la sicurezza e l'etica nei mondi virtuali e 3) le nuove opportunità d'insegnamento attraverso i mondi virtuali.

Chi

Gli Stati membri dell'UE e gli istituti scolastici interessati al fine di migliorare il percorso educativo degli studenti.

Come

L'UE dovrebbe pubblicare orientamenti forti invitando gli Stati membri a inserire «corsi sui mondi virtuali e sugli strumenti digitali» nella formazione nazionale dei docenti. Gli insegnanti dovrebbero inoltre ricevere corsi di «aggiornamento» obbligatori che portino al rilascio di un certificato UE (sulla base del modello dei certificati linguistici). Tali sessioni di formazione obbligatorie dovrebbero essere adattate a tutte le età e includere le seguenti materie: etica, sicurezza online, padronanza degli strumenti digitali e opportunità didattiche dei mondi virtuali. L'UE dovrebbe fornire tali programmi di formazione agli Stati membri. Tali strumenti e opportunità didattiche si aggiungono ai programmi scolastici e non sostituiscono le altre materie.

Motivazione

Formare i docenti significa consentire loro di formare i loro studenti e di sensibilizzare i giovani fin dall'inizio del percorso educativo. Ciò contribuisce inoltre a ridurre il divario digitale esistente tra docenti e studenti. Riteniamo che la formazione sui comportamenti online sicuri e sull'uso sicuro dei mondi virtuali debba essere impartita sin dalla scuola primaria. L'UE deve pertanto incoraggiare gli Stati membri a inserire tale formazione dei docenti e a offrire incentivi mediante una certificazione UE. L'UE dovrebbe fornire il programma di formazione al fine di predisporre un sistema standardizzato.

Raccomandazione 10

FORMAZIONE DEI DOCENTI IN MATERIA DI MONDI VIRTUALI E STRUMENTI DIGITALI



Raccomandazione 11

Libero accesso alle informazioni sugli strumenti digitali e ai mondi virtuali per tutti i cittadini dell'UE

Cosa

Raccomandiamo all'UE di garantire a tutti un accesso libero e agevole alle informazioni rilevanti in materia di strumenti digitali e mondi virtuali.

Chi

L'UE per tutti i cittadini.

Come

Raccomandiamo il lancio di un sistema di comunicazione attraverso i media tradizionali (pubblicità televisiva, cartelloni pubblicitari) e la creazione di una piattaforma apposita. Questa «piattaforma europea dei mondi virtuali» dovrebbe centralizzare e standardizzare le informazioni rilevanti in materia di strumenti digitali e mondi virtuali. Tali fonti di informazione devono sensibilizzare in merito ai rischi dei mondi virtuali e sottolineare i vantaggi di queste nuove tecnologie.

Motivazione

È importante che l'UE si adoperi per la standardizzazione delle conoscenze e l'accesso ai mondi virtuali e agli strumenti digitali in tutta l'Unione. Molti cittadini sono ancora vulnerabili nell'uso di queste piattaforme e diventano potenziali vittime di malintenzionati.

Raccomandazione 11

LIBERO ACCESSO ALLE INFORMAZIONI SUGLI STRUMENTI DIGITALI E AI MONDI VIRTUALI PER TUTTI I CITTADINI DELL'UE

Panel europeo di cittadini
I mondi virtuali

D' la tua



Tema: Sostenibilità ambientale e climatica

Raccomandazione 12

Per mondi virtuali circolari: diritti e responsabilità dei cittadini e delle industrie

Cosa

Raccomandiamo di elaborare azioni di sensibilizzazione sull'impronta ambientale e di garantire che le apparecchiature dei mondi virtuali facciano parte dell'economia circolare. La legislazione sui mondi virtuali deve obbligare i soggetti industriali a produrre apparecchiature riciclabili/riparabili e a limitare i problemi relativi all'obsolescenza.

Chi

- La Commissione europea (per definire il quadro).
- Gli Stati membri/le regioni (per attuare le azioni di sensibilizzazione).
- I cittadini europei (di tutte le età in quanto destinatari di tali misure).
- Le imprese che producono apparecchiature per i mondi virtuali (per integrare i principi di circolarità nel loro modello aziendale).

Come

Più concretamente, tali azioni di sensibilizzazione devono iniziare a scuola. La Commissione europea deve fornire un quadro per consentire l'accesso alle informazioni sui mondi virtuali e renderle più accessibili; gli Stati membri e le regioni dovrebbero attuare tali programmi educativi.

Si potrebbero ad esempio creare centri di formazione che offrano corsi e rilascino certificati (a seguito di un «esame», come una patente di guida) che gli studenti dovrebbero conseguire per dimostrare di essere informati sull'impatto ambientale dei mondi virtuali. Le persone dovrebbero essere formate e coloro che desiderano accedere a informazioni più approfondite dovrebbero avere la possibilità di farlo. È pertanto necessario garantire un facile accesso alle informazioni.

Le campagne di sensibilizzazione saranno sempre utili, ma devono essere seguite da strumenti vincolanti come i regolamenti. È necessario dare ai portatori di interessi del settore il tempo di prepararsi prevedendo un periodo transitorio concreto. Le attività di sensibilizzazione dovrebbero essere rivolte ai consumatori, mentre la legislazione vincolante dovrebbe interessare l'industria.

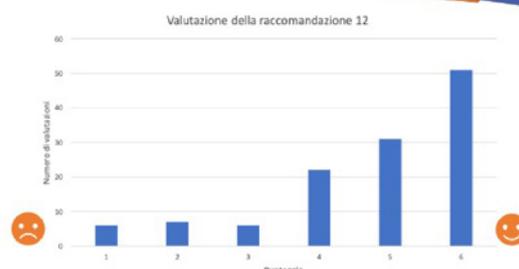
Motivazione

La Commissione europea dovrebbe elaborare azioni di sensibilizzazione in merito al riciclo delle apparecchiature del metaverso, che contemplino comunque l'intero ciclo di vita del metaverso. È necessario iniziare molto presto, fin dalla più giovane età (in particolare a scuola), senza tuttavia trascurare gli anziani. Le informazioni devono essere personalizzate e adattate ai gruppi destinatari.

Le azioni dovrebbero essere seguite da una legislazione coerente che obblighi i portatori di interessi del settore a fabbricare prodotti riciclabili/riparabili e a limitare l'obsolescenza dei loro prodotti.

Raccomandazione 12

PER MONDI VIRTUALI CIRCOLARI: DIRITTI E RESPONSABILITÀ DEI CITTADINI E DELLE INDUSTRIE



Raccomandazione 13

Mondi virtuali verdi con energie rinnovabili e trasparenti

Cosa

Raccomandiamo l'istituzione di un sistema di sanzioni e premi da imporre alle imprese che operano nei mondi virtuali al fine di internalizzare i costi ambientali delle loro apparecchiature.

Chi

- La Commissione europea per l'elaborazione del quadro normativo appropriato.
- Gli Stati membri forniscono incentivi finanziari per incoraggiare le imprese ad adottare soluzioni più sostenibili nei loro modelli aziendali.
- Le imprese che gestiscono centri dati e conservano i dati relativi ai mondi virtuali nel mercato unico dell'UE dovrebbero rispettare la legislazione e sarebbero i primi destinatari della raccomandazione.

Come

La Commissione europea dovrebbe imporre alle imprese che gestiscono i centri dati e le apparecchiature relative ai mondi virtuali di compensare l'energia che utilizzano. Si potrebbe attuare un sistema simile a quello del mercato del carbonio per obbligare tali imprese a pagare per l'inquinamento da esse causato. Questa soluzione potrebbe essere seguita da incentivi finanziari per incoraggiare le imprese a essere più sostenibili ed efficienti sul piano energetico. È opportuno creare un sistema di monitoraggio per garantire un'attuazione efficiente.

Dovrebbe inoltre essere incoraggiata una maggiore trasparenza: i consumatori devono essere in grado di conoscere l'impronta ambientale dei loro mondi virtuali e di compiere scelte informate, attraverso un sistema di classificazione che le imprese dovrebbero apporre sui prodotti che vendono per misurarne il livello di sostenibilità, nonché attraverso un sistema di tracciabilità.

Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 13

MONDI VIRTUALI VERDI CON ENERGIE RINNOVABILI E TRASPARENTI



Tema: impatto sulla salute e agenda di ricerca per i mondi virtuali

Raccomandazione 14

Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!

Cosa

Raccomandiamo all'Unione europea di istituire un programma di ricerca intensivo relativo all'impatto dei mondi virtuali sulla nostra salute.

Chi

Ogni Stato membro deve istituire un comitato di esperti a livello nazionale, in collaborazione con un organismo europeo. Le istituzioni europee e gli Stati membri dovrebbero partecipare al finanziamento di tali programmi di ricerca.

Esperti indipendenti provenienti da diversi settori della conoscenza (psicologia, neurologia, scienze cognitive, sociologia ecc.) potrebbero lavorare in stretta collaborazione con esperti già attivi sul tema all'interno delle istituzioni europee e con i principali portatori di interessi del settore privato. A tal fine si potrebbe costituire un'associazione europea specializzata che si riunisca periodicamente.

Come

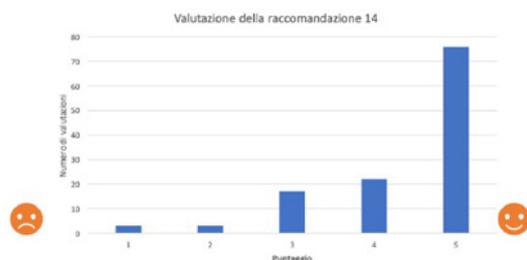
Il programma di ricerca dovrà crescere di pari passo con lo sviluppo dei mondi virtuali. La collaborazione al programma di ricerca sarà obbligatoria per i soggetti industriali che lanciano sul mercato tali tecnologie, i quali potrebbero anche disporre di propri programmi di ricerca monitorati e valutati dall'Unione europea. I risultati devono essere accessibili al pubblico in maniera trasparente.

Motivazione

Sostenere la presente raccomandazione. Non dobbiamo ripetere gli errori del passato: è necessario che la ricerca comprenda l'impatto dei mondi virtuali sulla nostra salute.

Raccomandazione 14

MONDI VIRTUALI: COSTRUIAMO INSIEME, IN MODO RESPONSABILE, UN FUTURO SANO!



Raccomandazione 15

Indicatori per mondi virtuali sani, inclusivi, trasparenti e sostenibili

Cosa

Raccomandiamo la messa in atto di indicatori in grado di misurare gli impatti sociali, ambientali, mentali e fisici dell'uso dei mondi virtuali.

Chi

Esperti di diversi settori utilizzerebbero i risultati dei programmi di ricerca per elaborare gli indicatori. Un comitato di esperti formulerebbe raccomandazioni sulla base di tali indicatori, in conformità alle norme europee per l'uso professionale e personale, per accompagnare le istituzioni europee nella relativa trasposizione a livello politico.

Le istituzioni dell'Unione europea potrebbero utilizzare tali indicatori per elaborare direttive strategiche che consentano agli Stati membri di attuare regolamenti a livello nazionale per uso professionale e personale. Tali strategie potrebbero ispirarsi a quanto realizzato in altri settori (ad esempio le avvertenze sul consumo di tabacco, alcol e droghe).

I principali portatori di interessi del settore (ad esempio le imprese) devono rispettare tali norme europee.

Come

Gli indicatori dovranno evolversi nel tempo di pari passo con la ricerca garantendo una diffusione trasparente e un accesso aperto alle informazioni. Essi potrebbero contribuire all'introduzione di norme di certificazione che le imprese devono rispettare nel fornire dei loro servizi (prestando particolare attenzione alla salute). Ciò è importante per le imprese che forniscono strumenti per il metaverso e per tutte le altre aziende al fine di garantire ai loro lavoratori un uso sicuro e professionale dei mondi virtuali.

Motivazione

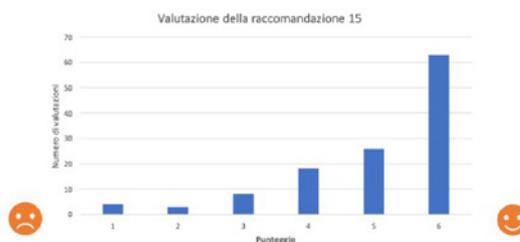
È opportuno sostenere questa raccomandazione perché l'alfabetizzazione e la sensibilizzazione potrebbero sottrarci alle potenziali minacce causate dall'espansione dei mondi virtuali.

Raccomandazione 15

INDICATORI PER MONDI VIRTUALI SANI, INCLUSIVI, TRASPARENTI E SOSTENIBILI

Panel europeo di cittadini
I mondi virtuali

Di la tua



Tema: condivisione delle informazioni e sensibilizzazione

Raccomandazione 16

Normativa per i mondi virtuali in materia di istruzione e sensibilizzazione — «Io, te e il metaverso»

Cosa

Raccomandiamo orientamenti sulla cittadinanza digitale: norme di buona qualità su come comportarsi nei mondi virtuali.

Chi

L'UE dovrebbe formulare orientamenti nominando un comitato di esperti provenienti da diversi settori: ricercatori/università, imprese, governi nazionali e utenti del metaverso. Di seguito il ruolo da attribuire a ciascuno dei soggetti indicati.

- UE: istituire un comitato di esperti che formuli orientamenti e apra un dibattito pubblico al riguardo coinvolgendo i cittadini.
- Governi nazionali: assicurarsi che gli orientamenti siano utilizzati in ambito educativo e predisporre attività generiche di comunicazione in merito.
- Ricercatori/università: seguire gli sviluppi e formulare raccomandazioni.
- Imprese: seguire gli orientamenti per garantire la sicurezza degli utenti.
- Utenti del metaverso: i cittadini hanno la responsabilità di partecipare attivamente al dibattito e alla formulazione di orientamenti e strategie.

Come

Gli orientamenti dovrebbero comprendere, tra gli altri (da elaborare), i seguenti aspetti:

- che cos'è il metaverso e come potrebbe essere utilizzato;
- come evitare di condividere i dati che non si desiderano condividere (cookie ecc.);
- come evitare la cattiva informazione;
- il dovere di fornire informazioni corrette;
- come non danneggiare l'ambiente;
- i diritti di cui si gode e come difenderli (quali sono le possibilità);
- i possibili rischi per la salute.

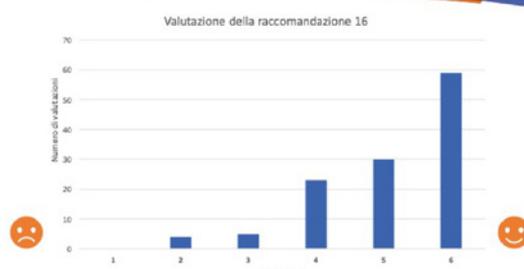
Gli orientamenti dovrebbero essere diffusi in vari modi: attraverso l'istruzione formale e le campagne di sensibilizzazione.

Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 16

NORMATIVA PER I MONDI VIRTUALI IN MATERIA DI ISTRUZIONE E SENSIBILIZZAZIONE - "IO, TE E IL METAVERSO"



Raccomandazione 17

Normativa «I miei dati non sono i tuoi dati» — «I dati giusti nelle mani giuste»

Cosa

Raccomandiamo «termini e condizioni» per le imprese sulle modalità con cui garantiscono la sicurezza dei dati personali e la trasparenza per i cittadini.

Chi

L'UE dovrebbe elaborare un quadro sui mondi virtuali e sulla protezione e la trasparenza dei dati.

- UE: dovrebbe adottare un atto giuridico specifico sui mondi virtuali (nel caso in cui non sia già contemplato).
- Governi nazionali: dovrebbero attuare la direttiva e migliorare la conformità delle imprese.
- Ricercatori/università: dovrebbero essere inclusi esperti in materia di diritto, economia, etica e diritti umani per fornire informazioni e contributi.
- Imprese: dovrebbero attenersi al quadro vigente e ai nuovi quadri
- Utenti del metaverso: i cittadini dovrebbero partecipare attivamente al dibattito e alla definizione di strategie.

Come

È necessario un atto giuridico dell'UE sul tipo di dati personali che le imprese possono raccogliere e utilizzare e sulle modalità con cui dovrebbero informare in merito all'utilizzo di tali dati.

Le imprese dovrebbero informare le persone a tale riguardo in modo breve, chiaro e comprensibile (accessibile a tutti). È opportuno che forniscano le informazioni seguenti:

- quali dati sono raccolti;
- se e come saranno cancellati;
- per quanto tempo li conserveranno;
- come e dove dovrebbero essere conservati i dati;
- la flessibilità in merito ai dati che si desiderano condividere per utilizzare le piattaforme online.

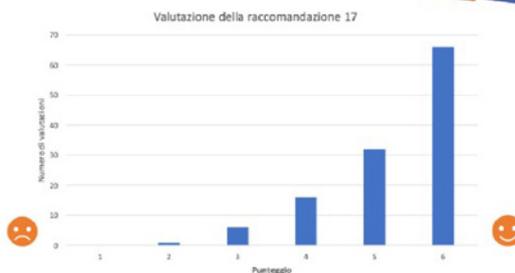
Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 17

NORMATIVA "I MIEI DATI NON SONO I TUOI DATI" - "I DATI GIUSTI NELLE MANI GIUSTE"

Panel europeo di cittadini
I mondi virtuali
Di la tua



Tema: identità digitale nei mondi virtuali

Raccomandazione 18

Sviluppo delle infrastrutture digitali

Cosa

Raccomandiamo di garantire la parità di accesso alle tecnologie digitali attraverso l'attuazione di un piano di sviluppo infrastrutturale di vasta portata. Il piano dovrebbe incentrarsi su uno sviluppo accessibile per tutti anche a livello finanziario.

Chi

Auspichiamo che in futuro tutti i cittadini dell'UE abbiano un accesso gratuito di buona qualità a internet, fornito da imprese private. In caso contrario, ad esempio nelle zone rurali in cui tale attività non è redditizia per le imprese private, l'UE dovrebbe prendere l'iniziativa di fornire una connessione internet.

Come

L'UE deve investire nell'istruzione degli ingegneri in modo da avere a disposizione la forza lavoro giusta e necessaria per attuare e predisporre l'accesso a internet per tutti. La raccomandazione deve essere pienamente attuata entro il 2031, ma è necessario prevedere anche alcuni obiettivi parziali, riguardanti, ad esempio, la data in cui Internet sarà disponibile in tutte le grandi città, in tutti gli istituti di istruzione ecc.

Motivazione

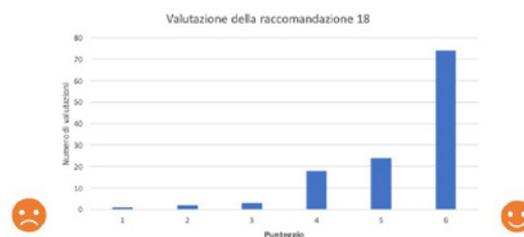
Per creare un mondo virtuale europeo, il punto di partenza è garantire parità di connessione a tutti i cittadini europei. È pertanto necessario un piano di sviluppo delle infrastrutture digitali a livello dell'UE.

La sfida principale è la condivisione delle responsabilità tra l'UE e gli Stati membri. Dovrebbe spettare all'UE o agli Stati membri finanziare e attuare tale piano?

È inoltre necessario un calendario preciso per trasformare i desideri in realtà, pertanto il gruppo ha deciso di fissare il 2031 come termine.

Raccomandazione 18

SVILUPPO DELLE INFRASTRUTTURE DIGITALI



Raccomandazione 19

L'UE deve elaborare regolamenti sull'identità digitale e su quando concedere e tutelare il diritto dei cittadini a restare anonimi

Cosa

A livello dell'UE dovrebbe essere previsto un regolamento che indichi quando è necessario dimostrare la propria identità e quando si può mantenere l'anonimato nel mondo digitale. Per quanto riguarda l'intrattenimento, il tempo libero o la ricerca, dovrebbe essere possibile mantenere l'anonimato. Quando tuttavia è fondamentale conoscere l'identità di una persona, dovrebbe essere obbligatorio autenticarsi con un'identificazione elettronica, ad esempio per trasferire denaro, rivolgersi alla pubblica amministrazione o acquistare prodotti specifici per i quali è richiesta una licenza o un limite di età.

Chi

L'UE deve attuare un regolamento in linea con le tendenze globali e i prestatori di servizi devono rispettarlo.

L'UE dovrebbe operare a livello internazionale e diplomatico per condividere l'attività di sensibilizzazione con altre organizzazioni regionali. Gli Stati membri dovranno sorvegliare tale evoluzione e segnalare potenziali infrazioni.

Come

È difficile immaginare le modalità di attuazione di questa importante raccomandazione. L'UE deve pertanto iniziare sostenendo la ricerca su questo tema. I cittadini hanno inoltre bisogno di essere formati sul significato dell'anonimato e sul modo in cui sono utilizzati i loro dati. È inoltre importante che siano previste alcune conseguenze/sanzioni nel caso in cui i prestatori di servizi violino i regolamenti.

Motivazione

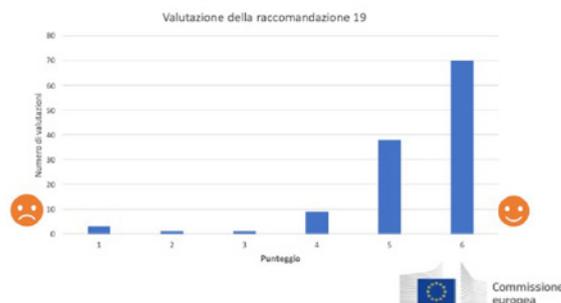
La questione dell'anonimato è fondamentale per il gruppo. L'anonimato è tuttavia un tema con molte sfaccettature, che deve essere applicato a svariate situazioni. È pertanto necessario un certo grado di flessibilità e adattabilità al fine di preservare la libertà, l'usabilità e la trasparenza.

Raccomandazione 19

L'UE DEVE ELABORARE REGOLAMENTI SULL'IDENTITÀ DIGITALE E SU QUANDO CONCEDERE E TUTELARE IL DIRITTO DEI CITTADINI A RESTARE ANONIMI

Panel europeo di cittadini
I mondi virtuali

D' la tua



Tema: Connettività e accesso ai mondi virtuali

Raccomandazione 20

Accessibilità per tutti: nessuno deve essere lasciato indietro

Cosa

Raccomandiamo che tutti i cittadini dell'UE siano in grado, sul piano tecnico e procedurale, di accedere al metaverso e di coglierne le opportunità in funzione delle loro esigenze, dei loro desideri e dei loro interessi.

Chi

Desideriamo che il metaverso sia plasmato da una collaborazione informata tra autorità pubbliche, soggetti privati e società civile. L'UE dovrebbe assumersi la responsabilità di garantire pari opportunità a tutti i cittadini dell'UE nel metaverso.

Come

Abbiamo bisogno di quadri istituzionali e giuridici che garantiscano l'uso sicuro e la tutela dei diritti civili.

L'accessibilità è una responsabilità condivisa delle autorità pubbliche, dei soggetti privati e della società in generale, che dovrebbero esaminare insieme, costantemente, le implicazioni del metaverso per mantenere quadri adeguati.

L'UE dovrebbe adoperarsi per garantire che il metaverso evolva in funzione delle esigenze di tutti i cittadini (compresi i gruppi emarginati, le minoranze ecc.).

Raccomandiamo che ogni cittadino dell'UE abbia accesso alle competenze e alle attrezzature adeguate per utilizzare facilmente il metaverso.

Tutti dovrebbero avere la libertà di decidere se partecipare (o no) alle piattaforme dei cittadini nel metaverso, senza il rischio di esclusione.

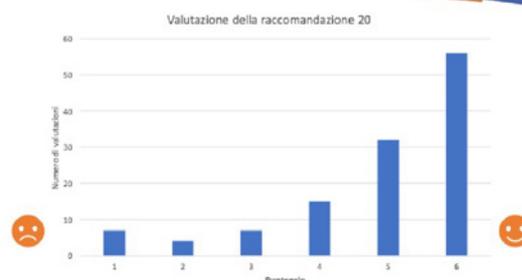
Motivazione

Al centro di questa raccomandazione vi sono l'equità e l'uguaglianza, valori fondamentali delle società democratiche.

Tale raccomandazione tiene conto di diversi aspetti relativi all'accessibilità.

Raccomandazione 20

ACCESSIBILITÀ PER TUTTI: NESSUNO DEVE ESSERE LASCIATO INDIETRO



Raccomandazione 21

Quadri giuridici per la trasparenza e la protezione di tutti nel metaverso: dare priorità ai gruppi vulnerabili

Cosa

Raccomandiamo quadri giuridici chiari, basati sulle ricerche in corso sull'uso sicuro e corretto del metaverso.

Chi

Gli esperti giuridici e i tecnocrati dell'UE.

Come

I quadri dovrebbero garantire la protezione dei gruppi vulnerabili (minori, anziani, persone private dei diritti civili) da manipolazioni e minacce e dovrebbero essere basati sulla necessità di disposizioni giuridiche individuata dai gruppi di lavoro.

I quadri dovrebbero includere disposizioni per le ricerche in corso sugli effetti positivi e negativi del metaverso compresi, tra gli altri:

- la paura della dipendenza;
- l'impatto sulla salute;
- la paura che alcuni gruppi/alcune regioni siano esclusi o lasciati indietro;
- l'impatto sui mercati del lavoro.

Gli investimenti sostenuti dall'UE dovrebbero rispecchiare dette necessità di trasparenza e protezione.

Motivazione

La protezione dei cittadini è estremamente importante. È necessario garantire la sicurezza:

- dei cittadini;
- dell'identità dei cittadini;
- delle persone vulnerabili.

La sicurezza deve essere la nostra priorità.

È indispensabile tutelare i diritti di tutte le persone, in particolare di quelle vulnerabili.

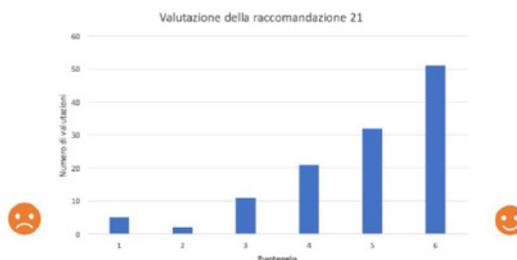
Norme di buona qualità riducono al minimo il rischio di attività criminose e dannose nel metaverso.

Il regolamento dell'UE può costituire un esempio o uno standard a livello globale.

Raccomandazione 21

QUADRI GIURIDICI PER LA TRASPARENZA E LA PROTEZIONE DI TUTTI NEL METaverso: DARE PRIORITÀ AI GRUPPI VULNERABILI

Panel europeo di cittadini
I mondi virtuali
D'la tua



Tema: cooperazione e norme internazionali

Raccomandazione 22

Etichette o certificati dell'UE sulle applicazioni dei mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo all'UE di introdurre etichette o certificazioni facilmente comprensibili e accessibili per le applicazioni dei mondi virtuali, al fine di garantirne la sicurezza e l'affidabilità.

Chi

L'UE, in collaborazione con portatori di interessi quali ricercatori, esperti, imprese/aziende e amministrazioni locali.

Come

Introdurre etichette o certificazioni standardizzate per le applicazioni dei mondi virtuali in tutta l'Unione europea al fine di tutelare gli utenti. Attraverso le etichette/certificazioni, le persone dovrebbero essere informate in merito alla sicurezza, alla protezione e all'affidabilità dell'applicazione.

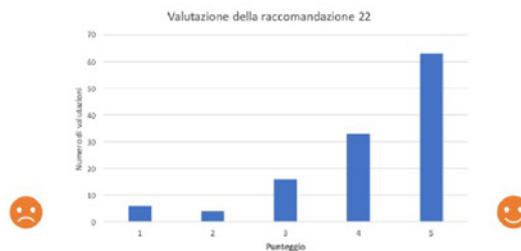
L'etichetta o la certificazione devono essere facilmente comprensibili (ad esempio con emoticon e lettere: A-B-C-D). È importante che ogni utente sia informato riguardo all'etichetta/alla certificazione di un'applicazione prima di utilizzarla. L'etichetta/la certificazione dovrebbero servire da orientamento per le persone e su questa base gli utenti dovrebbero essere liberi di scegliere se utilizzare o meno l'applicazione. Se necessario, dovrebbero essere create etichette o certificazioni specifiche per settore.

Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 22

ETICHETTE O CERTIFICATI DELL'UE SULLE
APPLICAZIONI DEI MONDI VIRTUALI



Raccomandazione 23

L'UE: un pioniere/un attore di primo piano nei mondi virtuali

Cosa

Raccomandiamo agli Stati membri dell'UE di essere uniti per diventare un pioniere/un attore di primo piano nel controllo, nella supervisione e nella regolamentazione dei mondi virtuali, al fine di preservare i nostri valori democratici e diffonderli in altri paesi.

Chi

La Commissione europea in collaborazione con i portatori di interessi.

Come

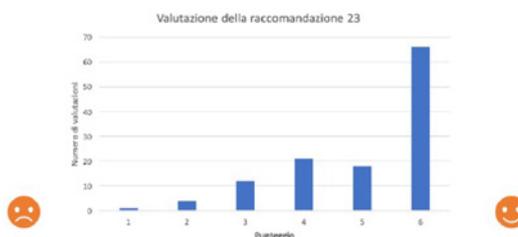
L'UE dovrebbe diventare un pioniere definendo il quadro per i mondi virtuali sulla base dei nostri valori democratici. Creare un quadro che generi prosperità nell'UE servirà da modello per altre regioni e altri paesi. L'UE dovrebbe creare incentivi per sostenere e stimolare la sostenibilità e la crescita. L'UE dovrebbe operare insieme dando prova di unità per diventare un esempio per altri paesi e altre regioni. L'UE dovrebbe inoltre eliminare gli ostacoli alla partecipazione ai mondi virtuali, ad esempio creando infrastrutture adeguate e affidabili.

Motivazione

I cittadini non hanno fornito una motivazione.

Raccomandazione 23

L'UE: UN PIONIERE/UN ATTORE DI PRIMO PIANO NEI MONDI VIRTUALI



3. VALUTAZIONE DELLE RACCOMANDAZIONI

I cittadini hanno valutato tutte le raccomandazioni su una scala da 1 a 6. Il punteggio 6 significa «sono pienamente d'accordo/ il punteggio 1 significa «non sono d'accordo/non condivido» la raccomandazione e il punteggio 1 significa «non condivido pienamente».

N.	RACCOMANDAZIONE	Media
1	Mercati del lavoro nei mondi virtuali europei	5,0
2	Sviluppo di una formazione armonizzata per il lavoro nei mondi virtuali	5,0
3	Riesame periodico degli orientamenti vigenti dell'UE che interessano i mondi virtuali	4,8
4	Sostegno finanziario allo sviluppo dei mondi virtuali	4,8
5	Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni	4,8
6	Certificazione delle imprese e degli utenti per i mondi virtuali	4,8
7	«Passaggio» o «accesso» agevole nel metaverso per acconsentire esplicitamente all'uso di determinati dati	5,0
8	Una forza di polizia che intervenga e offra protezione nei mondi virtuali	4,8
9	L'intelligenza artificiale come sostegno alla polizia nei mondi virtuali	4,1
10	Formazione dei docenti in materia di mondi virtuali e strumenti digitali	5,5
11	Libero accesso alle informazioni sugli strumenti digitali e ai mondi virtuali per tutti i cittadini dell'UE	5,3
12	Per mondi virtuali circolari: diritti e responsabilità dei cittadini e delle industrie	4,8
13	Mondi virtuali verdi con energie rinnovabili e trasparenti	4,8
14	Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!	5,3
15	Indicatori per mondi virtuali sani, inclusivi, trasparenti e sostenibili	5,0
16	Normativa per i mondi virtuali in materia di istruzione e sensibilizzazione — «Io, te e il metaverso»	5,1
17	Normativa «I miei dati non sono i tuoi dati» — «I dati giusti nelle mani giuste»	5,3
18	Sviluppo delle infrastrutture digitali	5,3
19	L'UE deve elaborare regolamenti sull'identità digitale e su quando concedere e tutelare il diritto dei cittadini a restare anonimi	5,4
20	Accessibilità per tutti: nessuno deve essere lasciato indietro	4,9
21	Quadri giuridici per la trasparenza e la protezione di tutti nel metaverso: dare priorità ai gruppi vulnerabili	4,9
22	Etichette o certificati dell'UE sulle applicazioni dei mondi virtuali	5,2
23	L'UE: un pioniere/un attore di primo piano nei mondi virtuali	5,0

PER CONTATTARE L'UE

Di persona

I centri Europe Direct sono centinaia, disseminati in tutta l'Unione europea. Potete trovare online l'indirizzo del centro più vicino (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_it).

Telefonicamente o scrivendo

Europe Direct è un servizio che risponde alle vostre domande sull'Unione europea. Il servizio è accessibile:

- al numero verde: 00 800 6 7 8 9 10 11 (presso alcuni operatori le chiamate possono essere a pagamento),
- al numero +32 22999696, oppure
- tramite il form seguente: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_it

PER INFORMARSI SULL'UE

Online

Il portale Europa contiene informazioni sull'Unione europea in tutte le lingue ufficiali (european-union.europa.eu).

Pubblicazioni dell'UE

È possibile consultare o ordinare le pubblicazioni dell'UE su op.europa.eu/it/publications. Le pubblicazioni gratuite possono essere richieste in più copie rivolgendosi a un centro locale Europe Direct o a un centro di documentazione europea (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_it).

Legislazione dell'UE e documenti correlati

EUR-Lex dà accesso all'informazione sul diritto dell'Unione europea e contiene la totalità della legislazione UE a partire dal 1951, in tutte le versioni linguistiche ufficiali (eur-lex.europa.eu).

Open Data dell'UE

Il portale data.europa.eu dà accesso alle serie di dati aperti prodotti dalle istituzioni, dagli organi e organismi dell'UE. I dati possono essere liberamente scaricati e riutilizzati per fini commerciali e non commerciali. Il portale dà inoltre accesso a una quantità di serie di dati prodotti dai paesi europei.

