



Straatsburg, 11.7.2023
SWD(2023) 250 final

DEEL 2/2

**WERKDOCUMENT VAN DE DIENSTEN VAN DE
COMMISSIE *bij het document***

**MEDEDELING VAN DE COMMISSIE AAN HET EUROPEES PARLEMENT, DE RAAD, HET
EUROPEES ECONOMISCH EN SOCIAAL COMITÉ EN HET COMITÉ VAN DE REGIO'S**

**Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende
technologische transitie**

{COM(2023) 442 final}

1.	INLEIDING	2
2.	VERKLARENDE WOORDENLIJST	3
3.	VERSLAG VAN HET BURGERPANEL VAN DE EUROPESE COMMISSIE OVER VIRTUELE WERELDEN	4
3.1.	Het panel	4
3.2.	De aanbevelingen	4
3.3.	Volgende stappen	5

1. INLEIDING

Dit werkdocument van de diensten van de Commissie hoort bij de mededeling “*Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie*” en geeft een overzicht van de markttrends en -prognoses per geselecteerd industrieel ecosysteem.

De bijlage bevat de 23 definitieve aanbevelingen van de burgers uit de werkzaamheden van het burgerpanel over virtuele werelden.

2. VERKLARENDE WOORDENLIJST

Begrip of acroniem	Betekenis of werkdefinitie – de voorgestelde definities zijn uitsluitend bedoeld voor dit document en de interpretatie ervan
Augmented reality (AR)	Interactieve technologie die digitale informatie in real time met de fysieke omgeving van de gebruiker integreert. Dit vergroot de perceptie die de gebruiker van echte objecten en zijn omgeving heeft door daar digitale zintuiglijke input overheen te leggen. AR kan via diverse apparaten, waaronder smartphones, tablets en slimme brillen, worden beleefd.
Burgerpanel	Innovatief democratisch instrument dat burgers in de openbare beleidsvorming centraal stelt. Willekeurig geselecteerde burgers uit alle 27 EU-lidstaten komen samen om op Europees niveau belangrijke toekomstige voorstellen te bespreken en aanbevelingen te doen die de Europese Commissie in aanmerking neemt bij de vaststelling van haar politieke doelstellingen en concrete beleidsmaatregelen.
Digitale identiteit	Verzameling van gegevens die een persoon of organisatie in de digitale wereld op unieke wijze weergeeft. Digitale identiteit wordt voor authenticatie, autorisatie en verificatie op het web gebruikt, en omvat de digitale voetafdruk die bij het gebruik van digitale diensten achterblijft.
Metaverse	Interoperabel netwerk van virtuele werelden
Web 4.0	Vierde generatie van het wereldwijde web, waar fysieke en digitale werelden naadloos worden gecombineerd, zodat ervaringen intuïtiever en immersiever kunnen worden. Dankzij geavanceerde artificiële intelligentie en intelligente omgevingen, het internet der dingen, virtuele werelden en de mogelijkheden van extended reality zijn het web en echte objecten en omgevingen volledig geïntegreerd en communiceren ze onderling via meer op samenwerking, decentralisatie en gebruikers gerichte benaderingen.
Virtuele werelden	Blijvende, real-time, immersieve 3D-omgevingen die de grens tussen het reële en het virtuele laten vervagen en die worden gebruikt om te socializen, werken, leren, spelen, creëren en transacties te doen.

3. VERSLAG VAN HET BURGERPANEL VAN DE EUROPESE COMMISSIE OVER VIRTUELE WERELDEN

Naar aanleiding van de slotaanbevelingen van de Conferentie over de toekomst van Europa heeft de Commissie in haar mededeling “Van visie tot concrete actie” (van 17 juni 2022) toegezegd burgerpanels de mogelijkheid te bieden om voorafgaand aan bepaalde belangrijke voorstellen bijeen te komen en aanbevelingen te doen.

Het tweede van deze **nieuwe generatie burgerpanels** is van 24 februari tot en met 23 april 2023 georganiseerd door het directoraat-generaal Communicatienetwerken, Inhoud en Technologie en het directoraat-generaal Communicatie en betreft **virtuele werelden**.

Het panel vormt een aanvulling op de raadplegingen die de Europese Commissie met verscheidene belanghebbenden heeft gehouden met het oog op het initiatief inzake virtuele werelden dat de Commissie in haar werkprogramma voor 2023 heeft aangekondigd.

De burgers is gevraagd welke visie, beginselen en maatregelen de ontwikkeling van wenselijke en rechtvaardige virtuele werelden in opkomende virtuele werelden moeten sturen op basis van de EU-verklaring over digitale rechten en beginselen¹. De EU en haar lidstaten zijn vastbesloten het potentieel van de digitale transformatie te benutten en de rechten van de mensen die in de EU wonen te beschermen. De aanbevelingen van de burgers dragen bij tot de mededeling “Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie” en het bijbehorende werkdocument van de diensten van de Commissie. Deze aanbevelingen worden ook bij toekomstige initiatieven in aanmerking genomen.

3.1. Het panel

Het panel **bestond** uit een willekeurige selectie van 140 burgers die de diversiteit van de EU op het gebied van leeftijd, gender, sociaal-economische achtergrond, opleiding en geografische herkomst (nationaliteit en stad of platteland) weerspiegelde. De burgers zijn drie weekenden bijeengekomen om leidende beginselen en maatregelen te formuleren voor de ontwikkeling van rechtvaardige en wenselijke virtuele werelden in de EU.

Ze werden **bijgestaan** door professionele moderatoren en facilitatoren, deskundigen van de Europese Commissie en een kenniscomité met externe deskundigen.

3.2. De aanbevelingen

Bij de opstelling van hun aanbevelingen lieten de burgers een **hoge mate van inzet en betrokkenheid** zien en slaagden zij erin een toekomstgerichte visie voor virtuele werelden op te stellen, ondanks de complexiteit en de nieuwheid van een onderwerp met veel onbekende variabelen. Tijdens de eerste panelvergadering namen zij deel aan een tentoonstelling waar zij meer konden leren over virtuele werelden en daar

¹ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/declaration-european-digital-rights-and-principles>

praktijkvoorbeelden en toepassingen van te zien kregen, terwijl het onlinegedeelte via een platform voor virtuele werelden werd georganiseerd.

De 23 aanbevelingen van dit panel – zoals vermeld in de bijlage – hebben **een brede stelselmatige aanpak** en hebben betrekking op de opkomst van virtuele werelden in het algemeen. De burgers benadrukken dat de ontwikkeling van virtuele werelden op digitale rechten, wetten en waarden van de EU gebaseerd moet zijn, gericht op inclusieve, toegankelijke, transparante en duurzame virtuele werelden. Zij bevelen bijvoorbeeld maatregelen aan om de algemene toegankelijkheid tot virtuele werelden te waarborgen, vragen om gebruiksvriendelijke toestemmingsformulieren voor persoonsgegevens en benadrukken het belang van groene energie in het ontwikkelingsproces. De burgers benadrukten ook dat alle belanghebbenden, met inbegrip van academische, zakelijke en wetgevende partijen nauw moeten samenwerken. De burgers hopen nadrukkelijk dat **Europa een sterke mondiale speler** op het gebied van nieuwe virtuele werelden wordt door normen op basis van democratische waarden vast te stellen en daarmee mondiale normen helpt vormgeven.

In de aanbevelingen wordt opnieuw op de noodzaak van een **wetenschappelijk onderbouwde aanpak** gewezen om de ontwikkeling van **mensgerichte** virtuele werelden te sturen, en wordt gewezen op het belang van onderzoek om gezondheidseffecten te bepalen en op inclusieve participatiefora om gemeenschappelijke normen vast te stellen. Ook het belang van **bewustmaking, onderwijs en digitale geletterdheid van burgers** wordt onderkend.

In hun aanbevelingen koppelen de burgers virtuele werelden aan de behoefte aan beleidsmaatregelen die helpen om kansen te benutten en uitdagingen aan te pakken. Zo moet **de arbeidsmarkt de specifieke kenmerken van virtuele werelden in aanmerking nemen** om digitale zakelijke kansen optimaal te benutten. Virtuele werelden moeten verenigbaar zijn met het bredere doel van de **circulaire economie**, en de bijbehorende maatregelen moeten een beroep doen op de verantwoordelijkheidszin van zowel de industrie als de burgers. Tegelijkertijd hebben de deelnemers langdurig veiligheids- en beveiligingsaspecten besproken, waaronder rechtshandhaving, privacy en de bescherming van kwetsbare groepen. De burgers willen virtuele werelden die **naar behoren worden gemonitord** op afwijkend sociaal en crimineel gedrag, en willen niet dat zeer grote platforms zichzelf reguleren.

3.3. Volgende stappen

Sommige aanbevelingen weerspiegelen de **recente en lopende werkzaamheden** van de Europese Commissie met de lidstaten en de belanghebbenden wat de digitale transformatie betreft, en bevestigen de noodzaak van maatregelen op EU-niveau op dit gebied. De recente wetgeving (zoals de datagovernanceverordening, de digitalemarktenverordening en de digitaal dienstenverordening) en de voorgestelde wetgeving (zoals de verordening artificiële intelligentie en de dataverordening) weerspiegelen duidelijk de behoefte aan waarborgen en billijke marktvoorwaarden die de burgers naar voren hebben gebracht, en bevestigen de duurzame, mensgerichte digitale transformatie als de belangrijkste doelstelling van de Europese verklaring over digitale rechten en beginselen. Voorts heeft

de Commissie in september 2022 het startschot gegeven voor de industriële coalitie voor virtual en augmented reality. Die bevordert de dialoog met belanghebbenden en helpt om het beleid vorm te geven en de belangrijkste uitdagingen en kansen voor de Europese VR/AR-sector in kaart te brengen.

In hun aanbevelingen wijzen de burgers ook op **punten voor nader onderzoek**, zoals de oproep tot beveiliging van persoonsgegevens. Er bestaat op dit gebied al overkoepelende Europese wetgeving (de algemene verordening gegevensbescherming (AVG)), maar de Commissie kan de impact van virtuele werelden op het gebruik van nieuwe soorten gegevens, waaronder biometrische, bij haar werkzaamheden nader onderzoeken.

Uit de aanbevelingen blijkt ook dat de Commissie, de lidstaten en andere spelers **in de toekomst op een aantal gebieden actie kunnen ondernemen**. Overeenkomstig de aanbevelingen van de burgers stelt de Commissie in haar **mededeling** “Een EU-initiatief inzake Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie” een aantal maatregelen voor die aan de zorgen van de burgers tegemoetkomen.

In het licht van de bevoegdheden van de Unie en de beschikbare middelen hebben de maatregelen uit de mededeling betrekking op de volgende aanbevelingen: aanbeveling 4 (Financiële ondersteuning voor de ontwikkeling van virtuele werelden), aanbeveling 5 (Participatiefora voor gezamenlijke ontwikkelingen, regelgeving en normen), aanbeveling 10 (Opleiding voor leerkrachten over virtuele werelden en digitale instrumenten), aanbeveling 14 (Virtuele werelden – laten we samen verantwoordelijk bouwen aan een gezonde toekomst!) en aanbeveling 23 (De EU als sterke speler/pionier in de virtuele werelden). Sommige aanbevelingen worden ontwikkeld op verschillende werkerreinen, zoals aanbeveling 19 (De EU moet regelgeving inzake digitale identiteit ontwikkelen) met het voorstel over digitale identiteit. De aangekondigde maatregelen zijn erop gericht om een gezamenlijke aanpak met de lidstaten en de belanghebbenden te bevorderen om het **bewustzijn te vergroten en de ontwikkeling van toegankelijke, open, veilige en duurzame virtuele werelden te ondersteunen**; over gebruiksvriendelijke informatie en instrumenten te beschikken zodat burgers **virtuele identiteiten**, gegevens en virtuele activa kunnen beheren tijdens het gebruik van virtuele werelden; onderzoek en ontwikkeling in Europa te ondersteunen; open normen te ondersteunen; en beter inzicht in de impact van virtuele werelden op de gezondheid en het welzijn te krijgen.

De resultaten van het panel ondersteunen de overkoepelende werkzaamheden van de Commissie en kunnen ook **als leidraad dienen om de lidstaten te helpen om beleidsmaatregelen voor virtuele werelden te ontwikkelen**. Wat de beleidsvorming van de Europese Commissie betreft, vormen de aanbevelingen een aanvulling op de resultaten van de openbare raadpleging van de Commissie en vormen zij een referentiepunt voor de algemene aanpak en de toekomstige maatregelen van de Commissie. De werkzaamheden van de burgers zijn een waardevolle **bron van inspiratie** en input voor de komende jaren en **worden meegenomen in de werkzaamheden en beleidsvoorstellen** met betrekking tot opkomende virtuele werelden. Bovendien vormen de aanbevelingen een waardevolle basis voor de maatregelen van de vele belanghebbenden die bij de ontwikkeling van nieuwe virtuele werelden betrokken zijn. De burgers worden op de hoogte gehouden van

belangrijke ontwikkelingen in virtuele werelden, zoals de goedkeuring van het initiatief en nieuwe initiatieven die uit hun werkzaamheden in het panel voortvloeien.

Bijlagen

Resultaten: Burgerwaarden en volledige aanbevelingen

Acht burgerwaarden en beginselen voor wenselijke en eerlijke Europese virtuele werelden

GEZONDHEID Lichamelijke en geestelijke gezondheid als fundamentele pijler voor de ontwikkeling en het gebruik van virtuele werelden.
DUURZAAMHEID De opbouw en het gebruik van virtuele werelden is milieuvriendelijk.
TRANSPARANTIE 1) Transparante regelgeving beschermt mensen, hun persoonsgegevens en hun geestelijke en lichamelijke gezondheid. 2) Het gebruik van gegevens (door derden) is transparant.
VEILIGHEID EN BEVEILIGING Er moet voor worden gezorgd dat Europese burgers veilig en beveiligd zijn, met inbegrip van de bescherming van gegevens en het voorkomen van manipulatie en diefstal.
ONDERWIJS EN GELETTERDHEID Onderwijs, bewustmaking en vaardigheden rond het gebruik van virtuele werelden staan centraal in de ontwikkeling van virtuele werelden.
INCLUSIE Gelijke toegankelijkheid voor alle burgers, ongeacht leeftijd, inkomen, vaardigheden, technologische beschikbaarheid, land enz.
KEUZEVRIJHEID Het gebruik van virtuele werelden is een vrije keuze voor personen — zonder nadelen voor degenen die niet deelnemen.
MENSGERICHTHEID Technologische ontwikkeling en regelgeving van virtuele werelden dienen en eerbiedigen de behoeften, rechten en verwachtingen van de gebruikers.

Hieronder volgen de resultaten van de waardenoefening die plaatsvond tijdens de 3e zitting van het burgerpanel op vrijdag 21 april. Bij deze oefening moesten de burgers twee van de acht burgerwaarden en beginselen (zie hierboven) toewijzen aan elk van de twaalf thema's die zijn gebruikt voor het opstellen van de definitieve aanbevelingen. Bij deze oefening konden de deelnemers het werk dat zij eerder op het gebied van waarden en beginselen hadden verricht, koppelen aan hun discussies over de aanbevelingen. Het is geen officiële output van het panel, maar eerder een stap in het denkproces van de deelnemers, die erop gericht was de deelnemers aan te moedigen verbanden te leggen tussen de drie niveaus van de opdracht die zij moesten uitvoeren: waarden, beginselen en acties.

Nr.	Thema	Gerelateerde waarde
1	Virtuele werelden in banen en arbeidsmarkten	Onderwijs en geletterdheid, gezondheid, duurzaamheid
2	Ondersteuning van innovatie en ontwikkeling van virtuele werelden	Onderwijs en geletterdheid, duurzaamheid, transparantie
3	Openbaar en particulier: beoordeling en registratie van virtuele werelden	Veiligheid en beveiliging, mensgerichtheid, gezondheid
4	Gegevens in virtuele werelden: gebruik en bescherming	Veiligheid en beveiliging, mensgerichtheid, onderwijs en geletterdheid
5	Centraal agentschap en politie voor virtuele werelden	Veiligheid en beveiliging, mensgerichtheid, onderwijs en geletterdheid
6	Leren en onderwijs over virtuele werelden	Duurzaamheid, gezondheid, onderwijs en geletterdheid
7	Milieu- en klimaatduurzaamheid	Transparantie, inclusie, onderwijs en geletterdheid
8	Gezondheidseffect en onderzoeksagenda voor virtuele werelden	Inclusie, onderwijs en geletterdheid, duurzaamheid
9	Informatie-uitwisseling en bewustmaking	Mensgerichtheid, duurzaamheid, veiligheid en beveiliging
10	Digitale identiteit in virtuele werelden	Veiligheid en beveiliging, mensgerichtheid, keuzevrijheid
11	Connectiviteit en toegang tot virtuele werelden	Gezondheid, keuzevrijheid, duurzaamheid
12	Internationale samenwerking en normen	Mensgerichtheid, veiligheid en beveiliging, gezondheid



Definitieve aanbevelingen

Thema: Virtuele werelden in banen en arbeidsmarkten

Aanbeveling 1

Arbeidsmarkten in de Europese virtuele werelden

Wat

Uitgaande van de bestaande arbeidsmarkt wetgeving van de lidstaten bevelen wij aan de wetgeving voor de Europese virtuele werelden te evalueren en waar nodig aan te passen en te harmoniseren.

Wie

Deze aanbeveling is gericht aan degenen die toegang willen tot de Europese virtuele arbeidsmarkt.

Hoe

Deze wetgeving heeft bijvoorbeeld betrekking op het evenwicht tussen werk en privéleven, het recht van burgers op pauzes en disconnectie, hulp bij banenverlies als gevolg van virtuele werelden, inclusie van burgers (d.w.z. inclusie van personen met een handicap, van personen die niet over digitale vaardigheden beschikken).

Deze wetgeving moet de toegang tot de EU-markt beperken voor landen die de arbeidswetgeving van de EU niet naleven. Dit zou betekenen dat zij binnen de Europese eengemaakte markt geen metaversediensten (d.w.z. exploitatie en monitoring) zouden kunnen aanbieden, teneinde de Europese werknemers te beschermen en de eengemaakte markt in stand te houden.

Rechtvaardiging

Deze aanbeveling moet worden gesteund omdat deze de Europese arbeidsmarkt veilig zal stellen. Het doel ervan is bepaalde Europese waarden en beginselen met betrekking tot arbeidsrechten en bescherming te verdedigen. Dit moet er ook voor zorgen dat de hoge arbeidsnormen van Europa worden nageleefd en wereldwijd worden geëxporteerd.

Aanbeveling 2

Opzetten van geharmoniseerde opleidingen voor het werken in de virtuele werelden

Wat

Met de doelstelling van gelijkheid en inclusie voor alle Europeanen bevelen wij aan om opleiding en bijscholing voor virtuele werelden aan te bieden, die door Europa worden gefinancierd en in de hele Europese Unie worden geharmoniseerd.

Wie

Deze aanbeveling is gericht op de bescherming van Europese werknemers.

**Hoe**

Wij stellen voor de opleiding in alle Europese lidstaten te harmoniseren. Met het oog op de nationale context moet de opleiding in grote lijnen dezelfde inhoud hebben en in alle Europese landen hetzelfde kader volgen. Er moet ook sprake zijn van certificering en wederzijdse erkenning van kwalificaties.

Rechtvaardiging

Deze aanbeveling moet worden gesteund, omdat hierdoor de aanvaarding van virtuele werelden door werknemers wordt gewaarborgd. Wij willen de Europese arbeidsmarkt beschermen en de werkgelegenheid in Europa in stand houden. Degenen die hun baan verliezen door de virtuele werelden, moeten voldoende opleiding, ondersteuning en omscholing krijgen om zich aan de nieuwe werkelijkheid aan te passen.

Thema: Ondersteuning van innovatie en ontwikkeling van virtuele werelden**Aanbeveling 3****Regelmatige evaluatie van bestaande EU-richtsnoeren over virtuele werelden****Wat**

Wij bevelen aan de bestaande EU-richtsnoeren betreffende ethische en technologische normen periodiek te herzien en bij te werken, evenals de aanpassing en toepassing ervan op virtuele werelden.

Wie

De Europese Commissie, meer bepaald DG Connect, is verantwoordelijk voor het herzieningsproces. In het kader van dit proces moet de input van deskundigen in aanmerking worden genomen. Tot slot worden de resultaten ter goedkeuring aan het Europees Parlement voorgelegd.

Hoe

Stap één: omschrijving van de verantwoordelijkheid binnen DG Connect

Stap twee: DG Connect bepaalt welke richtsnoeren relevant en belangrijk zijn voor dit proces

Stap drie: herziening van deze richtsnoeren, rekening houdend met de input van deskundigen

Stap vier: opstellen van voorstellen tot aanpassing van deze richtsnoeren

Stap vijf: voorstellen ter goedkeuring voorleggen aan het Europees Parlement

Het hele proces wordt regelmatig herhaald, met een interval van niet meer dan twee jaar.

Rechtvaardiging



De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Aanbeveling 4

Financiële ondersteuning voor de ontwikkeling van virtuele werelden

Wat

Wij bevelen aan Europese medefinanciering vast te stellen voor de ontwikkeling van een duurzame en gebruikersgerichte opbouw en uitbreiding van virtuele werelden.

Wie

Europese Commissie met goedkeuring van het Europees Parlement.

Hoe

Eerste stap: criteria voor steun vaststellen.
Tweede stap: verstrekking van financiering.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Thema: Openbaar en particulier: beoordeling en registratie van virtuele werelden

Aanbeveling 5

Participatiefora voor gezamenlijke ontwikkelingen, regelgeving en normen

Wat

Wij bevelen aan dat bedrijven, onderzoekers en de EU nauw samenwerken bij de ontwikkeling van virtuele werelden en bij de regulering ervan in overeenstemming met de waarden van de EU.

Wie

De Europese Commissie zou hierbij het voortouw moeten nemen.

Hoe

Verskillende groepen deskundigen (onderzoekers, belanghebbenden, wetgevers, functionarissen, maar ook gebruikers) moeten bijeenkomen rond thema's zoals onderwijs, geestelijke gezondheid enz. Deze samenwerking moet worden geïnstitutionaliseerd, d.w.z. regelmatige en goed voorbereide bijeenkomsten met input vooraf en online-uitwisseling over de onderwerpen. De samenwerking zou ook kunnen leiden tot



financiering door de EU van start-ups en anderen om virtuele werelden te ontwikkelen volgens de waarden van de EU, zoals (gegevens over) veiligheid en beveiliging, gezondheid, humanisme, transparantie, gelijke toegang en vrijheid.

Rechtvaardiging

Gemeenschappelijke wetgeving garandeert eerlijke en veilige kansen voor alle EU-burgers om gebruik te maken van en deel te nemen aan virtuele werelden.

Aanbeveling 6

Certificering van bedrijven en personen die virtuele werelden gebruiken

Wat

Wij bevelen de oprichting aan van een EU-instelling of -instantie die, op basis van EU-waarden, certificaten voor virtuele werelden en personen afgeeft en verifieert, en die de gecertificeerde virtuele werelden en gebruikers regelmatig doorlicht.

Wie

De instelling moet door de EU worden opgezet en daarbij moeten bedrijven en de particuliere sector worden betrokken.

Hoe

De certificaten moeten gebaseerd zijn op gemeenschappelijke normen die moeten worden gedefinieerd. Certificaten kunnen verschillen naargelang het gebruiksniveau van een virtuele wereld. De normen die voor kansspelen moeten worden toegepast, verschillen bijvoorbeeld van de normen voor onlinebankieren, en derhalve verschillen de certificaten. Ook zouden certificaten betrekking kunnen hebben op de toegankelijkheid, bijvoorbeeld voor blinden. Deskundigen moeten worden betrokken bij het opstellen van dergelijke normen en ook een termijn vaststellen waarbinnen de certificaten moeten worden herzien.

Rechtvaardiging

Een onafhankelijk orgaan zou garanderen dat de waarden van de EU in overeenstemming zijn met de virtuele werelden die de burgers gebruiken.

Thema: Gegevens in virtuele werelden: gebruik en bescherming

Aanbeveling 7

Gebruikersvriendelijke “hal” of “poort” in de metaverse waar toestemming kan worden gegeven voor het gebruik van de geselecteerde gegevens

Wat

Wij bevelen een gestandaardiseerd en gebruiksvriendelijk mechanisme aan dat zorgt voor transparantie met betrekking tot gegevens (wie verzamelt de gegevens, waarvoor worden ze gebruikt, hoe worden ze opgeslagen en met wie worden ze gedeeld), waarmee uitdrukkelijk toestemming voor gebruik wordt gegeven.

Wie

Een overheidsorgaan, of een door de overheid gefinancierd orgaan op EU-niveau, dat wellicht al bestaat: misschien kan een orgaan dat verbonden is aan het Europees Parlement, als directe vorm van vertegenwoordiging, de voorkeur krijgen.

Hoe

Er moet worden toegelicht welke gegevens worden verzameld van gebruikers op virtuele platformen en hoe de gegevens worden gedeeld en gebruikt. Een kleur gecodeerde “deur” in de virtuele 3D-wereld zou bijvoorbeeld het gebruik van gegevens duidelijk aangeven, voordat een platform wordt betreden (een rode deur zou erop wijzen dat een hoog niveau van gevoelige gegevens kan worden gedeeld). Mensen moeten de keuze hebben om, waar mogelijk, toestemming te geven voor de manier waarop hun gegevens worden gebruikt. Een dergelijk mechanisme moet verplicht en gestandaardiseerd zijn voor ondernemingen: om dit te bereiken, hebben we nieuwe regelgeving nodig en een door de EU gecreëerd modelmechanisme dat bedrijven moeten gebruiken.

Rechtvaardiging

Volledig gebruik van gegevens kan niet worden verhinderd: dit zou het concurrentievermogen van bedrijven drastisch aantasten. Tegelijkertijd kunnen we niet echt weigeren informatie te verstrekken, aangezien alle activiteiten in de metaverse op de een of andere manier kunnen worden verwerkt. Er moet echter wel toestemming worden gegeven. We hebben duidelijkheid nodig over wat wordt gebruikt en hoe het wordt gebruikt, zodat we actief toestemming kunnen geven voor een dergelijk gebruik.

Uitdaging: wat moet er gebeuren met historische gegevens, die vrijwillig aan bedrijven zijn verstrekt en die nodig zijn voor innovatie en marketing?

Thema: Centraal agentschap en politie voor virtuele werelden

Aanbeveling 8

Een politie die kan optreden en bescherming kan bieden in de virtuele werelden

Wat

Wij bevelen een internationale politieorganisatie met gespecialiseerde en speciaal getrainde agenten aan: het moet een orgaan zijn dat met andere diensten samenwerkt, zoals Europol en nationale instanties.

Hoe

Er zijn drie verschillende actiegebieden: “klassieke” strafbare feiten zoals die in de echte wereld, ongewenst gedrag dat is toegenomen in de virtuele werelden (haat, pesten enz.) en bescherming tegen zichzelf. Wat ongewenst gedrag betreft, moeten we in de eerste plaats de persoon die verkeerd handelt, ondersteunen zodat diegene leert van de gemaakte fouten. Als het gedrag aanhoudt, moeten we snel en geleidelijk optreden. Op een bepaald punt moet het worden bestraft (van schorsing tot definitieve verbanning). Wat bescherming betreft, moet de politie telkens wanneer zij iemand waarneemt met gevaarlijk gedrag tegen zichzelf (zoals



verslaving), de betrokken persoon adviseren. Door middel van deze controle zal de politie problemen verhelpen en problemen voorkomen. Ook willen wij herinneren aan onze eerste doelstelling, namelijk preventie door middel van onderwijs (bijvoorbeeld om deze instrumenten veilig te leren gebruiken).

Rechtvaardiging

De bevoegdheden mogen niet allemaal in handen zijn van één organisatie. De taken mogen niet door een particuliere organisatie worden uitgevoerd — we hebben overheidsdiensten nodig die als politie optreden. Samenwerking is van cruciaal belang voor de transparantie, kruiscontroles en het respect voor nationale organisaties (elk land heeft zijn eigen politie). Het internationale aspect is ook noodzakelijk omdat online-instrumenten zoals virtuele werelden geen grenzen hebben, en daarom moeten we samenwerken.

Aanbeveling 9

Artificiële intelligentie als ondersteuning voor de politie in virtuele werelden

Wat

Wij bevelen het gebruik van artificiële intelligentie (AI) in de metaverse aan om de politie te ondersteunen bij het voorkomen en bestrijden van misdrijven en bij het controleren van wat er in virtuele werelden gebeurt.

Wie

De definitie en de handhaving van de ethische beginselen van AI moeten vastgesteld worden door een onafhankelijke Europese overheidsinstantie, zoals een grondwettelijk hof.

Hoe

De ethische beginselen die deze AI definiëren, moeten vergelijkbaar zijn met een grondwet in de democratie. Deze grondwet zal ethische beginselen volgen die democratisch zijn gedefinieerd (om elk risico op het creëren van een “big brother” te voorkomen — we moeten voorkomen dat AI het gedrag beïnvloedt). Deze beginselen moeten van lange duur zijn en mogen niet rechtstreeks beïnvloed worden door een partij of persoon aan de macht.

Rechtvaardiging

Het is van essentieel belang dat AI de politie helpt en niet vervangt. Wat onze andere aanbeveling betreft, is het ook belangrijk dat de overheid deze AI financiert, in handen heeft en beheert. De AI mag niet worden aangestuurd door een privébedrijf. Als wij AI willen ontwikkelen en knowhow nodig hebben van privébedrijven, kunnen we deze bedrijven contracteren. Zij werken strikt op basis van eerder gedefinieerde ethische beginselen. AI is nuttig om de politie te helpen bij snel optreden en is slechts één van de vele instrumenten.

Thema: Leren en onderwijs over virtuele werelden

Aanbeveling 10

Opleiding voor leraren over virtuele werelden en digitale instrumenten

Wat

Wij bevelen aan dat leerkrachten in de EU opleiding krijgen over 1) het praktische gebruik van digitale instrumenten, 2) risico's, veiligheid en ethiek in de virtuele werelden, en 3) nieuwe onderwijsmogelijkheden via virtuele werelden.

Wie

De EU richt zich op lidstaten en scholen om het onderwijs aan leerlingen te verbeteren.

Hoe

De EU moet krachtige richtsnoeren uitvaardigen waarin de lidstaten worden opgeroepen om in hun nationale lerarenopleiding "cursussen over virtuele werelden en digitale instrumenten" op te nemen. Leraren moeten ook verplichte "opfriscursussen" krijgen die dan leiden tot een EU-certificaat (volgens het model van het taalcertificaat). Deze verplichte opleidingssessies moeten worden aangepast aan alle leeftijden en moeten de volgende onderwerpen bevatten: ethiek, onlineveiligheid, beheersing van digitale instrumenten en onderwijsmogelijkheden in de virtuele werelden. De EU moet deze opleidingsprogramma's aan de lidstaten aanbieden. Deze instrumenten en onderwijsmogelijkheden zijn een aanvulling op de leerplannen van de school, geen vervanging van andere vakken.

Rechtvaardiging

Het opleiden van leerkrachten betekent dat zij in staat zijn hun leerlingen op te leiden en jongeren van meet af aan bewust te maken van de mogelijkheden en risico's van virtuele werelden. Het helpt ook de digitale kloof tussen leerkrachten en leerlingen te verkleinen. Wij zijn van mening dat al in het basisonderwijs opleidingen over veilig onlinegedrag en het veilig gebruik van virtuele werelden moeten worden aangeboden. De EU moet de lidstaten derhalve aanmoedigen om dit onderwerp in de curricula op te nemen en stimulansen aan te bieden via een EU-certificering. De EU moet het opleidingsprogramma aanbieden teneinde over een gestandaardiseerd systeem te beschikken.

Aanbeveling 11

Vrije toegang tot informatie over digitale instrumenten en tot virtuele werelden voor alle EU-burgers

Wat

Wij bevelen aan dat de EU zorgt voor vrije en gemakkelijke toegang tot relevante informatie over digitale instrumenten en virtuele werelden voor alle EU-burgers.

Wie

De EU voor alle burgers.

Hoe

Wij bevelen aan een communicatiesysteem op te zetten via de traditionele media (tv-commercials, reclameborden) en een speciaal platform op te richten. Dit "Europese platform voor virtuele werelden" moet relevante informatie over digitale instrumenten en virtuele werelden centraliseren en standaardiseren. Deze informatiebronnen moeten de risico's van virtuele werelden onder de aandacht brengen en de voordelen van deze nieuwe technologieën benadrukken.



Rechtvaardiging

Het is belangrijk dat de EU werkt aan een normering van de kennis en de toegang tot virtuele werelden en digitale instrumenten in de hele EU. Veel burgers zijn nog steeds kwetsbaar wanneer zij gebruikmaken van deze platformen en worden geconfronteerd met slechte bedoelingen.

Thema: Milieu- en klimaatduurzaamheid

Aanbeveling 12

Naar circulaire virtuele werelden: rechten en verantwoordelijkheid van burgers en bedrijven

Wat

Wij bevelen aan bewustmakingsacties over de ecologische voetafdruk te ontwikkelen en ervoor te zorgen dat de apparatuur voor virtuele werelden deel uitmaakt van de circulaire economie. De wetgeving inzake virtuele werelden moet industriële actoren verplichten recyclebare/repareerbare apparatuur te produceren en problemen met economische veroudering te beperken.

Wie

- De Europese Commissie (om het kader te definiëren)
- Lidstaten/regio's (om de bewustmakingsacties uit te voeren),
- Europese burgers (van alle leeftijden, aangezien zij de doelgroep zijn van deze maatregelen),
- Bedrijven die uitrusting voor virtuele werelden produceren (om de beginselen van circulariteit in hun bedrijfsmodel te integreren).

Hoe

Meer concreet moeten deze bewustmakingsacties op school van start gaan. De Europese Commissie moet een kader voorzien om toegang te bieden tot deze informatie over virtuele werelden en deze toegankelijker maken, en de lidstaten en de regio's moeten deze educatieve programma's uitvoeren.

Het kan bijvoorbeeld gaan om de oprichting van opleidingscentra die cursussen aanbieden en certificaten afgeven (na een "examen" zoals voor een rijbewijs) dat studenten moeten halen om aan te tonen dat zij op de hoogte zijn van de milieueffecten van virtuele werelden. Mensen moeten opleiding krijgen en degenen die toegang tot meer informatie wensen, moeten de kans krijgen om meer te weten te komen. Daarom moet ervoor worden gezorgd dat de informatie gemakkelijk toegankelijk is.

Bewustmakingscampagnes zijn altijd nuttig, maar moeten worden gevolgd door bindende instrumenten zoals regelgeving. De belanghebbenden uit de sector moeten met een concrete overgangperiode de tijd krijgen om zich voor te bereiden. Consumenten moeten de doelgroep van de bewustmakingsactie zijn, terwijl de bindende wetgeving gericht moet zijn op de industrie.

Rechtvaardiging

De Europese Commissie moet bewustmakingsacties ontwikkelen over de recycling van apparatuur voor de metaverse, maar ook over de hele levenscyclus van de metaverse. Het is belangrijk om vroeg te starten; vanaf de jongste leeftijd (met name op school), maar ook voor ouderen. Deze informatie moet worden gepersonaliseerd en aangepast aan de doelgroep.



Deze acties moeten worden gevolgd door coherente wetgeving om belanghebbenden uit de sector te dwingen recyclebare/repareerbare producten te produceren en de veroudering van hun producten te beperken.

Aanbeveling 13

Groene virtuele werelden met hernieuwbare en transparante energie

Wat

Wij bevelen aan een systeem in te voeren van boetes en beloningen voor bedrijven die actief zijn in virtuele werelden, teneinde de milieukosten van hun apparatuur te internaliseren.

Wie

- De Europese Commissie moet een passend regelgevingskader ontwikkelen.
- De lidstaten die financiële stimulansen bieden om bedrijven aan te moedigen duurzamere oplossingen in hun bedrijfsmodellen te hanteren.
- De bedrijven die datacentra exploiteren en gegevens in verband met virtuele werelden opslaan in de eengemaakte markt van de EU, moeten de wetgeving naleven. Zij zijn de eerste doelgroep van de aanbeveling.

Hoe

De Europese Commissie moet bedrijven die datacentra en virtuele apparatuur exploiteren, verplichten om de energie die zij gebruiken, te compenseren. Het systeem zou vergelijkbaar kunnen zijn met dat van de koolstofmarkt, om deze bedrijven te dwingen te betalen voor hun vervuilende uitstoot. Deze oplossing zou kunnen worden gevolgd door financiële stimulansen om bedrijven aan te moedigen duurzamer en energie-efficiënter te zijn. Er moet een monitoringsysteem worden ontwikkeld om een efficiënte uitvoering te waarborgen.

Er moet ook worden gestreefd naar meer transparantie: consumenten moeten de ecologische voetafdruk van hun gebruik van de virtuele wereld kennen en weloverwogen keuzes kunnen maken. Bedrijven kunnen bijvoorbeeld beoordelingen toekennen aan de door hen verkochte producten en op basis daarvan kan hun duurzaamheidsniveau worden gemeten, en ook een traceerbaarheidssysteem is hiervoor een nuttig middel.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Thema: Gezondheidseffect en onderzoeksagenda voor virtuele werelden

Aanbeveling 14

Virtuele werelden — laten we samen verantwoordelijk bouwen aan een gezonde toekomst!

Wat



Wij bevelen aan dat de Europese Unie een intensief onderzoeksprogramma opzet naar de impact van virtuele werelden op onze gezondheid.

Wie

Elke lidstaat moet op nationaal niveau een comité van deskundigen oprichten, in samenwerking met een Europees orgaan. De Europese instellingen en de lidstaten moeten deelnemen aan de financiering van deze onderzoeksprogramma's.

Onafhankelijke deskundigen uit verschillende kennisvelden (psychologie, neurologie, cognitieve wetenschappen, sociologie enz.) zouden nauw kunnen samenwerken met deskundigen die al rond dit onderwerp werken binnen de Europese instellingen en met de belanghebbenden uit de particuliere sector. Dit kan gebeuren via een gespecialiseerde Europese vereniging die regelmatig bijeenkomt.

Hoe

Dit onderzoeksprogramma zou moeten groeien samen met de ontwikkeling van de virtuele werelden. Industriële actoren die deze technologieën op de markt brengen, moeten hier verplicht aan samenwerken. Industriële actoren kunnen ook hun eigen onderzoeksprogramma's hebben die door de Europese Unie worden gemonitord en geëvalueerd. De resultaten moeten toegankelijk zijn voor het publiek en transparant zijn.

Rechtvaardiging

Steun deze aanbeveling. We mogen de fouten uit het verleden niet herhalen, we hebben onderzoek nodig om inzicht te krijgen in de impact van virtuele werelden op onze gezondheid.

Aanbeveling 15

Indicatoren voor gezonde, inclusieve, transparante en duurzame virtuele werelden

Wat

Wij bevelen aan indicatoren in te voeren waarmee de sociale, ecologische, geestelijke en lichamelijke gezondheidseffecten van het gebruik van virtuele werelden kunnen worden gemeten.

Wie

Deskundigen uit verschillende vakgebieden zouden de resultaten van onderzoeksprogramma's kunnen gebruiken om indicatoren op te stellen. Een raad van deskundigen zou op basis van deze indicatoren aanbevelingen formuleren die beantwoorden aan de Europese normen voor professioneel en individueel gebruik, om de Europese instellingen te begeleiden bij de omzetting ervan in beleid.

De instellingen van de Europese Unie zouden de indicatoren kunnen gebruiken om beleidsrichtlijnen op te stellen waarmee de lidstaten op nationaal niveau regelgeving voor professioneel en individueel gebruik kunnen toepassen. Deze beleidslijnen kunnen worden geïnspireerd op wat er op andere beleidsterreinen is gedaan (bv. waarschuwingen voor tabak, alcohol en drugs).

Belangrijke belanghebbenden in de sector (bv. bedrijven) moeten deze Europese normen in acht nemen.

Hoe

Deze indicatoren moeten met de tijd met behulp van onderzoek evolueren en zorgen voor transparante verspreiding en open toegang tot informatie. Deze indicatoren kunnen bijdragen tot de invoering van certificeringsnormen waaraan bedrijven moeten voldoen wanneer zij diensten verlenen (met bijzondere



aandacht voor gezondheid). Dit is relevant voor bedrijven die instrumenten voor de metaverse aanbieden en voor alle andere bedrijven zodat hun werknemers virtuele werelden veilig en professioneel kunnen gebruiken.

Rechtvaardiging

Steun deze aanbeveling, want geletterdheid en bewustmaking kunnen ons redden van de potentiële bedreigingen als gevolg van de uitbreiding van virtuele werelden.

Thema: Informatie-uitwisseling en bewustmaking

Aanbeveling 16

Virtuele werelden zetten zich in voor onderwijs en bewustmaking — “You, me and the metaverse”

Wat

Wij bevelen een richtsnoer aan over hoe men een digitale burger moet zijn — goede regels voor het gedrag in virtuele werelden.

Wie

De EU moet richtsnoeren opstellen met behulp van een panel van deskundigen uit verschillende vakgebieden, onderzoekers/universiteiten, bedrijven, nationale overheden en de gebruikers van de metaverse. De rol van elke actor is als volgt:

- EU: een panel van deskundigen oprichten om richtsnoeren op te stellen en hierover een openbaar debat te houden, en de burgers bij dit debat betrekken.
- Nationale overheden: moeten ervoor zorgen dat de richtsnoeren in het onderwijs worden gebruikt en moeten bekendheid geven aan deze richtsnoeren.
- Onderzoekers/universiteiten: volgen de ontwikkeling en doen aanbevelingen.
- Bedrijven: volgen de richtsnoeren om de veiligheid van de gebruikers te waarborgen.
- Gebruikers van de metaverse: burgers moeten zich actief opstellen in het debat en bij de ontwikkeling van richtsnoeren en beleidslijnen.

Hoe

- De richtsnoeren moeten onder meer de volgende (nog te ontwikkelen) punten omvatten: Wat is de metaverse en hoe kan deze worden gebruikt?
- Hoe kan het delen van bepaalde gegevens worden voorkomen (cookies enz.)?
- Onjuiste informatie vermijden
- Welke verplichting hebt u om correcte informatie te verstrekken?
- Hoe kan schade aan het milieu worden voorkomen?
- De rechten die u hebt en hoe u deze kunt verdedigen (wat zijn de mogelijkheden)
- De mogelijke gezondheidsrisico's

De richtsnoeren moeten op verschillende manieren worden verspreid: via formeel onderwijs en bewustmakingsacties.



Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Aanbeveling 17

Mijn gegevens zijn niet jouw gegevens (richtlijn) — “De juiste gegevens in de juiste handen”

Wat

Wij bevelen “algemene voorwaarden” aan voor bedrijven voor de manier waarop zij de beveiliging van persoonsgegevens en de transparantie voor burgers waarborgen.

Wie

De EU moet zorgen voor een kader voor virtuele werelden en gegevensbescherming en transparantie.

- EU: moet een rechtshandeling opstellen specifiek voor virtuele werelden (indien deze nog niet onder wetgeving vallen).
- Nationale overheden: moeten de richtlijn uitvoeren en toezien op een betere naleving door bedrijven.
- Onderzoekers/universiteiten: juridische, economische, ethische en mensenrechtensdeskundigen moeten worden betrokken om inzichten en input te geven.
- Bedrijven: moeten de bestaande en nieuwe kaders volgen en naleven.
- Gebruikers van de metaverse: burgers moeten zich actief opstellen in het debat en bij de ontwikkeling van beleidslijnen.

Hoe

Wij hebben een rechtshandeling van de EU nodig over het soort persoonsgegevens dat bedrijven kunnen verzamelen en gebruiken, en over de manier waarop zij moeten meedelen wat zij ermee doen.

De bedrijven moeten mensen hierover op een korte, duidelijke en begrijpelijke (voor iedereen toegankelijke) manier informeren. Zij moeten informatie verstrekken over:

- welke gegevens worden verzameld;
- of en hoe de gegevens worden verwijderd;
- hoe lang zij de gegevens bewaren;
- hoe en waar de gegevens worden opgeslagen;
- flexibiliteit over welke gegevens u wilt delen om de online platformen te gebruiken.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Thema: Digitale identiteit in virtuele werelden

Aanbeveling 18

Ontwikkeling van de digitale infrastructuur

**Wat**

Wij bevelen aan gelijke toegang tot digitale technologieën te waarborgen door een verreichend ontwikkelingsplan voor de infrastructuur uit te voeren. Dit plan moet gericht zijn op betaalbare en financieel toegankelijke ontwikkeling voor iedereen.

Wie

Wij hopen dat alle EU-burgers in de toekomst toegang hebben tot gratis en goede internettoegang die door particuliere bedrijven wordt geleverd. Indien dit niet het geval is, bijvoorbeeld in plattelandsgebieden waar het voor particuliere bedrijven niet rendabel is, moet de EU het initiatief nemen en een internetverbinding aanbieden.

Hoe

De EU moet investeren in de opleiding van technici, zodat we de juiste en nodige arbeidskrachten hebben om internettoegang voor iedereen te implementeren en tot stand te brengen. De aanbeveling moet tegen 2031 volledig zijn uitgevoerd, maar tot dan moeten we ook bepaalde subdoelen hebben. Bijvoorbeeld het doel om internet te hebben in alle grote steden, in alle onderwijsinstellingen enz.

Rechtvaardiging

Om een Europese virtuele wereld tot stand te brengen, is het uitgangspunt om te zorgen voor gelijke verbindingen voor elke Europese burger. Daarvoor is op EU-niveau een ontwikkelingsplan voor de digitale infrastructuur noodzakelijk.

De belangrijkste uitdaging is het delen van de verantwoordelijkheid tussen de EU en de lidstaten. Moet de EU of moeten de lidstaten dit plan financieren en uitvoeren?

Bovendien is een strak tijdschema noodzakelijk om de wensen in de praktijk om te zetten, en dus heeft de groep besloten 2031 als uiterste datum vast te stellen.

Aanbeveling 19**De EU moet regelgeving ontwikkelen over digitale identiteit en over wanneer het recht op anonimiteit van burgers wordt toegestaan en gewaarborgd****Wat**

Op EU-niveau moet er een verordening komen over wanneer mensen hun identiteit moeten tonen en wanneer ze anoniem kunnen zijn in de digitale wereld. Als we het hebben over amusement, vrijetijdsbesteding of onderzoek, moet het mogelijk zijn om anoniem te zijn. Wanneer het echter van cruciaal belang is om de identiteit van iemand te kennen, moet het verplicht zijn dat mensen zich legitimeren met een digitale identificatie. Bijvoorbeeld bij het overmaken van geld, bij het verwijzen naar overheidsdiensten of bij het kopen van specifieke goederen waarvoor een vergunning of een leeftijdsgrens wordt gevraagd.

Wie

De EU moet een verordening uitvoeren die in overeenstemming is met mondiale trends, en de serviceproviders moeten deze naleven.



De EU moet op internationaal en diplomatiek niveau werken om het bewustzijn met andere regionale organisaties te delen. De lidstaten moeten toezicht houden op deze ontwikkeling en verslag uitbrengen over mogelijke inbreuken.

Hoe

Het is moeilijk om te visualiseren hoe deze belangrijke aanbeveling kan worden uitgevoerd. Daarom moet de EU eerst onderzoek naar dit onderwerp steunen. Bovendien hebben de burgers behoefte aan voorlichting wat anonimiteit inhoudt en hoe onze gegevens worden gebruikt. Daarnaast is het belangrijk dat er een aantal gevolgen/sancties zijn als serviceproviders de regelgeving overtreden.

Rechtvaardiging

De kwestie inzake anonimiteit is van cruciaal belang voor de groep. Anonimiteit is echter een erg brede kwestie die vertaald moet worden naar verschillende situaties. Daarom is een bepaalde mate van flexibiliteit en aanpasbaarheid noodzakelijk, zodat vrijheid, vriendelijkheid en transparantie wordt behouden.

Thema: Connectiviteit en toegang tot virtuele werelden

Aanbeveling 20

Toegang voor iedereen — niemand mag achterblijven

Wat

Wij bevelen aan dat alle EU-burgers technische en procedurele toegang hebben tot en gebruik kunnen maken van de mogelijkheden van de metaverse, overeenkomstig hun behoeften, wensen en belangen.

Wie

Wij willen dat de metaverse wordt vormgegeven door geïnformeerde samenwerking tussen overheden, particuliere entiteiten en het maatschappelijk middenveld. De EU moet de verantwoordelijkheid op zich nemen om gelijke kansen voor alle EU-burgers in de metaverse te waarborgen.

Hoe

We hebben institutionele en wettelijke kaders nodig die het veilige gebruik en de bescherming van burgerrechten waarborgen.

Toegankelijkheid is een gedeelde verantwoordelijkheid van overheidsinstanties, particuliere entiteiten en de brede maatschappij. De drie actoren moeten voortdurend samen de implicaties van de metaverse onderzoeken om passende kaders in stand te houden.

De EU moet ervoor zorgen dat de metaverse evolueert in overeenstemming met de behoeften van alle burgers (met inbegrip van gemarginaliseerde groepen, minderheden enz.).

Wij bevelen aan dat elke EU-burger toegang krijgt tot de juiste vaardigheden en apparatuur om de metaverse gemakkelijk te kunnen gebruiken.

Iedereen moet de vrijheid hebben om al dan niet deel te nemen aan burgerplatformen in de metaverse, zonder risico op uitsluiting.

Rechtvaardiging

De kern van deze aanbeveling is gelijkwaardigheid en gelijkheid, fundamentele waarden van democratische samenlevingen.

In deze aanbeveling wordt rekening gehouden met verschillende aspecten in verband met toegankelijkheid.

Aanbeveling 21

Rechtskaders voor transparantie en bescherming van iedereen in de metaverse — prioriteit geven aan kwetsbare groepen

Wat

Wij bevelen duidelijke rechtskaders aan op basis van voortdurend onderzoek naar een veilig en positief gebruik van de metaverse.

Wie

De juridisch deskundigen van de EU en EU-technocraten.

Hoe

Deze kaders moeten kwetsbare groepen (kinderen, ouderen, achtergestelde personen) beschermen tegen manipulatie en bedreigingen. Deze kaders moeten gebaseerd zijn op de behoefte aan wettelijke bepalingen, zoals vastgesteld door de werkgroepen.

De kaders moeten bepalingen bevatten voor lopend onderzoek naar de positieve en negatieve effecten van de metaverse, met inbegrip van, maar niet beperkt tot:

- angst voor verslaving;
- gevolgen voor de gezondheid;
- angst van sommige groepen/regio's om buiten de boot te vallen of achter te blijven;
- gevolgen voor de arbeidsmarkten.

Transparantie en bescherming moeten tot uiting komen in de investeringen die door de EU worden ondersteund.

Rechtvaardiging

De bescherming van burgers is enorm belangrijk — de veiligheid waarborgen van:

- onszelf,
- onze identiteit,
- degenen die kwetsbaar zijn.

Veiligheid moet onze prioriteit zijn.

Het is van essentieel belang dat de rechten van alle mensen worden beschermd, vooral als het gaat om kwetsbare personen.

Goede regels minimaliseren het risico op criminele en schadeveroorzakende activiteiten in de metaverse.

De verordening van de EU kan wereldwijd een voorbeeld/norm zijn.

Thema: Internationale samenwerking en normen

Aanbeveling 22

EU-labels/-certificaten op applicaties voor virtuele werelden

Wat

Wij bevelen de EU aan om gemakkelijk te begrijpen en toegankelijke labels/certificaten voor de applicaties voor virtuele werelden in te voeren, om ervoor te zorgen dat deze veilig en betrouwbaar zijn.

Wie

De EU, in samenwerking met belanghebbenden zoals onderzoekers, deskundigen, bedrijven/rechtspersonen en lokale overheden.

Hoe

Gestandaardiseerde labels/certificeringen invoeren voor applicaties voor virtuele werelden in de hele Europese Unie om gebruikers te beschermen. Door middel van labels/certificeringen moeten mensen worden geïnformeerd over de veiligheid, beveiliging en betrouwbaarheid van de applicatie.

Het label/certificaat moet eenvoudig te begrijpen zijn (bijvoorbeeld smileys, letters: A-B-C-D). Het is belangrijk dat elke gebruiker in kennis wordt gesteld van het label/certificaat van een applicatie voordat de toepassing wordt gebruikt. Het label/certificaat moet dienen als leidraad voor mensen, op basis waarvan mensen vrij moeten kunnen kiezen of zij de applicatie al dan niet willen gebruiken. We moeten de labels/certificeringen zo nodig sectorspecifiek maken.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Aanbeveling 23

De EU als sterke speler/pionier in de virtuele werelden

Wat

Wij bevelen de EU-lidstaten aan zich te verenigen om een sterke gemeenschappelijke speler/pionier te worden in het controleren, overzien en reguleren van virtuele werelden, om onze democratische waarden te behouden en te verspreiden naar andere landen.

Wie

De Europese Commissie in samenwerking met belanghebbenden.

Hoe

De EU moet een pionier worden door het kader voor virtuele werelden te creëren op basis van onze democratische waarden. Door een kader tot stand te brengen dat welvaart in de EU creëert, zal het als model dienen voor andere regio's en landen. De EU moet stimulansen creëren om duurzaamheid en groei te



ondersteunen en te stimuleren. De EU moet eensgezind samenwerken om een voorbeeld te worden voor andere landen en regio's. Daarnaast moet de EU belemmeringen voor deelname in virtuele werelden wegnemen, zoals het creëren van voldoende en betrouwbare infrastructuur.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Beoordeling van de aanbevelingen

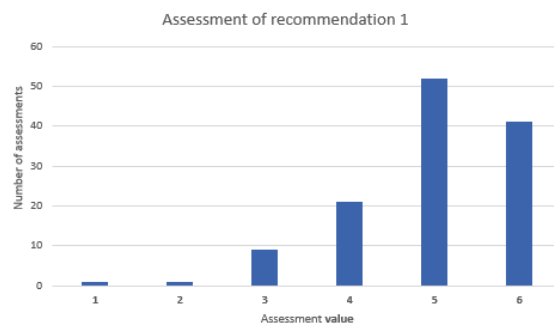
De burgers hebben alle aanbevelingen op een schaal van 1 tot 6 beoordeeld. De waarde 1 betekent "Ik ben het er niet mee eens/ik steun de aanbeveling niet" en 6 betekent "Ik ben het er helemaal mee eens/ik steun de aanbeveling volledig".

Nr.	Aanbeveling	Gemiddelde
1	Arbeidsmarkten in de Europese virtuele werelden	5,0
2	Opzetten van geharmoniseerde opleidingen voor het werken in de virtuele werelden	5,0
3	Regelmatige evaluatie van bestaande EU-richtsnoeren over virtuele werelden	4,8
4	Financiële ondersteuning voor de ontwikkeling van virtuele werelden	4,8
5	Participatiefora voor gezamenlijke ontwikkelingen, regelgeving en normen	4,8
6	Certificering van bedrijven en personen die virtuele werelden gebruiken	4,8
7	Gebruikersvriendelijke "hal" of "poort" in de metaverse waar toestemming kan worden gegeven voor het gebruik van de geselecteerde gegevens	5,0
8	Een politie die kan optreden en bescherming kan bieden in de virtuele werelden	4,8
9	Artificiële intelligentie als ondersteuning voor de politie in virtuele werelden	4,1
10	Opleiding voor leraren over virtuele werelden en digitale instrumenten	5,5
11	Vrije toegang tot informatie over digitale instrumenten en tot virtuele werelden voor alle EU-burgers	5,3
12	Naar circulaire virtuele werelden: rechten en verantwoordelijkheid van burgers en bedrijven	4,8
13	Groene virtuele werelden met hernieuwbare en transparante energie	4,8
14	Virtuele werelden — laten we samen verantwoordelijk bouwen aan een gezonde toekomst!	5,3
15	Indicatoren voor gezonde, inclusieve, transparante en duurzame virtuele werelden	5,0

16	Virtuele werelden zetten zich in voor onderwijs en bewustmaking — “You, me and the metaverse”	5,1
17	Mijn gegevens zijn niet jouw gegevens (verordening) — “De juiste gegevens in de juiste handen”	5,3
18	Ontwikkeling van de digitale infrastructuur	5,3
19	De EU moet regelgeving ontwikkelen over digitale identiteit en over wanneer het recht op anonimiteit van burgers wordt toegestaan en gewaarborgd	5,4
20	Toegang voor iedereen — niemand mag achterblijven	4,9
21	Rechtskaders voor transparantie en bescherming van iedereen in de metaverse — prioriteit geven aan kwetsbare groepen	4,9
22	EU-labels/-certificaten op applicaties voor virtuele werelden	5,2
23	De EU als sterke speler/pionier in de virtuele werelden	5,0

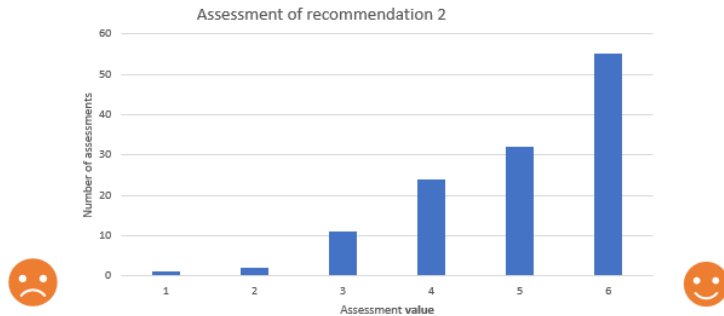
Recommendation 1

LABOUR MARKETS IN THE EUROPEAN VIRTUAL WORLDS



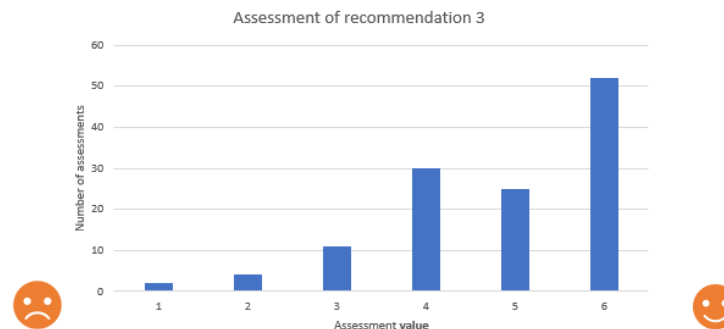
Recommendation 2

CREATION OF HARMONISED
TRAINING FOR WORK IN THE
VIRTUAL WORLDS



Recommendation 3

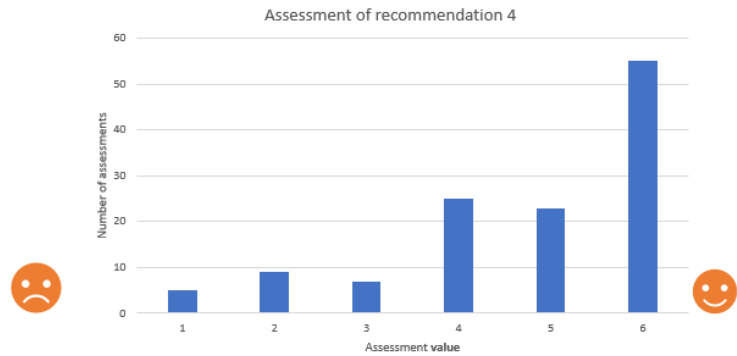
REGULAR REVIEW OF EXISTING
RELEVANT EU-GUIDELINES TO
VIRTUAL WORLDS



Recommendation 4

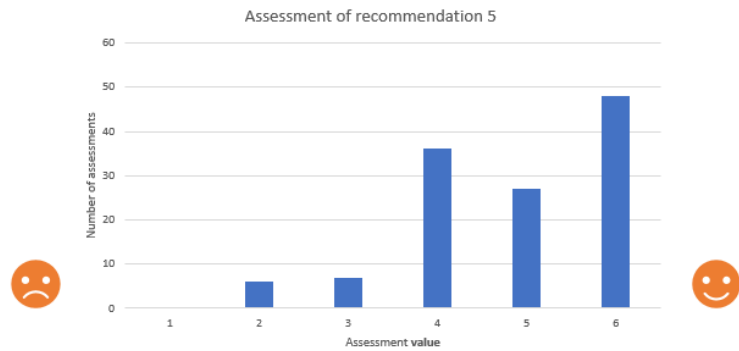
FINANCIAL SUPPORT FOR THE DEVELOPMENT OF VIRTUAL WORLDS

Average
4,8



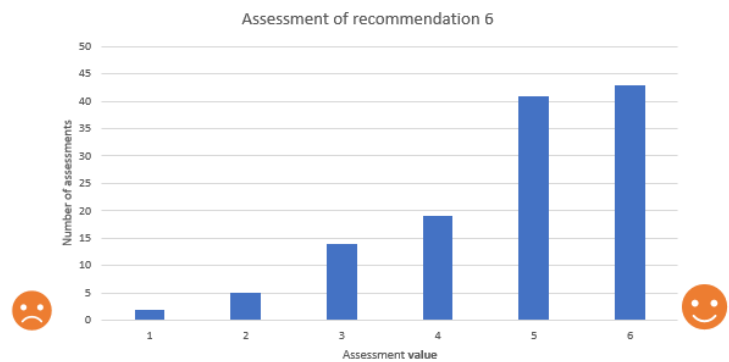
Recommendation 5

PARTICIPATORY FORUMS FOR JOINT DEVELOPMENTS, REGULATIONS AND STANDARDS



Recommendation 6

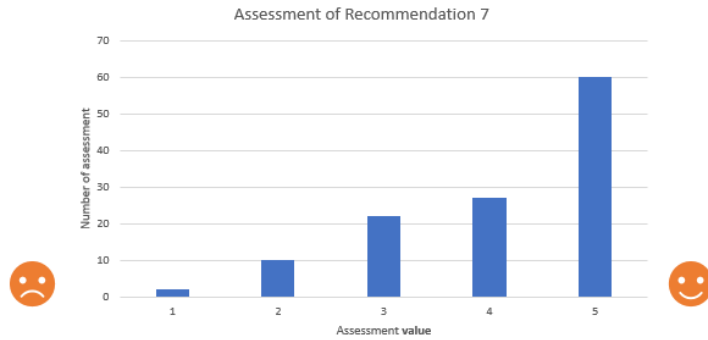
COMPANY AND USER CERTIFICATION FOR THE VIRTUAL WORLDS



Recommendation 7

USER-FRIENDLY 'HALLWAY', OR
'GATE' IN THE METAVERSE TO OPT-
IN TO SELECTED DATA USAGE

Average
5,0

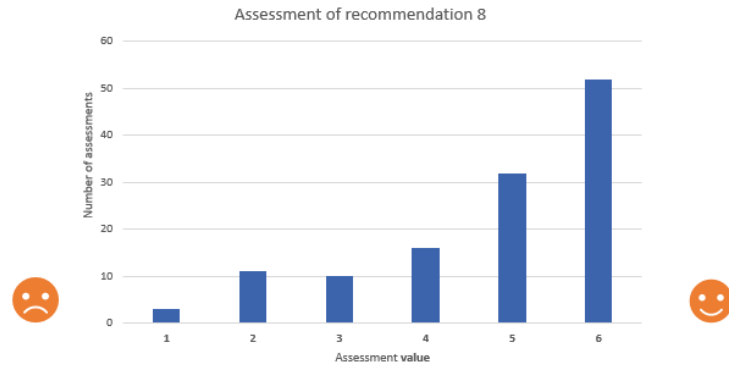


Recommendation 8

A POLICE TO ACT AND PROTECT IN THE VIRTUAL WORLDS



Average
4,8

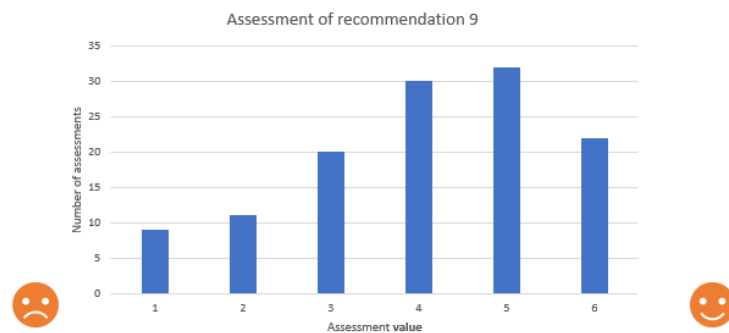


Recommendation 9

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A SUPPORT FOR THE POLICE IN VIRTUAL WORLDS

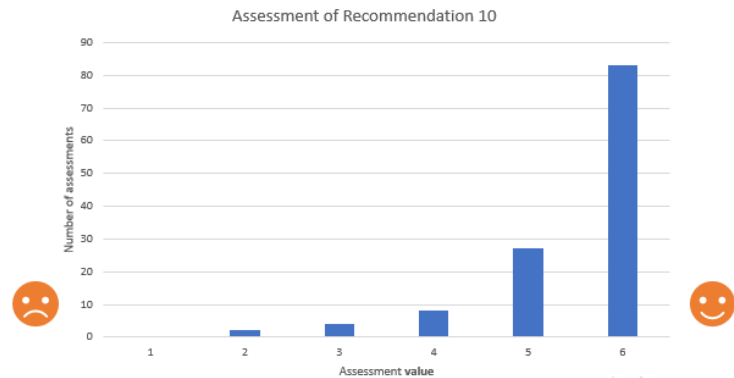


Average
4,1



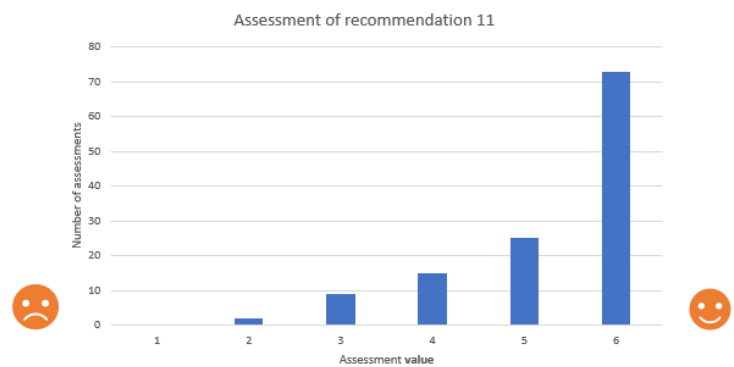
Recommendation 10

TEACHER TRAINING ON VIRTUAL WORLDS AND DIGITAL TOOLS



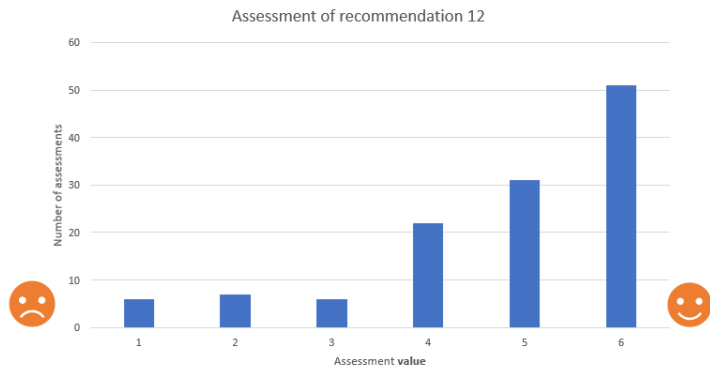
Recommendation 11

FREE ACCESS TO INFORMATION ABOUT DIGITAL TOOLS AND TO VIRTUAL WORLDS FOR ALL EU CITIZENS



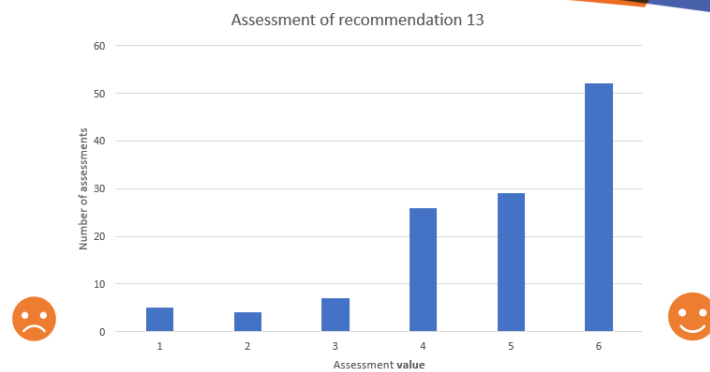
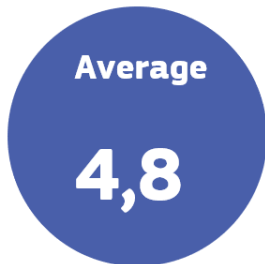
Recommendation 12

FOR CIRCULAR VIRTUAL WORLDS: RIGHTS AND RESPONSIBILITY OF CITIZENS AND INDUSTRIES



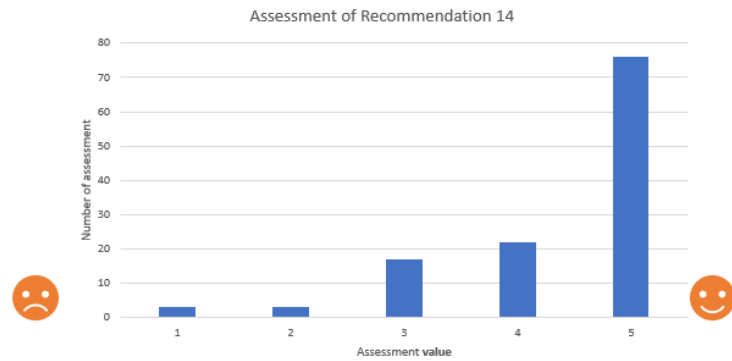
Recommendation 13

GREEN VIRTUAL WORLDS WITH RENEWABLE AND TRANSPARENT ENERGY



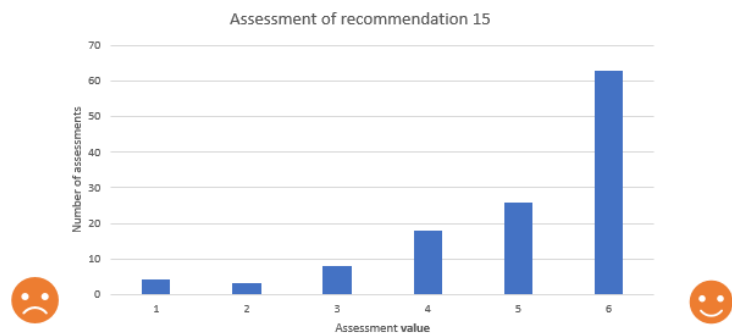
Recommendation 14

VIRTUAL WORLDS, LET'S BUILD A HEALTHY FUTURE TOGETHER RESPONSIBLY!



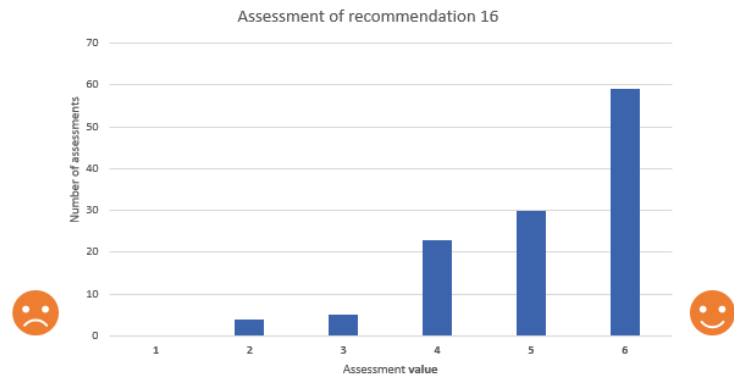
Recommendation 15

INDICATORS FOR HEALTHY, INCLUSIVE, TRANSPARENT AND SUSTAINABLE VIRTUAL WORLDS



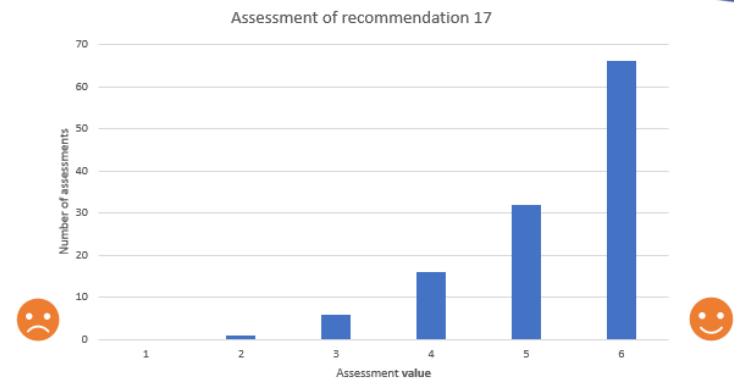
Recommendation 16

VIRTUAL WORLDS ACT ON EDUCATION AND AWARENESS RAISING - 'YOU, ME AND THE METAVERSE'



Recommendation 17

MY DATA IS NOT YOUR DATA ACT - 'THE RIGHT DATA IN THE RIGHT HANDS'

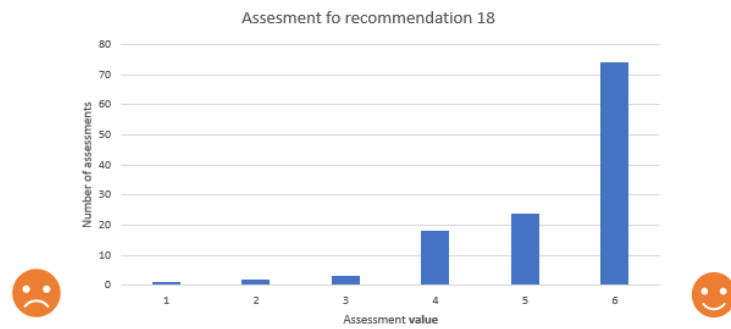


Recommendation 18

DIGITAL INFRASTRUCTURE DEVELOPMENT



Average
5,3

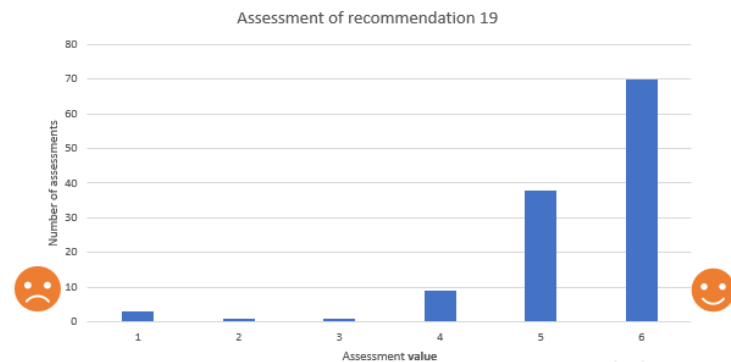


Recommendation 19

EU NEEDS TO DEVELOP REGULATIONS ON DIGITAL IDENTITY AND ON WHEN TO ALLOW AND SECURE CITIZENS' RIGHT TO BE ANONYMOUS

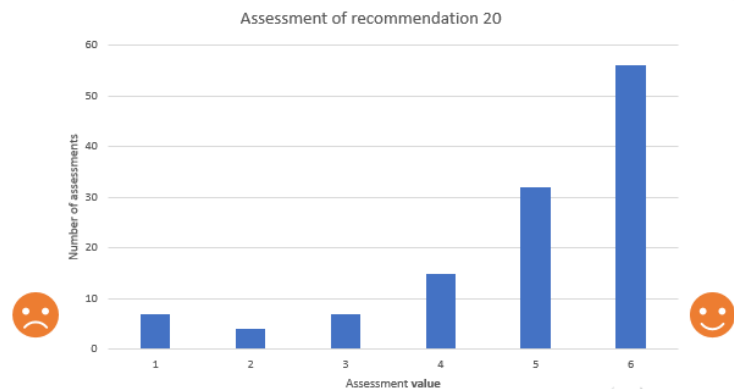


Average
5,4



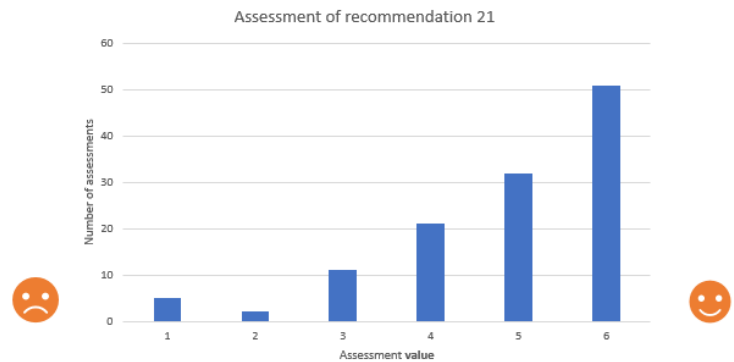
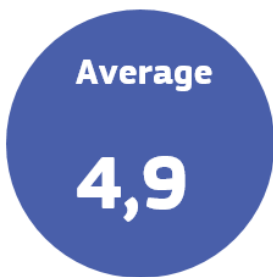
Recommendation 20

ACCESSIBILITY FOR ALL - NO ONE LEFT BEHIND



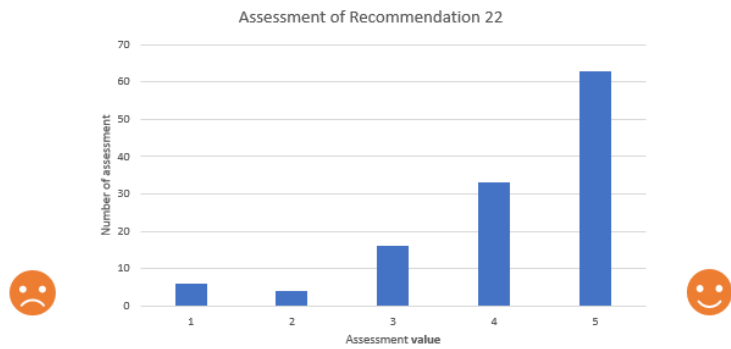
Recommendation 21

LEGAL FRAMEWORKS FOR TRANSPARENCY AND PROTECTION OF EVERYONE IN THE METAVERSE - PRIORITISING VULNERABLE GROUPS



Recommendation 22

EU LABELS/CERTIFICATES ON VIRTUAL WORLD APPLICATIONS



Recommendation 23

EU AS A STRONG PLAYER/PIONEER IN THE VIRTUAL WORLDS

