



# EU-borgerpanelet om virtuelle verdener

Endelig rapport

Redaktionen afsluttet i juli 2023

Dette dokument er ikke udtryk for Europa-Kommissionens officielle holdning.

Luxembourg: Den Europæiske Unions Publikationskontor, 2023



© Den Europæiske Union, 2023

Politikken for videreanvendelse af Europa-Kommissionens dokumenter gennemføres i henhold til Kommissionens afgørelse 2011/833/EU af 12. december 2011 om videreanvendelse af Kommissionens dokumenter (EUT L 330 af 14.12.2011, s. 39). Medmindre andet er angivet, er videreanvendelse af dette dokument tilladt under en Creative Commons Kreditering 4.0 International (CC BY 4.0)-licens (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Det betyder, at videreanvendelse er tilladt, med passende kildeangivelse og angivelse af eventuelle ændringer.

Alle billeder © Den Europæiske Union.

Print ISBN 978-92-68-06570-9

doi:10.2775/878613

NA-09-23-365-DA-C

PDF ISBN 978-92-68-06612-6

doi:10.2775/27052

NA-09-23-365-DA-N

## INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>1. Indledning</b> .....	<b>2</b>
<b>2. De primære egenskaber ved EU-borgerpanelet om virtuelle verdener</b> .....	<b>5</b>
2.1. Tilfældig udvælgelse og demografiske karakteristika ved panelets deltagere.....	6
2.2. Styringsudvalget.....	9
2.3. Videnudvalget .....	10
2.4. Viden- og informationscentret.....	11
2.5. Talere og udstillere.....	11
2.6. Hovedordstyrere.....	13
2.7. Formidlere .....	14
2.8. Observatører .....	15
<b>3. Metoderamme og de enkelte møder</b> .....	<b>18</b>
3.1. Metoderamme .....	19
3.2. Møde 1: proces og output.....	20
3.3. Møde 2: proces og output.....	24
3.4. Møde 3: proces og output.....	28
<b>4. De næste skridt</b> .....	<b>33</b>
<b>Bilag: Resultater</b> .....	<b>36</b>
1. Borgerværdier og alle anbefalinger.....	37
2. Anbefalinger.....	38
3. Vurdering af anbefalinger .....	61



# 1. Indledning



I 2023 samlede Europa-Kommissionen tre EU-borgerpaneler. Ét af disse paneler drøftede emnet »virtuelle verdener«. I hvert af disse paneler var op til 150 tilfældigt udvalgte borgere fra alle EU's 27 medlemsstater samlet for at drøfte og fremsætte anbefalinger forud for vigtige forslag fra Kommissionen. Med disse paneler opfylder Kommissionen de tilsagn, der blev afgivet af Kommissionen i dens meddelelse af 17. juni 2022 med titlen »Konferencen om Europas fremtid: Fra vision til konkret handling«<sup>(1)</sup> og af kommissionsformand Ursula von der Leyen i hendes tale om Unionens tilstand fra 2022.

EU-borgerpanelet om virtuelle verdener var det andet panel, der blev samlet, og dets arbejde forløb over tre møder den 24.-26. februar, den 10.-12. marts og den 21.-23. april 2023. Virtuelle verdener udgør en del af en bredere omstilling til Web 4.0. Disse verdener giver mulighed for en ny type onlineoplevelser gennem såkaldt virtual reality (virtuel virkelighed), mixed reality (blandet virkelighed) eller augmented reality (udvidet virkelighed). Mange mener, at Web 4.0 i første omgang gennem virtuelle verdener kan udgøre en nyskabelse, som kan sammenlignes med internettets fremkomst, og som vil ændre den måde, hvorpå vi arbejder og interagerer med hinanden i fremtiden. I de sidste par år, og navnlig siden covid-19-pandemien, har adskillige offentlige og private aktører investeret kraftigt i denne »udvidede virkelighed«, hvilket har sat skub i forandringer på vores arbejdspladser og i vores personlige vaner.

På trods af denne øgede opmærksomhed vil en sådan omstilling ikke ske fra den ene dag til den anden. Det vil tage mange år for virtuelle verdener at udvikle sig til realistiske digitale miljøer af høj kvalitet, og vi har endnu ikke et klart billede af, hvad virtuelle verdener

kan og bør blive til. Den Europæiske Union (EU) og dens medlemsstater er fast besluttede på at udnytte potentialet i denne omstilling og sætte sig ind i de muligheder, som den fører med sig, men også de risici og udfordringer, der følger med, og samtidig beskytte de EU-borgernes rettigheder. I den forbindelse blev deltagerne i EU-borgerpanelet om virtuelle verdener bedt om at besvare følgende spørgsmål: **»Hvilken vision, hvilke principper og hvilke tiltag bør danne grundlag for udviklingen af ønskelige og retfærdige virtuelle verdener?«** Mere specifikt blev borgerne bedt om at udarbejde en række vejledende principper og tiltag vedrørende udviklingen af virtuelle verdener i EU.

Panelet drøftede en bred vifte af spørgsmål forbundet med de muligheder og udfordringer, der knytter sig til virtuelle verdener. Panelets principper og anbefalinger bidrager og vil fortsat bidrage til Kommissionens meddelelse med titlen »EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring i den næste teknologiske omstilling« og det ledsagende arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene.

På grundlag af informationsmaterialer, ekspertinput og drøftelser i arbejdsgrupper og i plenarforsamlingen udpegede og prioriterede EU-borgerpanelets deltagere emner af relevans for de nye politiske forslag fra Kommissionen. I denne rapport sammenfattes de primære egenskaber ved EU-borgerpanelet om virtuelle verdener. Den indeholder også en beskrivelse af metoderammen for panelet, den måde, hvorpå dets drøftelser blev formidlet, resultaterne af de tre møder samt de næste skridt.

(1) Meddelelse fra Kommissionen — »Konferencen om Europas fremtid: Fra vision til konkret handling« (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DA/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel  
Virtual worlds  
Have Your Say

## 2. De primære egenskaber ved EU-borgerpanelet om virtuelle verdener

## 2.1. TILFÆLDIG UDVÆLGELSE OG DEMOGRAFISKE KARAKTERISTIKA VED PANELETS DELTAGERE

Borgerpanelets deltagere blev rekrutteret ved tilfældig udvælgelse for at sikre, at der blev fulgt en retfærdig, konsekvent og pålidelig tilgang til udvælgelse af borgere, sådan som det kræves i sådanne deltagelsesbaserede processer. Rekrutteringen blev gennemført af **Kantar Public** med støtte fra 27 nationale rekrutteringsagenturer. I de fleste lande blev deltagere rekrutteret via telefon (computerformidlede tele-

foninterviews) ved hjælp af tilfældige telefonopkald. I andre lande foregik rekrutteringen derimod med fysisk tilstedeværelse (computerformidlede personlige interviews) eller gennem tilfældig udvælgelse fra et sandsynlighedsbaseret onlinepanel (kun Luxembourg). I gennemsnit takkede 4,46 % af de adspurgte borgere på tværs af EU ja til at deltage, om end tallet varierende fra medlemsstat til medlemsstat.

**Table 1: Antal paneldeltagere pr. medlemsstat**

LAND	MÅL FOR ANTAL DELTAGERE PR. MØDE	DET FAKTISKE ANTAL DELTAGERE PR. MØDE		
		Møde 1	Møde 2	Møde 3
Belgien	5	5	5	4
Bulgarien	4	3	4	4
Tjekkiet	5	5	5	5
Danmark	3	3	3	3
Tyskland	19	18	16	13
Estland	2	2	2	1
Irland	3	3	2	3
Grækenland	5	5	5	4
Spanien	12	11	11	11
Frankrig	15	14	12	12
Kroatien	2	2	2	2
Italien	15	13	13	12
Cypern	2	2	2	2
Letland	2	2	2	2
Litauen	2	2	2	2
Luxembourg	2	1	1	0
Ungarn	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Nederlandene	6	6	6	5
Østrig	4	4	4	4
Polen	10	10	10	10
Portugal	5	2	2	2
Rumænien	7	7	7	7
Slovenien	2	2	2	2
Slovakiet	3	2	2	2
Finland	3	3	3	3
Sverige	5	5	5	5
<b>I alt</b>	<b>150</b>	<b>139</b>	<b>135</b>	<b>127</b>



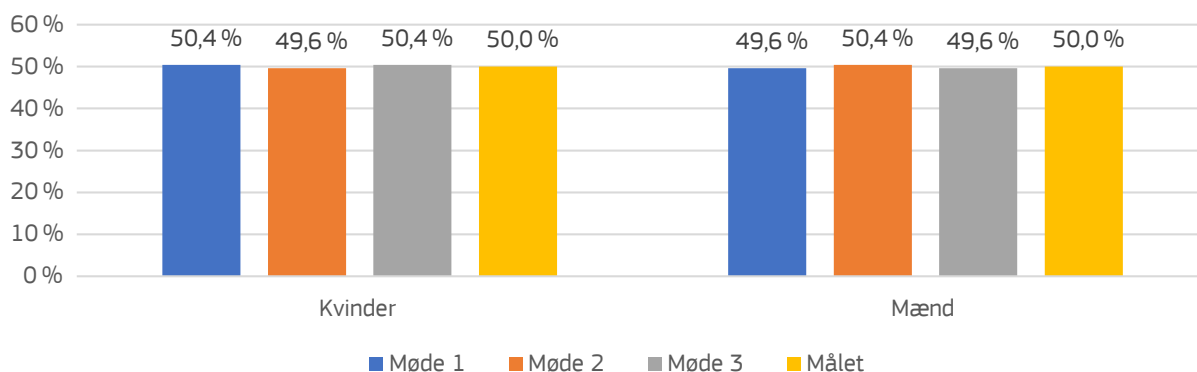
Tabel 1 indeholder en oversigt over målet for antallet af paneledtagere på tværs af EU's medlemsstater (landkvoter) samt det faktiske antal deltagere pr. møde. Målet var at nå et repræsentationsniveau for de enkelte EU-medlemsstater, som afspejlede størrelsen på deres befolkninger, samtidig med at der blev sikret en balance ved at invitere mindst to borgere fra hvert land <sup>(2)</sup>. Der blev således sat høje mål for lande med store befolkninger, f.eks. Tyskland (19 borgere), mens der blev inviteret to borgere fra Malta og to borgere fra Luxembourg. Generelt var deltagelsesniveauet højt og afspejlede de fastsatte mål. For 23 af de 27 EU-medlemsstater blev deltagermålene nået. Af de

150 borgere, der var inviteret, deltog i alt 140 i mindst ét af møderne.

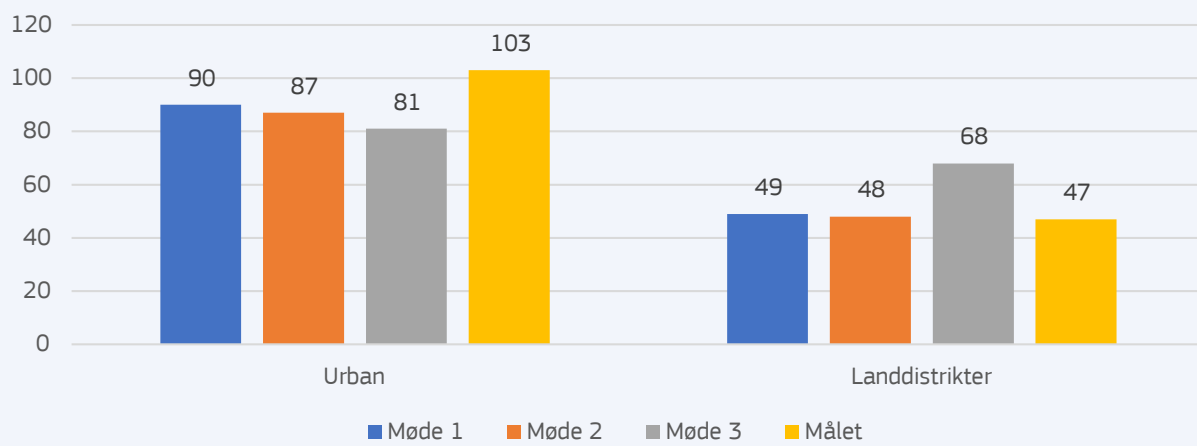
For at sikre, at panelet så vidt muligt afspejlede mangfoldigheden af EU's befolkning, blev målkvoterne for deltagerne fastsat på grundlag af de sociodemografiske karakteristika, der er beskrevet i figur 1 (andelene af deltagere er beregnet ud fra de 140 borgere, der faktisk deltog i mindst ét af møderne). Der blev gjort en enkelt undtagelse fra dette princip, idet det blev besluttet at øge andelen af unge og rekruttere en tredjedel af panelet fra alderskategorien 16-25, selv om denne gruppe udgør mindre end 33 % af EU's befolkning <sup>(3)</sup>.

**Figur 1: Panelets demografiske sammensætning**

#### Kønsfordeling på tværs af sessioner



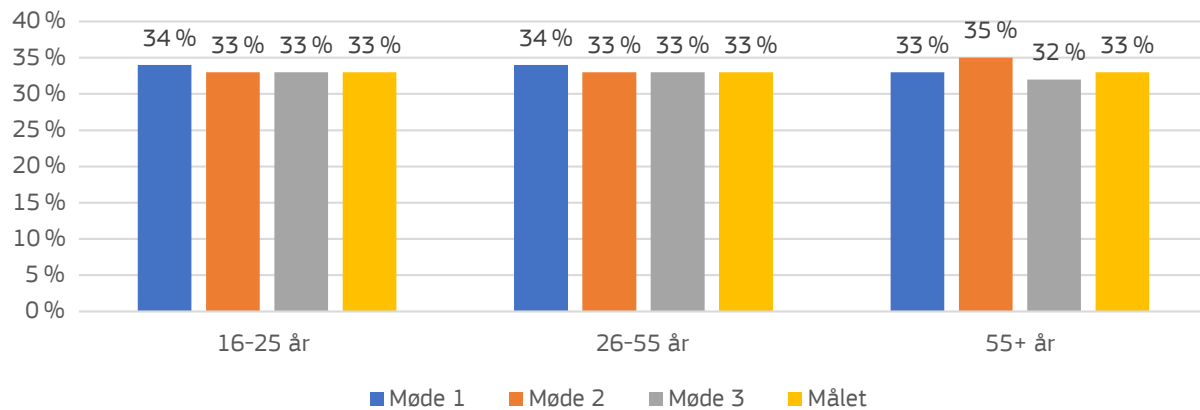
#### Fordeling af deltagerne efter, hvor de bor



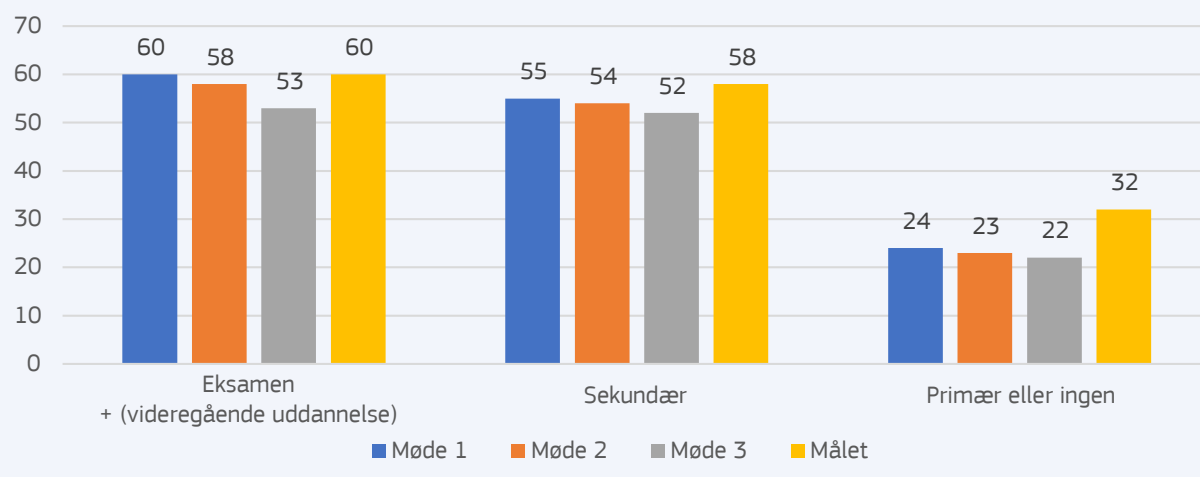
<sup>(2)</sup> Landkvoterne blev genereret ved hjælp af princippet om degressiv proportionalitet, som også anvendes til at beregne antallet af pladser for hver medlemsstat i Europa-Parlamentet.

<sup>(3)</sup> Denne aldersgruppe udgør i gennemsnit 10,6 % af EU's befolkning ([https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo\\_ind](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind)).

### Aldersfordeling på tværs af sessioner



### Fordeling af deltagere efter uddannelsesniveau





## 2.2. STYRINGSUDVALGET

Styringsudvalget udformede, organiserede og styrede arbejdet i EU-borgerpanelet om virtuelle verdener. Udvalget samledes en gang om ugen for at træffe beslutninger om begrebsmæssige og organisatoriske anliggender, f.eks. spørgsmål om metoder, logistik og budget. Udvalget bestod af tjenestemænd fra Europa-Kommissionen samt kontrahenter. Fra Europa-Kommissionen bidrog to generaldirektorater til styringsudvalgets arbejde: Generaldirektoratet for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi (GD Connect), som har ansvaret for interaktive teknologier og initiativer forbundet med virtuelle verdener, herunder det kommende ikkelovgivningsmæssige initiativ, og Generaldirektoratet for Kommunikation (GD for Kommunikation), som har ansvaret for den nye fase af borgerdeltagelse og mere specifikt for, hvilke metoder EU-borgerpanelerne følger, og hvordan de organiseres.

Kontrahenterne arbejdede sammen om at udforme og føre denne nye generation af EU-borgerpaneler ud i livet. Rekrutteringen af borgere blev gennemført af **Kantar Public**, **VO Europe** og **MCI** havde ansvaret for at kommunikere med og bistå deltagerne samt for alle de organisatoriske aspekter ved de tre møder. I et internationalt hold bestående af organisationerne **Missions Publiques** (Frankrig), **ifok** (Tyskland), **Tek-**

**nologirådet** (Danmark) og **Deliberativa** (Spanien) var eksperter samlet for at udforme og formidle panelets drøftelsesproces. Partnerne i dette drøftelsesteam samlede deres knowhow for at opstille begreber for den overordnede deltagelsesproces samt metoden for hvert af panelets møder i samarbejde med GD for Kommunikation og GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi. Teamet havde ansvar for at udarbejde et udkast til en konceptnote med en beskrivelse af panelets opgaver sammen med GD for Kommunikation og GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi og GD for Kommunikation og for at oprette det vejledende videnuvalg. Med støtte fra GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi og videnuvalget rekrutterede og orienterede teamet også de forskellige talere, som hjalp borgerne med at forstå emnet i al dets kompleksitet, og som svarede på spørgsmål fra borgerne i løbet af de tre møder. Derudover koordinerede drøftelsesteamet kommunikationen med borgerne og med supportteamet på stedet, ligesom det stod for den primære ordstyring og den primære formidling af arbejdsgruppernes arbejde og førte tilsyn med rapporteringen af panelets resultater.



### 2.3. VIDENUDVALGET

Videnudvalget, som bestod af eksperter i virtuelle verdener, øgede integriteten af drøftelsesprocessen ved at sikre, at de oplysninger, som borgerne fik, var af høj kvalitet, objektive, nuancerede og letforståelige. Videnudvalgets rolle bestod i at frembringe viden og ekspertise og stille det til rådighed for borgerne for at sikre lige vilkår for alle deltagerne og fremme deres drøftelser. Det gjorde de bl.a. ved at udarbejde et informationssæt, som blev uddelt til borgerne forud for det første møde. De faktiske politiske input blev udarbejdet i tæt samarbejde med styringsudvalget.

Videnudvalget hjalp også drøftelsesteamet med at afdække svaghedstegn (f.eks. hvis debatten gik i stå, eller hvis der opstod tværgående spørgsmål eller blinde vinkler i borgernes drøftelser såsom mulige overlap mellem deres idéer og eksisterende EU-initiativer og/eller områder, hvor de foreslåede tiltag ikke nødvendigvis understøttes af dokumentation). Udvalgets medlemmer beskæftigede sig også med at tjekke fakta og svare på spørgsmål fra borgerne under og efter møderne med støtte fra viden- og informationscentret, hvortil der også blev inddraget andre eksperter fra Kommissionen og andre steder. Desuden støttede videnudvalgets medlemmer drøftelsesteamet med at samle borgernes foreløbige output i primære indsatskategorier på grundlag af deres viden om og erfaring med virtuelle verdener.

Videnudvalget bestod af fem medlemmer, som var blevet udvalgt af styringsudvalget på grundlag af følgende kriterier: ekspertise inden for en bred vifte af vidensområder, en bred anerkendelse af deres knowhow og erfaring på det pågældende område i den akademiske verden og blandt interessenter og kolleger, deres evne til at forstå, anerkende og formidle forskellige synspunkter om emnet, herunder de mulige fordele og ulemper ved disse synspunkter, mangfoldighed med hensyn til køn, nationalitet og tilhørsforhold. Derudover bidrog en ekspert fra GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi med indblik i EU's politikker.

Videnudvalget bestod af følgende medlemmer:

- **Fabien Bénéto**, WebXR-konsulent
- **Cathrine Hasse**, Aarhus Universitet
- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-instituttet
- **Rehana Schwinniger-Ladak**, Europa-Kommissionen, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi
- **Frank Steinicke**, Hamborg Universitet
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies (WIIT).

## 2.4. VIDEN- OG INFORMATIONSCENTRET

Viden- og informationscentret blev oprettet for at besvare spørgsmål og anmodninger om afklaring, som blev indsendt af borgerne under deres drøftelser. Medlemmerne af dette center omfattede eksperter fra GD for Kommunikation og GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi samt medlemmerne af videnudvalget og andre eksperter. I løbet af de tre møder i EU-borgerpanelet om virtuelle verdener modtog viden- og informationscentret mere end 150

skriftlige spørgsmål, hvoraf 30 blev besvaret på skrift mellem panelets første og andet møde, mens de øvrige spørgsmål blev besvaret direkte af videnudvalgets medlemmer på plenarmøderne og i arbejdsgrupperne. På det tredje møde kom centrets medlemmer med korte indlæg i de 12 arbejdsgrupper for at afklare eventuelle uløste spørgsmål, før borgerne udarbejdede deres endelige anbefalinger.

## 2.5. TALERE OG UDSKILLERE

Ud over videnudvalgets medlemmer blev en række interessenter og eksperter indbudt til at fremlægge deres forskellige holdninger og erfaringer med hensyn til virtuelle verdener. I løbet af det første møde blev der organiseret en udstilling, som gav deltagerne mulighed for at stifte nærmere bekendtskab med forskellige mulige anvendelser af virtuel og udvidet virkelighed. Derudover blev der afholdt et improviseret teaterstykke for at give udtryk for de forskellige utopier og dystopier, som borgerne havde formuleret. Ta-

lerne fortalte om de virkninger, som virtuel og udvidet virkelighed har på miljøet, økonomien og samfundet. De drøftede også betydningen af at inddrage flere forskellige aktører samt de forholdsregler, der skal tages for at mindske mulige negative virkninger. Videnudvalget sikrede, at de oplysninger, som borgerne fik, var afbalancerede, passende og tilstrækkeligt repræsentative for de mest udbredte holdninger blandt politiske beslutningstagere og interessenter i EU. Tabel 2 indeholder en liste over de talere, der deltog i møderne.



Tabel 2: Talere og udstillinger på panelets møder

MØDE 1	
<b>Indledende bemærkninger</b>	<b>Dubravka Šuica</b> , næstformand med ansvar for demokrati og demografi, Europa-Kommissionen
	<b>Pia Ahrenkilde Hansen</b> , Generaldirektør, GD for Kommunikation, Europa-Kommission
	<b>Yvo Volman</b> , datadirektør, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
<b>Ekspertter fra Europa-Kommissionen</b>	<b>Rehana Schwinniger-Ladak</b> , kontorchef, Kontoret for Interaktive Teknologier, Digital Kultur og Uddannelse, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Anne Bajart</b> , vicekontorchef, Kontoret for Interaktive Teknologier, Digital Kultur og Uddannelse, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Gaëtane Ricard-Nihoul</b> , vicekontorchef, Kontoret for Dialog med Borgerne, GD for Kommunikation, Europa-Kommissionen
<b>Videnudvalgets medlemmer</b>	<b>Fabien Bénéto</b> , uafhængig WebXR-ekspert
	<b>Cathrine Hasse</b> , Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse, Aarhus Universitet
	<b>Mariëtte van Huijstee</b> , Rathenau-instituttet
	<b>Frank Steinicke</b> , Hamburg Universitet
	<b>Sara Lisa Vogl</b> , kunstner inden for virtuel virkelighed, Women in Immersive Technologies Europe
<b>Udstillinger og teatergruppe</b>	D'un seul geste
	XR Intelligence
	PopuLAR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	De kongelige kunstmuseer i Belgien/VR-Hut
	Rathenau-instituttet
	De Forenede Nationers film baseret på virtuel virkelighed »Clouds over Sidra«
Den belgiske sammenslutning for improvisationsteater — Ligue d'impro ASBL	
MØDE 2	
<b>Ekspertter fra Europa-Kommissionen</b>	<b>Renate Nikolay</b> , vicegeneraldirektør, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Yvo Volman</b> , datadirektør, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Rehana Schwinniger-Ladak</b> , kontorchef, Kontoret for Interaktive Teknologier, Digital Kultur og Uddannelse, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
<b>Eksterne eksperter og aktører</b>	<b>Matthias C. Kettmann</b> , Leibniz-instituttet
	<b>Elisa Lironi</b> , European Citizen Action Service
	<b>Eric Marchiol</b> , Renault
	<b>Harmen Van Sprang</b> , Sharing Cities Alliance
	<b>Bruno Thomas</b> , Det Internationale Konsortium af Undersøgende Journalister
<b>Videnudvalgets medlemmer</b>	<b>Fabien Bénéto</b> , uafhængig WebXR-ekspert
	<b>Cathrine Hasse</b> , Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse, Aarhus Universitet
	<b>Mariëtte van Huijstee</b> , Rathenau-instituttet
	<b>Frank Steinicke</b> , Hamburg Universitet
	<b>Sara Lisa Vogl</b> , kunstner inden for udvidet virkelighed, Women in Immersive Technologies Europe

MØDE 3	
<b>Ekspert fra Europa-Kommissionen</b>	<b>Roberto Viola</b> , generaldirektør i DG for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Anne Bajart</b> , vicekontorchef, Kontoret for Interaktive Teknologier, Digital Kultur og Uddannelse, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Menno Cox</b> , sektionsleder for Global Aspects of Digital Services, Kontoret for Digitale Tjenester og Platforme, DG for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
	<b>Adelina Cornelia Dinu</b> , projektleder, Kontoret for Interaktive Teknologier, Digital Kultur og Uddannelse, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen
<b>Eksterne eksperter og aktører</b>	<b>Svenja Falk</b> , Accenture
	<b>Sarah Nicole</b> , McCourt-instituttet
	<b>Alexandros Vigkos</b> , Ecorys
<b>Videnudvalgets medlemmer</b>	<b>Fabien Bénétou</b> , uafhængig WebXR-ekspert
	<b>Mariëtte van Huijstee</b> , Rathenau-instituttet
<b>Afsluttende bemærkninger</b>	<b>Dubravka Šuica</b> , næstformand med ansvar for demokrati og demografi, Europa-Kommissionen
	<b>Thomas Skordas</b> , vicegeneraldirektør, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Europa-Kommissionen

## 2.6. HOVEDORDSTYRERE

To hovedordstyrere vejledte borgerne gennem alle de tre møder og styrede drøftelserne på plenarmøderne. De gav borgerne oplysninger om det overordnede mål for panelet, metoderne for hvert møde samt de organisatoriske aspekter ved møderne. Hovedordstyrerne fremmede også drøftelser mellem eksperttalerne, de sikrede, at viden blev tilvejebragt på en retfærdig og upartisk måde under drøftelserne, de bidrog til at afvikle spørgetid mellem talerne og borgerne, og de

fremmede interaktioner mellem ordstyrerne og borgerne vedrørende indhold og processer. Derudover samlede hovedordstyrerne alle panelets resultater på det afsluttende plenarmøde for hvert af de tre møder. Hovedordstyrerne var:

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

## 2.7. FORMIDLERE

Borgerne var fordelt i 12 arbejdsgrupper. Arbejdet i hver af disse grupper blev formidlet og understøttet af to medlemmer af drøftelsesteamet, en erfaren formidler og en assistent. Formidlerne havde til opgave at styre drøftelserne i arbejdsgruppernes møder og muliggøre en gnidningsfri arbejdsgang ved at:

- skabe en venskabelig atmosfære præget af gensidig respekt for at fremme bidrag fra alle deltagerne
- sikre, at alle borgerne blev oplyst om den overordnede proces, og vejlede dem i gruppearbejdet
- sikre, at målene for arbejdsgruppernes møder blev nået, dvs. at hjælpe med at udpege konflikter og uoverensstemmelser og fremme debat og konsensus mellem borgerne
- holde styr på tiden, tage noter og konsolidere output fra borgernes drøftelser i indbyrdes forbundne arbejdsdokumenter på flere forskellige sprog

→ videregive anmodninger fra borgerne i arbejdsgrupperne til supportteamet eller eksperter, f.eks. ved at indsamle ubesvarede bemærkninger eller spørgsmål

→ deltage i debriefingmøder med drøftelsesteamet.

De erfarne og professionelle formidlere var ansat i **Missions Publiques, ifok** eller **Teknologirådet**. Undervejs i arbejdsgruppernes drøftelser fik grupperne hjælp fra formidlingsassistenterne, som primært var studerende og praktikanter fra Bruxelles. Alle formidlere og assistenterne fulgte de samme instruktioner, som var beskrevet i en formidlingsvejledning og i et gennemførelsesdokument (ét for hvert møde). De deltog i to særlige orienterings- og oplæringsmøder forud for hvert møde.







## 2.8. OBSERVATØRER

Et begrænset antal observatører fik mulighed for at følge borgerpanelets arbejde. Målet var at gøre dette nyskabende demokratiske format gennemsigtigt og synligt og samtidig bevare et trygt sted for borgerne, hvilket er afgørende for at opbygge et debatmiljø præget af tillid. Observatørerne havde mulighed for at overvære og følge drøftelserne på plenarmøderne og i arbejdsgrupperne. Hvert af arbejdsgruppernes møder måtte overværes af op til tre observatører.

Der var også interne observatører, som kom fra de partnere og institutioner, der var med til at organisere borgerpanelet (f.eks. interne medarbejdere fra GD for Kommunikation, GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi og andre generaldirektorater og EU-institutioner). De eksterne observatører omfattede forskere (fra universiteter eller tænketanke), aktører fra civilsamfundet samt andre interessenter. De eksterne observatører havde mulighed for at interviewe borgere, forudsat at de havde givet deres samtykke, og så længe det kun var til forskningsmæssige formål og ikke forhindrede panelets arbejde.





A woman with long brown hair, wearing a blue lab coat, is shown in profile from the chest up. She is pointing her right hand towards a large, white, skeletal model of a human body that is partially visible on the right side of the frame. The background is a brightly lit room with many circular ceiling lights, creating a bokeh effect. The entire image has a warm orange tint. A dark blue semi-transparent rectangular area is overlaid on the bottom left, containing the text. There are also some orange and dark blue geometric shapes overlaid on the right side of the image.

### 3. Metoderamme og de enkelte møder

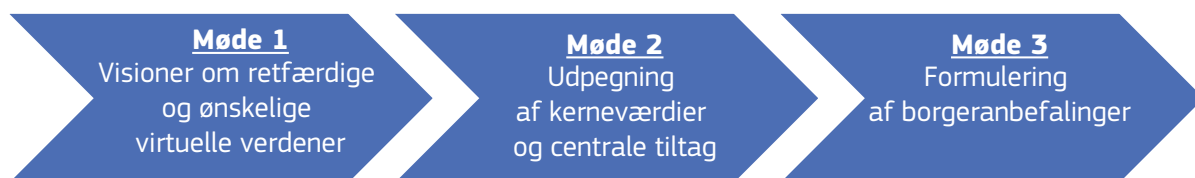


### 3.1. METODERAMME

Arbejdet i EU-borgerpanelet om virtuelle verdener forløb over tre møder, som alle havde forskellige mål.

- På det første møde (som var med fysisk fremmøde i Bruxelles) blev deltagerne introduceret til det pågældende emne og fik mulighed for at lære hinanden at kende og opbygge en følelse af fællesskab og tillid. Borgerne fik indledende input fra eksperter samt en introduktion til det emne, de skulle arbejde med i panelet, gennem en udstilling om virtuelle verdener. De reflekterede over deres erfaring med »den digitale verden« og udformede utopiske og dystopiske udgaver af deres visioner for fremtiden.
- Det andet møde foregik online og havde fokus på at opbygge en dybere forståelse af emnet. Det primære mål for dette møde var at fremme udvekslingen af idéer og perspektiver mellem deltagerne, finde frem til, hvor de var enige og uenige, og formulere de første idéer til handlingspunkter i fire adskilte emneblokke. Som et særligt nyskabende element ved dette møde foregik selve mødet på en virtuel platform (Hyperfair).
- Det tredje og sidste møde fandt sted fysisk i Bruxelles og havde til formål at udforme anbefalinger på grundlag af de idéer og indblik, der var blevet samlet på de to første møder, med støtte fra yderligere ekspertinput. Det tredje møde sikrede, at borgerpanelet frembragte et endeligt sæt af værdier og principper samt konkrete anbefalinger, der kunne videregives til Kommissionen og deles med de relevante interessenter.

**Figur 2: Det overordnede metodemæssige forløb i løbet af panelets møder**



I løbet af panelets møder blev der afsat god tid til teambuilding og udveksling af synspunkter, både på plenarmøderne og i arbejdsgrupperne. Strukturen for møderne havde til hensigt at fremme interaktioner blandt deltagerne og sikre, at alle blev hørt. Eftersom borgerpanelets møder fandt sted i et flersproget miljø, havde borgerne hele vejen igennem mulighed for at tale på deres modersmål, da der var tolke til rådighed.

Sammensætningen af de enkelte arbejdsgrupper sikrede en tilstrækkelig geografisk mangfoldighed, idet deltagerne kom fra både større og mindre lande og talte op til fem forskellige sprog. Formidlerne havde mulighed for at styre drøftelserne på deres modersmål eller på engelsk.

## 3.2. MØDE 1: PROCES OG OUTPUT

På det første møde, som fandt sted i Bruxelles fra den 24.-26. februar 2023, blev borgerne introduceret for emnet og opbyggede en fælles vision for, hvordan ønskelige og retfærdige virtuelle verdener bør være (utopier) og ikke bør være (dystopier).

### Dag 1 (fredag den 24. februar 2023)

Den 24. februar var étårsdagen for den russiske angrebskrig mod Ukraine, og i den anledning indledte panelet mødet med at give ordet til fem ukrainske borgere, som delte deres personlige oplevelser fra det foregående år. Højtideligheden blev indledt af næstformand i Kommissionen **Dubravka Šuica**.

Derefter blev borgerne budt velkommen af hovedordstyrerne samt Europa-Kommissionens repræsentanter **Pia Ahrenkilde Hansen**, som er generaldirektør i GD for Kommunikation, og **Yvo Volman**, som er direktør for data i GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi. De gav borgerne et oprids af panelets opgaver. Derpå fulgte en yderligere præsentation fra **Gaëtane Ricard-Nihoul** (GD for Kommunikation), som kort beskrev EU's institutioner og dets beslut-

nings- og lovgivningsprocesser. Derefter gav **Rehana Schwinniger-Ladak** (GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi) en mere detaljeret præsentation af emnet »virtuelle verdener«.

Efter plenarmødet deltog borgerne i en udstilling, som gav dem mulighed for at opleve konkrete brugstilfælde inden for virtuelle verdener. Borgerne reflekterede også over de vigtigste begivenheder, minder og nyheder, der knyttede sig til deres erfaring med den digitale verden, både i deres eget liv og for de europæiske samfund som helhed, gennem en øvelse, hvorunder deltagerne blev bedt om at skabe en fælles tidslinje.



## Dag 2 (lørdag den 25. februar 2023)

På dag 2 arbejdede borgerne i 12 parallelle arbejdsgrupper. Første punkt på dagsordenen var drøftelser i grupper om borgernes hidtidige oplevelser forbundet med digitale og virtuelle verdener. Her fik borgerne mulighed for at tale om deres indtryk, bekymringer og forhåbninger. Efter frokostpausen arbejdede deltagerne med deres visioner for fremtidens virtuelle verdener. Til det formål forestillede de sig først, hvordan de

europæiske virtuelle verdener ville se ud i 2050, og hvilke positive og negative virkninger de kunne have på forskellige aspekter af borgernes liv. Sidst på dagen fremlagde de denne vision for fremtidens virtuelle verdener ved at skabe to kollager af henholdsvis deres dystopiske og deres utopiske fremtidsvisioner.



### Dag 3 (søndag den 26. februar 2023)

På den tredje dag reflekterede grupperne over de visioner, de havde udformet dagen før. De drøftede også, hvilken viden de ville have brug for til at udarbejde solide anbefalinger til Europa-Kommissionen. Efter en kaffepause samledes alle borgerne igen til plenarmøde, og tre tilfældigt udvalgte grupper fremlagde deres vision for resten af deltagerne. Derefter svarede videnudvalget på spørgsmål, som borgerne havde stillet under arbejdsgruppernes drøftelser. Som et supple-

ment til disse svar tog en gruppe komikere også stilling til spørgsmålene. Dette var en anledning til at supplere udvalgets svar med en mindre videnskabelig og rationel tilgang og en mere direkte og følelsesbetonet berøring med emnerne og borgernes spørgsmål. Hovedordstyrerne kom med afsluttende bemærkninger og afsluttede mødet.





## DAGSORDEN FOR MØDE 1

Den formelle dagsorden for møde 1 kan findes i tabel 3.

**Tabel 3: Dagsorden for møde 1**

Fredag (den 24. februar 2023)	PLENARMØDE — CHARLEMAGNE-BYGNINGEN, ALCIDE DE GASPERI-LOKALET
12.30-14.30	<i>Ankomst og frokost</i>
14.30-15.00	<b>Velkomstord og højtidelighed for Ukraine</b>
15.00-15.25	<b>Velkomsttaler og præsentation af EU-borgerpanelerne</b>
15.30-15.45	<b>Et øjeblik til at bryde isen</b>
15.45-16.00	<b>Præsentation af panelets emne</b>
16.00-16.30	<i>Pause</i>
16.30-17.00	Præsentation af udstillingen og tidslinjeøvelse
17.00-19.00	<b>Blandet format: sideløbende arbejde i plenarforsamlingen (i Alcide de Gasperi-lokalet) og udstilling (i besøgscentret)</b> Halvdelen af deltagerne blev i plenarforsamlingen, og den anden halvdel så udstillingen. Efter en time byttede grupperne.
Lørdag (den 25. februar 2023)	ARBEJDSGRUPPER
09.30-11.00	<b>Refleksioner og udveksling af erfaringer</b>
11.00-11.30	<i>Pause</i>
11.30-12.30	<b>Virtuelle verdener: hvad vi ved</b>
12.30-14.00	<i>Frokostpause</i>
14.00-15.45	<b>Udformning af visioner</b>
15.45-16.15	<i>Pause</i>
16.15-18.00	<b>Udformning af visioner</b>
Søndag (den 26. februar 2023)	ARBEJDSGRUPPER OG PLENARMØDE
9.15-10.15	<b>Arbejdsgrupper: indsamling af spørgsmål</b>
10.15-11.15	<i>Pause og flytning af grupperne til Charlemagne-bygningen</i>
11.15-11.45	<b>Plenarmøde: Præsentation af visioner fra grupperne</b>
11.45-13.15	<b>Plenarmøde: Runde med drøftelser og teaterstykke</b>
13.15-13.30	<b>Præsentation af Hyperfair-plattformen og spørgsmål</b>
13.30-13.45	<b>Opsamling</b>

### 3.3. MØDE 2: PROCES OG OUTPUT

Det andet møde i panelet foregik online den 10.-12. marts 2023 på den immersive platform Hyperfair. Med udgangspunkt i resultaterne af det første møde udpegede videnudvalget fire tværgående temaer af interesse for borgerne:

1. økonomi, beskæftigelse og erhverv (herunder læring og færdigheder)
2. sikkerhed (kriminalitet — cybersikkerhed, data og den digitale verden samt personlig sikkerhed)

3. sundhed og trivsel/miljø (mental og fysisk sundhed)
4. samfund (inklusion, tilgængelighed og demokrati).

Målet for dette møde var at begynde at udarbejde værdier og tiltag, som kan danne grundlaget for opbygningen af retfærdige og ønskelige europæiske virtuelle verdener.

#### Dag 1 (fredag den 10. marts 2023)

Den første dag blev borgerne budt velkommen til et virtuelt plenarmøde på Hyperfair-plattformen af to hovedordstyrere. Derefter gennemgik ordstyrerne kort dagsordenen for det andet møde, inde de gav ordet til eksperter, som kom med input inden for hvert af de fire emner.

**Emneblok 1.** Økonomi, beskæftigelse og erhverv (herunder læring og færdigheder):

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

**Emneblok 2.** Sikkerhed (kriminalitet — cybersikkerhed, data og den digitale verden samt personlig sikkerhed):

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-instituttet, Nederlandene
- **Fabien Bénétou**, uafhængig WebXR-ekspert, Belgien.



Plenarforsamlingen på Hyperfair-plattformen

**Emneblok 3.** Sundhed og trivsel/miljø (mental og fysisk sundhed):

- **Sara Lisa Vogl**, kunstner inden for virtual reality, Women in Immersive Technologies Europe, Danmark
- **Bruno Thomas**, Det Internationale Konsortium af Undersøgende Journalister.

**Emneblok 4.** Samfund: inklusivitet, tilgængelighed og demokrati:

- **Elisa Lironi**, European Citizen Action Service
- **Matthias C. Kettmann**, Leibniz-instituttet.

Efter disse input gav direktøren for data i GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, **Yvo Volman**, en præsentation om [den europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper](#) for borgerne.

## Dag 2 (lørdag den 11. marts 2023)

På dag 2 arbejdede borgerne i 12 parallelle arbejdsgrupper. Der var mulighed for simultantolkning, og grupperne blev understøttet af erfarne formidlere. Som den første øvelse arbejdede grupperne med den europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper, og de udpegede de tre værdier, der var vigtigst for dem. Derefter blev hver af de fire emneblokke fordelt til tre arbejdsgrupper, som blev bedt om at formulere op til tre indsatsområder, der kunne bidrage til at opnå ønskelige og retfærdige virtuelle verdener. I tred-

je, fjerde og femte øvelse udarbejdede grupperne feedback til de andre emneblokke. Til det formål præsenterede en formidler handlingspunkter, der var udarbejdet af en anden gruppe. Den første gruppe brugte derefter en time på at indsamle forslag, bemærkninger og spørgsmål til disse punkter, før den gik videre til en ny emneblok. De emner, der blev drøftet i de 12 undergrupper, kan findes i tabel 4.



**Tabel 4: De emner, der blev drøftet i de 12 undergrupper**

Gruppenumre	EMNE
1, 2 og 3	Økonomi, beskæftigelse og erhverv (herunder læring og færdigheder)
4, 5 og 6	Sikkerhed (kriminalitet — cybersikkerhed, data og den digitale verden samt personlig sikkerhed)
7, 8 og 9	Sundhed og trivsel/miljø (mental og fysisk sundhed)
10, 11 og 12	Samfund (inklusion, tilgængelighed og demokrati)

**Dag 3 (søndag den 12. marts 2023)**

På den tredje dag modtog grupperne den feedback, der var blevet indsamlet i løbet af det foregående møde, før de færdiggjorde deres arbejde med værdier og indsatsområder.

Efter en kaffepause samledes alle borgerne i den virtuelle plenarforsamling. Først kom vicegeneraldirektøren i GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, **Renate Nikolay**, med yderligere baggrundsplysninger til borgerne om Kommissionens igangværende

arbejde. Derefter fremlagde tilfældigt udvalgte repræsentanter inden for hver emneblok deres handlingspunkter. To medlemmer af videnudvalget, **Rehana Schwininger-Ladak** (DG for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi) og **Frank Steinicke** (afdelingen for informatik, Hamborg Universitet), tog stilling til disse handlingspunkter. Hovedordstyrerne kom med afsluttende bemærkninger og afsluttede mødet.

## DAGSORDEN FOR MØDE 2

Den formelle dagsorden for møde 2 kan findes i tabel 5.

**Tabel 5: Dagsorden for møde 2**

Fredag (den 10. marts 2023)	PLENARMØDE
14.10-14.25	<b>Velkomst og gennemgang af output fra første møde</b>
14.25-14.50	<b>Drøftelse af emnerne økonomi, beskæftigelse og erhverv</b>
14.50-15.10	<i>Pause</i>
15.10-16.05	<b>Drøftelse af emnerne sikkerhed samt sundhed og trivsel/miljø</b>
16.05-16.25	<i>Pause</i>
16.25-16.50	<b>Drøftelse af emnerne samfund: inklusion og adgang</b>
16.50-17.10	<i>Pause</i>
17.10-17.50	<b>Præsentation af erklæringen om digitale rettigheder og principper</b>
17.50-18.00	<b>Næste skridt og afsluttende bemærkninger</b>
Lørdag (den 11. marts 2023)	ARBEJDSGRUPPER
09.30-10.45	<b>Øvelse 1: vores kerneværdier for europæiske virtuelle verdener</b>
10.45-11.15	<i>Pause</i>
11.15-12.30	<b>Øvelse 2: centrale handlingspunkter for tema 1</b>
12.30-14.00	<i>Frokostpause</i>
14.00-15.05	<b>Øvelse 3: feedback og handlingspunkter for tema 2</b>
15.05-15.20	<i>Pause</i>
15.20-16.25	<b>Øvelse 4: feedback og handlingspunkter for tema 3</b>
16.25-16.55	<i>Pause</i>
16.55-18.00	<b>Øvelse 5: feedback og handlingspunkter for tema 4</b>
Søndag (den 12. marts 2023)	ARBEJDSGRUPPER
09:30-10.50	<b>Rangordning af værdier for metaverser og konsolidering af handlingspunkter</b>
PLENARMØDE	
11.05-11.15	<b>Drøftelse med vicegeneraldirektøren i GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi i Europa-Kommissionen, Renate Nikolay</b>
11.10-12:05	<b>Præsentation og feedback for møde 1</b>
12.05-12.25	<i>Pause</i>
12.25-13.15	<b>Præsentation og feedback for møde 2</b>
13.15-13.25	<b>EU-borgernes værdier for fremtidens metaverser</b>
13.25-13.30	<b>Opsamling og afsluttende bemærkninger</b>

### 3.4. MØDE 3: PROCES OG OUTPUT

På panelets tredje møde, som fandt sted den 21.-23. april 2023, færdiggjorde borgerne deres anbefalinger. De samledes i Bruxelles og drøftede den feedback og de input, de havde fået fra talere og videnudvalget i

deres arbejdsgrupper, før de lagde sidste hånd på anbefalingerne. Som led i en endelig vurdering gav hver borger udtryk for, i hvilken grad de støttede de forskellige anbefalinger.



Formidlere tæller stemmer under drøftelsen om værdier

## Dag 1 (fredag den 21. april 2023)

Den første dag blev borgerne budt velkommen til plenarmødet af de to hovedordstyrere. De gennemgik kort dagsordenen for det tredje møde, hvorefter **Roberto Viola**, som er generaldirektør i GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, bød deltagerne velkommen. Borgerne blev derpå delt op i to lige store plenardebatgrupper.

→ Den første drøftelse handlede om spørgsmål, som deltagerne havde udpeget i løbet af det andet møde, og som stod i centrum for drøftelserne om de endelige anbefalinger. Målet var at få gruppen til at tænke over uløste problemer forbundet med digital identitet og økonomiske modeller.

→ Den anden drøftelse havde fokus på de værdier, som borgerne havde fremlagt på det foregående møde. Målet var at give borgerne mulighed for at reflektere over disse værdier, før de begyndte at drøfte de endelige anbefalinger.

Disse drøftelser dannede grundlaget for drøftelserne i arbejdsgrupperne på dag 2. Målet var at fremprovokere en kognitiv dissonans hos borgerne, så de bedre kunne forstå kompleksiteten af det emne, de arbejdede med.

## Dag 2 (lørdag den 22. april 2023)

I løbet af den anden dag arbejdede borgerne i undergrupper med henblik på at udforme deres endelige an-

befalinger. En række eksperter besøgte arbejdsgrupperne for at besvare udestående spørgsmål.





På det sidste plenarmøde fremlagde ordførere for de 12 arbejdsgrupper deres respektive anbefalinger for det samlede borgerpanel, som havde mulighed for at stille spørgsmål for at få afklaret eventuelle tvivls- spørgsmål. Efter at alle anbefalinger var blevet frem-

lagt, blev borgerne bedt om via anonyme stemmesed- ler at give udtryk for deres støtte til hver anbefaling på en skala fra et til seks, hvor et svarede til »Jeg er meget uenig«, og seks svarede til »Jeg er meget enig«.



## DAGSORDEN FOR MØDE 3

Den formelle dagsorden for møde 3 kan findes i tabel 6.

**Tabel 6: Dagsorden for møde 3**

Fredag (den 21. april 2023)	PLENARMØDE — CHARLEMAGNE-BYGNINGEN, ALCIDE DE GASPERI-LOKALET
13.00-14.30	<i>Ankomst og frokost</i>
14.30-14.50	<b>Velkomstord</b>
14.50-15.00	<b>Input fra generaldirektør for GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi Roberto Viola</b>
15.00-15.20	<i>Pause — flytning til nye lokaler</i>
15.20-18.30	<b>Opdeling af plenarforsamlingen</b> Halvdelen af deltagerne arbejdede med konflikter (økonomiske modeller/digital identitet) Den anden halvdel arbejdede med værdier Derefter byttede de
Lørdag (den 22. april 2023)	ARBEJDSGRUPPER
09.30-11.00	<b>Møde 1: fra handlingspunkter til anbefalinger</b>
11.00-11.30	<i>Pause</i>
11.30-13.00	<b>Møde 2: ekspertinput og spørgetid i grupper</b>
13.00-14.30	<i>Frokostpause</i>
14.30-16.00	<b>Møde 3: gennemgang af en anden gruppes arbejde</b>
16.00-16.30	<i>Pause</i>
16.30-18.00	<b>Møde 4: færdiggørelse af anbefalinger</b>
Søndag (den 23. april 2023)	PLENARY
09.30-11.15	<b>Præsentation af anbefalinger</b>
11.15-11.45	<i>Pause</i>
11.45-12.30	<b>Præsentation af anbefalinger</b>
12.30-13.30	<b>Afstemningsresultater</b> <b>Afsluttende bemærkninger fra GD for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi og næstformand i Kommissionen Dubravka Šuica</b> <b>Opsamling og afsked</b>
13.30-13.40	<i>Gruppebillede</i>

Borgerpanelet udarbejdede 23 anbefalinger, som mødte stort set samme opbakning fra borgernes side ved den endelige afstemning på den sidste dag.

Anbefalingerne kan findes i hele deres ordlyd, herunder titler, selve teksterne og begrundelser, i bilag 2.





## 4. De næste skridt

I forbindelse med arbejdet med at udforme anbefalinger udviste borgerne en **høj grad af velvillighed og engagement** og formåede at fremsætte en fremtidsorienteret vision for virtuelle verdener, på trods af at der er tale om et komplekst og nyt emne, som fortsat indeholder mange ubekendte variabler. På det første panelmøde deltog borgerne i en udstilling, som gav dem mulighed for at lære mere og opleve konkrete eksempler på og brugstilfælde inden for virtuelle verdener, mens den platform, som onlinemødet fandt sted på, i sig selv var en virtuel verden.

De 23 anbefalinger fra panelet, som kan findes i bilaget, følger **en bred systemisk tilgang** og berører forekomsten af virtuelle verdener i mere bred forstand. Borgerne understreger i deres anbefalinger, at udviklingen af virtuelle verdener bør baseres på EU's digitale rettigheder, love og værdier, så der stræbes efter at sikre tilgængelige, gennemsigtige og bæredygtige virtuelle verdener. Bl.a. anbefaler borgerne at gøre en indsats for at sikre, at virtuelle verdener er tilgængelige for alle, og de efterlyser brugervenlige erklæringer om datasamtykke og understreger betydningen af at anvende grøn energi i forbindelse med udviklingen af virtuelle verdener. Borgerne fremhævede også behovet for et tæt samarbejde mellem alle relevante interessenter, herunder den akademiske verden, erhvervslivet og aktører inden for lovgivningsprocessen. Borgerne gav udtryk for en klar forhåbning om, at **Europa ved at sætte en standard baseret på demokratiske værdier kan blive en stærk global aktør**, når det drejer sig om nye virtuelle verdener, og at det derved kan bidrage til at udforme globale normer.

I anbefalingerne gentages behovet for en **evidensbaseret tilgang** for at styre udviklingen af **men-**

**neskecentrerede** virtuelle verdener, og der lægges vægt på betydningen af forskning for at evaluere sundhedsmæssige virkninger og betydningen af deltagerbaserede fora for at fastsætte fælles standarder. Anbefalingerne anerkender ligeledes betydningen af at **oplyse og uddanne borgerne og give dem digitale færdigheder**.

I anbefalingerne forbindes virtuelle verdener med behovet for politikker til at fremme forskellige muligheder og håndtere forskellige udfordringer. F.eks. **bør arbejdsmarkedet tage højde for de særlige forhold ved virtuelle verdener**, så der kan drages fuld nytte af digitale forretningsmuligheder. Virtuelle verdener bør kunne forenes med det bredere mål om en **cirkulær økonomi**, og i de foranstaltninger, der træffes i denne sammenhæng, bør der tages hensyn til det ansvar, der ligger både hos erhvervslivet og hos borgerne. Samtidig brugte borgerne lang tid på at drøfte sikkerhedsmæssige aspekter, f.eks. vedrørende retshåndhævelse, privatlivets fred og beskyttelse af sårbare grupper. Borgerne ønsker, at virtuelle verdener **overvåges på ordentlig vis** for at forebygge asocial adfærd og kriminalitet, og at meget store platforme ikke overlades til selvregulering.

Nogle anbefalinger afspejler Europa-Kommissionens **nylige og igangværende arbejde** med medlemsstaterne og interessenter i forbindelse med digital omstilling og bekræfter på ny, at der er behov for en indsats på EU-plan på dette område. Nylig lovgivning (f.eks. forordningen om datastyring, forordningen om digitale markeder og forordningen om digitale tjenester) samt forskellige forslag til lovgivning (f.eks. forordningen om kunstig intelligens og dataforordningen) afspejler i vid udstrækning det behov for sikkerheds-





foranstaltninger og rimelige markedsvilkår, som der gives udtryk for fra borgernes side, og sikring af en bæredygtig og menneskecentreret digital omstilling er det primære mål for den europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper. I september 2022 lancerede Kommissionen desuden den industrielle koalition om Virtual og Augmented Reality. Koalitionen fremmer dialog med interessenter, bidrager til den politiske beslutningstagning og udpeger centrale udfordringer og muligheder for den europæiske sektor for virtuel/udvidet virkelighed.

Borgernes anbefalinger peger også på **punkter, der bør overvejes yderligere**, f.eks. i deres opfordring vedrørende sikkerheden af personoplysninger. Selv om der allerede findes overordnet EU-lovgivning på området (databeskyttelsesforordningen (GDPR)), kan virkningen af virtuelle verdener for anvendelsen af nye typer data såsom biometriske data overvejes yderligere i Kommissionens arbejde.

I anbefalingerne peges der også på **visse områder, hvor Kommissionen, medlemsstaterne og andre aktører kan træffe foranstaltninger i fremtiden**. I tråd med borgernes anbefalinger foreslår Kommissionen i sin **meddelelse** med titlen »EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring i den næste teknologiske omstilling« en række foranstaltninger, der afspejler borgernes bekymringer.

På grundlag af Unionens beføjelser og de tilgængelige ressourcer berører de foreslåede foranstaltninger i Kommissionens meddelelse følgende anbefalinger: anbefaling 4 (Finansiell støtte til udvikling af virtuelle verdener), anbefaling 5 (Deltagerfora for fælles udvikling, regler og standarder), anbefaling 10 (Læreruddannelse om virtuelle verdener og digitale værktøjer), anbefaling 14 (Virtuelle verdener — lad os sammen opbygge en sund fremtid på en ansvarlig måde!) og anbefaling 23 (EU som en stærk aktør/pioner i de

virtuelle verdener). Nogle af de fremsatte anbefalinger er ved at blive udviklet i forbindelse med flere forskellige tiltag, f.eks. anbefaling 19 (EU er nødt til at udarbejde forordninger om digital identitet) og forslaget heri vedrørende digital identitet. De bebudede foranstaltninger har til formål at fremme en fælles tilgang med medlemsstaterne og interessenter. Målet er yderligere at **øge bevidstheden og støtte udviklingen af tilgængelige, åbne, sikre og bæredygtige virtuelle verdener**, sikre, at borgerne har brugervenlige oplysninger og værktøjer til at forvalte **virtuelle identiteter**, data og virtuelle aktiver, når de bruger virtuelle verdener, understøtte forskning og udvikling i EU samt åbne standarder og fremme en bedre forståelse af de virtuelle verdeneres konsekvenser for borgernes sundhed og trivsel.

Resultaterne af panelets arbejde vil understøtte det overordnede arbejde i Kommissionen og kan også **bruges som en ledetråd for medlemsstaterne i deres bestræbelser på at udforme politikforanstaltninger vedrørende virtuelle verdener**. Hvad angår den politiske beslutningstagning i Europa-Kommissionen, supplerer anbefalingerne resultaterne af Kommissionens offentlige høring, som blev gennemført af Kommissionen, og fungerer som et referencpunkt for Kommissionens overordnede tilgang og fremtidige indsats. Det arbejde, som er blevet udført af borgerne, udgør en værdifuld **kilde til inspiration** og har ført til relevante input for de kommende år, og det vil **bidrage til Kommissionens arbejde og politiske forslag** vedrørende virtuelle verdener. Borgernes anbefalinger danner også et værdifuldt grundlag for foranstaltninger fra de mange interessenter, der er involveret i udviklingen af nye virtuelle verdener. Borgerne vil fortsat blive holdt ajourført om den vigtigste udvikling inden for virtuelle verdener såsom vedtagelsen af Kommissionens initiativ samt nye initiativer, der baseres på borgernes arbejde i panelet.



# Bilag: Resultater

# 1. BORGERVÆRDIER OG ALLE ANBEFALINGER

Otte borgerværdier og principper, der skal sikre, at virtuelle verdener i EU bliver relevante og fair

1

## VALGFRIHED

Brugen af virtuelle verdener er et frit valg for den enkelte - uden at det går ud over dem, der ikke deltager.

2

## BÆREDYGTIGHED

Etableringen og anvendelsen af virtuelle verdener er miljøvenlig.

3

## FOKUS PÅ MENNESKET

Teknologisk udvikling og regulering af virtuelle verdener tjener og respekterer brugernes behov, rettigheder og forventninger.

4

## SUNDHED

Menneskers fysiske og mentale sundhed som en grundlæggende søjle i udviklingen og anvendelsen af virtuelle verdener.

5

## SIKKERHED

Europas borgere skal være trygge og sikre, og det gælder også beskyttelse af data og forebyggelse af manipulation og tyveri.

6

## UDDANNELSE OG LÆSE- OG SKRIVEFÆRDIGHED

Uddannelse og oplysning om og færdigheder i brugen af virtuelle verdener sættes i centrum for udviklingen af virtuelle verdener.

7

## ÅBENHED

1) Gennemsigtige **regler** beskytter mennesker, deres personoplysninger og psykologiske og fysiske helbred.  
2) **Anvendelsen af data** (tredjeparters anvendelse) er gennemsigtig.

8

## INKLUSION

Garanti for lige adgang for alle borgere - uanset alder, indkomst, færdigheder, teknologisk tilgængelighed, land osv.

Nedenfor findes resultaterne af den værdiøvelse, der fandt sted på borgerpanelets 3. møde, fredag den 21. april. I denne øvelse blev borgerne bedt om at udpege to af de otte borgerværdier og -principper (se ovenfor) for hvert af de 12 emner, der blev brugt til at udarbejde de endelige anbefalinger. Denne øvelse var udformet på en måde, så deltagerne kunne koble det arbejde, de tidligere havde udført vedrørende værdier og principper, sammen med deres drøftelser om anbefalingerne. Det er ikke et officielt resultat fra panelet, men snarere et skridt i deltagerens tankeproces, som har til formål at tilskynde dem til at "samle trådene" mellem de tre niveauer af det mandat, de skulle arbejde på: værdier, principper og indsatser.

Nr.	EMNE	TILKNYTTET VÆRDI
1	Virtuelle verdener på arbejdspladsen og jobmarkeder	Uddannelse og læse- og skrivefærdighed, sundhed, bæredygtighed
2	Støtte til innovation og udvikling af virtuelle verdener	Uddannelse og læse- og skrivefærdighed, bæredygtighed, åbenhed
3	Offentlig og privat: bedømmelse og registrering af virtuelle verdener	Sikkerhed, Fokus på mennesket, Sundhed
4	Data i virtuelle verdener: brug og beskyttelse	Sikkerhed, Fokus på mennesket, Uddannelse og læse- og skrivefærdighed
5	Centralt agentur og politimyndighed for virtuelle verdener	Sikkerhed, Fokus på mennesket, Uddannelse og læse- og skrivefærdighed
6	Læring og uddannelse om virtuelle verdener	Bæredygtighed, Sundhed, Uddannelse og læse- og skrivefærdighed
7	Miljø- og klimamæssig bæredygtighed	Åbenhed, Inklusion, Uddannelse og læse- og skrivefærdighed
8	Sundheds- og forskningsdagsorden for virtuelle verdener	Inklusion, Uddannelse og læse- og skrivefærdighed, Bæredygtighed
9	Udveksling af information og oplysningstiltag	Fokus på mennesket, Bæredygtighed, Sikkerhed
10	Digital identitet i virtuelle verdener	Sikkerhed, Fokus på mennesket, Valgfrihed
11	Konnektivitet og adgang for virtuelle verdener	Sundhed, Valgfrihed, Bæredygtighed
12	Internationalt samarbejde og standarder	Fokus på mennesket, Sikkerhed, Sundhed

## 2. ANBEFALINGER

### ENDELIGE ANBEFALINGER

## Emne: Virtuelle verdener på arbejdspladsen og jobmarkeder

### Anbefaling 1

#### Arbejdsmarkeder i de europæiske virtuelle verdener

##### Hvad

Med udgangspunkt i medlemsstaternes eksisterende arbejdsmarkedslovgivning anbefaler vi, at man vurderer, og om nødvendigt tilpasser og harmoniserer, lovgivningen for de europæiske virtuelle verdener.

##### Hvem

Denne anbefaling henvender sig til dem, der ønsker adgang til det europæiske virtuelle arbejdsmarked.

##### Hvordan

Denne lovgivning vedrører f.eks. balancen mellem arbejdsliv og privatliv, borgernes ret til pauser, manglende tilknytning til arbejdsmarkedet, hjælp ved jobtab som følge af virtuelle verdener, inddragelse af borgerne (dvs. inklusion af handicappede, personer, der savner digitale færdigheder).

Denne lovgivning bør begrænse adgangen til EU-markedet for de lande, der ikke overholder EU's arbejdsmarkedslovgivning. Det ville betyde, at de ikke ville være i stand til at levere metavers-tjenester (dvs. drift og overvågning) i EU's indre marked. Formålet er at beskytte de europæiske arbejdstagere og bevare det indre marked.

##### Begrundelse

Denne anbefaling bør støttes, da den vil skabe sikkerhed for det europæiske arbejdsmarked. Den har til formål at forsvare visse europæiske værdier og principper for arbejdstagerrettigheder og -beskyttelse. Den vil også sikre, at Europas høje arbejdsstandarder respekteres og eksporteres globalt.

### Anbefaling 1

ARBEJDSMARKEDER I DEN EUROPÆISKE  
VIRTUELLE VERDEN

Gennemsnit  
**5,0**





## Anbefaling 2

### Etablering af harmoniseret uddannelse for arbejde i de virtuelle verdener

#### Hvad

Med udgangspunkt i målet om lighed og inklusion for alle europæere anbefaler vi, at der tilbydes uddannelse og opkvalificering i virtuelle verdener, som er EU-finansieret og harmoniseret i hele Den Europæiske Union.

#### Hvem

Denne anbefaling har til formål at beskytte europæiske arbejdstagere.

#### Hvordan

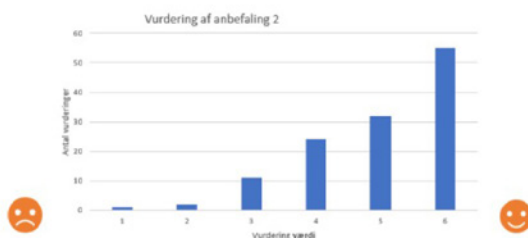
Vi foreslår en harmonisering af uddannelse i alle EU's medlemsstater. Med de nationale sammenhænge in mente bør uddannelsen sigte mod i store træk at have det samme indhold og bør følge den samme ramme i alle europæiske lande. Der bør være en certificering og gensidig anerkendelse af kvalifikationer.

#### Begrundelse

Denne anbefaling bør støttes, da den vil sikre arbejdstagernes accept af virtuelle verdener. Vi ønsker at beskytte det europæiske arbejdsmarked og fastholde arbejdspladser i EU. Personer, hvis job overflødiggøres som følge af virtuelle verdener, bør modtage tilstrækkelig uddannelse, støtte og omskoling, så de kan tilpasse sig den nye virkelighed.

## Anbefaling 2

ETABLERING AF HARMONISERET  
UDDANNELSE FOR ARBEJDE I DE  
VIRTUELLE VERDENER



# Emne: Støtte til innovation og udvikling af virtuelle verdener

## Anbefaling 3

### Løbende revision af eksisterende relevante EU-retningslinjer for virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler en regelmæssig gennemgang og ajourføring af de eksisterende EU-retningslinjer vedrørende etiske og teknologiske standarder og deres tilpasning til og anvendelse på virtuelle verdener.

#### Hvem

Europa-Kommissionen, nærmere bestemt GD CNECT, er ansvarlig for revisionsprocessen. I denne proces skal der tages hensyn til input fra eksperter. Endelig forelægges resultaterne for Europa-Parlamentet til godkendelse.

#### Hvordan

Første trin: fastlæggelse af ansvaret inden for GD CNECT

Andet trin: GD CNECT afgør, hvilke præcise retningslinjer der er relevante og vigtige for denne proces

Tredje trin: revision af disse retningslinjer under hensyntagen til eksperternes input

Fjerde trin: udarbejdelse af forslag til tilpasning af disse retningslinjer Femte trin: forelæggelse af forslagene for Europa-Parlamentet til godkendelse

Hele processen gentages regelmæssigt med højst to års mellemrum.

#### Begrundelse

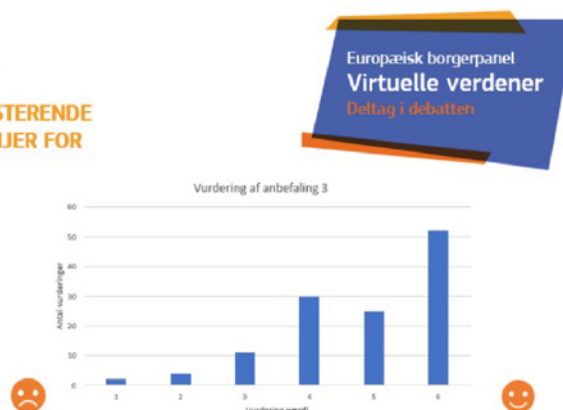
Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 3

LØBENDE REVISION AF EKSISTERENDE  
RELEVANTE EU-RETNINGSLINJER FOR  
VIRTUELLE VERDENER

Gennemsnit

4,8



## Anbefaling 4

### Finansiel støtte til udvikling af virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler, at der tilvejebringes europæisk medfinansiering til udvikling af en bæredygtig og brugercentreret opbygning af og udvidelse af virtuelle verdener.

#### Hvem

Europa-Kommissionen med Europa-Parlamentets godkendelse.

#### Hvordan

Første trin: definere støttekriterier.

Andet trin: tilvejebringelse af finansiering.

#### Begrundelse

Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 4

FINANSIEL STØTTE TIL UDVIKLING AF  
VIRTUELLE VERDENER



# Emne: Offentlig og privat: bedømmelse og registrering af virtuelle verdener

## Anbefaling 5

### Deltagerfora for fælles udvikling, regler og standarder

#### Hvad

Vi anbefaler, at virksomheder, forskere og EU arbejder tæt sammen om at udvikle og regulere virtuelle verdener i overensstemmelse med EU's værdier.

#### Hvem

Kommissionen bør føre an på dette område.

#### Hvordan

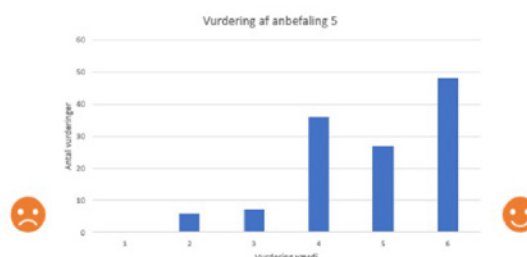
Forskellige ekspertgrupper (forskere, interessenter, lovgivere, embedsmænd, men også brugere) bør mødes alt efter emner, som f.eks. uddannelse, mental sundhed osv. Dette samarbejde bør institutionaliseres, dvs. regelmæssige og velforberedte møder med forhåndsinput samt udveksling online om emnerne. Samarbejdet kunne også indebære EU-finansiering til nystartede virksomheder og andre med henblik på at udvikle virtuelle verdener i overensstemmelse med EU's værdier, som f.eks. (data)sikkerhed, sundhed, humanisme, åbenhed, lige adgang og frihed.

#### Begrundelse

Fælles lovgivning garanterer fair og sikre muligheder for, at alle EU-borgere kan bruge og deltage i virtuelle verdener.

## Anbefaling 5

### DELTAGERFORA FOR FÆLLES UDVIKLING, REGLER OG STANDARDER



## Anbefaling 6

### Virksomheds- og brugercertificering for de virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler, at der oprettes en EU-institution eller -organ, der skal udstede og kontrollere certifikater for virtuelle verdener og enkeltpersoner på grundlag af EU's værdier, og som regelmæssigt bør revidere de certificerede virtuelle verdener og brugere.

#### Hvem

Institutionen bør oprettes af EU og inddrage virksomheder og den private sektor.

#### Hvordan

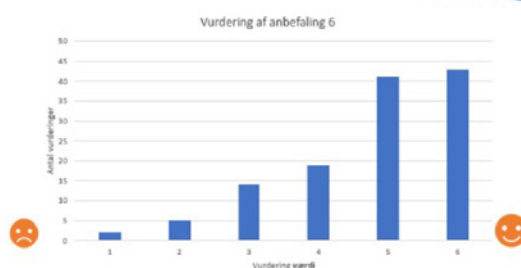
Certifikaterne vil blive baseret på fælles standarder, der skal defineres. Certifikaterne kan være forskellige afhængigt af, hvor stor brug der gøres af en virtuel verden. F.eks. ville de standarder, der skal anvendes i forbindelse med spil, være forskellige fra standarderne for online-banking, og certifikaterne ville derfor være forskellige. Certifikater kan også godkende tilgængelighed, f.eks. for blinde. Ekspertter bør inddrages i udformningen af disse standarder og ligeledes definere en tidsramme, inden for hvilken certifikaterne skal revideres.

#### Begrundelse

Et uafhængigt organ ville garantere, at EU's værdier ville blive anvendt i de virtuelle verdener, der anvendes af borgerne.

## Anbefaling 6

VIRKSOMHEDS- OG BRUGERCERTIFICERING  
FOR DE VIRTUELLE VERDENER



# Emne: Data i virtuelle verdener: brug og beskyttelse

## Anbefaling 7

### Brugervenlig indgang til metaverset for tilslutning til valgt dataanvendelse

#### Hvad

Vi anbefaler en standardiseret og brugervenlig mekanisme, der sikrer gennemsigtighed i forbindelse med data (hvem indsamler dataene, hvad anvendes de til, hvordan lagres de, og hvem deles de med), hvorigennem der udtrykkeligt gives tilladelse til brug.

#### Hvem

Et muligt allerede eksisterende offentligt organ eller et offentligt finansieret organ på EU-niveau: måske ville et organ tilknyttet Europa-Parlamentet som en direkte form for repræsentation være at foretrække.

#### Hvordan

Der er behov for at kunne gøre rede for, hvilke data der indsamles fra brugere på virtuelle platforme, og hvordan dataene vil blive delt og anvendt. F.eks. vil en farvekodet »dør« i den virtuelle 3D-verden klart angive anvendelsen af data, inden man tilgår en platform (en rød dør ville indikere, at der kan blive delt stærkt følsomme data). Der bør være mulighed for at vælge, hvordan brugernes data vil blive anvendt, hvor det er muligt. En sådan mekanisme bør være obligatorisk og standardiseret for virksomheder: til det formål har vi brug for nye regler og en model til en mekanisme oprettet af EU, som virksomhederne vil skulle anvende.

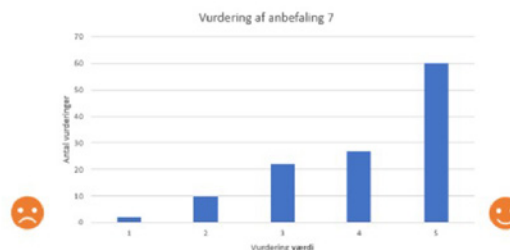
#### Begrundelse

Vi kan ikke forhindre, at data anvendes i fuld udstrækning: det ville få dramatiske følger for virksomhedernes konkurrenceevne. Samtidig kan vi ikke reelt nægte at give oplysninger, da alle aktiviteter i metaverset kan behandles på en eller anden måde. Samtykke er dog et krav. Vi har brug for klarhed over, hvad der bruges, og hvordan det bruges, så vi aktivt kan tilvælge denne brug.

Udfordring: hvad skal der ske med historiske data, som er givet til virksomheder frivilligt, og som er nødvendige for innovation og markedsføring?

## Anbefaling 7

BRUGERVENLIG INDGANG TIL METAVERSE  
FOR TILSLUTNING TIL VALGT  
DATAANVENDELSE



# Emne: Centralt agentur og politimyndighed for virtuelle verdener

## Anbefaling 8

### En politimyndighed, der skal agere og beskytte i de virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler, at der oprettes en international politimyndighed med specialiserede og uddannede medarbejdere: den skal være et organ, der samarbejder med andre, f.eks. Europol og nationale organer.

#### Hvordan

Der skal sondres mellem tre indsatsområder: »klassiske« forbrydelser som dem i den virkelige verden, uønsket adfærd, der er taget til i de virtuelle verdener (had, mobning osv.), og beskyttelse mod brugeren selv. Med hensyn til den anden kategori bør vi i første omgang støtte den person, der handler forkert, så denne kan tage ved lære af sine fejl. Varer adfærden ved, skal vi kunne handle hurtigt og gradvist. Bliver adfærden på et tidspunkt ulovlig, kan der skrives til suspension eller egentlig udelukkelse. Når politiet observerer en person, der udviser farlig adfærd mod sig selv (f.eks. afhængighed), bør politiet rådgive personen af beskyttelseshensyn. Politiet vil gennem denne kontrol håndtere og forebygge problemer. Vi skal også minde om vores første mål, nemlig forebyggelse gennem uddannelse (f.eks. at lære sikker brug af disse værktøjer).

#### Begrundelse

Beføjelser bør ikke ligge hos én organisation alene. Det kan ikke gøres af en privat organisation — vi har brug for offentlige organer, der fungerer som politimyndighed. Samarbejdsaspektet er afgørende for forhold, der vedrører gennemsigtighed, krydskontrol og respekt for nationale organisationer (hvert land har sit eget politi). Det internationale aspekt er også nødvendigt, fordi onlineværktøjer som f.eks. virtuelle verdener, ikke kender nogen grænser, så vi må samarbejde.

## Anbefaling 8

EN POLITIMYNDIGHED, DER SKAL AGERE OG BESKYTTE I DE VIRTUELLE VERDENER



## Anbefaling 9

### Kunstig intelligens som støtte for politiet i virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler, at der gøres brug af kunstig intelligens (AI) i metaverset, der kan støtte politiet i forebyggelse, kriminalitetsbekæmpelse og kontrol af, hvad der sker i virtuelle verdener.

#### Hvem

De etiske principper for AI bør defineres og håndhæves af et uafhængigt europæisk offentligt organ, som f.eks. en forfatningsdomstol.

#### Hvordan

De etiske principper, der definerer denne AI, bør svare til de etiske principper, der findes i en forfatning i et demokrati. Denne forfatning vil følge etiske principper, der er defineret demokratisk (for at forebygge enhver risiko for at skabe en »big brother«, skal vi forhindre, at AI kommer til at virke adfærdsregulerende). Disse principper skal være langsigtede og må ikke være direkte påvirket af et parti eller en magthaver.

#### Begrundelse

Det er afgørende, at AI er en hjælp til, og ikke nogen erstatning for, politiet. Med hensyn til vores anden anbefaling er det også vigtigt, at denne AI er offentligt finansieret, ejet og styret. Ingen privat virksomhed kan stå herfor. Hvis vi ønsker at producere AI, og hvis vi har brug for viden fra private virksomheder, kan vi indgå kontrahere med dem. Deres arbejde vil være underlagt strenge tidligere definerede etiske principper. Med AI kan politiet handle hurtigt, og det er blot ét værktøj blandt andre.

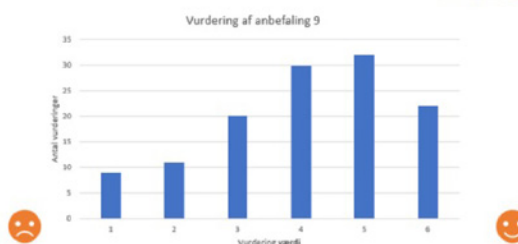
## Anbefaling 9

KUNSTIG INTELLIGENS SOM STØTTE TIL  
POLITIET I VIRTUELLE VERDENER

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

4,1





# Emne: Læring og uddannelse om virtuelle verdener

## Anbefaling 10

### Læreruddannelse om virtuelle verdener og digitale værktøjer

#### Hvad

Vi anbefaler, at lærere i EU undervises i (1) praktisk brug af digitale værktøjer, (2) risici, sikkerhed og etik i de virtuelle verdener og (3) nye undervisningsmuligheder via virtuelle verdener.

#### Hvem

Henvender sig til EU-medlemsstater og skoler med henblik på at forbedre de studerendes uddannelse.

#### Hvordan

EU bør udstikke klare retningslinjer med opfordring til medlemsstaterne om, at de indarbejder »kurser i virtuelle verdener og digitale værktøjer« i landenes læreruddannelse. Lærere bør også modtage obligatoriske »genopfriskningskurser« afsluttet med et EU-certifikat (der følger sprogcertifikatmodellen). Disse obligatoriske kurser bør tilpasses til alle aldre og omfatte følgende emner: etik, onlinesikkerhed, beherskelse af digitale værktøjer og undervisningsmuligheder i de virtuelle verdener. EU bør stille disse uddannelsesprogrammer til rådighed for medlemsstaterne. Disse værktøjer og undervisningstilbud er et supplement til skolernes læseplaner og ikke en erstatning af andre fag.

#### Begrundelse

Uddannelse af lærere betyder, at de er i stand til at uddanne deres elever og skabe større opmærksomhed hos de unge lige fra begyndelsen. Det er også med til at indsnævre den digitale kløft mellem lærere og elever. Vi mener, at det er nødvendigt at undervise i sikker adfærd på nettet og sikker brug af virtuelle verdener allerede i grundskolen. EU er derfor nødt til at tilskynde medlemsstaterne til at medtage denne læreruddannelse og tilbyde incitamenter via en EU-certificering. EU bør stille uddannelsesprogrammet til rådighed for at sikre et standardiseret system.

## Anbefaling 10

### LÆRERUDDANNELSE OM VIRTUELLE VERDENER OG DIGITALE VÆRKTØJER



## Anbefaling 11

### Gratis adgang til oplysninger om digitale værktøjer og til virtuelle verdener for alle EU-borgere

#### Hvad

Vi anbefaler, at EU garanterer alle borgere gratis og let adgang til relevante oplysninger om digitale værktøjer og virtuelle verdener.

#### Hvem

EU for alle borgere.

#### Hvordan

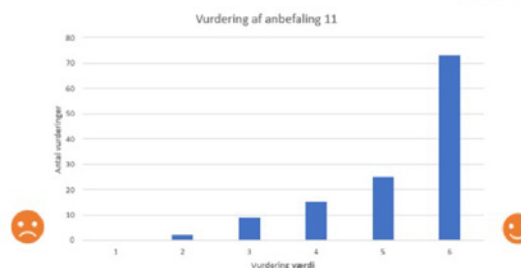
Vi anbefaler, at der lanceres et kommunikationssystem gennem traditionelle medier (TV-reklamer, skilte), og at der oprettes en særlig platform. Denne »platform for europæiske virtuelle verdener« bør centralisere og standardisere relevante oplysninger om digitale værktøjer og virtuelle verdener. Disse informationskilder skal skabe øget viden om de risici, der er forbundet med virtuelle verdener, og understrege fordelene ved disse nye teknologier.

#### Begrundelse

Det er vigtigt, at EU arbejder hen imod en standardisering af viden og adgang til virtuelle verdener og digitale værktøjer i hele EU. Mange borgere er stadig sårbare, når de bruger disse platforme og udsættes for personer med onde hensigter.

## Anbefaling 11

GRATIS ADGANG TIL OPLYSNINGER OM DIGITALE  
VÆRKTØJER OG TIL VIRTUELLE VERDENER FOR  
ALLE EU-BORGERE



# Emne: Miljø- og klimamæssig bæredygtighed

## Anbefaling 12

### For cirkulære virtuelle verdener: borgernes og erhvervslivets rettigheder og ansvar

#### Hvad

Vi anbefaler, at der udarbejdes oplysningskampagner om miljøaftryk, og at det sikres, at udstyr i de virtuelle verdener er en del af den cirkulære økonomi. Lovgivningen om virtuelle verdener skal forpligte aktører fra erhvervslivet til at fremstille genanvendeligt udstyr, der kan repareres, og begrænse problemer vedrørende forældelse.

#### Hvem

- Europa-Kommissionen (til fastlæggelse af rammen)
- Medlemsstater/regioner (til udmøntning af oplysningsindsatser)
- Europæiske borgere (i alle aldre, da de er genstand for disse foranstaltninger)
- Virksomheder, der producerer udstyr i de virtuelle verdener (til integration af cirkularitetsprincipper i deres forretningsmodel).

#### Hvordan

Mere konkret skal disse oplysningsindsatser starte op i skolen. Europa-Kommissionen skal skabe en ramme, der giver adgang til disse oplysninger om virtuelle verdener og gøre dem mere tilgængelige, og medlemsstaterne og regionerne vil derefter skulle føre disse uddannelsesprogrammer ud i livet.

Der kunne f.eks. være tale om oprettelse af uddannelsescentre, der kunne udbyde kurser og udstede certifikater (i lighed med f.eks. en køreprøve), som eleverne skal bestå for at bevise, at de er informeret om virtuelle verdeneres miljøpåvirkning. Der bør tilbydes undervisning, og dem der ønsker at få adgang til flere oplysninger, bør have mulighed for at lære mere. Det er derfor nødvendigt at sikre, at oplysninger er let tilgængelige.

Oplysningskampagner vil altid være nyttige, men de skal følges op af bindende instrumenter, eksempelvis forordninger. Det er nødvendigt at give erhvervslivets interessenter tid til at gøre sig klar og komme med en konkret overgangsperiode. Oplysningstiltag bør henvende sig til forbrugere, mens bindende lovgivning bør være rettet mod erhvervslivet.

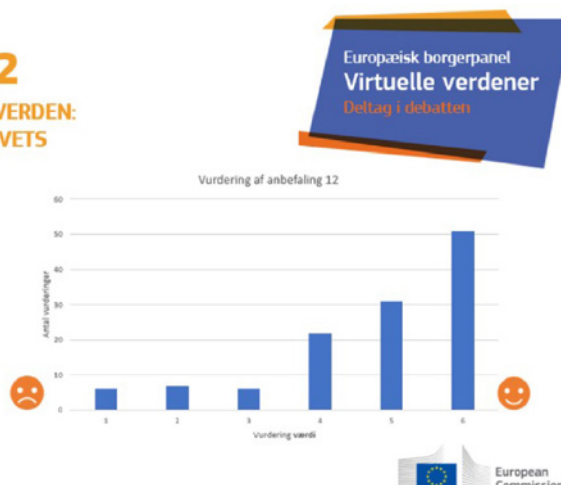
#### Begrundelse

Europa-Kommissionen bør udforme oplysningsindsatser om genanvendelse af metavers-udstyr, men samtidig medtage alle metaversets faser. Det er nødvendigt at starte meget tidligt; fra en helt ung alder (især i skolen), men også for ældre. Disse oplysninger skal være specifikke og tilpasset målgruppen.

Disse foranstaltninger bør følges op af en sammenhængende lovgivning, der skal tvinge interessenter i erhvervslivet til at fremstille produkter, der kan genbruges og repareres, og begrænse forældelsen af deres produkter.

## Anbefaling 12

FOR EN CIRKULÆR VIRTUEL VERDEN:  
BORGERNES OG ERHVERVSLIVETS  
RETTIGHEDER OG ANSVAR



## Anbefaling 13

### Grønne virtuelle verdener med vedvarende og gennemskuelig energi

#### Hvad

Vi anbefaler, at der indføres et system med sanktioner og belønninger, der skal pålægges virksomheder, der arbejder i virtuelle verdener, med henblik på at internalisere miljøomkostningerne ved deres udstyr.

#### Hvem

- Europa-Kommissionen for at udforme det relevante retsgrundlag.
- Medlemsstater, der giver finansielle incitamenter til virksomheder til at indføre mere bæredygtige løsninger i deres forretningsmodeller.
- Virksomheder, der driver datacentre og lagrer data vedrørende virtuelle verdener på EU's indre marked, skal overholde lovgivningen. De vil være det første mål for anbefalingen.

#### Hvordan

Kommissionen bør kræve, at virksomheder, der driver datacentre og udstyr i forbindelse med virtuelle verdener, kompenserer for den energi, de bruger. Det kunne være et system à la det, der gælder for kulstofmarkedet, hvor disse virksomheder tvinges til at betale for den forurening, de udleder. Denne løsning kunne følges op af finansielle incitamenter for at tilskynde virksomheder til at blive mere bæredygtige og energieffektive. Der bør udvikles et overvågningsystem, der skal sikre en effektiv udmøntning.

Der bør også sikres større gennemsigtighed: forbrugerne skal kunne kende miljøaftrykket af deres brug af virtuelle verdener og træffe informerede valg. Dette kan gøres ved hjælp af et ratingsystem, som virksomhederne bør indføre for de produkter, de sælger, for at måle graden af deres bæredygtighed, samt et sporbarhedssystem.

#### Begrundelse

Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 13

EN GRØN VIRTUEL VERDEN MED VEDVARENDE OG GENNEMSKUELIG ENERGI



# Emne: Sundheds- og forskningsdagsordenen for virtuelle verdener

## Anbefaling 14

**Virtuelle verdener — lad os sammen opbygge en sund fremtid på en ansvarlig måde!**

### Hvad

Vi anbefaler, at EU udvikler et intensivt forskningsprogram om virtuelle verdners indvirkning på vores sundhed.

### Hvem

Hver medlemsstat skal nedsætte et ekspertudvalg på nationalt plan i samarbejde med et europæisk organ. EU-institutionerne og medlemsstaterne bør deltage i finansieringen af disse forskningsprogrammer.

Uafhængige eksperter fra forskellige vidensområder (psykologi, neurologi, kognitiv videnskab, sociologi osv.) kan arbejde tæt sammen med eksperter, der allerede beskæftiger sig med emnet inden for EU-institutionerne, samt med centrale interessenter i den private sektor. Det kan ske gennem en specialiseret europæisk sammenlutning, der mødes regelmæssigt.

### Hvordan

Dette forskningsprogram vil skulle udvikles i takt med udviklingen af virtuelle verdener. Det vil være obligatorisk for aktører i erhvervslivet, som bringer disse teknologier på markedet, at samarbejde inden for rammerne af dette program. Erhvervslivets aktører kunne også have deres egne forskningsprogrammer, der overvåges og evalueres af EU. Resultaterne skal være tilgængelige for offentligheden og være gennemsigtige.

### Begrundelse

Denne anbefaling bør støttes. Vi behøver ikke at gentage fortidens fejl. Vi har brug for forskning for at forstå den indvirkning, som virtuelle verdener har på vores sundhed.

## Anbefaling 14

**VIRTUELLE VERDENER, LAD OS SAMMEN OPBYGGE EN SUND FREMTID PÅ EN ANSVARLIG MÅDE!**



## Anbefaling 15

### Indikatorer for sunde, inklusive, gennemsigtige og bæredygtige virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler, at der indføres indikatorer, der kan måle de sociale, miljømæssige, mentale og fysiske sundhedsvirkninger af brugen af virtuelle verdener.

#### Hvem

Ekspertudvalg vil udarbejde anbefalinger baseret på disse indikatorer, der er i overensstemmelse med europæiske standarder for erhvervs-mæssig og individuel brug, med henblik på at bistå EU-institutionerne med at omsætte dem til politik.

EU-institutionerne kunne anvende disse indikatorer til at udarbejde politikker til medlemsstaterne med henblik på at gennemføre regler på nationalt plan til erhvervs-mæssig og individuel brug. Disse politikker kunne være inspireret af, hvad der er gjort på andre politikområder (f.eks. tobaks-, alkohol- og medicinadvarsler).

Vigtige interessenter i erhvervslivet (f.eks. virksomheder) skal overholde disse europæiske standarder.

#### Hvordan

Disse indikatorer skal udvikles over tid via forskning og ved at sikre gennemsigtig formidling og åben adgang til information. Disse indikatorer kan bidrage til, at der indføres certificeringsstandarder, som virksomhederne skal overholde, når de leverer tjenesteydelserne (med særlig vægt på sundhed). Dette er relevant for virksomheder, der stiller værktøjer til rådighed for metaverset, og for alle andre virksomheder, så det sikres, at deres medarbejdere nyder godt af en sikker og professionel brug af de virtuelle verdener.

#### Begrundelse

Denne anbefaling bør støttes, da læse- og skrivefærdighed og oplysning kan redde os fra de potentielle trusler, som er en følge af udbredelsen af virtuelle verdener.

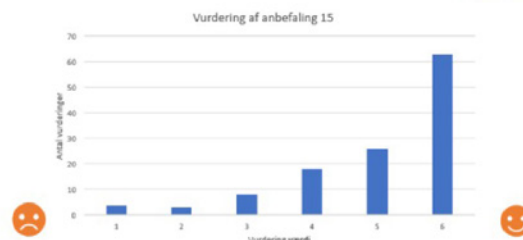
## Anbefaling 15

INDIKATORER FOR SUNDE, INKLUSIVE, GENNEMSIGTIGE  
OG BÆREDYGTIGE VIRTUELLE VERDENER

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,0



# Emne: Udveksling af information og oplysningstiltag

## Anbefaling 16

### De virtuelle verdener reagerer på uddannelse og oplysning — »Dig, mig og metaverset«

#### Hvad

Vi anbefaler en vejledning i, hvordan man bliver digital borger — gode regler for, hvordan man agerer i virtuelle verdener.

#### Hvem

EU bør udarbejde retningslinjer ved at udpege et ekspertpanel, der omfatter eksperter fra forskellige områder, forskere/universiteter, virksomheder, nationale regeringer og brugerne af metaverset. Den enkelte aktørs rolle er følgende:

- EU: oprette et ekspertpanel, der skal udarbejde retningslinjer og gennemføre en offentlig debat om dette, inddrage borgerne i debatten
- Nationale regeringer: sikre, at retningslinjerne anvendes i undervisningen, og at der kommunikeres om dem generelt
- Forskere/universiteter: følge udviklingen og komme med anbefalinger
- Virksomheder: følge retningslinjerne for at garantere brugernes sikkerhed
- Brugere af metaverset: borgerne er ansvarlige for at være aktive i debatten og i udviklingen af retningslinjer og politikker.

#### Hvordan

Retningslinjerne bør bl.a. (udarbejdes senere) indeholde: Hvad metaverset er, og hvordan det kan anvendes

- Hvordan man undlader at dele data, man ikke ønsker (cookies osv.)
- Undgå misinformation
- De forpligtelser, man har til at afgive korrekte oplysninger
- Hvordan man undgår at skade miljøet
- De rettigheder, man har, og hvordan man kan forsvare dem (hvad er mulighederne)
- De mulige sundhedsrisici

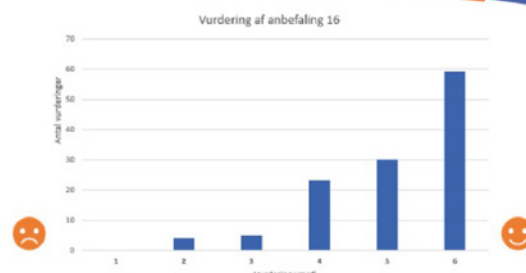
Retningslinjerne bør formidles på forskellige måder: gennem formelle uddannelses- og oplysningskampagner.

#### Begrundelse

Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 16

DE VIRTUELLE VERDENER REAGERER PÅ UDDANNELSE OG OPLYSNING - "DIG, MIG OG METAVERSET"



## Anbefaling 17

### Mine data er ikke dine data — »De rigtige data i de rigtige hænder«

#### Hvad

Vi anbefaler »vilkår og betingelser« for virksomheder om, hvordan de garanterer sikkerheden af personoplysninger og gennemsigtighed for borgerne.

#### Hvem

EU bør udarbejde en ramme for virtuelle verdener og databeskyttelse og gennemsigtighed.

- EU: bør vedtage en retsakt specifikt om virtuelle verdener (såfremt dette område ikke allerede er dækket)
- Nationale regeringer: bør gennemføre direktivet og forbedre virksomhedernes overholdelse
- Forskere/universiteter: eksperter inden for jura, økonomi, etik og menneskerettigheder bør inddrages for at give indsigt og input
- Virksomheder: bør følge og overholde de nuværende og nye rammer
- Brugere af metaverset: borgerne bør være aktive i debatten om og udviklingen af politikker.

#### Hvordan

Vi skal bruge en EU-retsakt om, hvilken type personoplysninger virksomhederne kan indsamle og bruge, og hvordan de bør informere om, hvad de gør med dem.

Virksomhederne bør informere borgerne om dette på en kort, klar og forståelig måde (tilgængelig for alle). De bør oplyse om:

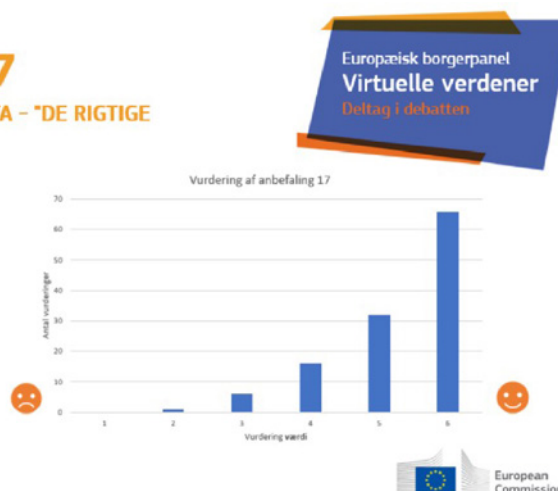
- Hvilke data der indsamles
- Hvordan og om de vil blive slettet
- Hvor længe de vil beholde dem
- Hvordan og hvor oplysningerne skal lagres
- Flexibilitet med hensyn til, hvilke data du ønsker at dele for at bruge onlineplatformene.

#### Begrundelse

Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 17

MINE DATA ER IKKE DINE DATA – "DE RIGTIGE DATA I DE RIGTIGE HÆNDER"





# Emne: Digital identitet i virtuelle verdener

## Anbefaling 18

### Udvikling af digital infrastruktur

#### Hvad

Vi anbefaler, at der sikres lige adgang til digitale teknologier ved gennemførelse af en omfattende infrastrukturudviklingsplan. Denne plan bør fokusere på en prismæssigt overkommelig udvikling, hvor finansieringen bør være tilgængelig for alle.

#### Hvem

Vi håber, at alle EU-borgere fremadrettet vil have gratis og god internetadgang leveret af private virksomheder. Hvis det ikke er tilfældet, f.eks. i landdistrikter, hvor det ikke er rentabelt for private virksomheder, bør EU tage initiativ og etablere internetforbindelse.

#### Hvordan

EU er nødt til at investere i uddannelse af ingeniører, så vi har den rette og nødvendige arbejdsstyrke til at gennemføre og etablere internetadgang for alle. Anbefalingen skal være fuldt gennemført senest i 2031, men vi er også nødt til at have visse delmål på vejen. F.eks. et mål for, hvornår der skal være internet i alle de store byer, i alle uddannelsesinstitutioner osv.

#### Begrundelse

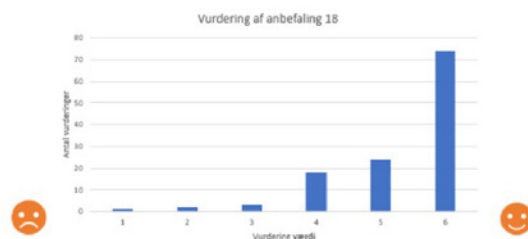
For at skabe en europæisk virtuel verden er udgangspunktet at sikre lige forbindelser for alle europæiske borgere. Der er derfor behov for en plan for udvikling af digital infrastruktur på EU-plan.

Den største udfordring er ansvarsfordelingen mellem EU og medlemsstaterne. Er det EU eller medlemsstaterne, der bør finansiere og gennemføre denne plan?

Desuden er der behov for en holdbar tidsplan for, hvornår ønskerne skal omsættes til virkelighed. Derfor besluttede gruppen at fastsætte 2031 som frist.

## Anbefaling 18

UDVIKLING AF DIGITAL INFRASTRUKTUR



## Anbefaling 19

**EU er nødt til at udarbejde forordninger om digital identitet og om, hvornår borgernes ret til anonymitet kan tillades og sikres**

### Hvad

Der bør være en EU-forordning om, hvornår man skal afsløre sin identitet, og hvornår man kan være anonym i den digitale verden. Når vi taler om underholdning, fritid eller forskning, bør det være muligt at være anonym. Når det er afgørende at kende en persons identitet, bør det imidlertid være obligatorisk at autentificere sig selv med en digital identifikation. F.eks. når der overføres penge, når der gøres brug af offentlige tjenester, eller når der købes bestemte varer, hvor tilladelse eller en aldersgrænse er et krav.

### Hvem

EU skal gennemføre en forordning, der er i overensstemmelse med de globale tendenser, og tjenesteudbydere skal overholde den.

EU bør arbejde på internationalt og diplomatisk plan for at dele oplysninger med andre regionale organisationer. Medlemsstaterne skal overvåge denne udvikling og rapportere om potentielle overtrædelser.

### Hvordan

Det er vanskeligt at visualisere, hvordan denne vigtige anbefaling kan sættes i værk. EU er derfor nødt til at begynde med at støtte forskning på dette område. Desuden har borgerne brug for uddannelse i, hvad anonymitet betyder, og hvordan vores data anvendes. Det er desuden vigtigt, at der skal være visse konsekvenser/sanktioner, hvis tjenesteudbydere bryder reglerne.

### Begrundelse

Spørgsmålet om anonymitet er afgørende for gruppen. Anonymitet er imidlertid et meget komplekst problemområde, som skal omsættes til en række forskellige situationer. Der er derfor behov for en vis grad af fleksibilitet og tilpasningsevne for at bevare frihed, brugervenlighed og gennemsigtighed.

## Anbefaling 19

**EU ER NØDT TIL AT UDARBEJDE FORORDNINGER OM DIGITAL IDENTITET OG OM, HVORNÅR BORGERNES RET TIL ANONYMITET KAN TILLADES OG SIKRES**



# Emne: Konnektivitet og adgang for virtuelle verdener

## Anbefaling 20

### Tilgængelighed for alle - ingen ladt i stikken

#### Hvad

Vi anbefaler, at alle EU-borgere teknisk og proceduremæssigt kan få adgang til og gøre brug af metaversets muligheder i overensstemmelse med deres behov, ønsker og interesser.

#### Hvem

Vi ønsker, at metaverset udformes gennem et informeret samarbejde mellem offentlige myndigheder, private enheder og civilsamfundet. EU bør påtage sig ansvaret for at sikre lige muligheder for alle EU-borgere i metaverset.

#### Hvordan

Vi har brug for institutionelle og retlige rammer, der garanterer sikker brug og beskyttelse af borgerrettigheder.

Tilgængelighed er et fælles ansvar for offentlige myndigheder, private enheder og samfundet som helhed. De tre aktører bør løbende sammen undersøge konsekvenserne af metaverset for at opretholde passende rammer.

EU bør arbejde hen imod at sikre, at metaverset udvikler sig i overensstemmelse med behovene hos alle borgere (herunder marginaliserede grupper, minoriteter osv.).

Vi anbefaler, at alle EU-borgere får adgang til at tilegne sig passende færdigheder og udstyr, så de nemt kan bruge metaverset.

Alle bør have frihed til at beslutte, om de vil deltage (eller ej) i borgerplatforme i metaverset uden risiko for udelukkelse.

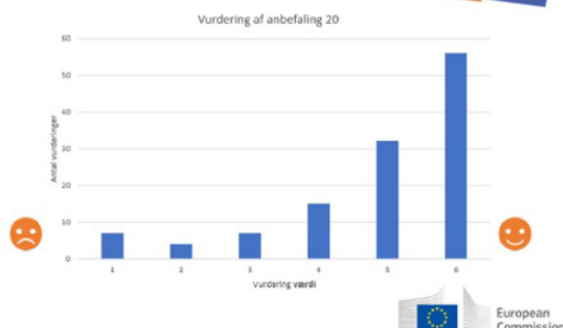
#### Begrundelse

Kernen i denne anbefaling er retfærdighed og lighed, dvs. demokratiske samfunds grundlæggende værdier.

Denne anbefaling tager hensyn til flere aspekter vedrørende tilgængelighed.

## Anbefaling 20

TILGÆNGELIGHED FOR ALLE - INGEN LADT I STIKKEN



## Anbefaling 21

### Retsgrundlag for gennemsigtighed og beskyttelse af alle i metaverset — prioritering af sårbare grupper

#### Hvad

Vi anbefaler et klart retsgrundlag baseret på eksisterende forskning i sikker og positiv anvendelse af metaverset.

#### Hvem

EU's juridiske eksperter og teknokrater i EU.

#### Hvordan

Rammerne bør sikre beskyttelse af sårbare grupper (børn, ældre, rettighedsløse) mod manipulation og trusler. Disse rammer bør baseres på behovet for lovbestemmelser fastsat af arbejdsgrupperne.

Rammerne bør omfatte bestemmelser om løbende forskning i de positive og negative virkninger af metaverset, herunder, men ikke begrænset til:

- Frygt for afhængighed
- Indvirkning på sundheden
- Frygt for, at nogle grupper/regioner bliver udeladt eller lades i stikken
- Indvirkning på arbejdsmarkedene

Gennemsigtighed og beskyttelse bør afspejles i de investeringer, der støttes af EU.

#### Begrundelse

Beskyttelse af borgerne er enormt vigtigt — sikkerhed frem for alt:

- os selv
- vores identiteter
- de sårbare

Sikkerhed skal være vores prioritet.

Det er afgørende, at alle menneskers rettigheder beskyttes. Især når det drejer sig om sårbare personer.

Gode regler minimerer risikoen for kriminel og skadelig aktivitet i metaverset.

EU-forordningen har potentialet til statuere et globalt eksempel/sætte en standard.

## Anbefaling 21

### RETSGRUNDLAG FOR GENNEMSIGTIGHED OG BESKYTTELSE AF ALLE I METAVERSET – PRIORITERING AF SÅRBARE GRUPPER



# Emne: Internationalt samarbejde og standarder

## Anbefaling 22

### EU-mærker/-certifikater for applikationer i virtuelle verdener

#### Hvad

Vi anbefaler, at EU indfører letforståelige og tilgængelige mærker/certificeringer for applikationer i virtuelle verdener for at sikre, at de er sikre og pålidelige.

#### Hvem

EU i samarbejde med interessenter, f.eks. forskere, eksperter, forretninger/virksomheder og lokale myndigheder.

#### Hvordan

Indføre standardiserede mærker/certificeringer i EU for applikationer i virtuelle verdener med det formål at beskytte brugerne. Ved mærkerne/certificeringerne bør folk være orienteret om applikationens sikkerhed og pålidelighed.

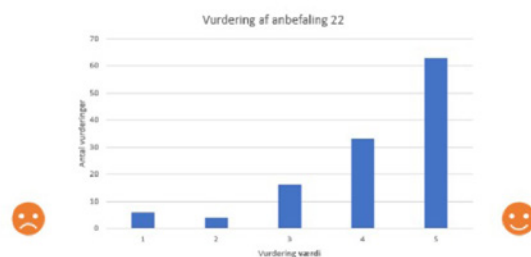
Mærket/certificeringen bør være let forståelig (f.eks. smileys, bogstaver: A-B-C-D). Det er vigtigt, at alle brugere informeres om mærket/certificeringen af en applikation, inden de bruger det. Mærket/certificeringen bør tjene som vejledning for folk, på grundlag af hvilket folk frit kan vælge, om de vil anvende applikationen eller ej. Mærkerne/certificeringerne bør om nødvendigt gøres sektorspecifikke.

#### Begrundelse

Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 22

### EU-MÆRKER/-CERTIFIKATER FOR APPLIKATIONER I VIRTUELLE VERDENER



**Anbefaling 23****EU som en stærk aktør/pioner i de virtuelle verdener****Hvad**

Vi anbefaler, at EU's medlemsstater står sammen om at blive en stærk fælles aktør/pioner inden for kontrol, overvågning og regulering af virtuelle verdener med det formål at bevare vores demokratiske værdier og udbrede dem til andre lande.

**Hvem**

Europa-Kommissionen i samarbejde med interessenter.

**Hvordan**

EU bør blive en pioner ved at fastlægge rammerne for virtuelle verdener baseret på vores demokratiske værdier. Ved at oprette en ramme, der skaber velstand i EU, vil den tjene som model for andre regioner og lande. EU bør skabe incitamenter til at støtte og stimulere bæredygtighed og vækst. EU bør arbejde sammen i fællesskab for at blive et eksempel for andre lande og regioner. Desuden bør EU fjerne hindringer for deltagelse i virtuelle verdener, f.eks. ved at skabe tilstrækkelig og pålidelig infrastruktur.

**Begrundelse**

Borgerne angav ikke nogen begrundelse.

## Anbefaling 23

EU SOM EN STÆRK AKTØR/PIONER I DE VIRTUELLE VERDENER



### 3. VURDERING AF ANBEFALINGER

Borgerne vurderede alle anbefalinger på en skala fra 1 til 6. Værdien 1 betyder »Jeg er ikke enig/jeg støtter ikke« anbefalingen, og 6 betyder »Jeg er meget enig/støtter kraftigt«

Nr.	ANBEFALING	Gennemsnit
1	Arbejdsmarkeder i de europæiske virtuelle verdener	5,0
2	Etablering af harmoniseret uddannelse for arbejde i de virtuelle verdener	5,0
3	Løbende revision af eksisterende relevante EU-retningslinjer for virtuelle verdener	4,8
4	Finansiel støtte til udvikling af virtuelle verdener	4,8
5	Deltagerfora for fælles udvikling, regler og standarder	4,8
6	Virksomheds- og brugercertificering for de virtuelle verdener	4,8
7	Brugervenlig indgang til metaverset for tilslutning til valgt dataanvendelse	5,0
8	En politimyndighed, der skal agere og beskytte i de virtuelle verdener	4,8
9	Kunstig intelligens som støtte til politiet i virtuelle verdener	4,1
10	Læreruddannelse om virtuelle verdener og digitale værktøjer	5,5
11	Gratis adgang til oplysninger om digitale værktøjer og til virtuelle verdener for alle EU-borgere	5,3
12	For cirkulære virtuelle verdener: borgernes og erhvervslivets rettigheder og ansvar	4,8
13	Grønne virtuelle verdener med vedvarende og gennemskuelig energi	4,8
14	Virtuelle verdener, lad os sammen opbygge en sund fremtid på en ansvarlig måde!	5,3
15	Indikatorer for sunde, inklusive, gennemsigtige og bæredygtige virtuelle verdener	5,0
16	De virtuelle verdener reagerer på uddannelse og oplysning — »Dig, mig og metaverset«	5,1
17	Mine data er ikke dine data — »De rigtige data i de rigtige hænder«	5,3
18	Udvikling af digital infrastruktur	5,3
19	EU er nødt til at udarbejde forordninger om digital identitet og om, hvornår borgernes ret til anonymitet kan tillades og sikres	5,4
20	Tilgængelighed for alle — ingen ladt i stikken	4,9
21	Retsgrundlag for gennemsigtighed og beskyttelse af alle i metaverset — prioritering af sårbare grupper	4,9
22	EU-mærker/-certifikater for applikationer i virtuelle verdener	5,2
23	EU som en stærk aktør/pioner i de virtuelle verdener	5,0





## SÅDAN KONTAKTER DU EU

### Personligt fremmøde

Der findes flere hundrede Europe Direct-centre i hele EU. Find adressen på dit nærmeste center online ([european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us\\_da](http://european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_da)).

### Kontakt via telefon eller skriftligt

Europe Direct er en tjeneste, der besvarer spørgsmål om EU. Kontakt Europe Direct:

- på gratisnummer: 00 800 6 7 8 9 10 11 (visse operatører tager betaling for disse opkald)
- på følgende nummer: +32 22999696
- skriftligt: [european-union.europa.eu/contact-eu/write-us\\_da](http://european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_da).

## SÅDAN FINDER DU OPLYSNINGER OM EU

### Online

Oplysninger om EU er tilgængelige på alle EU's officielle sprog på Europawebstedet ([european-union.europa.eu](http://european-union.europa.eu)).

### EU-publikationer

Du kan finde eller bestille EU-publikationer på [op.europa.eu/da/web/general-publications/publications](http://op.europa.eu/da/web/general-publications/publications). Du kan bestille flere eksemplarer af de gratis publikationer ved at kontakte Europe Direct eller dit lokale kontaktcenter ([european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us\\_da](http://european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_da)).

### EU-ret og relaterede dokumenter

Du kan nemt få adgang til EU's juridiske oplysninger (herunder al EU-ret siden 1951) på alle officielle EU-sprog i EUR-Lex-databasen ([eur-lex.europa.eu](http://eur-lex.europa.eu)).

### Åbne data fra EU

Portalen [data.europa.eu](http://data.europa.eu) giver adgang til åbne datasæt fra EU's institutioner, organer og agenturer. Dataene kan downloades og genanvendes gratis til både kommercielle og ikkekommercielle formål. Portalen giver også adgang til en stor mængde datasæt fra de europæiske lande.

