



Ethische en juridische aspecten Metaverse

Prof. mr. dr. Bart W. Schermer - Considerati / Universiteit Leiden

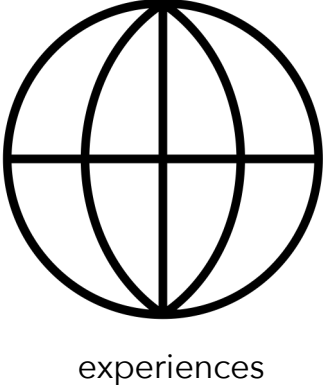
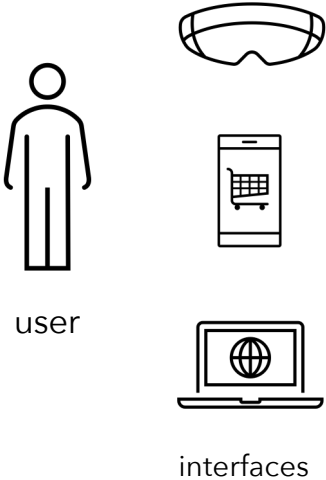
Juridische en ethische aspecten Metaverse

Dient de verwachte doorbraak van immersieve technologie te leiden tot aanpassingen van de bestaande reguleringskaders en wettelijke voorschriften en zo ja, op welke wijze?

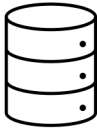
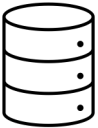
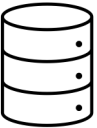
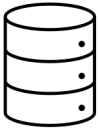
CONSIDERATI



De Metaverse



Digital identity Smart contracts NFTs DAOs

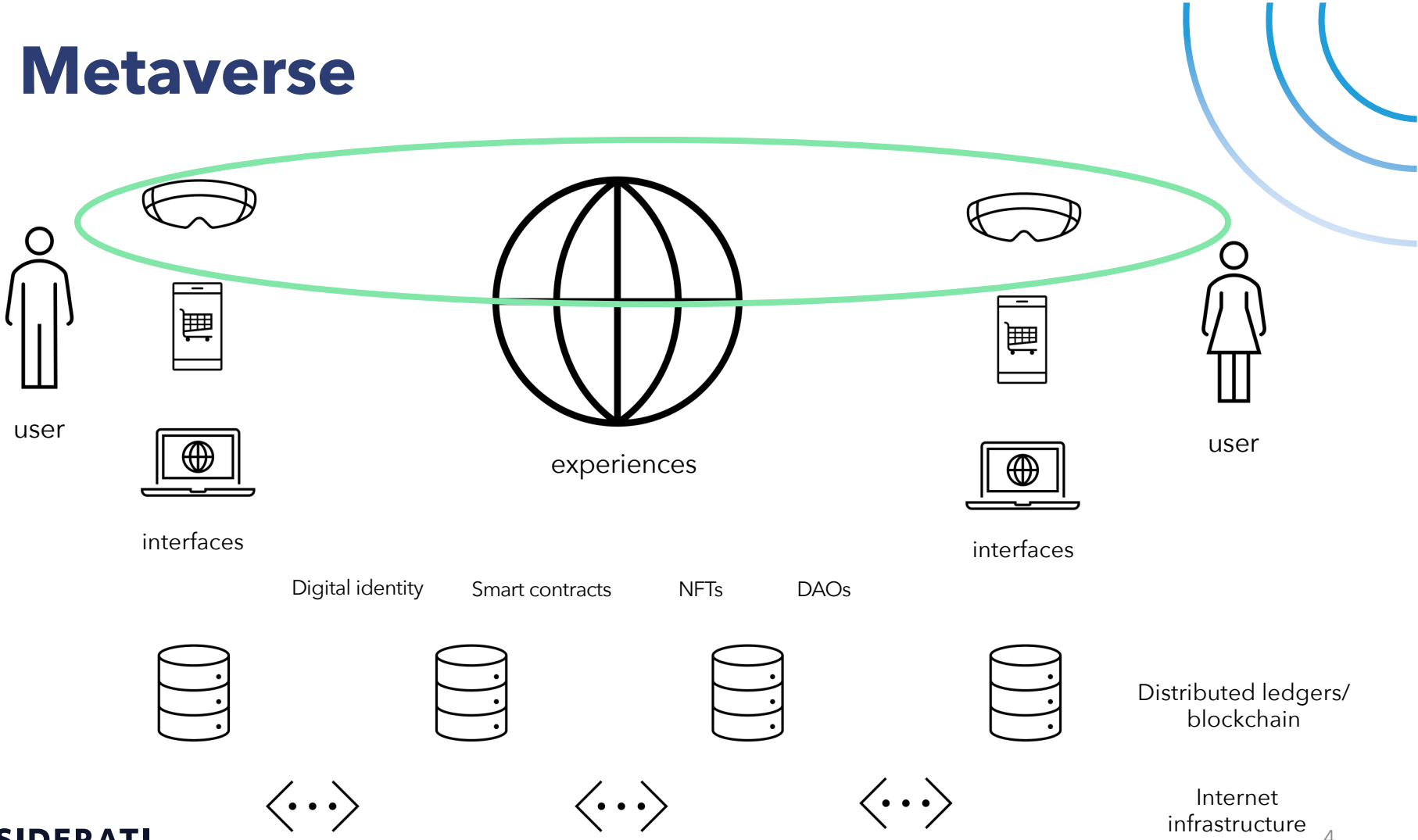


Distributed ledgers/
blockchain

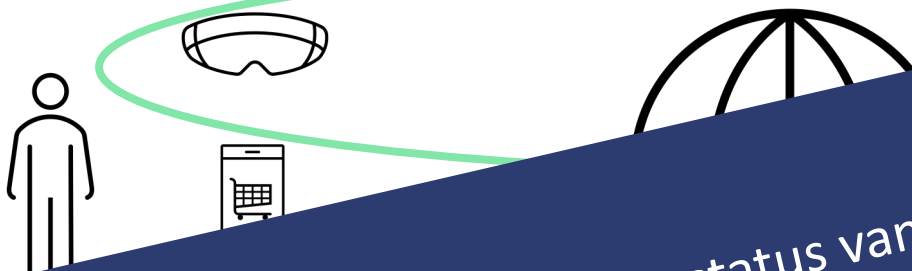


Internet
infrastructure

De Metaverse



De Metaverse



Wat is de goederenrechtelijke status van NFTs en virtuele goederen?
Heeft een DAO rechtspersoonlijkheid?
Hoe maken we verschillende metaverses interoperabel?
Wat gebeurt er met je avatar na je overlijden?



Distributed ledgers/
blockchain



Internet
infrastructure

Disclaimer



Team: **Team 1**
Score: **6737**

Player	Score	Kills	Hits	Shots	Accuracy	Deaths
Bart Schermer	2556	231	1364	2789	48,91%	0
Roman	1526	133	964	2923	32,98%	1
Monique	1036	87	667	1322	50,45%	1
Geert	908	74	784	2706	28,97%	2
Gerard	711	60	416	1660	25,06%	4

Categorisering negatieve effecten

1. Schadelijke en illegale gedragingen in virtuele werelden;
2. Schadelijke gevolgen door het gebruik van immersieve technologieën in de fysieke wereld;
3. Schadelijke effecten ingegeven door het gebruik / misbruik van immersieve technologieën;
4. Misbruik van immersieve technologieën door derden, en
5. Sociaal-maatschappelijke vraagstukken

Effecten op ons gedrag

- **Virtuele en Verrijkte ervaringen**

- We leren door ervaring

- Virtuele ervaringen beïnvloeden gedrag

- VR Therapie
- VR training

- Media schema's onderscheiden 'echt' en 'onecht'

- Korte termijn effecten zichtbaar, onduidelijk of er langere termijn effecten zijn



1. Schadelijke gedragingen in virtuele werelden

- foto-realistische avatars (ook van bekenden)
- 'Belichaming' in avatar roept vragen op
 - Proteus effect
- Virtuele aanranding / verkrachting
- Uitingsdelicten



2. Gevolgen in de fysieke wereld

- Afleiding / gevaarzetting door gebruik immersieve technologieën
- Gevaar in het verkeer
- 'Virtueel vandalisme'



3. Schadelijke effecten door het gebruik

- Agressie
- Grensoverschrijdend (seksueel) gedrag
- Verslaving
- Vervreemding

Is there any type of x-ray glasses we could use to see people naked on TV?

 4 Answers



Bill Otto, Consulting Optical Physicist and Systems Engineer (1977-present)

Updated 1 year ago · Author has 6.8K answers and 30.3M answer views

Part of the question: *I always wanted to have a pair of glasses to use for the TV and you could wear them and see everyone naked. It's a normal thought, I just wondered if they took an x-ray machine and attached glasses to it, and made it run more like a machine, it could happen, can it?*

No. And not even in real life.

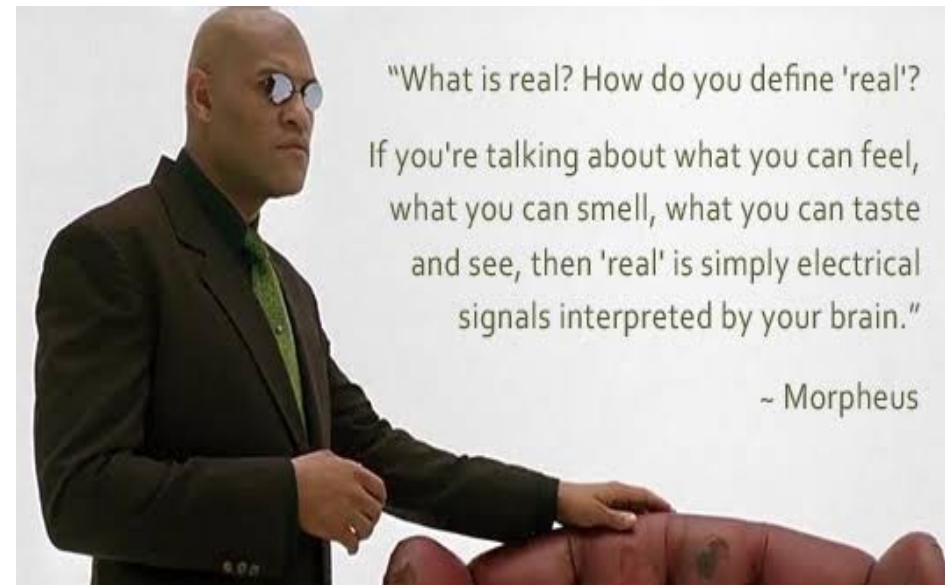
4. Misbruik door derden

- Intiem beeld van menselijke reacties en gedrag
- Beïnvloeding (nudging) en manipulatie



5. Sociaal-maatschappelijke vraagstukken

- Omgangsvormen
- Verdwijnen intersubjectief referentiekader



Wat nu?

- Sturen op verantwoordelijk ontwerp (value sensitive design)
- Verantwoordelijkheid platform aanbieders en andere tussenpersonen
- Aanpassing wet- en regelgeving (?)
- **Nauwgezet monitoren en begeleiden**

