



European
Commission



Europees burgerpanel over virtuele werelden

Informatiepakket

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Over dit pakket

*Welkom bij het Europees burgerpanel over virtuele werelden!
Allereerst willen we u bedanken voor uw deelname aan dit proces. U staat, samen met 149 andere burgers uit de hele Europese Unie, op het punt een echt avontuur aan te gaan, namelijk een proces van overleg tussen burgers over virtuele werelden.
Om u te helpen dit proces beter te begrijpen, hebben we dit informatiepakket in vijf secties opgedeeld:*

- 1. INLEIDING TOT DE NIEUWE GENERATIE EUROPESE BURGERPANELS** **4**

Burgerpanels zijn een democratische innovatie die burgers centraal stelt in de openbare beleidsvorming. In deze sectie geven we u een kort overzicht van hoe dergelijke processen werken.
- 2. DE OPDRACHT: WAAR GA IK AAN WERKEN?** **6**

De Europese Commissie heeft u bijeengeroepen om een specifieke taak uit te voeren: dit is de opdracht waarvoor u bent uitgenodigd.
- 3. HET ONDERWERP: WAT MOET IK WETEN OVER METAVERSES?** **8**

U hoeft geen deskundige te zijn of te worden om een zinvolle bijdrage te leveren aan het burgerpanel, maar het is belangrijk dat u wat basisinformatie over het thema kent. In deze sectie leert u over de belangrijkste uitdagingen en kansen die gepaard gaan met de ontwikkeling van virtuele werelden.
- 4. PRAKTISCHE INFORMATIE** **14**

We streven ernaar om uw reis en deelname zo soepel mogelijk te laten verlopen. Dit gedeelte behandelt vervoer, accommodatie, dagvergoedingen en andere praktische zaken waar u rekening mee moet houden.
- 5. WIE ORGANISEERT DIT PANEL?** **16**

Het is belangrijk dat u weet welke instellingen en organisaties verantwoordelijk zijn voor deze panels.



1. Inleiding tot de **nieuwe** **generatie** Europese burgerpanels

Wat zijn Europese burgerpanels?

In de burgerpanels van de Europese Commissie komen willekeurig geselecteerde burgers uit alle 27 EU-lidstaten samen om belangrijke toekomstige voorstellen op Europees niveau te bespreken. Op basis van deze transnationale interacties doen de burgers aanbevelingen waarmee de Europese Commissie rekening zal houden bij het bepalen van haar politieke doelstellingen en concrete beleidsmaatregelen.

In 2021-22 heeft de Europese Unie vier panels bijeengeroepen tijdens de conferentie over de toekomst van Europa. Daar kwamen 800 willekeurig geselecteerde burgers bijeen in vier Europese burgerpanels, die elk gedurende drie sessies bijeenkwamen. De deelnemers deel-

den – in hun eigen taal – hun perspectieven en ideeën over de thema's economie, sociale rechtvaardigheid, banen, onderwijs, cultuur, jeugd, sport, digitale transformatie, EU-democratie, waarden, veiligheid, rechtsstaat, klimaatverandering, gezondheid, migratie en de rol van de EU in de wereld. Aan het einde van de panels formuleerden de burgers 178 aanbevelingen, die later resulteerden in 49 voorstellen en meer dan 300 bijbehorende maatregelen.

Een nieuwe generatie burgerpanels

De Europese panels van de conferentie waren een baanbrekende democratische oefening op Europees niveau, waarbij de burgers centraal stonden bij het vormgeven van de toekomst van de Europese Unie.





De burgers die aan de conferentie hebben deelgenomen, riepen op tot soortgelijke, frequentere mogelijkheden om in de toekomst deel te nemen aan de Europese beleidsvorming. In reactie daarop kondigde de voorzitter van de Europese Commissie, Ursula von der Leyen, een nieuwe generatie burgerpanels aan om willekeurig geselecteerde burgers te raadplegen over bepaalde belangrijke voorstellen op Europees niveau. De burgerpanels die centraal stonden op de conferentie (over de toekomst van Europa) zijn nu een vast onderdeel van ons democratisch leven, zoals ze in haar Staat van de Unie-toespraak in september 2022 verklaarde.

De nieuwe generatie burgerpanels wil voortbouwen op de eerdere ervaringen. Er werden drie nieuwe panels aangekondigd, die elk gedurende drie sessies bijeen zullen komen. Deze keer zullen de burgerpanels zich bezighouden met meer concrete beleidsthema's, met de nadruk op voedselverspilling, virtuele werelden en leermobiliteit. Dankzij de hulp van tolken kunnen de deelnemers in hun eigen taal met elkaar communiceren.

Hoe werken de burgerpanels?

Elk panel bestaat uit 150 willekeurig geselecteerde burgers uit alle EU-lidstaten, waarvan een derde jonger is dan 26 jaar, om de toekomstige generaties van Europa te vertegenwoordigen.

Het burgerpanel combineert samenwerking in kleine groepen (van ongeveer 12 personen) met

plenaire werkzaamheden (alle 150 deelnemers samen). Voor de uitvoering van deze werkzaamheden zullen panelleden worden ondersteund door een lokaal team. Dit team bestaat uit experts die de samenwerking dynamischer maken, om zo het beste uit elk individu en uit de groep als geheel te halen. Zij zullen de burgers ook voorzien van een reeks tools voor samenwerking en collectieve besluitvorming.

Als panellid is het belangrijk dat u begrijpt dat dit proces niet bedoeld is om van u een expert op dit gebied te maken. U verwerft basiskennis over het thema en kunt, op basis van uw eigen waarden en levenservaringen, aanbevelingen doen.

Het burgerpanel over virtuele werelden

Zoals u al weet, bent u een panellid in panel 2 over virtuele werelden. Andere burgers zijn geselecteerd voor panel 1 en 3, die andere thema's zullen behandelen.

In dit panel komt u voor drie sessies bijeen. Twee sessies vinden persoonlijk plaats (in Brussel) en één sessie wordt virtueel (online) gehouden:

- **Sessie 1:**
24-26 februari (ter plaatse in Brussel)
- **Sessie 2:**
10-12 maart (online)
- **Sessie 3:**
21-23 april (ter plaatse in Brussel)

2. De opdracht: Waar ga ik aan werken?

We raken steeds meer gewend aan interactie met digitale omgevingen. Tot nu toe vond deze interactie plaats via een scherm. Maar een nieuwe ontwikkeling, in het algemeen «metaverse» genoemd, zal binnenkort een nieuw soort online ervaring bieden door middel van «virtual», «mixed» of «augmented» reality in nieuwe «virtuele werelden».

Veel mensen geloven dat virtuele werelden, de zogenaamde metaverses, een verandering kunnen bewerkstelligen die vergelijkbaar is met het uiterlijk van internet, en de manier waarop we werken en met elkaar omgaan in de toekomst zullen veranderen. In de afgelopen paar jaar – en vooral sinds de COVID-19-pandemie – hebben tal van publieke en private actoren massaal geïnvesteerd in deze zogenaamde “extended en augmented realities”, waardoor veranderingen in onze werkplekken en gewoonten sneller plaatsvinden.

Niettegenstaande deze toegenomen belangstelling zal zo'n transformatie niet ineens gebeuren. Virtuele

werelden zullen vele jaren nodig hebben om zich te ontwikkelen tot een hoogwaardige, realistische digitale omgeving, en er is nog geen duidelijk beeld van wat metaverses zouden kunnen en moeten worden. De EU en haar lidstaten zijn vastbesloten om het potentieel van deze transformatie te benutten, de kansen ervan te begrijpen, maar ook de risico's en uitdagingen die deze met zich meebrengt, waarbij de rechten van de Europese burgers beschermd blijven. De Europese Commissie heeft daarom besloten een burgerpanel bijeen te roepen met als duidelijk doel haar deelnemers uit te nodigen de volgende vraag te beantwoorden:

Welke visie, principes en acties moeten richting geven aan de ontwikkeling van gewenste en eerlijke virtuele werelden?

In de eerste sessie bouwt u een gedeelde visie op hoe wenselijke en eerlijke virtuele werelden eruit moeten zien. Met de steun van externe sprekers duikt u dieper in het begrijpen van het onderwerp, de context voor de discussie en de uitdagingen waarmee we momenteel worden geconfronteerd. Belangrijk is dat u de mogelijkheid hebt om virtual reality direct zelf te ervaren en de verschillende toepassingen ervan, verleden, heden en toekomst, in ons dagelijks leven te verkennen.

In de tweede sessie bouwt u voort op de gedeelde visie van sessie 1 om waarden en principes te identificeren, te bespreken en te prioriteren die als leidraad dienen bij de ontwikkeling van virtuele werelden en om actiegebieden te verkennen om deze visie te realiseren. Het is hierbij van cruciaal belang om extra aandacht te besteden aan bepaalde afwegingen tussen principes, sectoren en/of doelgroepen en om





rekening te houden met de verschillende toepassingen van virtual reality in ons dagelijks leven. We zullen veel actoren uit het veld uitnodigen, wiens inbreng belangrijk zal zijn om u een breed scala aan perspectieven en informatie over het onderwerp te geven. Deze sessie vindt 'online' plaats op een virtual reality-platform: het doel is om op het platform zelf de eerste ideeën te formuleren om virtuele werelden aan te bevelen.

In de derde en laatste sessie zet u de ideeën om in concrete aanbevelingen en ontwikkelt u een catalogus met voorkeursacties voor de ontwikkeling van wenselijke metaverses, door u te richten op leidende principes en usecases.

In de loop van dit panel ervaart u virtual reality en de verschillende toepassingen ervan in het dagelijks leven, en ontvangt u voldoende informatie om de mogelijke impact, voordelen en afwegingen te bespreken, van virtuele werelden in ons dagelijks leven – voor werk, gezondheid, onderwijs, vrije tijd, winkelen, entertainment, politiek, enz. – evenals de rol van belangrijke publieke en private spelers, binnen en buiten de EU, in deze transformatie.

Het verwachte resultaat van het panel is een reeks leidende beginselen en acties voor de ontwikkeling van virtuele werelden in de EU, gebaseerd op uw ervaringen, percepties en wensen voor de toekomst. Het zal de vorm aannemen van aanbevelingen aan de Europese Commissie die als basis zullen dienen voor een initiatief op dit gebied.

3. Het onderwerp: wat moet ik weten over virtuele werelden?

Nu u wat meer weet over het proces, laten we ons op het onderwerp zelf richten. We hebben dit korte gedeelte samengesteld om u te helpen dit fascinerende en veelomvattende onderwerp te betreden. Natuurlijk kunnen we niet elk aspect in een paar pagina's behandelen en ontvangt u meer gedetailleerde informatie in het hele panel.

Wat zijn metaverses?
Wat is augmented reality?
Wat is extended reality?

De eerste persoon die de term metaverse introduceerde, is de sciencefictionauteur Neil Stephenson, in zijn roman Snow Crash uit 1992. Dertig jaar later horen we de woorden 'metaverses' en 'virtuele werelden' steeds vaker, omdat ze overal opduiken. Er is echter geen eenduidige en overeengekomen definitie van deze termen! Daarom is het zo interessant om u bij het panel te betrekken, omdat we uw hulp nodig hebben om de ontwikkeling van metaverses te sturen zodat ze eerlijk, veilig en gebruiksvriendelijk zijn voor Europeanen.

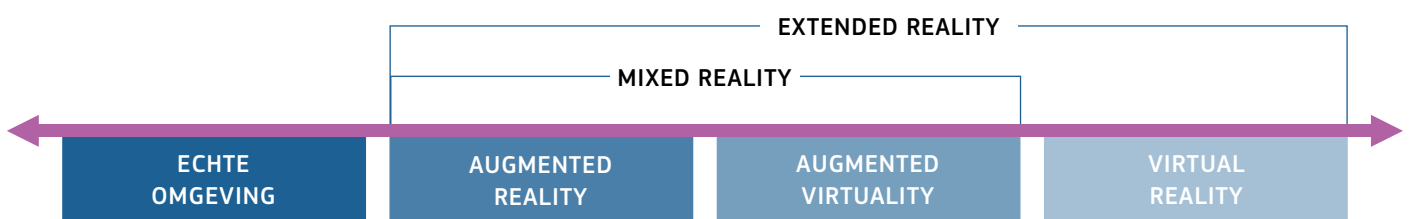
Momenteel worden virtuele werelden vooral gebruikt in industrieën zoals de auto- en ruimtevaart, maar ook in online gaming en entertainment, waar de zintuigen van het gezichtsvermogen en het gehoor worden aangesproken in een steeds realistischer en geavanceerdere digitale omgeving. In de toekomst zal de meeslepende kwaliteit van virtuele werelden worden verbeterd door andere zintuigen te betrekken, zoals smaak, geur en aanraking. Verder zal het gebruik van deze technologie worden uitgebreid tot andere gebieden van de samenleving, zoals onderwijs, gezondheid, leren, werk, cultuur, enz.

In vergelijking met virtuele werelden heeft het woord "metaverse" meestal een breder toepassingsgebied. Eerst wordt bekeken hoe virtuele werelden met elkaar verbonden kunnen worden en een netwerk van virtuele werelden kunnen vormen. Dat wil zeggen, hoe ze kunnen fungeren als het internet, waarbij uw computer verbinding maakt met andere computers. Metaverses houden ook rekening met situaties waarin een digitale laag wordt toegevoegd aan onze fysieke realiteit. Misschien kent u het succesvolle augmented reality-spel Pokemon Go, waar u geanimeerde personages via uw mobiele telefoon over straat ziet lopen.

Wat is er zo bijzonder aan metaverses?

Virtuele werelden of metaverses onderscheiden zich op drie belangrijke manieren van bestaande digitale omgevingen:

1. Ze hebben de neiging om immersiever te zijn: virtual reality (VR) combineert de fysieke wereld met virtuele werelden en dompelt gebruikers volledig onder in een compleet andere wereld die een sterke, fysieke illusie kan oproepen dat ze zich in een 'echte' ruimte bevinden met anderen: u 'gaat' niet naar virtuele werelden, u 'stapt erin'. In



HET CONTINUÛM REALITEIT-VIRTUALITEIT



toekomstige virtuele werelden zou u bijvoorbeeld het parfum in een parfumwinkel kunnen ruiken of de aanraking van een object kunnen voelen: dat is waar immersie om draait – uw zintuigen gebruiken om de ervaring te versterken. Zo wordt het bijvoorbeeld mogelijk om evenementen bij te wonen, te winkelen en te werken in verschillende virtuele werelden. Deze activiteiten zullen meer instinctief zijn en dicht bij onze fysieke ervaringen staan: onderzoek heeft aangetoond dat augmented, mixed en virtual reality een sterke invloed hebben op onze hersenen, emoties en zelfs hormoonspiegels.

2. Ze zijn vaak interactiever: de vermenigving van digitale elementen in de fysieke wereld creëert een nieuwe reeks mogelijke interacties voor mensen. Niet alleen voor amusementsdoeleinden, maar ook om samen te werken, artistieke creativiteit te ontwikkelen, uw avatar naar een andere plaats te teleporteren, simulaties uit te voeren van medische interventies, cultuurbehoud, milieubescherming of rampenpreventie, en nog veel meer.

3. Velen van hen zijn persistent: ze kunnen niet worden gestopt of in de wacht worden gezet, zelfs als u er geen interactie mee hebt. Ze gaan door zonder u. Hierin verschillen ze van een digitale ervaring die begint en eindigt met uw interactie, zoals bijvoorbeeld Zoom-oproepen, computergames of theatervoorstellingen.

In een notendop, deze ervaringen zijn alsof u **IN het internet bent** en niet alleen **OP** het internet.

Wie stuurt deze ontwikkeling?

De game-industrie is een voorloper geweest en virtual reality wordt al veel gebruikt in de gamewereld. Nu de wereldwijde metaverse-markt naar verwachting zal groeien van ongeveer € 36 miljard in 2021 tot bijna € 900 miljard in 2030, hebben wereldwijde technologiereuzen en de telecommunicatie-industrie een direct economisch en strategisch belang bij virtuele werelden, maar veel andere industrieën zullen waarschijnlijk virtuele werelden gebruiken voor hun werk, waaronder culturele, onderwijs- en gezondheidssectoren.

Bedrijven – met name in Noord-Amerika en Oost- en Zuidoost-Azië – lopen voorop bij de ontwikkeling van virtuele werelden en gaan voor “Wie het eerst komt, het eerst maalt”. De EU moet de ontwikkeling van virtuele werelden sturen om ervoor te zorgen dat deze eerlijk, veilig en gebruiksvriendelijk zijn voor de Europeanen. Europa is al een sterke concurrent in het onderzoek en de innovatie van zogenaamde “middleware” en “software” met veel high-tech kleine en middelgrote ondernemingen (kmo’s), evenals grotere technologiebedrijven. Europa heeft ook een concurrentievoordeel op het gebied van inhoud met een grote culturele en taalkundige diversiteit, naast een schat aan bekwaame artiesten en makers die essentieel zijn voor het bouwen van aantrekkelijke, realistische virtuele werelden en omgevingen, terwijl het de relatie tussen bedrijfsbelangen en burgerrechten in evenwicht houdt.

Wat zijn de potentiële effecten van virtuele werelden op de Europese samenleving?

Veel experts zijn van mening dat virtuele werelden "het volgende internet" zullen worden: we moeten niet onderschatten hoe deze onze manier van werken, leren, cultuurwaardering, toegang tot openbare diensten en, meer in het algemeen, hoe we met elkaar omgaan, kunnen veranderen. Als zodanig zullen virtuele werelden een impact hebben op de Europese samenleving als geheel: dit brengt kansen maar ook een aantal risico's met zich mee.

Welke voordelen kunnen we verwachten?

Hoe vaak heeft u kleding online gekocht en gefrustreerd teruggestuurd? Stelt u zich voor dat u de outfit virtueel kunt passen en kunt zien hoe deze precies bij uw lichaamsvorm past, alvorens te bestellen. Als u de snit van de broek niet leuk vindt, kunt u een andere proberen en pas dan bestellen. Dit is een voorbeeld van de vele mogelijkheden die virtual reality kan bieden. Een ander voorbeeld zijn de nieuwe manieren waarop mensen zowel in virtuele werelden als op fysieke locaties kunnen werken, ongeacht waar ze werken. Het volledige scala aan mogelijkheden dat metaverses kunnen bieden voor onze industrieën, gezondheidsstelsels, onderwijsstelsels of voor overheden om met hun burgers in contact te komen, zal zich in de loop van de tijd voortdurend ontwikkelen. Studies hebben aangetoond dat de Extended Reality-sector alleen al tegen 2025 tot 800.000 nieuwe banen in Europa zou kunnen creëren. Er is ook een groot potentieel voor aanzienlijke tijdsparingen en we hebben allemaal tijd nodig voor een betere balans tussen werk en privéleven. Virtuele werelden zouden het potentieel kunnen hebben voor verdere inclusie. Hieronder staan enkele voorbeelden uit een recent onderzoek¹:

GEZONDHEIDSZORG - virtuele werelden zullen helpen met snellere en nauwkeurigere diagnoses en therapeutische behandelingen. Zo zijn er in Nederland in de GGZ verschillende VR-toepassingen ingezet voor cognitieve gedragstherapie, waarbij zorgverzekeraars minimaal een deel van de kosten dekken. Voorafgaand aan complexe chirurgische ingrepen kan VR chirurgen helpen zich voor te bereiden op de noodzakelijke procedure, waardoor ze driedimensionale modellen van organen kunnen bestuderen.

ONDERWIJS - deze technologieën kunnen worden gebruikt om de efficiëntie van training tegen lagere kosten te verhogen en betere resultaten te behalen op het gebied van bijvoorbeeld soft skills-training. Ze worden bijvoorbeeld gebruikt als trainingsinstrument in klaslokalen en stellen leerlingen in staat om virtu-

ele excursies te maken. Het leren van vreemde talen is een ander gebied dat snel terrein wint in de virtuele wereld. Het gebruik van metaverses tijdens het studeren heeft bewezen dat geheugenretentie toeneemt². Als u een complexe opdracht zou kunnen visualiseren zonder bang te zijn om fouten te maken, of u zichzelf zou kunnen onderdompelen in een virtuele wereld om u te helpen focussen bij het studeren voor een examen, zou u dan geïnteresseerd zijn?

KUNST EN DESIGN - gebruikers worden ondergedompeld in een virtuele wereld van musea, galerijen en archieven waar ze het gevoel krijgen in een echt museum te zijn, tentoonstellingen op een realistische manier te bekijken. Architecten gebruiken ook virtuele werelden om rond te lopen in virtuele 3D-gebouwen, waardoor ze een realistische indruk krijgen van hun structuur en plattegrond, meubels, decoraties en zelfs hoe de schaduwen veranderen, afhankelijk van het tijdstip van de dag.

LOGISTIEK, ENGINEERING EN PRODUCTIE - bedrijven kunnen personeel van over de hele wereld tegelijkertijd trainen in het praktische gebruik van gereedschappen zonder risico op letsel. VR is bijvoorbeeld een goedkope en veilige manier om boorplatformwerkers en straaljagerpiloten voor te bereiden op hun dure, risicovolle werk. Bedrijven kunnen prototypes van productielijnen of complexe architecturale structuren testen met behulp van een digitale tweeling van het proces om potentiële fouten te detecteren voordat nieuwe functies worden ingeschakeld, waardoor tijd en kosten worden bespaard.

SOCIALE INCLUSIE - in virtuele werelden zijn we vrij om te creëren, te leven en anderen te ontmoeten via een digitaal alter ego – een avatar. Een avatar vertegenwoordigt ons in de digitale wereld: hij kan van een ander geslacht zijn, met of zonder handicap, menselijk of niet. De virtuele werelden zouden daarom inclusiever zijn dan de fysieke of 2D digitale omgeving. Ze kunnen mensen niet alleen de mogelijkheid bieden om vrij van sociale en fysieke lasten hun identiteit te herdefiniëren, maar ze kunnen ook krachtige tools zijn om mensen te laten ervaren wat het leven in andermans positie kan zijn: om mensen bijvoorbeeld te laten ervaren hoe het leven is voor Syrische vluchtelingen, lanceerden de Verenigde Naties de VR-documentaire *Clouds over Sidra*.



¹ : Extended Reality: kansen, succesverhalen en uitdagingen (gezondheid, onderwijs), die ook gelden voor virtuele werelden

² : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



SPORT EN REVALIDATIE zijn andere gebieden die belangrijk zijn in virtuele werelden. Tijdens de lockdown voor COVID-19 namen veel mensen deel aan virtuele gymlessen, zoals fietsgroepen waar ze online konden deelnemen aan trainingen of wedstrijden, en tegelijkertijd konden chatten met hun vrienden. Revalidatie is al lang een onderzoeksonderwerp binnen virtuele werelden. Met gelijkgestemden in een virtuele wereld zijn terwijl u traint, is veel motiverender dan alleen sporten. De virtuele werelden helpen ook om uw voortgang bij te houden.

Wat zijn de mogelijke valkuilen?

Rekening houdend met al deze use-cases, evenals met de meeslepende en intieme aard van virtual reality, brengen virtuele werelden of metaverses belangrijke risico's voor de democratie met zich mee, met geavanceerde deepfakes in de politiek en echokamers, nieuwe fysieke en mentale risico's, evenals het risico van het versterken van ethische en **sociaal-economische** uitdagingen die al bestaan in de 2D digitale sfeer, met name de digitale kloof en het isolement van de minder technisch onderlegden en de minder welgestelden onder ons³.

Virtuele werelden kunnen ook een nieuwe ruimte vormen voor illegale activiteiten of een grijs gebied vormen voor **juridische en ethische kwesties**⁴, en dit brengt belangrijke risico's met zich mee voor onze fundamentele mensenrechten, zoals het lokken van kinderen of aanranding, misbruik van kinderen en andere kwetsbare mensen, dodelijke bedreigingen, stalking en cyberpesten, laster en desinformatie, manipulatie van verkiezingen, het promoten van eetstoornisgewoonten, het gebruik van platforms om verslaggevers te bespioneren, veroordelen tegen een bepaald uiterlijk of geslacht, tegen minderheden, en cybercriminaliteit, inclusief fraude⁵. Deze bedreigingen bestaan al in de 2D digitale sfeer, maar kunnen zelfs nog meer uitgesproken worden in metaverses.

Aangezien technologie-reuzen massaal in deze nieuwe technologie investeren, moeten we ons ook bewust zijn van de risico's **van machtsmisbruik** door een klein aantal grote spelers, die toekomstige poortwachters van virtuele werelden zouden kunnen worden, waardoor kmo's van deze opkomende markt worden uitgesloten. Dit brengt ook risico's met zich mee voor de bescherming van onze persoonsgegevens, de vrijheid en openheid van virtuele werelden, maar ook voor het openstellen van virtuele ruimtes voor gerichte reclame die inspeelt op iemands verlangens, voorkeuren en keuzes op een onbewust niveau.

Bovendien kunnen er nieuwe risico's ontstaan vanwege de meeslepende aard van metaverses: hoe zit het met de **fysieke en psychologische gevolgen** van virtuele

relaties op het werk, op school en daarbuiten? Kunnen we eraan verslaafd raken of het contact met de realiteit verliezen? Er is nog meer onderzoek nodig om de langetermijngevolgen van VR-gebruik op onze geest en ons lichaam te beoordelen. Een **door de EU gefinancierd onderzoeksproject** heeft aangetoond dat te veel tijd doorbrengen in virtuele werelden onze perceptie van tijd kan veranderen, deze kan versnellen, maar ook een hogere hartslag kan veroorzaken. Tegelijkertijd zou virtual reality leiden tot een hoger niveau van emotionele betrokkenheid, vooral in vergelijking met de "2D" digitale realiteit.

Wat is er al geregeld op het gebied van beleid?

Het digitale decennium

De Europese Unie heeft reeds een aantal maatregelen genomen op het gebied van gegevensbescherming en grondrechten, digitale diensten en industriebeleid om de ontwikkeling van nieuwe technologieën in de EU te begeleiden. De Europese Commissie heeft met name doelstellingen vastgesteld om Europa's weerstand op te bouwen en bedrijven en mensen tools te bieden in een mensgerichte, duurzame en meer welvarende digitale toekomst. Dit initiatief heet **Digitaal Kompas 2030** en bevat concrete doelstellingen voor digitale vaardigheden, digitale transformatie van bedrijven, digitale infrastructuren en de digitalisering van overheidsdiensten in alle 27 lidstaten. Als u meer wilt weten, volgen hier enkele belangrijke EU-wetgevingen die ook relevant zijn voor uw werk:

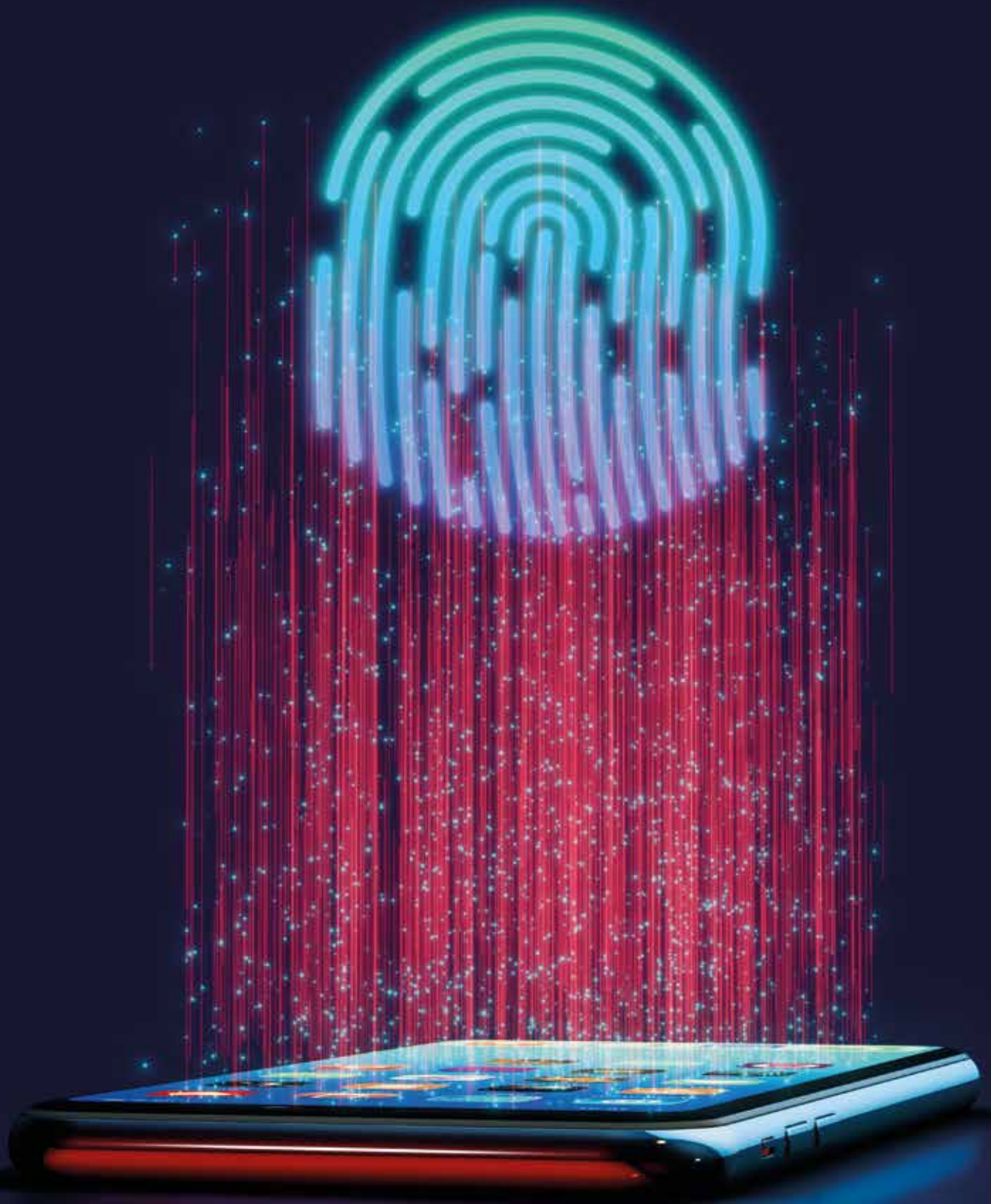
1. De **Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG)** beschermt het recht van individuen om te beslissen wat er gebeurt met hun eigen online gegevens.
2. De **Digital Services Act (DSA)** en de **Digital Markets Act (DMA)** hebben tot doel een veiligere digitale ruimte te creëren waar de grondrechten van gebruikers worden beschermd (DSA) en een gelijk speelveld tot stand te brengen voor Europese bedrijven (DMA). De DSA is een van de meest recente acties van de Europese Commissie: tegen 17 februari 2023 moeten grote sociale platforms aan de Europese Commissie rapporteren hoeveel actieve gebruikers ze in de EU hebben en tegen september 2023 beoordelen welke risico's hun diensten kunnen inhouden voor de samenleving of kunnen worden bestraft.
3. De aanstaande **wet inzake kunstmatige intelligentie (AI)** moet ervoor zorgen dat AI-systemen die op de EU-markt worden gebracht, veilig zijn en de bestaande wetgeving inzake grondrechten en EU-waarden eerbiedigen.

³ : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

⁴ : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁵ : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



Het EU-kader voor digitale rechten en beginselen

“De ondertekening van de Europese verklaring over digitale rechten en beginselen weerspiegelt ons gedeelde doel van een digitale transformatie die mensen op de eerste plaats zet. De rechten die in onze Verklaring worden voorgesteld, gelden voor iedereen in de EU, zowel online als offline. En de digitale principes die in de Verklaring zijn vastgelegd, zullen als leidraad dienen bij ons werk aan alle nieuwe initiatieven.”

Ursula von der Leyen,
voorzitter van de Europese Commissie

Sinds december 2022 is de EU uitgerust met de **Europese verklaring over digitale rechten en beginselen**⁷. Deze verklaring presenteert de inzet van de EU voor een zekere, veilige en duurzame digitale transformatie en zou u moeten helpen bij uw werk tijdens het panel. De digitale rechten en beginselen die in de verklaring worden uiteengezet, vormen een aanvulling op bestaande rechten en EU-principes, zoals die welke zijn verankerd in de EU-verdragen, het Handvest van de grondrechten van de EU en de wetgeving inzake gegevensbescherming en privacy (AVG). Ze bieden een referentiekader voor Europeanen over hun digitale rechten, evenals richtsnoeren voor EU-lidstaten en voor bedrijven om de doelstellingen van het **Digitaal Kompas 2030** te bereiken. Ze zijn bedoeld om iedereen in de EU te helpen het maximale uit de digitale transformatie te halen en om een duurzame, mensgerichte visie op de digitale transformatie te bevorderen. De rechten en principes zijn:

1. **Mensen en hun rechten centraal stellen in de digitale transformatie**
2. **Ondersteuning van solidariteit en inclusie**
3. **Zorgen voor keuzevrijheid online**
4. **Deelname aan de digitale openbare ruimte bevorderen**
5. **Verhogen van veiligheid, beveiliging en zelfbeschikking van individuen**
6. **Bevordering van de duurzaamheid van de digitale toekomst**

Wat kunnen wij doen?

Welke tools en acties liggen er op tafel?

“Onze Europese manier om de virtuele wereld te bevorderen is driedelig: mensen, technologieën en infrastructuur”

Thierry Breton,
Europees commissaris voor de interne markt⁸

Zoals vermeld in de intentieverklaring van voorzitter van der Leyen over de staat van de Unie, vormen virtuele werelden, ook wel metaverses genoemd, een van de dringende uitdagingen die voor ons liggen, en de Europese Commissie is vastbesloten om deze nieuwe digitale kans te bekijken. Met de hierboven genoemde bestaande wetgeving en verklaringen beschikt de EU al over krachtige regelgevende instrumenten voor de digitale ruimte, maar de ontwikkeling van virtuele werelden roept nieuwe vragen op voor de EU en haar lidstaten.

Parallel aan het burgerpanel heeft de Europese Commissie daarom besloten om een alomvattende reflectie en raadpleging op gang te brengen, met industrieën, het maatschappelijk middenveld, de academische wereld en onderzoekers, over de visie en het bedrijfsmodel van een Europese infrastructuur voor metaverses. Samen met de resultaten van uw beraadslaging in het burgerpanel, zullen de resultaten van deze raadpleging worden meegenomen in een niet-wetgevend initiatief dat gepland is voor het tweede kwartaal van het jaar 2023.

Wat is uw rol in dit proces?

U hoeft geen expert te zijn met betrekking tot virtuele werelden of op het gebied van het digitale beleid van de EU, en we verwachten niet dat u op de hoogte bent van de hierboven genoemde maatregelen en initiatieven. Als lid van het burgerpanel ontvangt u meer informatie van sprekerspresentaties en antwoorden op uw vragen en ervaart u virtual reality uit de eerste hand. U kunt de rechten en beginselen van de EU bespreken, hun toepassing in virtuele werelden, de voor- en nadelen van verschillende mogelijke use-cases van virtual reality in ons dagelijks leven, en de haalbaarheid en wenselijkheid van verschillende maatregelen.

Het resultaat van uw werk zal een reeks voorkeursrichtlijnen, leidende beginselen en aanbevelingen zijn om toekomstige EU-maatregelen inzake virtuele werelden te beïnvloeden en om de rechten en verwachtingen van Europese burgers van betrouwbare, eerlijke en open metaverses te beschermen.

Uw rol is dan ook om nieuwsgierig te zijn, vragen te stellen, discussies aan te gaan met mede-Europeanen, open te staan voor verschillende opvattingen en argumenten, en uw eigen ervaringen en percepties van virtual reality in te brengen in deze strategische reflectie voor de EU.

⁷ : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en and https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Praktische informatie

We kijken ernaar uit om u te verwelkomen op de Next Generation van het Europese burgerpanel dat op vrijdag 24 februari van start gaat in Brussel, België. Wij sturen u graag de praktische informatie om u voor te bereiden op uw reis en uw deelname aan de vergadering.

1. PER DIEM

Per diems (een vergoeding om de kosten van levensonderhoud te dekken) van € 90,00 per conferentie en reisdag worden verstrekt. De dagvergoedingen worden betaald na deelname aan de vergadering op basis van een presentielijst.

2. LOGISTIEK

REISARRANGEMENTEN

U heeft of ontvangt uw reisschema en eTicket. Mocht u nog vragen hebben over uw reisarrangementen, laat het ons dan weten door contact met ons op te nemen via info@futureeu.events

TRANSFERS

Transfers bij aankomst: Bij aankomst op de luchthaven/treinstation verwelkomen hostesses u met een welkomstbord (poster) van de Next Generation van het Europese burgerpanel en begeleiden u naar de transferbus. Als u problemen ondervindt bij het vinden van de hostesses, bel dan het nummer 00 32 - 478 79 68 53 of 00 32 - 478 79 68 63 tussen 07:00 en 21:00 uur

Met het vliegtuig: Ga op de luchthaven, na het ophalen van uw bagage, naar de balie in de aankomsthal waar onze hostesses u verwachten.

Met de trein: Aan het Brussel-Zuid begeeft u zich naar de cafetaria Prêt à Manger waar onze hostesses met het welkomstbord Conference en roll-up banner u zullen opwachten.

Eenmaal in Brussel: van de hotels naar de gebouwen van de Europese Commissie worden groepstransfers georganiseerd met een pendelbus van de hotels naar het conferentiegebouw. U dient zich vóór de geplande vertrektijd te melden in de grote zaal van het hotel. Ons team wijst u de weg naar de pendelbus. Als u

er de voorkeur aan geeft om de gebouwen van de Europese Commissie zelf te bereiken, neem dan voor vertrek contact op met ons ondersteuningsteam.

Eenmaal in Brussel: Van het sociale evenement tot de hotels. Na afloop van de vergadering kunnen sociale evenementen worden gepland en zullen er groepstransfers met een pendelbus van de gebouwen van de Europese Commissie naar de locatie worden georganiseerd. Na het diner worden groepstransfers met een pendelbus van het restaurant naar de hotels georganiseerd.

Transfers bij vertrek: Wij regelen de transfers terug naar de luchthaven/het treinstation voor alle deelnemers van het hotel waar u verblijft. Een mededelingenbord geeft de vertrektijd aan in de lobby van het hotel.

ACCOMMODATIE

Ons team verwelkomt u bij aankomst in het hotel, geeft u een afgedrukte agenda en alle relevante informatie. Een eenpersoonskamer, met ontbijt en gratis wifi is voor u gereserveerd. Raadpleeg uw boekingsmail. Houd er rekening mee dat alle extra's (bijv. minibar, roomservice, telefoon, hotelbar, wasservice, vroeg inchecken of laat uitchecken, enz.) voor uw eigen rekening zijn en niet worden gedekt door de organisatoren. Gelieve alle extra kosten rechtstreeks in het hotel te betalen.

BELANGRIJK: De officiële inchecktijd is 15.00 uur en de uitchecktijd is 12.00 uur op de dag van vertrek. Ons personeel zal aanwezig zijn in het hotel om waar nodig bij te staan. Als u eerder aankomt, zal het hotel zijn best doen volgens de situatie van de kamerbezetting. Desalniettemin kan er enige wachttijd optreden, en u bent van harte welkom om uw bagage achter te laten en te wachten bij de lobby van het hotel.



3. DIVERSE

- **Kledingvoorschrift**

Neem nette vrijetijdskleding mee voor de vergaderingen, een warme vest en een sjaal voor binnen en een waterdichte winterjas, evenals warme comfortabele schoenen en paraplu's voor buiten. De temperaturen in februari zullen waarschijnlijk rond de 7°C liggen en een gemiddelde minimumtemperatuur van 4°C.

- **Water drinken**

Het leidingwater kan veilig worden gedronken in België. Flessenwater of gefilterd water is direct te koop en zal worden aangeboden tijdens alle vergaderingen, maaltijden en sociale evenementen.

- **Tijdzone**

De huidige tijd is CET - Midden-Europese tijd (UTC/GMT +1 uur).

- **Toeristische informatie**

Brussel is rijk aan geschiedenis, architectuur, gastronomie, cultuur en nog veel meer! Als u in het weekend in Brussel verblijft, aarzel dan niet om de website van het Brussels Hoofdstedelijk Gewest te bezoeken om alle culturele activiteiten te ontdekken die tijdens uw verblijf beschikbaar zijn.

- **Contact**

Ons team bestaat uit meerdere personen en hostesses die voor en tijdens de vergadering beschikbaar zijn. Mocht u problemen ondervinden bij aankomst, of is uw vertrektijd gewijzigd, neem dan gerust contact met ons op via e-mail: info@futureu.events

- **Tolken**

De vergadering kan worden gehouden in 24 talen dankzij een team van professionele tolken. Pas uw tempo aan en spreek niet te snel tijdens uw sessie.

4. TOEGANG TOT HET GEBOUW

De vergadering zal plaatsvinden in de gebouwen van de Europese Commissie in Brussel. Raadpleeg de agenda voor meer informatie over de exacte gebouwen en zalen. Het gebouw van de Europese Commissie is toegankelijk met een V-pas. Voorafgaand aan het evenement ontvangt u een V-pass e-mail. Vergeet niet om u via deze e-mail te registreren om het proces af te ronden en uw V-pass QR-code te krijgen. Als u uw V-pas niet heeft ontvangen, neem dan contact met ons op via e-mail: info@futureu.events.

Houd er rekening mee dat het minstens 20 minuten kan duren om de beveiligingscontrole te voltooien en bij de vergaderruimte aan te komen. De beveiliging zal uw V-pas en identiteitskaart vragen.

Alle deelnemers:

- zijn verplicht een geldig paspoort of identiteitskaart te tonen voordat ze het gebouw betreden;
- zijn verplicht zich te onderwerpen aan veiligheidscontroles bij de ingang;
- worden geadviseerd om de uitnodigingsbrief of een ander document bij zich te dragen met duidelijke melding van hun deelname (bijv. registratiemail)

5. HELPDESK, INTERNETTOEGANG

Bij de ingang van de zalen bevindt zich een helpdesk. Onze collega's en het team van hostesses zullen u helpen om uw weg te vinden, documenten te ontvangen of bij eventuele aanvullende vragen. Internet is toegankelijk via wifi-hotspots die op de dag van de vergadering worden gedeeld.

6. TOEGANKELIJKHEID

De gebouwen van de Europese Commissie zijn volledig toegankelijk voor mensen met een handicap. Wanneer u zich online registreert, geef dan uw speciale behoefte aan en onze diensten zullen ernaar streven u zo goed mogelijk te verwelkomen.

Wie organiseert dit **panel?**

Het burgerpanel voor virtuele werelden wordt georganiseerd door de Europese Commissie (het directoraat-generaal Communicatie in samenwerking met het directoraat-generaal Communicatienetwerken, inhoud en technologie) en de steun van Kantar Public (hoofdcontractant) met Missions Publiques, ifok, Deliberativa, de Deense Technologieraad en VO Europe.

Het onderwerpgedeelte is geproduceerd door het organiserende team met inbreng van een kenniscommissie die bestaat uit de volgende leden:

Fabien BÉNÉTOU,

Onafhankelijk WebXR expert, België

Caterine HASSE,

Universiteit van Aarhus, Departement Onderwijs, Denemarken

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Europese Commissie, Directoraat-generaal Communicatienetwerken, Inhoud en Technologie, Luxemburg

Franck STEINICKE,

Universiteit van Hamburg, Afdeling Informatica, Duitsland

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau Instituut, Nederland

Sara Lisa VOGL,

Virtual Reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe, Denemarken

