



Europees burgerpanel over virtuele werelden

Eindverslag

Manuscript voltooid in juli 2023

Dit document mag niet als officieel standpunt van de Europese Commissie worden beschouwd.

Luxemburg: Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2023



© Europese Unie, 2023

Het beleid ten aanzien van hergebruik van documenten van de Europese Commissie is vastgelegd in Besluit 2011/833/EU van de Commissie van 12 december 2011 betreffende het hergebruik van documenten van de Commissie (PB L 330 van 14.12.2011, blz. 39). Tenzij anders vermeld, is hergebruik van dit document toegestaan krachtens een Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)-licentie (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Dit betekent dat hergebruik is toegestaan, mits de bron correct wordt aangegeven en eventuele wijzigingen worden vermeld.

Alle foto's © Europese Unie

Print	ISBN 978-92-68-06583-9 doi:10.2775/595670	NA-09-23-365-NL-C
PDF	ISBN 978-92-68-06598-3 doi:10.2775/008644	NA-09-23-365-NL-N

INHOUD

1. Inleiding.....	2
2. Belangrijkste kenmerken van het Europees burgerpanel over virtuele werelden	5
2.1. Willekeurige selectie en demografische kenmerken van de deelnemers aan het panel.....	6
2.2. Stuurgroep	9
2.3. Kenniscomité	10
2.4. Kennis- en informatiecentrum.....	11
2.5. Sprekers en exposanten.....	11
2.6. Hoofdmoderatoren.....	13
2.7. Facilitators	14
2.8. Waarnemers.....	15
3. Methodologisch kader en individuele sessies.....	18
3.1. Methodologisch kader	19
3.2. Sessie 1: procedure en resultaten.....	20
3.3. Sessie 2: procedure en resultaten.....	24
3.4. Sessie 3: procedure en resultaten.....	28
4. Volgende stappen	33
Bijlagen: Resultaten.....	36
1. Burgerwaarden en volledige aanbevelingen	37
2. Aanbevelingen	38
3. Beoordeling van de aanbevelingen.....	61



1. Inleiding



De Europese Commissie heeft in 2023 drie Europese burgerpanels gehouden en in één daarvan werd het onderwerp “virtuele werelden” besproken. Elk van de panels bracht maximaal 150 willekeurig geselecteerde burgers uit alle 27 EU-lidstaten bijeen om te beraadslagen en aanbevelingen te doen in de aanloop naar belangrijke voorstellen van de Commissie. De panels maken de toezegging waar die is gedaan in de mededeling van de Commissie van 17 juni 2022 “Conferentie over de toekomst van Europa: van visie tot concrete actie” ⁽¹⁾ en door voorzitter Von der Leyen tijdens de Staat van de Unie van 2022.

Het Europees burgerpanel over virtuele werelden was het tweede panel dat werd ingesteld, met drie sessies op 24 tot en met 26 februari, 10 tot en met 12 maart en 21 tot en met 23 april 2023. Virtuele werelden maken deel uit van een bredere overgang naar Web 4.0. Zij bieden een nieuw soort online-ervaring door middel van “virtuele”, “gemengde” of “toegevoegde” realiteit. Veel mensen denken dat Web 4.0, te beginnen met virtuele werelden, een innovatie kan zijn die vergelijkbaar is met de opkomst van het internet en waarmee de manier waarop wij in de toekomst werken en met elkaar in contact komen, wordt veranderd. De afgelopen paar jaar — en met name sinds de COVID-19-pandemie — hebben tal van publieke en particuliere actoren massaal geïnvesteerd in deze “uitgebreide realiteit”, waardoor veranderingen op onze werkplekken en in onze persoonlijke gewoonten worden versneld.

Ondanks deze toegenomen aandacht zal een dergelijke transformatie niet van de ene op de andere dag plaatsvinden. Het zal vele jaren duren voordat virtuele werelden zich ontwikkelen tot een hoogwaardige, realistische digitale omgeving, en het is nog niet duidelijk hoe virtuele

werelden eruit kunnen en moeten komen te zien. De Europese Unie (EU) en haar lidstaten zijn vastbesloten het potentieel van deze transformatie optimaal te benutten en niet alleen de geboden kansen, maar ook de risico's en uitdagingen die zij met zich meebrengt te begrijpen, en tegelijkertijd de rechten van de Europese burgers te beschermen. In dit verband werden de deelnemers aan het Europees burgerpanel over virtuele werelden uitgenodigd om de volgende vraag te beantwoorden: **“Welke visie, beginselen en acties moeten als leidraad dienen voor de ontwikkeling van wenselijke en eerlijke virtuele werelden?”** Meer in het bijzonder werd de burgers verzocht een reeks leidende beginselen en acties voor de ontwikkeling van virtuele werelden in de EU te ontwikkelen.

Het panel heeft overlegd over een breed scala aan kwesties in verband met de kansen en uitdagingen die virtuele werelden met zich meebrengen. De beginselen en aanbevelingen worden en zullen worden meegenomen in de mededeling van de Commissie “Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie” en het begeleidende werkdocument van de diensten van de Commissie.

Op basis van informatiemateriaal, input van deskundigen en debatten in werkgroepen en plenaire vergaderingen hebben de deelnemers aan het Europees burgerpanel over virtuele werelden kwesties in kaart gebracht en prioriteit gegeven aan kwesties die van belang zijn voor het nieuwe beleidsvoorstel van de Commissie. In dit verslag wordt een overzicht gegeven van de belangrijkste kenmerken van het Europees burgerpanel over virtuele werelden en worden het methodologische kader, de manier waarop de debatten mogelijk werden gemaakt, de resultaten van de drie sessies en de volgende stappen beschreven.

⁽¹⁾ Mededeling van de Commissie “Conferentie over de toekomst van Europa: van visie tot concrete actie” (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Belangrijkste kenmerken van het Europees burgerpanel over virtuele werelden

2.1. WILLEKEURIGE SELECTIE EN DEMOGRAFISCHE KENMERKEN VAN DE DEELNEMERS AAN HET PANEL

De deelnemers aan het burgerpanel werden willekeurig geselecteerd om een eerlijke, consistente en betrouwbare aanpak voor de selectie van personen, zoals nodig is voor dergelijke participatieprocessen, te waarborgen. De selectie werd uitgevoerd door **Kantar Public**, met de steun van 27 nationale selectiebureaus. In de meeste landen werden de deelnemers telefonisch geselecteerd (computerondersteunde telefonische interviews) door

middel van steekproeven op basis van willekeurige telefoonnummers. In sommige andere landen werd echter gebruikgemaakt van rechtstreeks persoonlijk contact (computerondersteunde individuele interviews) of willekeurige selectie uit een probabilistisch onlinepanel (alleen Luxemburg). Het gemiddelde aanvaardingspercentage in de EU was 4,46 % en varieerde van lidstaat tot lidstaat.

Tabel 1: Aantal deelnemers aan het panel per lidstaat

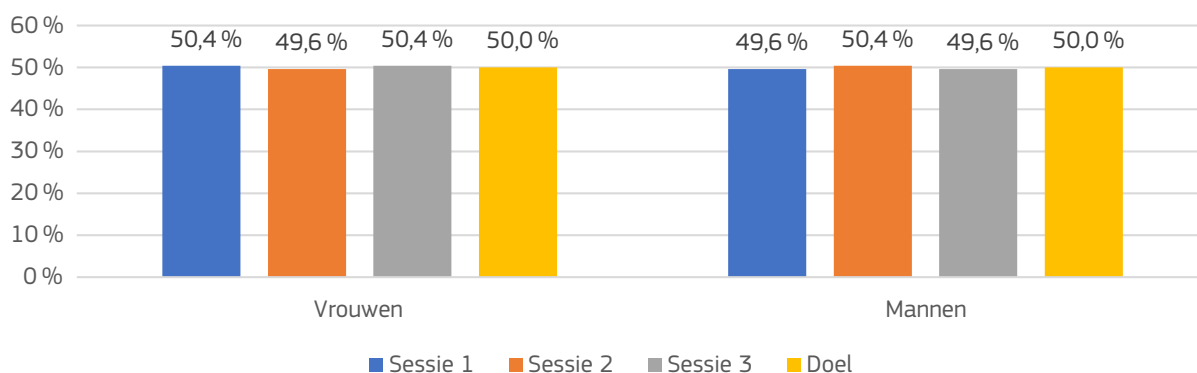
LAND	BEOOGD AANTAL DEELNEMERS PER SESSIE	WERKELIJK AANTAL DEELNEMERS PER SESSIE		
		Sessie 1	Sessie 2	Sessie 3
België	5	5	5	4
Bulgarije	4	3	4	4
Tsjechië	5	5	5	5
Denemarken	3	3	3	3
Duitsland	19	18	16	13
Estland	2	2	2	1
Ierland	3	3	2	3
Griekenland	5	5	5	4
Spanje	12	11	11	11
Frankrijk	15	14	12	12
Kroatië	2	2	2	2
Italië	15	13	13	12
Cyprus	2	2	2	2
Letland	2	2	2	2
Litouwen	2	2	2	2
Luxemburg	2	1	1	0
Hongarije	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Nederland	6	6	6	5
Oostenrijk	4	4	4	4
Polen	10	10	10	10
Portugal	5	2	2	2
Roemenië	7	7	7	7
Slovenië	2	2	2	2
Slowakije	3	2	2	2
Finland	3	3	3	3
Zweden	5	5	5	5
Totaal	150	139	135	127

Tabel 1 geeft een overzicht van het beoogde aantal deelnemers aan het burgerpanel in alle EU-lidstaten (landenquota) en het werkelijke aantal deelnemers per sessie. Het doel was een mate van vertegenwoordiging van de EU-lidstaten te bereiken die in verhouding staat tot de omvang van hun bevolking, in evenwicht met ten minste twee burgers per land ⁽²⁾. Met andere woorden, er werden hoge streefaantallen vastgesteld voor landen met een grote bevolking, zoals Duitsland (19 burgers), terwijl uit Malta en Luxemburg elk twee burgers werden uitgenodigd. Over het algemeen was er een hoge opkomst, wat in grote lijnen overeenstemde met de gestelde doelen. Voor 23 van de 27 EU-lidstaten werden de streefaantallen voor deelname gehaald. In totaal namen 140 van de 150 uitgenodigde burgers deel aan ten minste één van de sessies.

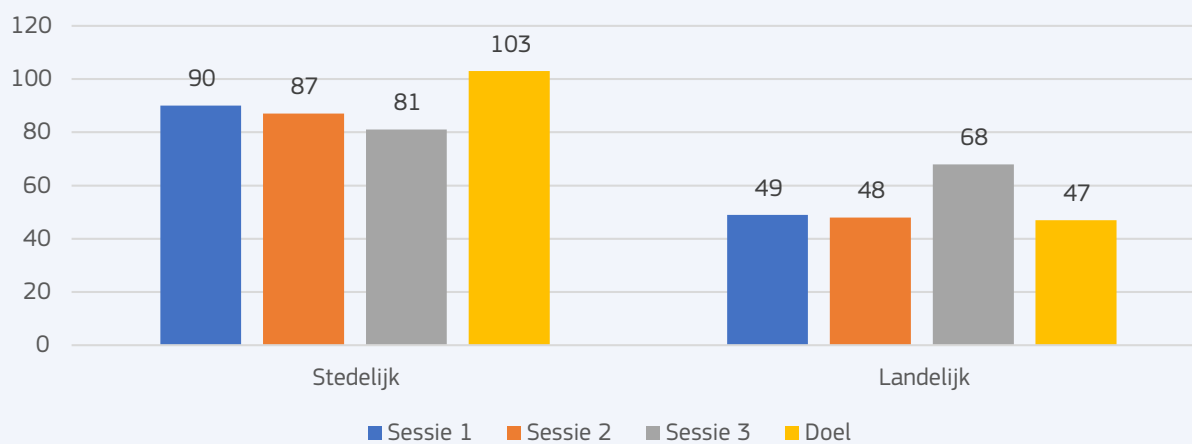
Om ervoor te zorgen dat de diversiteit van de EU-bevolking zo goed mogelijk tot uiting komt in het panel, werden streefpercentages voor het aantal deelnemers vastgesteld op basis van de sociaal-demografische kenmerken in afbeelding 1 (het aandeel deelnemers heeft betrekking op de 140 burgers die ten minste één van de sessies daadwerkelijk hebben bijgewoond). Een uitzondering was de keuze om jongeren te oververtegenwoordigen door een derde van het panel te selecteren van de categorie 16-25 jaar oud, ook al vertegenwoordigt deze leeftijdsgroep minder dan 33 % van de Europese bevolking ⁽³⁾.

Figuur 1: Demografische samenstelling van het panel.

Genderverdeling over sessies



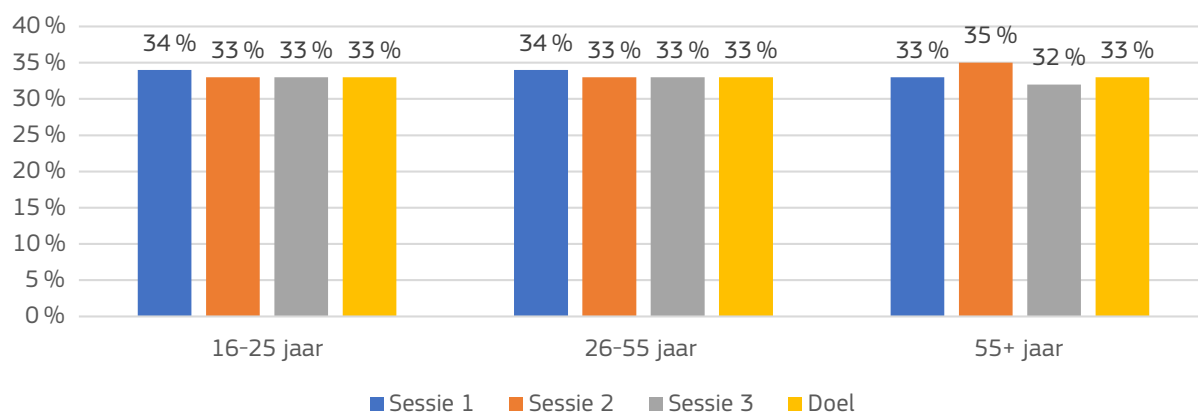
Verdeling van de deelnemers op basis van hun woonplaats



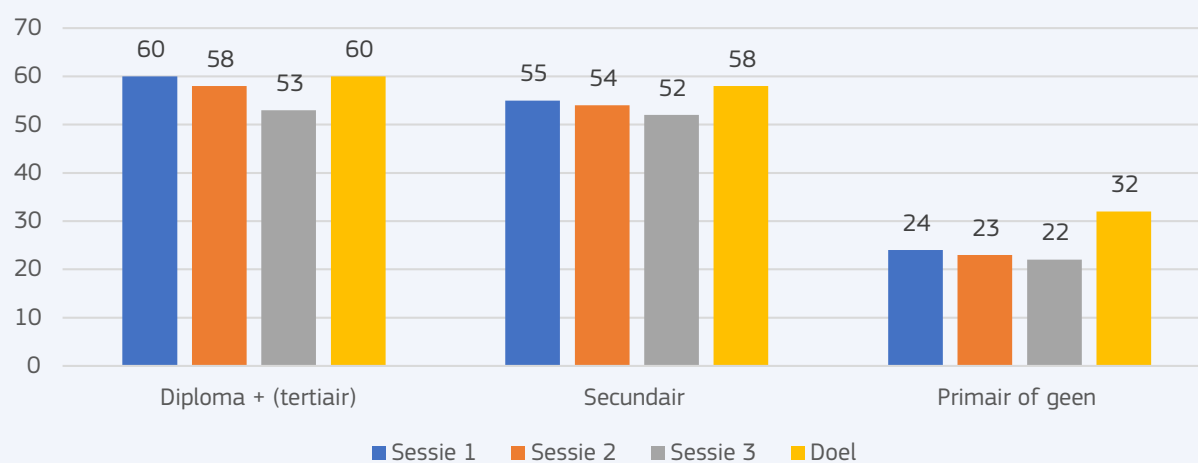
⁽²⁾ De landenquota werden gegenereerd met behulp van het systeem van degressieve evenredigheid, dat ook wordt gebruikt om het aantal zetels per lidstaat in het Europees Parlement te berekenen.

⁽³⁾ Gemiddeld vertegenwoordigt deze leeftijdscategorie 10,6 % van de EU-bevolking (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Leeftijdverdeling over sessies



Verdeling van de deelnemers naar onderwijsniveau





2.2. STUURGROEP

De stuurgroep heeft het Europees burgerpanel over virtuele werelden ontworpen, georganiseerd en geleid. De stuurgroep kwam eenmaal per week bijeen om besluiten te nemen over conceptuele en organisatorische kwesties, waaronder kwesties met betrekking tot de gebruikte methodologie, logistiek en de begroting. De groep bestond uit ambtenaren van de Europese Commissie en contractanten. Van de kant van de Europese Commissie hebben twee directoraten-generaal bijgedragen aan de werkzaamheden van de stuurgroep: het directoraat-generaal Communicatienetwerken, Inhoud en Technologie (DG Connect), dat verantwoordelijk is voor interactieve technologieën en initiatieven in verband met virtuele werelden, waaronder het komende niet-wetgevingsinitiatief, en het directoraat-generaal Communicatie (DG Communicatie), dat zich bezighoudt met de nieuwe fase van burgerbetrokkenheid en meer in het bijzonder verantwoordelijk is voor de methodologie en organisatie van de Europese burgerpanels.

De contractanten werkten samen om deze nieuwe generatie Europese burgerpanels uit te denken en uit te voeren. De burgers werden geselecteerd door **Kantar Public**. **VO Europe** en **MCI** waren verantwoordelijk voor de communicatie met en de bijstand aan de deelnemende burgers en voor alle organisatorische aspecten van de

drie sessies. Daarnaast heeft een internationaal team bestaande uit **Missions Publiques** (Frankrijk), **ifok** (Duitsland), de **Danish Board of Technology Foundation** (Denemarken) en **Deliberativa** (Spanje) deskundigen bijeengebracht om het overlegproces op te zetten en te vergemakkelijken. De partners van het overlegteam hebben hun knowhow gebundeld om samen met DG Communicatie en DG Connect ideeën voor het algemene participatieproces en de methodologie voor elke sessie uit te werken. Het overlegteam was verantwoordelijk voor het opstellen van een conceptnota waarin de opdracht van het panel wordt uiteengezet, samen met DG Connect en DG Communicatie, en voor het oprichten van een adviserend kenniscomité. Bovendien heeft het team, met de steun van DG Connect en het kenniscomité, sprekers geselecteerd en geïnstrueerd die de burgers hebben geholpen meer inzicht in de ingewikkelde kwestie te krijgen en die tijdens de drie sessies vragen van burgers hebben beantwoord. Daarnaast coördineerde het overlegteam de communicatie met de burgers en het ondersteunings-team ter plaatse, voerde het de belangrijkste moderatie uit, bood het ondersteuning aan de werkgroep en hield het toezicht op de verslaglegging over de resultaten.



2.3. KENNISCOMITÉ

De betrokkenheid van het kenniscomité bestaande uit deskundigen op het gebied van virtuele werelden heeft de integriteit van het overlegproces versterkt door de kwaliteit, objectiviteit, diversiteit en begrijpelijkheid van de aan de burgers verstrekte informatie te waarborgen. Het kenniscomité had als taak kennis en deskundigheid te produceren en te verstrekken om een gelijk speelveld voor alle deelnemers te creëren en de besprekingen tussen hen te vergemakkelijken. Dit deed het comité onder meer door een informatiepakket samen te stellen dat vóór de eerste sessie onder de burgers werd verspreid. De feitelijke beleidsinput is ontwikkeld in nauwe samenwerking met de stuurgroep.

Het kenniscomité heeft het overlegteam ook geholpen bij het identificeren van zwakke signalen (bv. het ontbreken van een debat), horizontale aandachtspunten en blinde vlekken in het overleg tussen de burgers (bv. mogelijke overlappingen tussen ideeën en bestaande EU-initiatieven en/of -gebieden waar niet per se aanleiding bestaat voor de voorgestelde maatregelen). De leden van het comité hebben zich ook beziggehouden met factchecking en hebben tijdens en na de sessies vragen van burgers beantwoord, ondersteund door het kennis- en informatiecentrum, waarbij ook andere deskundigen van de Commissie en daarbuiten waren betrokken. Voorts steunden de leden van het kenniscomité het overlegteam bij zijn inspanningen om de tussentijdse resultaten van burgers te bundelen in hoofdcategorieën acties op basis van hun kennis en ervaring met virtuele werelden.

Het kenniscomité bestond uit vijf leden die door de stuurgroep werden geselecteerd aan de hand van de volgende criteria: deskundigheid op een grote verscheidenheid aan kennisgebieden; brede erkenning van hun knowhow en ervaring op dit gebied zowel bij de academische wereld als bij belanghebbenden en collega's; het vermogen om uiteenlopende standpunten over het onderwerp, met inbegrip van eventuele wisselwerkingen, te begrijpen, te erkennen en mee te delen, en diversiteit op het gebied van geslacht nationaliteit en banden. Daarnaast heeft een deskundige van DG Connect inzichten in het EU-beleid verschaft.

De leden van het kenniscomité waren:

- **Fabien Bénétou**, adviseur WebXR;
- **Cathrine Hasse**, Universiteit van Aarhus;
- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Instituut;
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, Europese Commissie, DG Connect;
- **Frank Steinicke**, Universiteit van Hamburg;
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT.

2.4. KENNIS- EN INFORMATIECENTRUM

Het kennis- en informatiecentrum is opgericht om vragen te beantwoorden en te reageren op verzoeken om verduidelijking die burgers tijdens hun beraadslagingen hebben ingediend. De leden van het kennis- en informatiecentrum waren onder andere deskundigen van DG Communicatie en DG Connect, leden van het kenniscomité en andere deskundigen. Tijdens de drie sessies van het Europese burgerpanel over virtuele werelden ontving het kennis- en informatiecentrum meer dan 150 schriftelijke vragen,

waarvan er dertig schriftelijk werden beantwoord tussen de sessies 1 en 2, terwijl de overige vragen rechtstreeks door de leden van het kenniscomité werden behandeld tijdens plenaire vergaderingen en in werkgroepen. Tijdens de derde sessie hebben de leden van het kennis- en informatiecentrum in de twaalf werkgroepen kort de gelegenheid genomen om eventuele resterende kwesties op te helderen voordat de burgers hun definitieve aanbevelingen formuleerden.

2.5. SPREKERS EN EXPOSANTEN

Naast de leden van het kenniscomité werden belanghebbenden en deskundigen uitgenodigd om hun uiteenlopende standpunten en ervaringen met betrekking tot virtuele werelden uiteen te zetten. Tijdens de eerste sessie werd een tentoonstelling georganiseerd om de deelnemers meer vertrouwd te maken met de verschillende mogelijke toepassingen van virtuele en toegevoegde realiteit. Bovendien werd een geïmproviseerde theatervoorstelling georganiseerd om de verschillende door burgers bedachte utopieën en dystopieën tot leven te brengen. De sprekers gaven informatie over de gevolgen van virtuele

en toegevoegde realiteit voor het milieu, de economie en de samenleving. Zij bespraken ook de noodzaak om meerdere spelers bij het proces te betrekken alsook de voorzorgsmaatregelen die moeten worden genomen om mogelijke negatieve effecten tot een minimum te beperken. Het kenniscomité heeft ervoor gezorgd dat de aan de burgers voorgelegde kennis evenwichtig, toereikend en voldoende representatief was voor de belangrijkste standpunten van beleidsmakers en belanghebbenden in de EU. Tabel 2 geeft een overzicht van de sprekers die tijdens de sessies het woord namen.



Tabel 2: Sprekers tijdens sessies en stands op tentoonstellingen

SESSIE 1	
Verwelkoming	Dubravka Šuica , vicevoorzitter bevoegd voor Democratie en demografie, Europese Commissie
	Pia Ahrenkilde Hansen , directeur-generaal, DG Communicatie, Europese Commissie
	Yvo Volman , directeur Gegevens, DG Connect, Europese Commissie
Deskundigen van de Europese Commissie	Rehana Schwinninger-Ladak , eenheidshoofd, Interactieve Technologieën, Digitalisering voor cultuur en onderwijs, DG Connect, Europese Commissie
	Anne Bajart , adjunct-eenheidshoofd, Interactieve Technologieën, Digitalisering voor cultuur en onderwijs, DG Connect, Europese Commissie
	Gaëtane Ricard-Nihoul , adjunct-eenheidshoofd, eenheid Burgerdialogen, DG Communicatie, Europese Commissie
Leden van het kenniscomité	Fabien Bénétou , onafhankelijk WebXR-deskundige
	Cathrine Hasse , departement Onderwijs, Universiteit van Aarhus
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Universiteit van Hamburg
	Sara Lisa Vogl , virtual reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe
Stands op tentoonstellingen en theatergroep	D'un seul geste
	XR Intelligence
	PopuLAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Koninklijke Musea voor Schone Kunsten van België/VR-Hut
	Rathenau Instituut
	VR-film van de Verenigde Naties "Clouds over Sidra"
	Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
SESSIE 2	
Deskundigen van de Europese Commissie	Renate Nikolay , adjunct-directeur-generaal Communicatienetwerken, Inhoud en Technologie, Europese Commissie
	Yvo Volman , directeur Gegevens, DG Connect, Europese Commissie
	Rehana Schwinninger-Ladak , eenheidshoofd, Interactieve Technologieën, Digitalisering voor cultuur en onderwijs, DG Connect, Europese Commissie
Externe deskundigen en praktijkmensen	Matthias C. Kettemann , Leibniz Institut
	Elisa Lironi , Actie Service Europese staatsburgers
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , Sharing Cities Alliance
	Bruno Thomas , Internationaal Consortium van onderzoeksjournalisten
Leden van het kenniscomité	Fabien Bénétou , onafhankelijk WebXR-deskundige
	Cathrine Hasse , departement Onderwijs, Universiteit van Aarhus
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Universiteit van Hamburg
	Sara Lisa Vogl , virtual reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe

SESSIE 3	
Deskundigen van de Europese Commissie	Roberto Viola , directeur-generaal, DG Connect, Europese Commissie
	Anne Bajart , adjunct-eenheidshoofd, Interactieve Technologieën, Digitalisering voor cultuur en onderwijs, DG Connect, Europese Commissie
	Menno Cox , hoofd van de sector voor de mondiale aspecten van digitale diensten, Digitale Diensten en platforms, DG Connect, Europese Commissie
	Adelina Cornelia Dinu , projectmedewerker, Interactieve Technologieën, Digitalisering voor cultuur en onderwijs, DG Connect, Europese Commissie
Externe deskundigen en praktijkmensen	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , McCourt Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Leden van het kenniscomité	Fabien Bénétou , onafhankelijk WebXR-deskundige
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
Afscheid	Dubravka Šuica , vicevoorzitter bevoegd voor Democratie en demografie, Europese Commissie
	Thomas Skordas , vice-directeur-generaal, DG Connect, Europese Commissie

2.6. HOOFDMODERATOREN

Twee hoofdmoderatoren hebben de burgers door alle drie de sessies geleid en de discussies in de plenaire vergadering aangestuurd. Zij hebben informatie verstrekt over het algemene doel van het panel en de methodologie van de afzonderlijke sessies, alsook over de organisatorische aspecten van de sessies. De hoofdmoderatoren maakten ook debatten tussen de deskundige sprekers mogelijk, zorgden ervoor dat kennis tijdens de besprekingen eerlijk en onpartijdig werd verstrekt, en maakten vraag-en-antwoordsessies tussen sprekers en burgers

mogelijk, alsook de interacties tussen moderatoren en burgers over de inhoud en de procedure. Bovendien hebben de hoofdmoderatoren alle resultaten gebundeld tijdens de afsluitende plenaire vergadering van elke sessie. De hoofdmoderatoren waren:

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

2.7. FACILITATORS

De burgers werkten in twaalf werkgroepen, die elk werden gefaciliteerd en bijgestaan door twee leden van het overlegteam: één ervaren facilitator en één assistent. Het was de taak van de facilitators om de besprekingen in de werkgroepsessies te leiden en een vlotte werkstroom mogelijk te maken door:

- een vriendelijke en respectvolle omgeving te creëren waarin alle deelnemers bijdragen konden leveren;
- ervoor te zorgen dat alle burgers op de hoogte waren van het algemene proces en door hen te begeleiden bij het groepswerk;
- ervoor te zorgen dat de doelstellingen van de werkgroepsessies werden bereikt, d.w.z. door het gemakkelijker te maken om conflicten en meningsverschillen tussen burgers op te sporen en het ontstaan van een debat en consensus tussen burgers te bevorderen;
- de tijd bij te houden, te notuleren en de resultaten van het overleg te consolideren in meertalige en onderling gekoppelde werkdocumenten;

→ verzoeken van burgers in de werkgroepen door te spelen naar het ondersteuningsteam of deskundigen, bijvoorbeeld door nog niet beantwoorde vragen of opmerkingen te verzamelen;

→ deel te nemen aan debriefings met het overlegteam.

De ervaren en professionele facilitators waren in dienst van **Missions Publiques, ifok** of de **Danish Board of Technology Foundation**. Tijdens de besprekingen in de werkgroepen werden zij ondersteund door faciliterende assistenten, die voornamelijk bestonden uit in Brussel gevestigde studenten en stagiairs. Alle facilitators en assistenten volgden dezelfde instructies uit een facilitatiehandleiding en een uitroldocument (één per sessie). Zij hebben voorafgaand aan elke sessie twee specifieke briefing- en opleidingsbijeenkomsten bijgewoond.





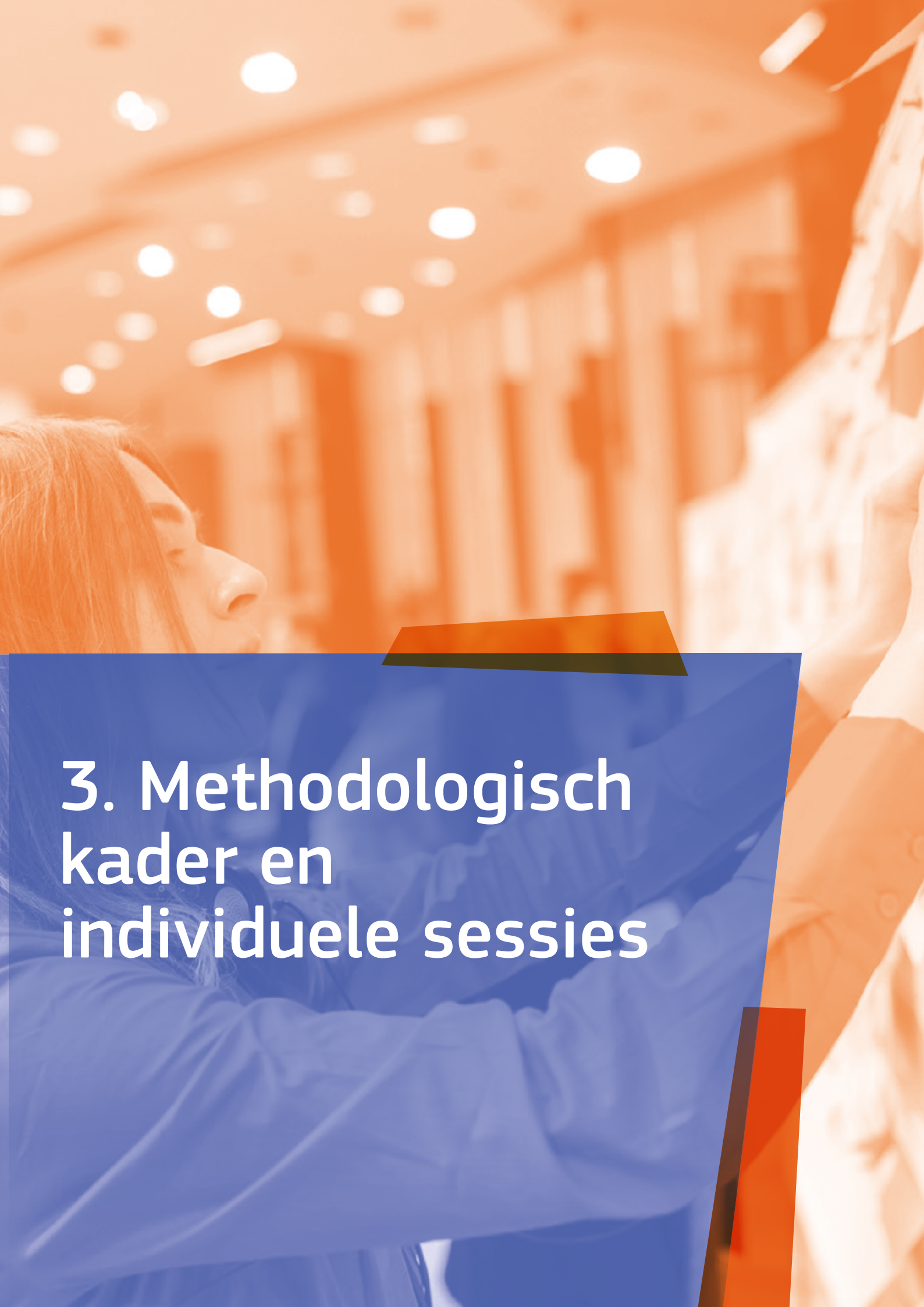
2.8. WAARNEMERS

Een beperkt aantal waarnemers mocht de werkzaamheden van dit burgerpanel volgen. Het doel was te zorgen voor transparantie en zichtbaarheid voor deze innovatieve democratische opzet en tegelijkertijd een veilige ruimte voor de deelnemende burgers te behouden, wat cruciaal is voor het opbouwen van vertrouwen in een debatomgeving. Waarnemers mochten de discussies in de plenaire vergaderingen en werkgroepsessies bijwonen en volgen. Er mochten per werkgroepsessie maximaal drie waarnemers aanwezig zijn.

Interne waarnemers waren ook afkomstig van de organiserende partners en instellingen (bv. intern personeel van DG Communicatie, DG Connect en andere directoren-generaal en EU-instellingen). Externe waarnemers waren onderzoekers (van universiteiten of denktanks), actoren uit het maatschappelijk middenveld en andere belanghebbenden. Met toestemming van de betrokkenen konden externe waarnemers alleen voor onderzoeksdoeleinden met burgers in gesprek gaan, als dit de werkzaamheden van de panels niet zou belemmeren.





A person with long brown hair, wearing a blue lab coat, is shown in profile, looking up at a large, complex model or structure. The background is a blurred interior space with warm orange lighting and circular light fixtures. The image has a blue overlay on the left side where the text is located.

3. Methodologisch kader en individuele sessies

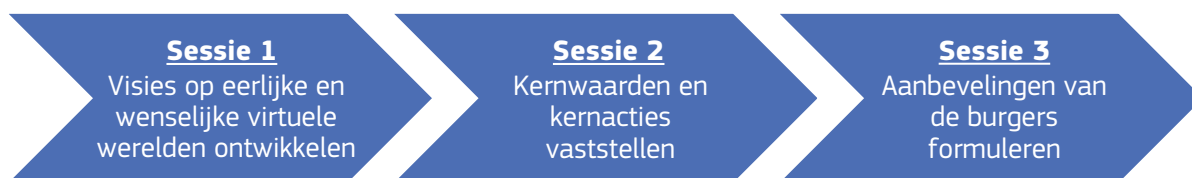


3.1. METHODOLOGISCH KADER

Het Europees burgerpanel over virtuele werelden bestond uit drie sessies, elk met verschillende doelstellingen.

- Tijdens de eerste sessie (op locatie in Brussel) werden de deelnemers bekendgemaakt met het desbetreffende onderwerp en konden zij elkaar leren kennen en een gemeenschapsband en een gevoel van vertrouwen opbouwen. Zij kregen de eerste input van deskundigen en werden in de gelegenheid gesteld om het door het panel te behandelen onderwerp te ervaren door middel van een tentoonstelling over virtuele werelden. Zij dachten na over hun ervaringen met “de digitale wereld” en creëerden utopieën en dystopieën als hun visies op de toekomst.
- De tweede sessie was een online sessie en was erop gericht een meer diepgaand inzicht in de kwestie te verwerven. Het belangrijkste doel van de sessie was de deelnemers aan te moedigen ideeën en standpunten uit te wisselen, gebieden waarop een consensus bestaat en meningsverschillen vast te stellen en de eerste ideeën voor actiepunten te formuleren in vier afzonderlijke thematische blokken. Een bijzonder vernieuwend element van deze sessie was dat deze zelf werd gehouden via een virtueel platform (Hyperfair).
- De derde en laatste sessie (op locatie in Brussel) was bedoeld om vorm te geven aan de aanbevelingen op basis van de ideeën en inzichten die tijdens de eerste twee sessies waren verkregen en werd ondersteund door verdere input van deskundigen. Tijdens de derde sessie werd verzekerd dat het burgerpanel een definitieve reeks waarden en beginselen had opgesteld, alsook concrete aanbevelingen had gedaan die aan de Commissie konden worden overhandigd en met relevante belanghebbenden konden worden gedeeld.

Afbeelding 2: Algemene methodologische stroom van de panelsessies.



Tijdens de volledige panelsessies was er voldoende tijd voor teambuilding en uitwisseling, zowel tijdens de plenaire sessies als tijdens het werken in groepen. De sessies waren opgezet om interactie tussen de deelnemers aan te moedigen en ervoor te zorgen dat alle deelnemers hun stem konden laten horen. Aangezien de burgerpanelsessies in een meertalige omgeving plaatsvonden, kon-

den de burgers dankzij tolken altijd in hun moedertaal spreken. De werkgroepen waren samengesteld op een manier die voldoende geografische diversiteit mogelijk maakte, met een combinatie van deelnemers uit grotere en kleinere landen en maximaal vijf verschillende talen bij elkaar. De facilitators konden de gesprekken leiden in hun moedertaal of in het Engels.

3.2. SESSIE 1: PROCEDURE EN RESULTATEN

Tijdens de eerste sessie, die van 24 tot en met 26 februari 2023 in Brussel plaatsvond, werd het onderwerp toegelicht en werd een gemeenschappelijke visie gefor-

muleerd over wat wenselijke en eerlijke virtuele werelden zouden zijn (utopie) en wat zij niet mogen zijn (dystopie).

Dag 1 (vrijdag 24 februari)

Aangezien 24 februari het eerste jaar van de Russische aanvalsoorlog tegen Oekraïne markeerde, begon het panel met een moment waarop vijf Oekraïense burgers hun persoonlijke ervaringen uit het afgelopen jaar deelden. De herdenking werd geopend door vicevoorzitter **Dubravka Šuica**.

Daarna werden de burgers verwelkomd door de hoofdmoderatoren en vertegenwoordigers van de Europese Commissie **Pia Ahrenkilde Hansen**, directeur-generaal van DG Communicatie, en **Yvo Volman**, directeur Gegevens van DG Connect, die een overzicht gaven van de opdracht van het panel. Een verdere inleiding werd gegeven door **Gaëtane Ricard-Nihoul** (directeur-generaal van DG Communicatie), die kort de EU-instellingen en de

besluitvormings- en wetgevingsprocedures presenteerde. Daarna introduceerde **Rehana Schwinniger-Ladak** (DG Connect) het onderwerp “virtuele werelden” wat uitgebreider.

Na de plenaire vergadering bezochten de burgers een tentoonstelling waar zij konden ervaren hoe virtuele werelden in de praktijk worden gebracht. Ook dachten zij na over de belangrijkste gebeurtenissen, herinneringen en nieuws met betrekking tot hun ervaringen met de digitale wereld, zowel in hun persoonlijke levens als voor de Europese samenlevingen als geheel, in de vorm van een oefening waarbij de deelnemers werden uitgenodigd om een gemeenschappelijke tijdlijn op te stellen.



Dag 2 (zaterdag 25 februari)

Op de tweede dag werkten de burgers in twaalf parallelle werkgroepsessies. Tijdens het eerste deel van de dag gingen de groepsbesprekingen over eerdere ervaringen van de burgers met betrekking tot digitale en virtuele werelden, waarbij zij hun gewaarwordingen, angsten en hoop konden bespreken. Na de lunch werkten ze aan hun visie op de toekomst van virtuele werelden. Daartoe bedachten

zij eerst de Europese virtuele werelden van 2050 en de positieve en negatieve gevolgen daarvan voor verschillende aspecten van het leven van burgers. Aan het eind van de dag toonden zij deze visie van toekomstige virtuele werelden door twee collages te creëren die hun dystopische en utopische visie van de toekomst weergaven.



Dag 3 (zondag 26 februari)

Op de derde dag dacht de groep na over de visies die de dag ervoor waren ontwikkeld. Zij bespraken ook welke kennis zij nodig zouden hebben om solide aanbevelingen voor de Europese Commissie te ontwikkelen. Na een koffiepauze kwamen alle burgers terug voor de plenaire vergadering en presenteerden drie willekeurig geselecteerde groepen hun visie aan alle deelnemers. Vervolgens beantwoordden de leden van het kenniscomité de vragen die de burgers tijdens de werkgroepbesprekingen

hadden gesteld. In aanvulling op deze antwoorden reageerde ook een groep acteurs op de vragen. Hierdoor konden de vragen ook op een minder wetenschappelijke, rationele manier worden beantwoord, maar konden de onderwerpen en de gestelde vragen directer en emotioneler worden benaderd. De hoofdmoderatoren maakten slotopmerkingen en er werd afscheid genomen.



AGENDA VAN SESSIE 1

De formele agenda voor sessie 1 is weergegeven in tabel 3.

Tabel 3: Agenda van sessie 1

Vrijdag (24 februari 2023)	PLENAIRE VERGADERING — KAREL DE GROTEGEBOUW, ZAAL ALCIDE DE GASPERI
12.30–14.30	<i>Aankomst en lunch</i>
14.30–15.00	Welkomstwoord en stilstaan bij Oekraïne
15.00–15.25	Welkomsttoespraken en inleiding tot de burgerpanels
15.30–15.45	IJsbreker
15.45–16.00	Inleiding over het onderwerp van het panel
16.00–16.30	<i>Pauze</i>
16.30–17.00	<i>Inleiding tot de tentoonstelling en tijdlijnroefening</i>
17.00–19.00	Gecombineerde opzet: parallelle werkzaamheden: plenaire vergadering (zaal Gasperi) en bezoek tentoonstelling (bezoekerscentrum) <i>De helft van de deelnemers blijft in de plenaire vergadering, de andere helft bezoekt de tentoonstelling. Na een uur wisselen.</i>
Zaterdag (25 februari 2023)	WERKGROEPEN
9.30–11.00	Beschouwingen en uitwisseling van ervaringen
11.00–11.30	<i>Pauze</i>
11.30–12.30	Virtuele werelden: wat we weten
12.30–14.00	<i>Lunchpauze</i>
14.00–15.45	Ontwikkeling van visies
15.45–16.15	<i>Pauze</i>
16.15–18.00	Ontwikkeling van visies
Zondag (26 februari 2023)	WERKGROEPEN EN PLENAIRE VERGADERING
9.15–10.15	Werkgroepen: vragen formuleren
10.15–11.15	<i>Pauze en alle groepen gaan naar het Karel de Grotegebouw</i>
11.15–11.45	Plenaire vergadering: presentatie van de visies van de groepen
11.45–13.15	Plenaire vergadering: discussieronde en theater
13.15–13.30	Presentatie van het Hyperfair-platform en vragen
13.30–13.45	Afsluiten

3.3. SESSIE 2: PROCEDURE EN RESULTATEN

De tweede sessie van het panel vond online plaats van 10 tot en met 12 maart 2023, op het immersieve platform Hyperfair. Op basis van de resultaten van sessie 1 heeft het kenniscomité vier transversale thema's vastgesteld die van belang zijn voor de burgers:

1. economie, banen en bedrijven (waaronder leren en vaardigheden),
2. veiligheid en beveiliging (criminaliteit — cyberveiligheid, gegevensbescherming en digitalisering, persoonlijke veiligheid/beveiliging),

3. gezondheid en welzijn/milieu (geestelijke en lichamelijke gezondheid),
4. samenleving (inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie).

Het doel van deze sessie was om een begin te maken met het vaststellen van de waarden en maatregelen die als leidraad kunnen dienen voor de opbouw van eerlijke en wenselijke Europese virtuele werelden.

Dag 1 (vrijdag 10 maart)

Op de eerste dag werden de burgers door de twee moderators verwelkomd in een virtuele plenaire vergadering op het platform Hyperfair. De moderators bespraken kort de agenda van de tweede sessie, alvorens deskundigen het woord te geven voor input over elk van de vier.

Thematisch blok 1. Economie, banen en bedrijven (waaronder leren en vaardigheden):

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

Thematisch blok 2. Veiligheid en beveiliging (criminaliteit — cyberveiligheid, gegevensbescherming en digitalisering, persoonlijke veiligheid/beveiliging):

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Instituut, Nederland,
- **Fabien Bénétou**, onafhankelijk WebXR-deskundige, België.



Plenaire vergaderzaal op het platform Hyperfair

Thematisch blok 3. Gezondheid en welzijn/milieu (geestelijke en lichamelijke gezondheid):

- **Sara Lisa Vogl**, virtual reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe, Denemarken,
- **Bruno Thomas**, Internationaal Consortium van onderzoeksjournalisten

Thematisch blok 4. Samenleving: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie:

- **Elisa Lironi**, Actie Service Europese staatsburgers,
- **Matthias C. Kettemann**, Leibniz Institut.

Na deze inputs presenteerde **Yvo Volman**, directeur Gegevens, DG Connect, de [verklaring over digitale rechten en beginselen van de EU](#) aan de burgers.

Dag 2 (zaterdag 11 maart)

Op de tweede dag werkten de burgers in twaalf parallelle werkgroepsessies, met simultaanvertolking, die werden geleid door ervaren facilitators. Tijdens de eerste ronde heeft elke groep gewerkt aan de “Verklaring over de Europese digitale rechten en beginselen” en bepaald welke drie waarden zij het belangrijkste vonden. Tijdens de tweede ronde werd elk thematisch blok toegewezen aan drie werkgroepen die werden verzocht maximaal drie actiegebieden te formuleren die kunnen bijdragen tot het bereiken van gewenste en eerlijke virtuele werelden. Tij-

dens de derde, vierde en vijfde ronde ontwikkelden de groepen feedback over de andere thematische blokken. Daartoe presenteerde een facilitator de door een vorige groep ontwikkelde actiepunten. De groep die deze actiepunten ontving verzamelde vervolgens gedurende een uur opmerkingen en vragen over deze actiepunten en ging daarna verder met een nieuw thematisch blok. De onderwerpen die door de twaalf werkgroepen zijn besproken, zijn weergegeven in tabel 4.



Tabel 4: Door de twaalf werkgroepen besproken onderwerpen

Nummers van de groep	ONDERWERP
1, 2, 3	Economie, banen en bedrijven (waaronder leren en vaardigheden)
4, 5, 6	Veiligheid en beveiliging (criminaliteit — cyberveiligheid, gegevensbescherming en digitalisering, persoonlijke veiligheid/beveiliging)
7, 8, 9	Gezondheid en welzijn/milieu (geestelijke en lichamelijke gezondheid)
10, 11, 12	Samenleving (inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie)

Dag 3 (zondag 12 maart)

Op de derde dag ontvingen de groepen de feedback die tijdens de vorige sessie was verzameld, voordat zij de laatste hand legden aan de waarden en actiegebieden waaraan zij waren begonnen te werken.

Na een koffiepauze kwamen alle burgers bijeen in de virtuele plenaire vergadering. Ten eerste gaf **Renate Nikolay**, adjunct-directeur-generaal, DG Connect, de burgers meer achtergrondinformatie over de lopende

werkzaamheden van de Commissie. Daarna presenteerden willekeurig geselecteerde vertegenwoordigers van elk thematisch blok hun actiepunten. Twee leden van het kenniscomité, **Rehana Schwinninger-Ladak** (DG Connect) en **Frank Steinicke** (departement Informatica, Universiteit van Hamburg), reageerden op deze punten. De hoofdmoderatoren maakten slotopmerkingen en er werd afscheid genomen.

AGENDA VAN SESSIE 2

De formele agenda voor sessie 2 is weergegeven in tabel 5.

Tabel 5: Agenda van sessie 2

Vrijdag (10 maart 2023)	PLENAIRE VERGADERING
14.10–14.25	Verwelkoming en evaluatie van de resultaten van sessie 1
14.25–14.50	Bespreking van de onderwerpen: economie, banen en bedrijven
14.50–15.10	<i>Pauze</i>
15.10–16.05	Bespreking van de onderwerpen: veiligheid en beveiliging, en gezondheid en welzijn/milieu
16.05–16.25	<i>Pauze</i>
16.25–16.50	Bespreking van de onderwerpen: samenleving: inclusie en toegankelijkheid
16.50–17.10	<i>Pauze</i>
17.10–17.50	Informatie over de Verklaring inzake Europese digitale rechten en beginselen
17.50–18.00	Volgende stappen en slotopmerkingen
Zaterdag (11 maart 2023)	WERKGROEPEN
9.30–10.45	Blok 1: onze kernwaarden voor Europese virtuele werelden
10.45–11.15	<i>Pauze</i>
11.15–12.30	Blok 2: kernactiepunten voor onderwerp 1
12.30–14.00	<i>Lunchpauze</i>
14.00–15.05	Blok 3: feedback en actiepunten voor onderwerp 2
15.05–15.20	<i>Pauze</i>
15.20–16.25	Blok 4: feedback en actiepunten voor onderwerp 3
16.25–16.55	<i>Pauze</i>
16.55–18.00	Blok 5: feedback en actiepunten voor onderwerp 4
Zondag (12 maart 2023)	WERKGROEPEN
9.30–10.50	Rangschikken van metaversewaarden en consolideren van actiepunten
	PLENAIRE VERGADERING
11.05–11.15	Discussie met Renate Nikolay, adjunct-directeur-generaal van DG Connect van de Europese Commissie
11.10–12.05	Presentatie en feedbacksessie 1
12.05–12.25	<i>Pauze</i>
12.25–13.15	Presentatie en feedbacksessie 2
13.15–13.25	Waarden van de Europese burgers voor een toekomstige metaverse
13.25–13.30	Slotopmerkingen en afsluiting

3.4. SESSIE 3: PROCEDURE EN RESULTATEN

Tijdens de derde sessie van 21 tot en met 23 april 2023 hebben de burgers de laatste hand gelegd aan hun aanbevelingen. Zij kwamen bijeen in Brussel en bespraken in werkgroepen de feedback en input van de sprekers en het

kenniscomité alvorens de laatste hand te leggen aan de aanbevelingen. In een eindevaluatie gaven de burgers aan in hoeverre zij het met elk van de aanbevelingen eens waren.



Facilitators tellen stemmen mee tijdens de discussie over waarden.

Dag 1 (vrijdag 21 april)

Op de eerste dag werden de burgers in de plenaire vergadering verwelkomd door de twee hoofdmoderatoren. Vervolgens leidden moderatoren de burgers kort door de agenda voor sessie 3 en verzorgde **Roberto Viola**, directeur-generaal, DG Connect, een welkomstwoord. De burgers werden vervolgens opgesplitst in twee afzonderlijke halve plenaire debatgroepen.

- De eerste discussie ging over kwesties die de deelnemers tijdens de tweede sessie hadden vastgesteld en die van belang waren voor de besprekingen over de definitieve aanbevelingen. Het doel was de groep te laten nadenken over

onopgeloste kwesties rond digitale identiteit en economische modellen.

- De tweede discussie ging over de waarden die de burgers in de vorige sessie naar voren hadden gebracht. Het doel was om hen de kans te geven na te denken over die waarden alvorens met de besprekingen over de definitieve aanbevelingen te beginnen.

De discussies dienden als uitgangspunt voor de beraadslagingen van de werkgroepen op dag 2. Het doel was cognitieve angst uit te lokken en de burgers in staat te stellen de complexiteit van de onderhavige zaak te onderkennen.

Dag 2 (zaterdag 22 april)

Op de tweede dag werkten de burgers in subgroepen om hun definitieve aanbevelingen te ontwikkelen. Deskundi-

gen bezochten de werkgroepen om de resterende vragen te beantwoorden.



Dag 3 (zondag 23 april)

Tijdens de laatste plenaire vergadering presenteerden de rapporteurs voor de twaalf werkgroepen hun respectieve aanbevelingen aan het hele burgerpanel en burgers kregen de gelegenheid vragen te stellen om eventuele onzekerheden op te helderen. Na de presentatie van alle aanbevelingen werd de burgers verzocht om met behulp

van anonieme papieren stembiljetten aan te geven in hoeverre zij het met elke aanbeveling eens waren, op een schaal van 1 tot 6. Daarbij staat 1 voor "Ik ben het er helemaal niet mee eens" en 6 voor "Ik ben het er helemaal mee eens".

AGENDA VAN SESSIE 3

De formele agenda voor sessie 3 is weergegeven in tabel 6.

Tabel 6: Agenda van sessie 3

Vrijdag (21 april 2023)	PLENAIRE VERGADERING — KAREL DE GROTEGEBOUW, ZAAL ALCIDE DE GASPERI
13.00–14.30	<i>Aankomst en lunch</i>
14.30–14.50	Welkomstwoord
14.50–15.00	Bijdrage van de directeur-generaal van DG Connect, Roberto Viola
15.00–15.20	<i>Pauze — wisselen van zaal</i>
15.20–18.30	Halve plenaire vergadering De helft van de deelnemers werkt aan spanningen (economische modellen/digitale identiteit) De helft van de deelnemers werkt aan waarden Daarna wisselen.
Zaterdag (22 april 2023)	WERKGROEPEN
9.30–11.00	Sessie 1: van actiepunten naar aanbevelingen
11.00–11.30	<i>Pauze</i>
11.30–13.00	Sessie 2: input van deskundigen en vraag-en-antwoordsessies in groepen
13.00–14.30	<i>Lunchpauze</i>
14.30–16.00	Sessie 3: evaluatie van de werkzaamheden van de andere groep
16.00–16.30	<i>Pauze</i>
16.30–18.00	Sessie 4: afronding van de aanbevelingen
Zondag (23 april 2023)	PLENAIRE VERGADERING
9.30–11.15	Presentatie van de aanbevelingen
11.15–11.45	<i>Pauze</i>
11.45–12.30	Presentatie van de aanbevelingen
12.30–13.30	Uitslag van de stemming Slotwoord van DG Connect en vicevoorzitter Dubravka Šuica Afsluiting en afscheid
13.30–13.40	<i>Groepsfoto</i>

Het burgerpanel heeft 23 aanbevelingen opgesteld, die tijdens de eindstemming op de laatste dag in zeer vergelijkbare mate werden gesteund. De volledige aanbe-

velingen, met inbegrip van de titel, de hoofdtekst en de rechtvaardiging, zijn te vinden in de bijlage.





4. Volgende stappen

Bij het opstellen van de aanbevelingen gaven de burgers blijk van een **hoge mate van inzet en betrokkenheid** en slaagden zij erin een toekomstgerichte versie voor virtuele werelden uit te werken, ondanks de complexiteit en nieuwheid van een onderwerp waarbij veel variabelen nog onbekend zijn. Tijdens de eerste panelvergadering namen zij deel aan een tentoonstelling waar zij meer te weten konden komen over virtuele werelden en waar zij praktijkvoorbeelden en gebruikstoepassingen van virtuele werelden konden ervaren, terwijl het onlinegedeelte zelf werd gehouden via een platform voor virtuele werelden.

Voor de 23 aanbevelingen van dit panel — zoals vermeld in de bijlage — is een **brede systemische aanpak** gehanteerd waarbij het meer in het algemeen gaat over de opkomst van virtuele werelden. In de aanbevelingen van de burgers wordt benadrukt dat de ontwikkeling van virtuele werelden gebaseerd moet zijn op digitale rechten, wetten en waarden van de EU, waarbij wordt gestreefd naar inclusieve, toegankelijke, transparante en duurzame virtuele werelden. Zij bevelen bijvoorbeeld maatregelen aan om de toegankelijkheid van virtuele werelden voor iedereen te waarborgen, gebruikersvriendelijke toestemmingsformulieren voor gegevens te verlangen en het belang van het gebruik van groene energie in het ontwikkelingsproces te benadrukken. De burgers benadrukten ook de noodzaak van nauwe samenwerking tussen alle relevante belanghebbenden, met inbegrip van academische actoren, marktdeelnemers en wetgevers. De burgers hebben door normen op basis van democratische waarden vast te stellen de duidelijke hoop uitgesproken dat **Europa een sterke mondiale speler wordt** op het gebied van nieuwe virtuele werelden, en aldus bijdraagt aan de vormgeving van mondiale normen.

In de aanbevelingen wordt opnieuw gewezen op de noodzaak van een **wetenschappelijk onderbouwde**

aanpak om de ontwikkeling van **mensgerichte** virtuele werelden te sturen en ligt de nadruk op het belang van onderzoek om gezondheidseffecten te evalueren en van inclusieve participatiefora om gemeenschappelijke normen vast te stellen. In de aanbevelingen wordt ook het belang erkend van **bewustmaking, onderwijs en de digitale geletterdheid van burgers**.

In de aanbevelingen van de burgers worden virtuele werelden in verband gebracht met de behoefte aan beleidsmaatregelen om kansen te helpen benutten en uitdagingen het hoofd te bieden. Zo **moet de arbeidsmarkt rekening houden met de specifieke kenmerken van virtuele werelden** om optimaal te profiteren van digitale zakelijke kansen. Virtuele werelden moeten verenigbaar zijn met het bredere doel van de **circulaire economie**, en de daarmee verband houdende acties moeten gericht zijn op de verantwoordelijkheid van zowel het bedrijfsleven als van burgers. Tegelijkertijd hebben de burgers ook veel tijd besteed aan het bespreken van veiligheids- en beveiligingsaspecten, zoals rechtshandhaving, privacy en de bescherming van kwetsbare groepen. Burgers willen virtuele werelden waarin **naar behoren wordt gecontroleerd** op afwijkend sociaal gedrag en criminaliteit, en waar zelfregulering niet aan heel grote platforms wordt overgelaten.

Sommige aanbevelingen weerspiegelen de **recente en lopende werkzaamheden** van de Europese Commissie met de lidstaten en belanghebbenden met betrekking tot de digitale transformatie, en bevestigen opnieuw de noodzaak om op EU-niveau maatregelen op dit gebied te nemen. Recentste wetgeving (zoals de datagovernanceverordening, de digitale marktenverordening, de digitaal dienstenverordening) en de voorgestelde wetgeving (zoals de verordening artificiële intelligentie en de dataverordening) weerspiegelen goed de behoefte aan waarborgen en eerlijke marktvoorwaarden die door de burgers naar voren





zijn gebracht, waarbij het verzekeren van een duurzame, mensgerichte digitale transformatie de belangrijkste doelstelling is van de Europese verklaring over digitale rechten en beginselen. Voorts heeft de Commissie in september 2022 de Europese sectorcoalitie voor virtual reality en augmented reality gelanceerd. Het bevordert de dialoog met belanghebbenden, helpt de beleidsvorming te onderbouwen en de belangrijkste uitdagingen en kansen voor de Europese VR/AR-sector in kaart te brengen.

De aanbevelingen van de burgers bevatten ook **punten die nader moeten worden bestudeerd**, zoals de oproep tot beveiliging van persoonsgegevens. Hoewel er al overkoepelende Europese wetgeving op dit gebied bestaat (de algemene verordening gegevensbescherming (AVG)), kunnen de gevolgen van virtuele werelden op het gebruik van nieuwe soorten gegevens, zoals biometrische gegevens, nader worden onderzocht in de werkzaamheden van de Commissie.

De aanbevelingen van de burgers wijzen ook op een **aantal gebieden** waarop de Commissie, de lidstaten en andere actoren **in de toekomst actie kunnen ondernemen**. In overeenstemming met de aanbevelingen van de burgers stelt de Commissie in haar **mededeling** "Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie", een aantal acties voor die tegemoetkomen aan de zorgen van de burgers.

Gezien de bevoegdheden van de Unie en de beschikbare middelen hebben de in de mededeling voorgestelde acties 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 leraren over virtuele werelden en digitale instrumenten), aanbeveling 14 (Virtuele werelden — laten we samen verantwoordelijk bouwen aan een gezonde toekomst!), aanbeveling 23 (De EU als sterke speler/pionier in de virtuele werelden). Sommige

voorgestelde aanbevelingen worden ontwikkeld op verschillende werkterreinen, zoals aanbeveling 19 (De EU moet regelgeving ontwikkelen over digitale identiteit) met het voorstel voor digitale identiteit. De aangekondigde acties zijn gericht op het bevorderen van een gezamenlijke aanpak met de lidstaten en belanghebbenden om **het bewustzijn verder op te bouwen en de ontwikkeling van toegankelijke, open, veilige en duurzame virtuele werelden te ondersteunen**; het beschikken over gebruikersvriendelijke informatie en hulpmiddelen voor burgers om **virtuele identiteiten**, gegevens en virtuele activa te beheren bij het gebruik van virtuele werelden, het ondersteunen van Europees onderzoek en ontwikkeling, het ondersteunen van open normen en een beter inzicht in de effecten van virtuele werelden op gezondheid en welzijn.

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

A photograph of a group of call center agents, mostly women, wearing headsets and clapping their hands. The image is overlaid with a semi-transparent orange filter. A blue geometric shape, consisting of a large trapezoid and a smaller triangle, is positioned in the lower-left area, serving as a background for the text.

Bijlagen: Resultaten

1. BURGERWAARDEN EN VOLLEDIGE AANBEVELINGEN

Acht burgerwaarden en beginselen voor wenselijke en eerlijke Europese virtuele werelden



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

2. AANBEVELINGEN

DEFINITIEVE AANBEVELINGEN

Thema: Virtuele werelden in banen en arbeidsmarkten

Aanbeveling 1

Arbeidsmarkten in de Europese virtuele werelden

Wat

Uitgaande van de bestaande arbeidsmarktwetgeving 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 deconnectie, 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).

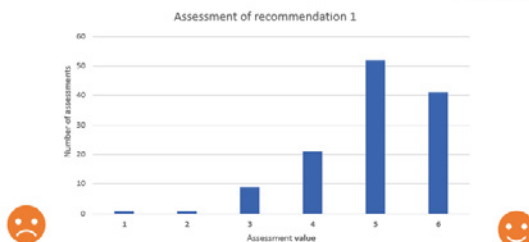
Deze wetgeving moet de toegang tot de EU-markt beperken voor landen die de arbeidswetgeving van de EU niet naleven. Dit zou betekenen dat zij binnen de Europese eengemaakte markt geen metaversediensten (d.w.z. exploitatie en monitoring) zouden kunnen aanbieden, teneinde de Europese werknemers te beschermen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

Recommendation 1

LABOUR MARKETS IN THE
EUROPEAN VIRTUAL WORLDS



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

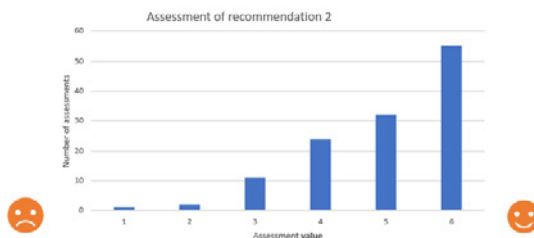
Wij stellen voor de opleiding in alle Europese lidstaten te harmoniseren. Met het oog op de nationale context moet de opleiding in grote lijnen dezelfde inhoud hebben en in alle Europese landen hetzelfde kader volgen. Er moet ook sprake zijn van certificering en wederzijdse erkenning van kwalificaties.

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.

Recommendation 2

**CREATION OF HARMONISED
TRAINING FOR WORK IN THE
VIRTUAL WORLDS**



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.

Recommendation 3

REGULAR REVIEW OF EXISTING
RELEVANT EU-GUIDELINES TO
VIRTUAL WORLDS



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 gebruikers-gerichte opbouw en uitbreiding van virtuele werelden.

Wie

Europese Commissie met goedkeuring van het Europees Parlement.

Hoe

Eerste stap: criteria voor steun vaststellen.

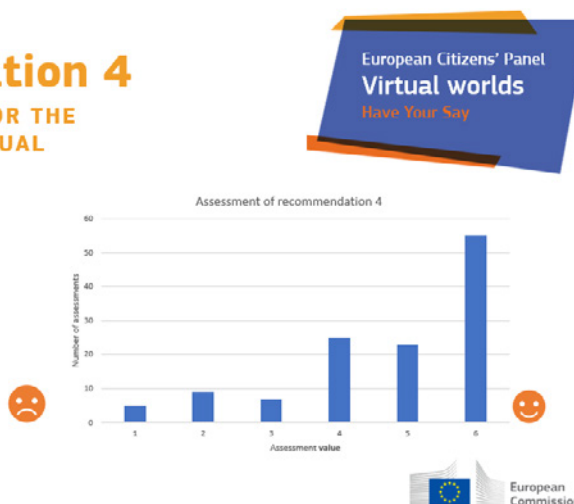
Tweede stap: verstrekking van financiering.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Recommendation 4

**FINANCIAL SUPPORT FOR THE
DEVELOPMENT OF VIRTUAL
WORLDS**



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

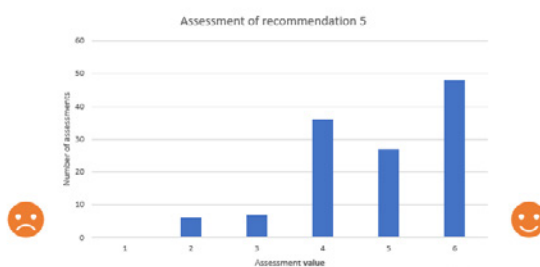
Verschillende groepen deskundigen (onderzoekers, belanghebbenden, wetgevers, functionarissen, maar ook gebruikers) moeten bijeenkomen rond thema's zoals onderwijs, geestelijke gezondheid enz. Deze samenwerking moet worden geïnstitutionaliseerd, d.w.z. regelmatige en goed voorbereide bijeenkomsten met 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.

Recommendation 5

PARTICIPATORY FORUMS FOR JOINT DEVELOPMENTS, REGULATIONS AND STANDARDS



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

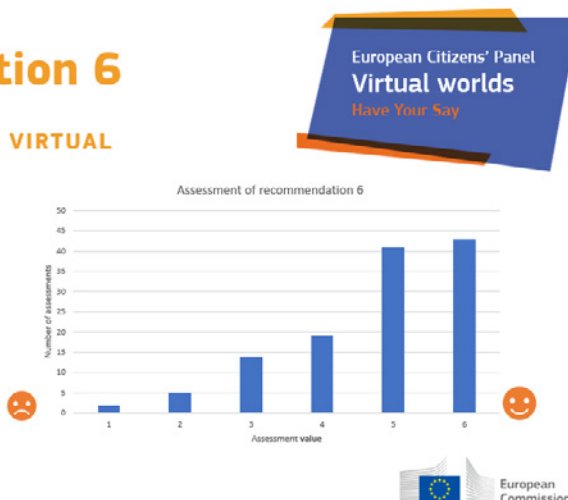
De certificaten moeten gebaseerd zijn op gemeenschappelijke normen die moeten worden gedefinieerd. Certificaten kunnen verschillen naargelang het gebruiksniveau van een virtuele wereld. De normen die voor kansspelen moeten worden toegepast, verschillen bijvoorbeeld van de normen voor onlinebankieren, 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.

Recommendation 6

**COMPANY AND USER
CERTIFICATION FOR THE VIRTUAL
WORLDS**



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 kleurcodeerde “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.

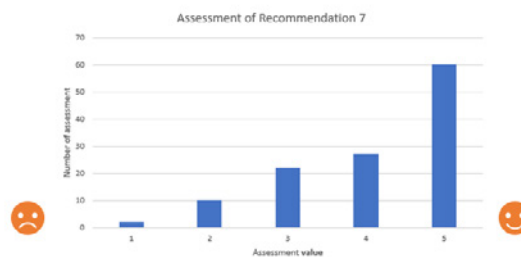
Rechtvaardiging

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?

Recommendation 7

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



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.

Recommendation 8

A POLICE TO ACT AND PROTECT IN THE VIRTUAL WORLDS



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

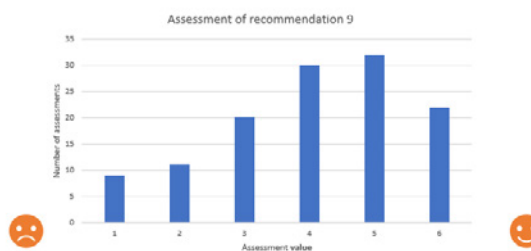
De ethische beginselen die deze AI definiëren, moeten vergelijkbaar zijn met een grondwet in de democratie. Deze grondwet zal ethische beginselen volgen die democratisch zijn gedefinieerd (om elk risico op het creëren van een “big brother” te voorkomen — we moeten voorkomen dat AI het gedrag beïnvloedt). 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.

Recommendation 9

**ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A
SUPPORT FOR THE POLICE IN
VIRTUAL WORLDS**



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

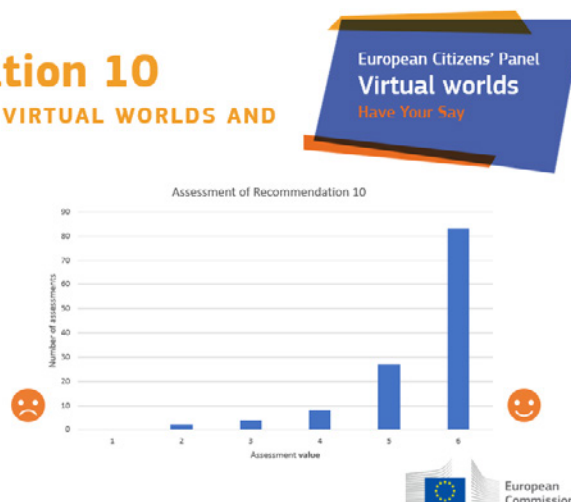
De EU moet krachtige richtsnoeren uitvaardigen waarin de lidstaten worden opgeroepen om in hun nationale lerarenopleiding "cursussen over virtuele werelden en digitale instrumenten" op te nemen. Leraren moeten ook verplichte "opfriscursussen" krijgen die dan leiden tot een EU-certificaat (volgens het 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 online-gedrag 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.

Recommendation 10

TEACHER TRAINING ON VIRTUAL WORLDS AND DIGITAL TOOLS



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.

Recommendation 11

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



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.

Recommendation 12

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



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.

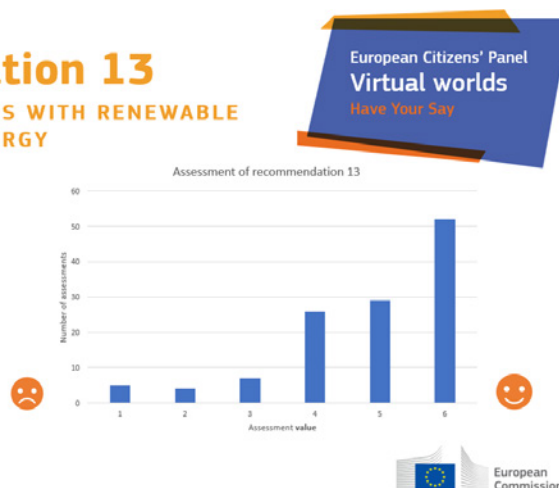
Er moet ook worden gestreefd naar meer transparantie: consumenten moeten de ecologische voetafdruk van hun gebruik van de virtuele wereld kennen en weloverwogen keuzes kunnen maken. Bedrijven kunnen bijvoorbeeld beoordelingen toekennen aan de door hen verkochte producten en op basis daarvan kan hun duurzaamheidsniveau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

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Recommendation 13

GREEN VIRTUAL WORLDS WITH RENEWABLE AND TRANSPARENT ENERGY



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.

Recommendation 14

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



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

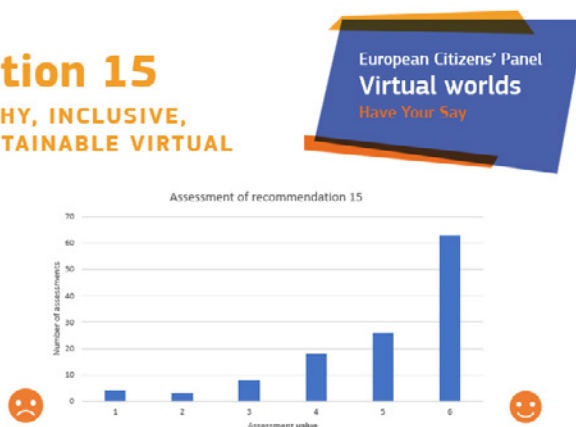
Deze indicatoren moeten mettertijd met behulp van onderzoek evolueren en zorgen voor transparante verspreiding en open toegang tot informatie. Deze indicatoren kunnen bijdragen tot de invoering van certificeringsnormen waaraan bedrijven moeten voldoen wanneer zij diensten verlenen (met bijzondere aandacht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

Recommendation 15

INDICATORS FOR HEALTHY, INCLUSIVE, TRANSPARENT AND SUSTAINABLE VIRTUAL WORLDS



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.

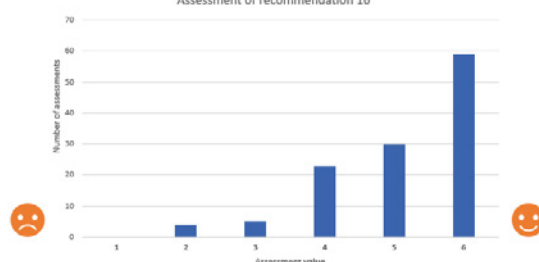
Recommendation 16

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

Average

5,1

Assessment of recommendation 16



European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

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 mensenrechtenskundigen 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:

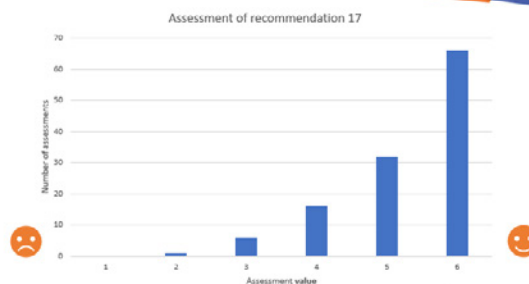
- welke gegevens worden verzameld;
- of en hoe de gegevens worden verwijderd;
- hoe lang zij de gegevens bewaren;
- hoe en waar de gegevens worden opgeslagen;
- flexibiliteit over welke gegevens u wilt delen om de online platformen te gebruiken.

Rechtvaardiging

De burgers hebben geen rechtvaardiging gegeven.

Recommendation 17

MY DATA IS NOT YOUR DATA ACT - ‘THE RIGHT DATA IN THE RIGHT HANDS’



European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

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 verrekend 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 plattlandsgebieden 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

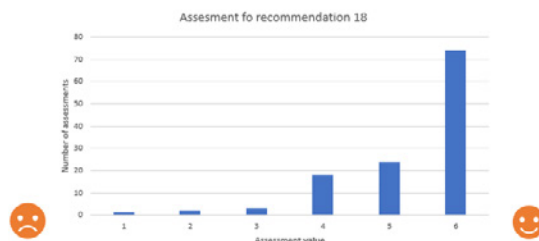
Om een Europese virtuele wereld tot stand te brengen, is het uitgangspunt om te zorgen voor gelijke verbindingen voor elke Europese burger. Daarvoor is op EU-niveau een ontwikkelingsplan voor de digitale infrastructuur noodzakelijk.

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.

Recommendation 18

DIGITAL INFRASTRUCTURE DEVELOPMENT



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.

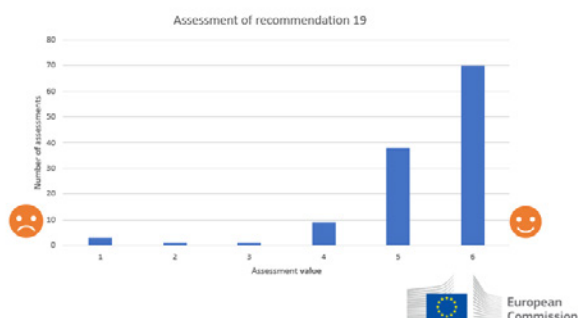
Rechtvaardiging

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.

Recommendation 19

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

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say



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.

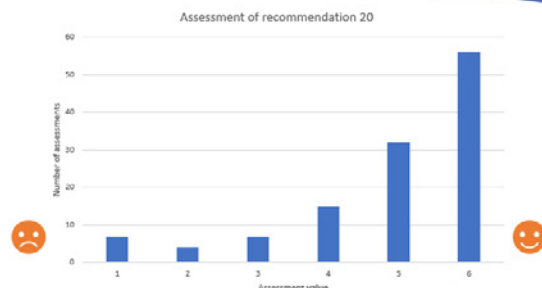
Iedereen moet de vrijheid hebben om al dan niet deel te nemen aan burgerplatformen in de metaverse, zonder risico op uitsluiting.

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.

Recommendation 20

ACCESSIBILITY FOR ALL - NO ONE LEFT BEHIND



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.

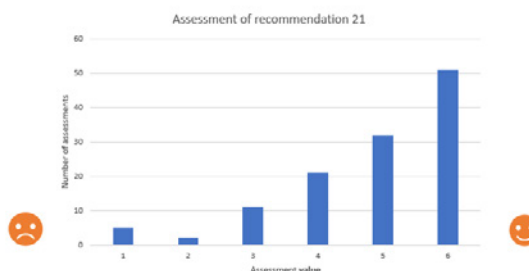
De verordening van de EU kan wereldwijd een voorbeeld/norm zijn.

Recommendation 21

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

European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

Average
4,9



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.

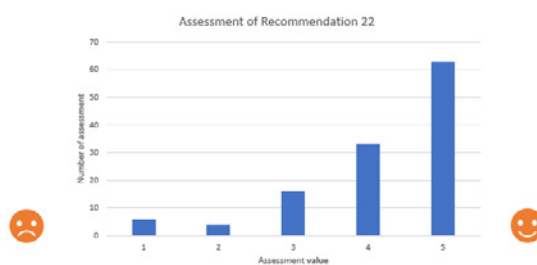
Het label/certificaat moet eenvoudig te begrijpen zijn (bijvoorbeeld smileys, letters: A-B-C-D). Het is belangrijk dat elke gebruiker in kennis wordt gesteld van het label/certificaat van een applicatie voordat de toepassing wordt gebruikt. Het label/certificaat moet dienen als leidraad voor mensen, 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.

Recommendation 22

EU LABELS/CERTIFICATES ON VIRTUAL WORLD APPLICATIONS



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

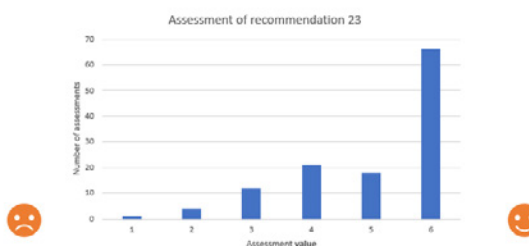
De EU moet een pionier worden door het kader voor virtuele werelden te creëren op basis van onze democratische waarden. Door een kader tot stand te brengen dat welvaart in de EU creëert, zal het als model dienen voor andere regio's en landen. De EU moet stimulansen creëren om duurzaamheid en groei te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

Recommendation 23

EU AS A STRONG PLAYER/PIONEER IN THE VIRTUAL WORLDS



3. 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 helemaal mee eens/ik steun de aanbeveling volledig”*. De waarde 6 betekent *“Ik ben het er helemaal mee eens/ik steun de aanbeveling niet”* en 6

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

HOE NEEMT U CONTACT OP MET DE EU?

Kom langs

Er zijn honderden Europe Direct-centra overal in de Europese Unie. U vindt het adres van het dichtstbijzijnde centrum online (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_nl).

Bel of schrijf

Europe Direct is een dienst die uw vragen over de Europese Unie beantwoordt. U kunt met deze dienst contact opnemen door:

- te bellen naar het gratis nummer: 00 800 6 7 8 9 10 11 (bepaalde telecomaandieners kunnen wel kosten in rekening brengen);
- te bellen naar het gewone nummer: +32 22999696, of
- het onlineformulier in te vullen: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_nl

WAAR VINDT U INFORMATIE OVER DE EU?

Online

Informatie over de Europese Unie in alle officiële talen van de EU is beschikbaar op de Europa-website (european-union.europa.eu).

EU-publicaties

U kunt publicaties van de EU bekijken of bestellen op op.europa.eu/nl/publications. Als u meerdere exemplaren van gratis publicaties wenst, neem dan contact op met Europe Direct of uw plaatselijke documentatiecentrum (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_nl).

EU-wetgeving en aanverwante documenten

Toegang tot juridische informatie van de EU, waaronder alle EU-wetgeving sinds 1951 in alle officiële talen, krijgt u op EUR-Lex (eur-lex.europa.eu).

Open data van de EU

Het portaal data.eursopa.eu biedt toegang tot opendatabestanden van de instellingen, organen en agentschappen van de EU. Deze kunnen gratis worden gedownload en hergebruikt, zowel voor commerciële als voor niet-commerciële doeleinden. Het portaal biedt ook toegang tot een grote hoeveelheid databestanden van de Europese landen.



Bureau voor publicaties
van de Europese Unie

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06583-9
ISBN 978-92-68-06598-3

doi:10.2775/595670
doi:10.2775/008644

NA-09-23-365-NL-C
NA-09-23-365-NL-N