

CAMERA DEI DEPUTATI

Doc. **XII-bis**
n. **172**

ASSEMBLEA PARLAMENTARE DEL CONSIGLIO D'EUROPA

Risoluzione n. 2578

Rischi e opportunità del metaverso

Trasmessa il 7 ottobre 2024

PARLIAMENTARY ASSEMBLY OF THE COUNCIL OF EUROPE

RESOLUTION 2578 (2024) ⁽¹⁾

Provisional version

Risks and opportunities of the metaverse

PARLIAMENTARY ASSEMBLY

1. The metaverse represents a new frontier for digital technology and a step change in the way that people can interact with information, one another and society. Immersive media, such as fully immersive virtual reality and wearable augmented reality, is experienced as an all-surrounding psychologically convincing simulative environment, in which people can interact with one another as embodied avatars, in a compelling blend of digital and physical experience.

2. The Parliamentary Assembly notes that immersive technologies are already being used to great positive effect in multiple sectors including education, healthcare, art, culture, sport, design, engineering, media and communication and, increasingly, in participatory democracy. The persistent, interconnected and inherently social metaverse environments may trigger social and societal benefits, including meeting with like- and unlike-minded communities, without the need for physical travel. Enhanced remote and virtual working and social gatherings offer new opportunities to those

currently isolated by their location or lack of mobility, health or financial means.

3. However, the Assembly is concerned that, whilst governance and legislation struggle to keep pace with technological innovation, questions of accountability for person-to-person criminal behaviour in metaverse environments persist, such as harassment, violence, abuse, fraud and theft, and other serious human rights violations. The metaverse environments can also be exploited to fuel hatred and manipulate public opinion, thus biasing democratic processes, or may facilitate Orwellian State control of authoritarian regimes over the opinions and social behaviour of the population. Moreover, without corrective measures, unequal access to the metaverse – because of its costs – may generate new forms of discrimination and increase social gaps.

4. Decision makers should carefully consider, understand and assess threats to democracy, human rights and the rule of law, but also the many opportunities for breakthrough advances which the metaverse triggers, and they should take informed and responsible action to maximise its benefits while avoiding potential misuses which would undermine our societies.

5. Self-regulation might not be enough, and the Assembly stresses the need to address the rights and obligations of private companies providing metaverse services and infrastructure, including approaches to data

(1) *Assembly debate* on 4 October 2024 (32nd sitting) (see Doc. 16031, report of the Committee on Culture, Science, Education and Media, rapporteur: Mr Andi-Lucian Cristea). *Text adopted by the Assembly* on 4 October 2024 (32nd sitting).

management, integration of artificial intelligence, enforcement of terms of use and the reporting of criminal behaviour. Corporate entities, including manufacturers of hardware, publishing platforms and developers of content should have clear safeguarding responsibilities and be held accountable when tools and technologies are repeatedly utilised for illegal and abusive activities.

6. At the same time, public authorities must commit to upholding democratic principles and fundamental freedoms, and they should foster a culture of responsibility and accountability in this emerging socio-technical space. Core principles such as equality and non-discrimination, transparency, privacy and safety of all users should be embedded in the design and development of the metaverse architecture and of artificial intelligence (AI) systems operating therein.

7. Responsible governance may encourage creativity, innovation and entrepreneurialism, while upholding democracy, human rights and the rule of law within and through metaverse environments. To achieve these results and remain in control of their future, European countries should not confine themselves to the role of regulators, while others create the technologies which will shape our world, and they should spur the innovation processes, driving them in the right direction and ensuring that our societies benefit from technological developments.

8. Learning from the desktop and mobile era of computing, targeted investment and sound incentives can pave the way for alternatives to the formation of large, concentrated monopolies, exclusionary design, corrosive cultures, and unsustainable production practices. In this respect, the legislative and regulatory framework should consider competition and markets, particularly in relation to distributed monopoly interests spanning hardware, software, content production, publishing, data management, research, advertising and user safety markets.

9. Therefore, the Assembly calls on Council of Europe member States to en-

sure that the legislative and regulatory frameworks applicable to metaverse environments uphold democracy, human rights and the rule of law, responding to law infringements with adequate measures concerning policing, jurisdiction, evidence gathering and deterrent sanctions, and in particular that they:

9.1. counteract harassment, violence, abuse – with particular attention to sexual abuse and child abuse – and manipulative and exploitative conducts, bearing in mind that interpersonal contact in metaverse environments are more psychologically convincing than other screen-based media, and that legislation should properly address this new psychosocial dynamic;

9.2. safeguard freedom of expression and deal with new forms of social and political manipulation, including disinformation, deep fake avatars, radical ideology and propaganda which could find ground in metaverse environments;

9.3. actively promote Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment, among individuals, public authorities and business enterprises and take specific measures regarding its implementation in order to enable all children to fully exercise their human rights and fundamental freedoms in the context of the metaverse;

9.4. guarantee users' rights to cognitive liberty and mental privacy and all rights enshrined by the Council of Europe modernised Convention for the Protection of Individuals with regard to Automatic Processing of Personal Data and its amending Protocol (ETS No. 108 and CETS No. 223, « Convention 108+ ») including:

9.4.1. the prohibition, for corporate or State entities, to collect, analyse, exploit or commodify user data generated in the metaverse environments without users' free and explicit consent;

9.4.2. the prohibition to use subconsciously contributed biometric information

– such as involuntarily eye movements and pupil dilation – for behavioural, social or political profiling;

9.4.3. the processing of sensitive data – such as genetic or biometric data, but also those relating to racial or ethnic origin, political opinions, beliefs, health or sexual life, among others – only when this is necessary to pursue a stated legitimate aim, and with appropriate safeguards established by law;

9.4.4. reinforced information security to protect data gathered;

9.5. set up transparency requirements in the operation of AI systems requirements, according to Council of Europe standards.

10. The Assembly considers that Council of Europe member States should support inclusive access to, and informed use of the metaverse, and encourage democratic engagement therein. Thus, it calls on Council of Europe member States to:

10.1. prioritise, at different levels of governments, policy action aimed at broadening access to emerging technologies and consider targeted investments to narrow the digital divide by removing existing and potential barriers, including costs;

10.2. encourage metaverse literacy of elected representatives, the judiciary, law-enforcement agencies and public officials in healthcare, education, culture and other relevant policy areas, to increase professional understanding of virtual and augmented reality tools and their affordances;

10.3. undertake public literacy campaigns, also via public service media and their digital platforms, to support the population in equitably accessing and leveraging the opportunities of the metaverse, whilst developing an understanding of the risks, especially for children;

10.4. consider hosting governmental and civil society citizenship initiatives in metaverse environments, to model best practices that prioritise inclusion and encourage participation and engagement of a

wide range of the public, in particular youth groups, across diverse communities, actively enabling the contribution of minority groups.

11. The Assembly is convinced that international co-operation among governments, as well as their collaboration with the private sector and researchers are essential to address the complexities of metaverse technology, promote sound competition and incentivise the development of safe creative immersive ecosystems and ethical metaverse standards. Therefore, the Assembly urges member States to strengthen dialogue and collaboration with business and industry stakeholders, and civil society organisations, with an aim to:

11.1. prevent monopolies and anti-competitive practices; consider limitations to the scale of influence that a single State or a corporate entity may be entitled to accrue across metaverse ecosystems, and create opportunities for new entrants across the metaverse technology stack;

11.2. agree on codes of ethics for publicly funded metaverse projects, to ensure that these projects uphold human rights and democratic values;

11.3. develop partnerships with actual and potential metaverse providers, to support research and strategic investment in immersive platforms that model positive social and community structures, mirroring public sector approaches to town planning;

11.4. put in place sound content regulation akin to the broadcast and cinema sectors, and apply learnings from social media regulation to avoid that mechanisms are set up in metaverse environments by which State or private sector parties could manipulate user behaviour;

11.5. build sustainability into the supply chain and ecosystems of immersive technology, promoting and monitoring compliance with internationally agreed climate targets and the United Nations Sustainable Development Goals; consider in this respect, for example, codes of practice or

regulations on life cycle assessment of immersive technologies, which should encourage responsible practices (such as repair and reuse of devices, recycling of gold and other rare earth minerals; minimising transportation, etc.) and enable them by creating adequate facilities;

11.6. adopt a participatory and dynamic approach to policy making and legislation, subjecting policies to regular reviews to maintain comprehensive up-to-date protection for the population, as technologies continue to evolve;

11.7. strengthen international co-operation agreements, in particular to enhance cross-jurisdictional prevention and responses to criminal activities in metaverse environments, and encourage mutual learning and exchanges of best practice at international level, making best use of the potential of the Council of Europe in this respect;

11.8. sign and ratify the Council of Europe Framework Convention on Artificial Intelligence and Human Rights, Democracy, and the Rule of Law (CETS N° 225, « the Vilnius Convention »), which was open for signature on 5 September 2024, and opt to fully apply its provisions to the activities of private actors, and to put in place limitations, or even bans, on certain uses of AI deemed incompatible with human rights, especially in relation to health and the environment.

12. For its part, the Assembly will continue following developments in this field and resolves to strengthen its partnership with the European Parliamentary Technology Assessment (EPTA) Network, with a view to providing its contribution to policy makers in shaping technology development and ensuring democratic governance and respect for human rights and fundamental freedoms.

ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE DU CONSEIL DE L'EUROPE

RÉSOLUTION 2578 (2024) ⁽¹⁾

Version provisoire

Risques et opportunités du métavers

ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE

1. Le métavers ouvre de nouveaux horizons à la technologie numérique; il transforme radicalement les modes d'interaction avec les autres, la société et l'information. Les médias immersifs, telles la réalité virtuelle totalement immersive et la réalité augmentée portable, sont ressentis comme simulant un environnement immersif psychologiquement vraisemblable, où l'on peut interagir avec d'autres par le truchement d'avatars, dans un mélange parfaitement convaincant d'expériences numériques et physiques.

2. L'Assemblée parlementaire constate que les technologies immersives sont déjà utilisées avec beaucoup de succès dans de nombreux domaines: l'éducation, les soins de santé, l'art, la culture, le sport, le design, l'ingénierie, les médias et la communication, et de plus en plus aussi dans le contexte de la démocratie participative. Le métavers persistant, interconnecté et par nature social peut avoir une utilité sociale et sociétale, notamment en permettant, sans nécessité de déplacement physique, des rencontres dans des communautés partageant ou non les mêmes idées. Les progrès des

réunions virtuelles de travail et sociales à distance offrent de nouvelles possibilités aux personnes actuellement isolées géographiquement ou pour des raisons de mobilité réduite et de santé, voire faute de moyens financiers.

3. L'Assemblée s'inquiète toutefois de ce que la gouvernance et la législation peinent à suivre le rythme de l'innovation technologique et que les questions de responsabilité pour les comportements criminels dans le métavers persistent tels que le harcèlement, les violences, les agressions, la fraude et les vols, et d'autres violations graves de droits humains. Le métavers peut aussi être utilisé à mauvais escient pour attiser les haines et manipuler l'opinion publique, ce qui distord les processus démocratiques, ou peut aider des régimes autoritaires à exercer un contrôle étatique orwellien sur les opinions et comportements sociaux au sein d'une population. En outre, en l'absence de mesures correctives, les inégalités qu'engendrent les coûts d'accès au métavers peuvent susciter de nouvelles formes de discrimination et creuser les fossés sociaux.

4. Les décideurs devraient analyser, comprendre et évaluer soigneusement les menaces que fait peser le métavers sur la démocratie, les droits humains et l'État de droit, mais aussi les nombreuses possibilités d'avancées majeures qu'il rend possibles, et prendre des mesures éclairées et

(1) Discussion par l'Assemblée le 4 octobre 2024 (32^e séance) (voir Doc. 16031, rapport de la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias, rapporteur: M. Andi-Lucian Cristea). Texte adopté par l'Assemblée le 4 octobre 2024 (32^e séance).

responsables pour maximiser l'utilité de cette technologie tout en prévenant d'éventuels détournements qui fragiliseraient nos sociétés.

5. L'autorégulation pourrait ne pas suffire, et l'Assemblée souligne la nécessité d'aborder les droits et obligations des entreprises privées qui fournissent des services et des infrastructures de métavers en ce qui concerne notamment la gestion des données, l'intégration de l'intelligence artificielle (IA), le contrôle du respect des conditions d'utilisation et le signalement des comportements criminels. Les entreprises, y compris celles qui produisent le matériel, gèrent des plateformes de publication et conçoivent des contenus devraient avoir des obligations de protection claires, et leur responsabilité devrait être engagée lorsque des outils et des technologies sont utilisés de manière répétée à des fins illécitables et abusives.

6. En parallèle, les pouvoirs publics doivent impérativement s'engager à défendre les principes démocratiques et les libertés fondamentales, et devraient favoriser une culture de la responsabilité et de la redevabilité dans cet espace socio-technique émergent. La conception et le développement de l'architecture du métavers et des systèmes d'IA qui y sont déployés devraient se plier à des principes essentiels comme l'égalité et la non-discrimination, la transparence, le respect de la vie privée et la sécurité de tous les utilisateurs.

7. Une gouvernance responsable peut encourager la créativité, l'innovation et l'esprit d'entreprise tout en soutenant la démocratie, les droits humains et l'État de droit dans et par le métavers. Pour atteindre ces résultats et garder la maîtrise de leur avenir, les pays européens ne sauraient se cantonner à un rôle de régulation en laissant à d'autres le soin de créer les technologies qui façonneront notre monde: ils doivent encourager et guider les processus d'innovation, en les orientant dans la bonne direction et en veillant à ce que nos sociétés bénéficient des progrès technologiques.

8. Les leçons tirées de l'informatique de bureau et portable doivent conduire à procéder à des investissements spécifiques

et à de saines incitations qui éviteraient l'émergence de grands monopoles, les effets d'exclusion, les cultures corrosives et les modes de production non durables. Le cadre législatif et réglementaire devrait à cet égard prendre en compte la concurrence et les marchés, notamment pour ce qui est des intérêts des monopoles distribués implantés sur les marchés du matériel, des logiciels, de la production de contenus, de l'édition, de la gestion des données, de la recherche, de la publicité et de la sécurité des utilisateurs.

9. L'Assemblée invite donc les États membres du Conseil de l'Europe à veiller à ce que les cadres législatifs et réglementaires applicables au métavers respectent la démocratie, les droits humains et l'État de droit, et à lutter contre les infractions en prenant les mesures qui s'imposent dans le domaine de la police, de la justice, de la collecte de preuves et en imposant des sanctions dissuasives et en particulier:

9.1. à combattre le harcèlement, la violence et les agressions, avec une attention particulière accordée aux agressions sexuelles et à la maltraitance des enfants, et contre la manipulation et l'exploitation, sachant que les contacts interpersonnels sont psychologiquement plus convaincants dans le métavers que dans d'autres médias diffusés sur écran, et que la législation devrait dûment prendre en compte cette nouvelle dynamique psychosociale;

9.2. à protéger la liberté d'expression et à lutter contre les nouvelles formes de manipulations sociales et politiques, notamment la désinformation, les avatars en hypertrucages (deep fakes), l'idéologie et la propagande radicales qui pourraient prendre pied dans le métavers;

9.3. à promouvoir activement la Recommandation CM/Rec(2018)7 du Comité des Ministres aux États membres sur les Lignes directrices relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique, auprès des personnes, des pouvoirs publics et des entreprises, et à prendre des mesures ciblées en vue de sa mise en œuvre afin que tous les enfants puissent exercer plei-

nement leurs droits humains et leurs libertés fondamentales dans le contexte du métavers;

9.4. à garantir le droit des utilisateurs à la liberté cognitive et à la vie privée mentale, ainsi que tous les droits consacrés par la Convention modernisée du Conseil de l'Europe pour la protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel et son Protocol d'amendement (STE n° 108 et STCE no 223, « Convention 108+ »), notamment en ce qui concerne:

9.4.1. l'interdiction faite aux entreprises ou entités publiques de collecter, d'analyser, d'exploiter ou de commercialiser, sans leur consentement libre et explicite, les données des utilisateurs générées dans le métavers;

9.4.2. l'interdiction de l'exploitation des informations biométriques sur des actes inconscients (comme les mouvements involontaires des yeux et la dilatation des pupilles) à des fins de profilage comportemental, social ou politique;

9.4.3. l'interdiction du traitement de données sensibles (comme les données génétiques ou biométriques, mais aussi sur l'origine raciale ou ethnique, les opinions politiques, les croyances, la santé ou la vie sexuelle) si cela n'est justifié par un objectif légitime explicite, dans le respect des garanties prévues par la loi;

9.4.4. la protection des données recueillies, avec renforcement de leur sécurisation;

9.5. à définir des exigences de transparence du fonctionnement des systèmes d'IA conformes aux normes du Conseil de l'Europe.

10. L'Assemblée estime que les États membres du Conseil de l'Europe devraient soutenir les impératifs d'inclusivité de l'accès au métavers et d'utilisation éclairée, et y encourager la mobilisation démocratique. Elle appelle donc les États membres du Conseil de l'Europe:

10.1. à donner, à différents niveaux de gouvernance, priorité aux politiques d'élar-

gissement de l'accès aux technologies émergentes et à prévoir des investissements spécifiques visant à réduire la fracture numérique en supprimant les obstacles existants et possibles, notamment financiers;

10.2. à encourager les élus, les autorités judiciaires, les services de police et les agents publics travaillant dans les domaines de la santé, de l'éducation, de la culture et autres domaines importants, à se former au métavers afin de leur faire acquérir une meilleure compréhension des outils de réalité virtuelle et augmentée et de leurs possibilités;

10.3. à mener des campagnes de sensibilisation du public, notamment dans les médias de service public et sur leurs plateformes numériques, pour aider les populations à accéder équitablement aux possibilités offertes par le métavers et à en tirer parti, tout en en comprenant les risques, en particulier pour les enfants;

10.4. à envisager d'héberger dans le métavers des actions gouvernementales et citoyennes, pour développer des modèles de bonnes pratiques donnant la priorité à l'inclusion et encourageant la participation et la mobilisation de nombreux groupes issus de communautés diverses, en particulier des jeunes, et en s'assurant activement de la contribution des groupes minoritaires.

11. L'Assemblée est convaincue qu'il est essentiel que les gouvernements coopèrent entre eux et avec le secteur privé et les chercheurs pour relever les défis que suscitent les complexités de la technologie du métavers, promouvoir une saine concurrence et favoriser le développement d'écosystèmes immersifs créatifs sécurisés et l'élaboration de normes éthiques applicables au métavers. Elle exhorte donc les États membre à intensifier le dialogue et la collaboration avec les parties prenantes commerciales et industrielles, ainsi qu'avec les organisations de la société civile, dans le but:

11.1. de barrer la route aux monopoles et aux pratiques anticoncurrentielles, de limiter l'influence qu'un État ou une en-

treprise peuvent être admis à exercer au sein d'un métavers, et de faire en sorte que de nouveaux intervenants puissent prendre pied dans l'ensemble des technologies qui sous-tendent le métavers;

11.2. d'adopter des codes de déontologie pour les projets de métavers à financement public, de sorte qu'ils respectent les droits humains et les valeurs démocratiques;

11.3. de nouer des partenariats avec des opérateurs actuels et potentiels de métavers, afin de soutenir la recherche et les investissements stratégiques dans des plateformes immersives qui proposent des modèles de structures sociales et communautaires positives, reprenant l'approche du secteur public en matière d'urbanisme;

11.4. de réglementer fermement les contenus, comme pour la radiodiffusion-télévision et le cinéma, et de mettre à profit les enseignements tirés de la réglementation des médias sociaux pour éviter l'apparition dans le métavers de dispositifs permettant à un État ou à des intervenants privés de manipuler les comportements des utilisateurs;

11.5. de faire en sorte que les chaînes d'approvisionnement et les écosystèmes des technologies immersives satisfassent aux impératifs du développement durable en promouvant et en contrôlant le respect des objectifs climatiques internationaux et des Objectifs de développement durable des Nations Unies; dans ce contexte, d'envisager par exemple des codes ou des réglementations sur l'évaluation du cycle de vie des technologies immersives visant à encourager les pratiques responsables (comme la réparation et la réutilisation des appareils, le recyclage de l'or et des terres rares,

la réduction des transports, etc.) et de créer les installations nécessaires;

11.6. d'adopter une approche participative et dynamique de l'élaboration des politiques et de la législation, en soumettant les politiques à des révisions régulières garantissant une protection complète et actualisée des personnes, à mesure qu'évoluent les technologies;

11.7. de renforcer les accords de coopération internationaux, en particulier pour améliorer la prévention et les réponses inter-juridictionnelles aux infractions commises au sein du métavers, et d'encourager l'apprentissage et les échanges de bonnes pratiques entre pays, en tirant le meilleur parti possible du potentiel du Conseil de l'Europe;

11.8. de signer et de ratifier la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit (STCE n° 225, « Convention de Vilnius »), qui a été ouverte à la signature le 5 septembre 2024, et de choisir d'appliquer pleinement ses dispositions aux activités des acteurs privés, et de restreindre, voire d'interdire, certains usages de l'IA jugés incompatibles avec les droits humains, notamment en matière de santé et d'environnement.

12. Pour sa part, l'Assemblée continuera à suivre les faits nouveaux qui interviendront dans ce domaine et décide de renforcer son partenariat avec le réseau parlementaire européen d'évaluation technologique (réseau EPTA), en vue d'aider les responsables politiques à orienter l'évolution technologique et à assurer la gouvernance démocratique et le respect des droits humains et des libertés fondamentales.

ASSEMBLEA PARLAMENTARE DEL CONSIGLIO D'EUROPA

RISOLUZIONE 2578 (2024) ⁽¹⁾

Rischi e opportunità del metaverso

ASSEMBLEA PARLAMENTARE

1. Il metaverso rappresenta una nuova frontiera della tecnologia digitale e un cambio di passo nel modo in cui le persone possono interagire con le informazioni, tra di loro e con la società. I media immersivi, come la realtà virtuale completamente immersiva e la realtà aumentata indossabile, sono vissuti come un ambiente simulativo psicologicamente convincente, in cui le persone possono interagire tra loro come *avatar*, in un'avvincente miscela di esperienza digitale e fisica.

2. L'Assemblea Parlamentare rileva che le tecnologie immersive sono già utilizzate con un effetto molto positivo in diversi settori, tra cui l'istruzione, la sanità, l'arte, la cultura, lo sport, il design, l'ingegneria, i media e la comunicazione e, in misura crescente, la democrazia partecipativa. I metaversi persistenti, interconnessi e intrinsecamente sociali possono provocare benefici a livello sociale e di società, ivi compreso l'incontro con comunità più o meno affini senza la necessità di spostarsi fisicamente. Il miglioramento del lavoro a distanza e virtuale e gli incontri sociali offrono nuove opportunità a coloro che attualmente sono isolati a causa della loro

posizione o della mancanza di mobilità, salute o mezzi finanziari.

3. Tuttavia, l'Assemblea è preoccupata per il fatto che, mentre la *governance* e la legislazione faticano a tenere il passo con l'innovazione tecnologica, continuano a sussistere questioni di responsabilità per i comportamenti criminali nel metaverso, come molestie, violenza, abusi, frodi e furti e altre gravi violazioni dei diritti umani. I metaversi possono anche essere sfruttati per alimentare l'odio e manipolare l'opinione pubblica, influenzando così i processi democratici, oppure possono aiutare i regimi autoritari a esercitare un controllo da Stato orwelliano sulle opinioni e sul comportamento sociale della popolazione. Inoltre, senza misure correttive, un accesso diseguale al metaverso – a causa dei suoi costi – può generare nuove forme di discriminazione e aumentare i divari sociali.

4. I decisori politici devono considerare, comprendere e valutare attentamente le minacce per la democrazia, i diritti umani e lo Stato di diritto, ma anche le numerose opportunità di progresso che il metaverso offre, e devono attuare interventi informati e responsabili per massimizzarne i benefici, evitando al contempo potenziali abusi, che minerebbero le nostre società.

5. L'autoregolamentazione potrebbe non essere sufficiente e l'Assemblea sottolinea la necessità di affrontare la questione dei diritti e degli obblighi delle aziende private che forniscono servizi e infrastrutture del metaverso, compresi gli approcci alla ge-

(1) *Dibattito in Assemblea* del 4 ottobre 2024 (32^a seduta) (V. Doc. 16031, relazione della Commissione Cultura, Scienza, Istruzione e Media, Relatore: On. Andi-Lucian Cristea). *Testo adottato dall'Assemblea* il 4 ottobre 2024 (32^a seduta).

stione dei dati, all'integrazione dell'intelligenza artificiale, all'applicazione delle condizioni d'uso e alla segnalazione di comportamenti criminali. Le aziende, compresi i produttori di hardware, le piattaforme editoriali e gli sviluppatori di contenuti, dovrebbero avere chiare responsabilità di salvaguardia ed essere ritenuti responsabili quando gli strumenti e le tecnologie vengono ripetutamente utilizzati per attività illegali e abusive.

6. Allo stesso tempo, le autorità pubbliche devono impegnarsi a sostenere i principi democratici e le libertà fondamentali e devono promuovere una cultura della responsabilità e della trasparenza in questo spazio socio-tecnico emergente. Principi fondamentali come l'uguaglianza e la non discriminazione, la trasparenza, la *privacy* e la sicurezza di tutti gli utenti dovrebbero essere incorporati nella progettazione e nello sviluppo dell'architettura del metaverso e dei sistemi di intelligenza artificiale (IA) che operano al suo interno.

7. Una *governance* responsabile può incoraggiare la creatività, l'innovazione e l'imprenditorialità, sostenendo al contempo la democrazia, i diritti umani e lo stato di diritto all'interno dei e attraverso i metaversi. Per ottenere questi risultati e mantenere il controllo del proprio futuro, i Paesi europei non devono limitarsi a svolgere un ruolo di regolatori mentre altri creano le tecnologie che plasmeranno il nostro mondo, e devono stimolare i processi di innovazione, guidandoli nella giusta direzione e assicurando che le nostre società beneficino degli sviluppi tecnologici.

8. Le lezioni apprese nell'era dei computer *desktop* e portatili devono condurre a investimenti mirati e incentivi validi per aprire la strada a soluzioni alternative rispetto alla formazione di grandi monopoli concentrati, a condizioni di esclusione, culture corrosive e pratiche produttive insostenibili. In relazione a ciò, il quadro legislativo e normativo deve tenere conto della concorrenza e dei mercati, in particolare in relazione agli interessi monopolistici che abbracciano i mercati di *hardware*, *software*, produzione di contenuti, editoria,

gestione dei dati, ricerca, pubblicità e sicurezza degli utenti.

9. Pertanto, l'Assemblea invita gli Stati membri del Consiglio d'Europa a garantire che i quadri legislativi e normativi applicabili ai metaversi sostengano la democrazia, i diritti umani e lo stato di diritto, rispondendo alle violazioni della legge con misure adeguate in termini di attività di polizia, giurisdizione, raccolta delle prove e sanzioni dissuasive, e in particolare a:

9.1. contrastare le molestie, la violenza, gli abusi — con particolare attenzione agli abusi sessuali e agli abusi sui minori — e le condotte di manipolazione e sfruttamento, tenendo presente che i contatti interpersonali nei metaversi sono psicologicamente più convincenti rispetto ad altri media telematici, e che la legislazione deve affrontare adeguatamente questa nuova dinamica psicosociale;

9.2. salvaguardare la libertà di espressione e occuparsi delle nuove forme di manipolazione sociale e politica, tra cui la disinformazione, i falsi *avatar* (*deep fake*), le ideologie radicali e la propaganda, che potrebbero trovare spazio nei metaversi;

9.3. promuovere attivamente la Raccomandazione CM/Rec(2018)7 del Comitato dei Ministri per gli Stati membri sulle Linee guida per il rispetto, la protezione e la realizzazione dei diritti dei minori nell'ambiente digitale, tra gli individui, le autorità pubbliche e le aziende e adottare misure specifiche per la sua attuazione al fine di consentire a tutti i minori di esercitare pienamente i propri diritti umani e le libertà fondamentali nel contesto del metaverso;

9.4. garantire il diritto degli utenti alla libertà cognitiva e alla privacy mentale e tutti i diritti sanciti dalla Convenzione modernizzata del Consiglio d'Europa sulla protezione delle persone rispetto al trattamento automatizzato di dati a carattere personale e dal suo Protocollo di emendamento (STE n. 108 e STCE n. 223, « Convenzione 108+ »), tra cui:

9.4.1. il divieto, per i soggetti aziendali o statali, di raccogliere, analizzare,

sfruttare o commercializzare i dati degli utenti generati nei metaversi senza il loro libero ed esplicito consenso;

9.4.2. il divieto di utilizzare informazioni biometriche fornite inconsciamente – come i movimenti involontari degli occhi e la dilatazione delle pupille – per la profilazione comportamentale, sociale o politica;

9.4.3. il trattamento di dati sensibili – come quelli genetici o biometrici, ma anche quelli relativi all’origine razziale o etnica, alle opinioni politiche, alle convinzioni personali, alla salute o alla vita sessuale, tra gli altri – solo quando ciò è necessario per perseguire una finalità legittima dichiarata, e con le opportune garanzie previste dalla legge;

9.4.4. una sicurezza delle informazioni rafforzata per proteggere i dati raccolti;

9.5. stabilire requisiti di trasparenza nel funzionamento dei sistemi di IA, secondo gli *standard* del Consiglio d’Europa.

10. L’Assemblea ritiene che gli Stati membri del Consiglio d’Europa debbano appoggiare l’inclusività dell’accesso al metaverso e il suo uso consapevole, e incoraggiare l’impegno democratico al suo interno. Pertanto, invita gli Stati membri del Consiglio d’Europa a:

10.1. dare priorità, ai diversi livelli di governo, alle azioni politiche volte ad ampliare l’accesso alle tecnologie emergenti e valutare la possibilità di investimenti mirati per ridurre il divario digitale, eliminando le barriere già esistenti e quelle potenziali, inclusi i costi;

10.2. incoraggiare l’alfabetizzazione al metaverso dei rappresentanti eletti, della magistratura, delle forze dell’ordine e dei funzionari pubblici nei settori della sanità, dell’istruzione, della cultura e in altre aree politiche pertinenti, per aumentare la comprensione professionale degli strumenti di realtà virtuale e aumentata e delle loro caratteristiche;

10.3. avviare campagne di alfabetizzazione del pubblico, anche attraverso i media del servizio pubblico e le loro piattaforme digitali, per sostenere la popolazione ad avere un accesso equo al metaverso e poter sfruttare le sue opportunità, sviluppando al contempo una comprensione dei rischi, soprattutto per i bambini;

10.4. valutare la possibilità di ospitare nei metaversi iniziative governative e della società civile, per sviluppare migliori pratiche che diano priorità all’inclusione e incoraggino la partecipazione e l’impegno di un’ampia fascia di pubblico, in particolare di gruppi di giovani, attraverso comunità diverse, consentendo attivamente il contributo di gruppi minoritari.

11. L’Assemblea è convinta che la cooperazione internazionale tra i governi e la loro collaborazione con il settore privato e i ricercatori siano essenziali per affrontare le complessità della tecnologia del metaverso, promuovere una concorrenza sana e incentivare lo sviluppo di ecosistemi immersivi creativi sicuri e di standard etici per il metaverso. Pertanto, l’Assemblea esorta gli Stati membri a rafforzare il dialogo e la collaborazione con le imprese e l’industria, nonché con le organizzazioni della società civile, al fine di:

11.1. prevenire i monopoli e le pratiche anticoncorrenziali; valutare la possibilità di limitare la portata dell’influenza che un singolo Stato o un’azienda possono avere il diritto di esercitare negli ecosistemi del metaverso e creare opportunità per i nuovi soggetti all’interno di tutte le tecnologie relative al metaverso;

11.2. concordare codici etici per i progetti metaversi finanziati con fondi pubblici, per garantire che tali progetti rispettino i diritti umani e i valori democratici;

11.3. realizzare partenariati con fornitori di metaversi attuali e potenziali, per sostenere la ricerca e gli investimenti strategici in piattaforme immersive che modellino strutture sociali e comunitarie positive, rispecchiando gli approcci del settore pubblico alla pianificazione urbana;

11.4. attuare una solida regolamentazione dei contenuti, simile a quella dei settori radiotelevisivo e cinematografico, e applicare gli insegnamenti tratti dalla regolamentazione dei *social media* per evitare che nei metaversi si creino meccanismi con i quali lo Stato o soggetti privati possano manipolare il comportamento degli utenti;

11.5. integrare la sostenibilità nella catena di approvvigionamento e negli ecosistemi delle tecnologie immersive, promuovendo e monitorando la conformità con gli obiettivi climatici concordati a livello internazionale e con gli Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite; valutare al riguardo, ad esempio, codici di pratica o regolamenti sulla valutazione del ciclo di vita delle tecnologie immersive, così da incoraggiare pratiche responsabili (come la riparazione e il riutilizzo dei dispositivi, il riciclaggio dell'oro e di altri minerali di terre rare, la riduzione al minimo del trasporto, ecc.); e creare a tal fine strutture adeguate;

11.6. adottare un approccio partecipativo e dinamico all'elaborazione delle politiche e delle misure legislative, sottoponendo le politiche a revisioni periodiche per garantire una protezione completa e aggiornata della popolazione, al passo con la continua evoluzione delle tecnologie;

11.7. rafforzare gli accordi di cooperazione internazionale, in particolare per migliorare la prevenzione e le risposte intergiurisdizionali alle attività criminali nei metaversi, e incoraggiare l'apprendimento reciproco e lo scambio di buone pratiche a livello internazionale, facendo pieno uso, al riguardo, del potenziale del Consiglio d'Europa;

11.8. firmare e ratificare la Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sull'intelligenza artificiale e i diritti umani, la democrazia e lo Stato di diritto (STCE n. 225, la « Convenzione di Vilnius »), aperta alla firma il 5 settembre 2024 a Vilnius, e optare per la piena applicazione delle sue disposizioni alle attività degli attori privati e per l'introduzione di limitazioni, o addirittura divieti, su alcuni usi dell'IA ritenuti incompatibili con i diritti umani, soprattutto in relazione alla salute e all'ambiente.

12. Da parte sua, l'Assemblea continuerà a seguire gli sviluppi in questo campo ed è determinata a rafforzare il proprio partenariato con la Rete europea di valutazione parlamentare delle opzioni tecnologiche (EPTA), al fine di fornire il proprio contributo ai responsabili politici nel plasmare lo sviluppo tecnologico e garantire una *governance* democratica e il rispetto dei diritti umani e delle libertà fondamentali.

PAGINA BIANCA

PAGINA BIANCA



190122141820