



EUROPA-  
KOMMISSIONEN

Strasbourg, den 11.7.2023  
SWD(2023) 250 final

Del 2/2

**ARBEJDSDOKUMENT FRA KOMMISSIONENS TJENESTEGRENE,**  
*der ledsager dokumentet:*

**MEDDELELSE FRA KOMMISSIONEN TIL EUROPA-PARLAMENTET,  
RÅDET, DET EUROPÆISKE ØKONOMISKE OG SOCIALE UDVALG  
OG REGIONSUDVALGET**

**EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring i den næste teknologiske  
omstilling**

{COM(2023) 442 final}

1.	INDLEDNING.....	2
2.	ORDLISTE .....	3
3.	BORGERRAPPORTER FRA EUROPA-KOMMISSIONENS BORGERPANEL OM VIRTUELLE VERDENER .....	3
3.1.	Panelet .....	4
3.2.	Henstillingerne .....	4
3.3.	De næste skridt .....	5

## 1. INDLEDNING

Dette arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene ledsager meddelelsen "*Et EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring hen imod den næste teknologiske omstilling*" og giver et overblik over markedstendenser og prognoser for hvert udvalgt industrielt økosystem.

Bilaget indeholder de 23 endelige anbefalinger fra borgerne på grundlag af arbejdet i borgerpanelet om virtuelle verdener.

## 2. ORDLISTE

<b>Benævnelse eller akronym</b>	<b>Betydning eller arbejdsdefinition — de foreslåede definitioner er udelukkende udformet med henblik på dette dokument og forståelsen heraf</b>
Udvidet virkelighed (AR)	Interaktiv teknologi, der integrerer digital information med brugerens fysiske omgivelser i realtid. Den udvider brugerens opfattelse af objekter og miljøer i den virkelige verden ved at tillægge dem yderligere digitale sensoriske input. AR kan opleves gennem en række forskellige enheder, herunder smartphones, tablets og intelligente briller.
Borger-panel	Et innovativt demokratisk instrument, der placerer borgerne i centrum for den offentlige politikudformning. Tilfældigt udvalgte borgere fra alle 27 EU-medlemsstater mødes for at drøfte vigtige kommende forslag på europæisk plan og fremsætte anbefalinger, som Kommissionen vil tage hensyn til, når den fastlægger sine politiske mål og konkrete politikker.
Digital identitet	Indsamling af data, der entydigt repræsenterer en person eller organisation i den digitale verden. Digital identitet anvendes til autentificering, godkendelse og verifikation online. Det omfatter de digitale fodaftryk, der efterlades under brugen af digitale tjenester.
Metavers	Interoperabelt netværk af virtuelle verdener
Web 4.0	4. generation af World Wide Web, hvor fysiske og digitale verdener blandes gnidningsløst, hvilket giver mulighed for mere intuitive og immersive oplevelser. Gennem udnyttelse af kapaciteter inden for avanceret kunstig intelligens og omgivende intelligens, tingenes internet, virtuelle verdener og den udvidede realitet integreres internettet, reelle objekter og miljøer fuldt ud og kommunikerer med hinanden ved hjælp af mere samarbejdsbaserede, decentraliserede og brugercentrerede tilgange.
Virtuelle verdener	Vedvarende immersive miljøer i 3D og realtid, udviser grænsen mellem det virkelige og det virtuelle med hensyn til socialisering, arbejde, læring, transaktioner, leg og kreativitet.

### 3. BORGERRAPPORTER FRA EUROPA-KOMMISSIONENS BORGERPANEL OM VIRTUELLE VERDENER

Som opfølgning på de endelige anbefalinger fra konferencen om Europas fremtid forpligtede Kommissionen sig i sin meddelelse "Vision ind i konkrete tiltag" (af 17. juni 2022) til at give borgerpanelerne mulighed for at drøfte og fremsætte anbefalinger forud for visse centrale forslag.

Det andet af denne **nye generation af borgerpaneler** blev arrangeret af Generaldirektoratet for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi og Generaldirektoratet for Kommunikation mellem den 24. februar og den 23. april 2023 og omhandlede virtuelle verdener. Panelet supplerer de høringer, som Europa-Kommissionen har gennemført med forskellige relevante interessenter i forbindelse med initiativet "Virtual Worlds", der blev bebudet i Kommissionens arbejdsprogram for 2023.

Borgerne blev spurgt om, hvilke visioner, principper og tiltag der bør være retningsgivende for udviklingen af ønskelige og fair virtuelle verdener i forbindelse med de fremspirende virtuelle verdener, der er baseret på EU's erklæring om digitale rettigheder og principper<sup>1</sup>. EU og medlemsstaterne er fast besluttet på at udnytte den digitale omstillings potentiale og samtidig beskytte rettighederne for mennesker, der bor i EU. De resulterende anbefalinger anvendes som input til meddelelsen "Et EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring hen imod den næste teknologiske omstilling" og det ledsagende arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene. Der vil også blive taget hensyn til disse anbefalinger i forbindelse med fremtidige initiativer.

#### 3.1. Panelet

Panelet bestod af 140 tilfældigt udvalgte borgere, der afspejlede EU's mangfoldighed med hensyn til alder, køn, socioøkonomisk baggrund, uddannelse og geografi (nationalitet og bopæl i byer/landdistrikter). Borgerne mødtes over tre weekender for at formulere et sæt vejledende principper og tiltag til udvikling af fair og ønskelige virtuelle verdener i EU.

De blev **bistået** af professionelle moderatører og formidlere, eksperter fra Europa-Kommissionen og et videnudvalg med eksterne eksperter.

#### 3.2. Henstillingerne

I deres arbejde med at udvikle anbefalingerne udviste borgerne et **højt niveau af engagement** og formåede at udarbejde en fremtidsorienteret version for virtuelle verdener på trods af kompleksiteten og den nyskabende karakter af et emne, hvor mange variabler fortsat er ukendte. På det første panelmøde deltog deltagerne i en udstilling, hvor de kunne

---

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

lære mere, opleve konkrete eksempler og anvende eksempler på virtuelle verdener, mens onlineafsnittet selv blev gennemført via en platform for virtuelle verdener.

I panelets 23 anbefalinger, som er anført i bilaget, anlægges en **bred systemisk tilgang** og behandler fremkomsten af virtuelle verdener mere generelt. Borgernes anbefalinger understreger, at udviklingen af virtuelle verdener bør være baseret på EU's digitale rettigheder, love og værdier og dermed sigte mod inkluderende, tilgængelige, gennemsigtige og bæredygtige virtuelle verdener. Borgerne anbefaler f.eks., at der gøres en indsats for at sikre adgang til virtuelle verdener for alle, anmoder om brugervenlige datasamtykkeformularer og understreger betydningen af grøn energi i udviklingsprocessen. De understregede også behovet for et tæt samarbejde mellem alle relevante interessenter, herunder akademiske aktører, erhvervslivet og lovgivningsmæssige aktører. Borgerne udtrykte et klart håb om, at **Europa ved at fastsætte standarder baseret på demokratiske værdier bliver en stærk global aktør** i nye virtuelle verdener og dermed bidrager til udformningen af globale normer.

Henstillingerne bekræfter på ny behovet for at have en **evidensbaseret tilgang** som rettesnor for udviklingen af **menneskecentrerede** virtuelle verdener og fremhæver betydningen af forskning med henblik på at evaluere indvirkningerne på sundheden samt oprettelsen af inklusive deltagelsesfora med henblik på at fastlægge fælles standarder. Anbefalingerne anerkender ligeledes vigtigheden af **oplysning og uddannelse samt borgernes digitale færdigheder**.

Borgernes anbefalinger knytter virtuelle verdener sammen med behovet for politikker, der kan hjælpe med at udnytte muligheder og tackle udfordringer. Med henblik på fuldt ud at drage fordel af de digitale forretningsmuligheder **bør arbejdsmarkedet eksempelvis tage hensyn til de særlige forhold, der gør sig gældende for virtuelle verdener**. Virtuelle verdener bør være forenelige med det bredere mål om den **cirkulære økonomi**, og dertil knyttede tiltag bør både adressere industriens og borgernes ansvar. Samtidig brugte borgerne også betydelige mængder tid på at drøfte sikkerhedsaspekter, herunder retshåndhævelse, privatlivets fred og beskyttelse af sårbare grupper. Borgerne ønsker virtuelle verdener, der **overvåges ordentligt** med hensyn til asocial adfærd og kriminalitet, og som ikke overlader det til meget store platforme at regulere sig selv.

### 3.3. De næste skridt

Nogle anbefalinger afspejler Europa-Kommissionens **seneste og igangværende** arbejde med medlemsstater og interessenter for at bekæmpe madspild i hele EU og bekræfter og støtter behovet for en indsats på EU-plan på dette område. Den seneste lovgivning (såsom forordningen om datastyring, forordningen om digitale markeder og forordningen om digitale tjenester) samt den foreslåede lovgivning (såsom forordningen om kunstig intelligens og dataforordningen) afspejler i høj grad behovet for sikkerhedsforanstaltninger og rimelige markedsvilkår, som foreslået af borgerne, og sikrer samtidig, at det vigtigste mål med den europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper er en bæredygtig, menneskecentreret digital omstilling. Desuden lancerede Kommissionen branche koalitionen på området for virtuel og udvidet virkelighed i september 2022. Den letter dialogen med interessenter og bidrager til at oplyse politikudformningen og

identificere de vigtigste udfordringer og muligheder for den europæiske sektor for virtuel og udvidet virkelighed.

Borgernes anbefalinger peger også på **punkter, der bør overvejes nærmere**, som f.eks. opfordringen til persondatasikkerhed. Selv om der allerede findes overordnet EU-lovgivning på området (den generelle forordning om databeskyttelse), kan virtuelle verdener indvirkning på anvendelsen af nye typer data såsom biometriske data overvejes yderligere i forbindelse med Kommissionens arbejde.

Borgernes anbefalinger **afslører også nogle områder, hvor Kommissionen, medlemsstaterne og andre aktører har mulighed for at handle i fremtiden**. I overensstemmelse med anbefalingerne fra borgerne foreslår Kommissionen i **meddelelsen om "Et EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring hen imod den næste teknologiske omstilling"**, en række tiltag, der imødekommer borgernes bekymringer.

I lyset af Unionens kompetencer og de ressourcer, der er til rådighed, tager de tiltag, der foreslås i meddelelsen, sigte på følgende anbefalinger: Anbefaling 4 (Finansiel 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!), anbefaling 23 (EU som en stærk aktør/pioner i de virtuelle verdener). Nogle af de fremsatte anbefalinger er under udvikling inden for forskellige arbejdsområder såsom forslaget om digital identitet i anbefaling 19 (EU er nødt til at udarbejde forordninger om digital identitet). De bebudede tiltag har til formål i samarbejde med medlemsstaterne og interessenterne at fremme en fælles tilgang med henblik på yderligere at **opbygge bevidsthed og støtte udviklingen af tilgængelige, åbne, sikre og bæredygtige virtuelle verdener**, have brugervenlige oplysninger og værktøjer, så borgerne kan forvalte **virtuelle identiteter**, data og virtuelle aktiver, når de bruger virtuelle verdener, støtte europæisk forskning og udvikling, støtte åbne standarder og få en bedre forståelse af virtuelle verdener indvirkning på sundhed og trivsel.

Panelets resultater vil støtte Kommissionens overordnede arbejde og kan også **tjene som vejledning til at hjælpe medlemsstaterne med at udvikle politiske tiltag vedrørende virtuelle verdener**. Med hensyn til Kommissionens politikudformning supplerer anbefalingerne resultaterne af den offentlige høring, som Kommissionen har gennemført, og udgør et referencepunkt for Kommissionens overordnede tilgang og fremtidige indsats. Det arbejde, som borgerne har udført, er en værdifuld **kilde til inspiration** og relevant input i de kommende år og vil **indgå i Kommissionens arbejde og politiske forslag** vedrørende nye virtuelle verdener. Desuden danner anbefalingerne et værdifuldt grundlag for tiltag fra de mange interessenter, der er involveret i udviklingen af nye virtuelle verdener. Borgerne vil blive holdt orienteret om den vigtigste udvikling inden for virtuelle verdener, f.eks. vedtagelsen af initiativet og nye initiativer, der udspringer af deres arbejde i panelet.

## Bilag

### Resultater: Borgerværdier og alle anbefalinger

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

<b>SUNDHED</b> Menneskers fysiske og mentale sundhed som en grundlæggende søjle i udviklingen og anvendelsen af virtuelle verdener.
<b>BÆREDYGTIGHED</b> Etableringen og anvendelsen af virtuelle verdener er miljøvenlig.
<b>ÅBENHED</b> <b>1)</b> Gennemsigtige <b>regler</b> beskytter mennesker, deres personoplysninger og psykologiske og fysiske helbred. <b>2) Anvendelsen af data</b> (tredjeparters anvendelse) er gennemsigtig.
<b>SIKKERHED</b> Europas borgere skal være trygge og sikre, og det gælder også beskyttelse af data og forebyggelse af manipulation og tyveri.
<b>UDDANNELSE OG LÆSE- OG SKRIVEFÆRDIGHED</b> Uddannelse og oplysning om og færdigheder i brugen af virtuelle verdener sættes i centrum for udviklingen af virtuelle verdener.
<b>INKLUSION</b> Garanti for lige adgang for alle borgere - uanset alder, indkomst, færdigheder, teknologisk tilgængelighed, land osv.
<b>VALGFRIHED</b> Brugen af virtuelle verdener er et frit valg for den enkelte - uden at det går ud over dem, der ikke deltager.
<b>FOKUS PÅ MENNESKET</b> Teknologisk udvikling og regulering af virtuelle verdener tjener og respekterer brugernes behov, rettigheder og forventninger.



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 deltageres 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



## 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 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.

## **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 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.

**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 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.

## 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?

### **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 skrides 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). Også det internationale aspekt er nødvendigt, fordi onlineværktøjer som f.eks. virtuelle verdener, ikke kender nogen grænser, så vi må samarbejde.

#### **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.

## 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

Henvider 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 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.

#### **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 verdener og 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 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 overvågningssystem, 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.

## Emne: Sundheds- og forskningsdagsorden 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 verdener 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 sammenslutning, 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 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

Ekspertter fra forskellige områder vil bruge forskningsprogrammernes resultater til at udarbejde indikatorer. Et 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.

### 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 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.

## **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 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.

### **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 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 arbejdsmarkedet

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.

## 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 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 incitament 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.

Vurdering af anbefalinger

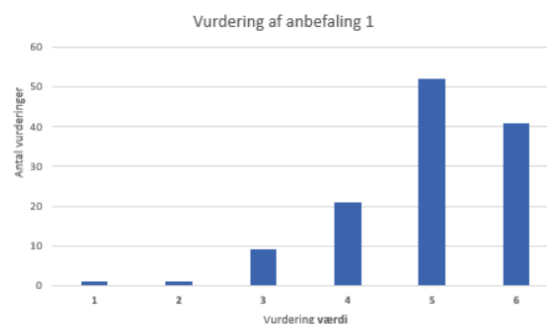
Borgerne vurderede alle anbefalinger på en skala fra 1 til 6. Værdien 1 betyder "Jeg er ikke enig/jeg støtter ikke" anbefalingen, og 6 betyder "Jeg er meget enig/støtter kraftigt"

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

## Anbefaling 1

### ARBEJDSMARKEDER I DEN EUROPÆISKE VIRTUELLE VERDEN

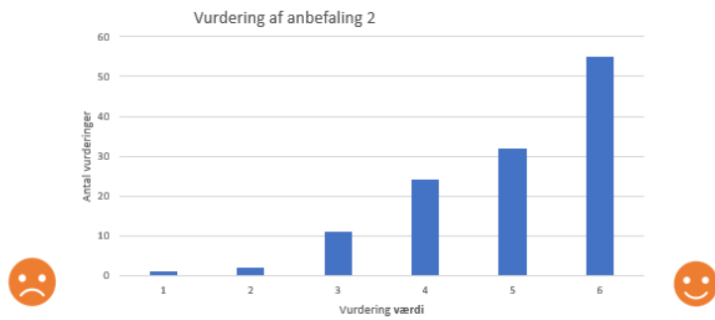


## Anbefaling 2

ETABLERING AF HARMONISERET  
UDDANNELSE FOR ARBEJDE I DE  
VIRTUELLE VERDENER



Gennemsnit  
**5,0**

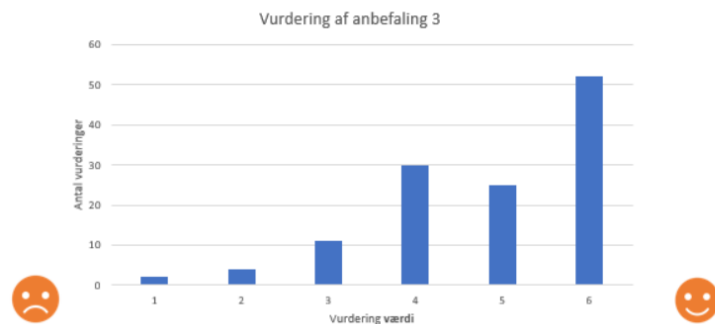


## Anbefaling 3

LØBENDE REVISION AF EKSISTERENDE  
RELEVANTE EU-RETNINGSLINJER FOR  
VIRTUELLE VERDENER

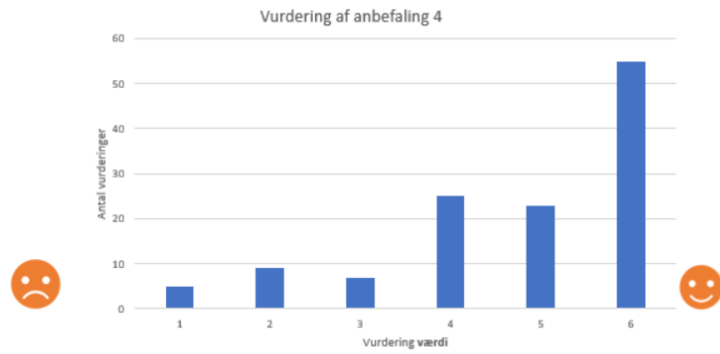


Gennemsnit  
**4,8**



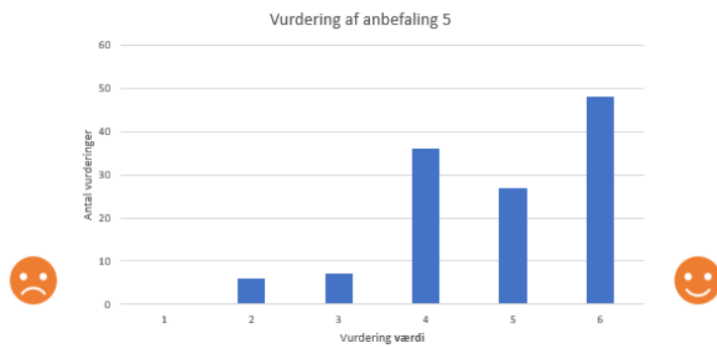
## Anbefaling 4

FINANSIEL STØTTE TIL UDVIKLING AF  
VIRTUELLE VERDENER



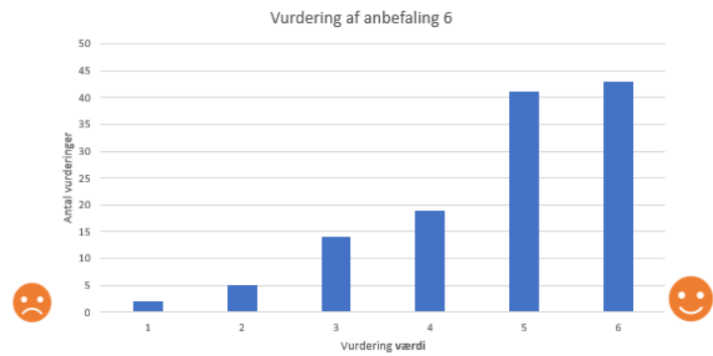
## Anbefaling 5

DELTAGERFORA FOR FÆLLES UDVIKLING,  
REGLER OG STANDARDER



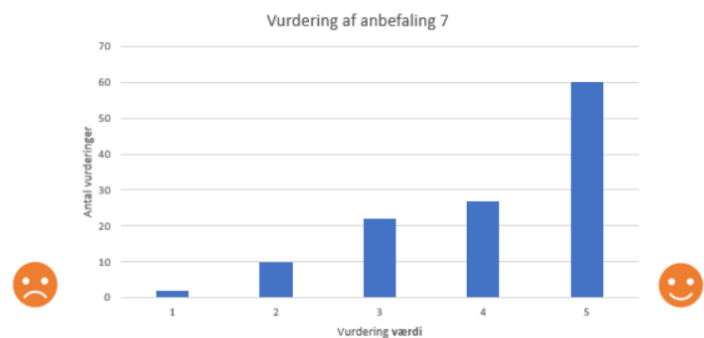
## Anbefaling 6

VIRKSOMHEDS- OG BRUGERCERTIFICERING  
FOR DE VIRTUELLE VERDENER



## Anbefaling 7

BRUGERVENLIG INDGANG TIL METAVERSET  
FOR TILSLUTNING TIL VALGT  
DATAANVENDELSE

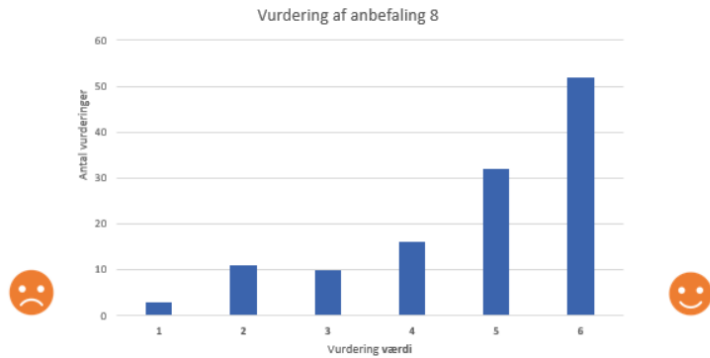


## Anbefaling 8

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



Gennemsnit  
**4,8**



## Anbefaling 9

KUNSTIG INTELLIGENS SOM STØTTE TIL  
POLITIET I VIRTUELLE VERDENER



Gennemsnit  
**4,1**



## Anbefaling 10

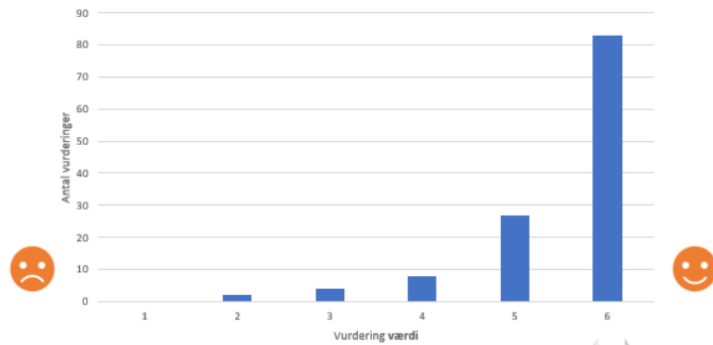
LÆRERUDDANNELSE OM VIRTUELLE VERDENER OG DIGITALE VÆRKTØJER

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,5

Vurdering af anbefaling 10



## Anbefaling 11

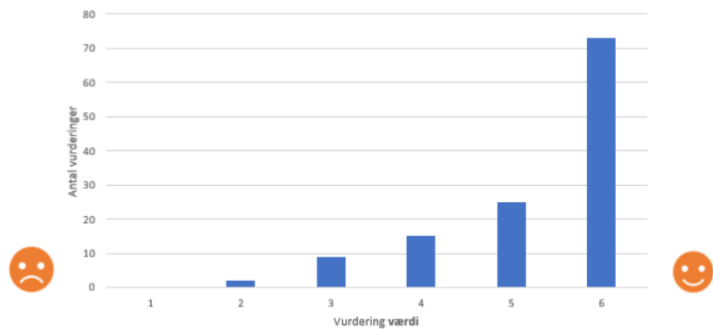
GRATIS ADGANG TIL OPLYSNINGER OM DIGITALE VÆRKTØJER OG TIL VIRTUELLE VERDENER FOR ALLE EU-BORGERE

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,3

Vurdering af anbefaling 11

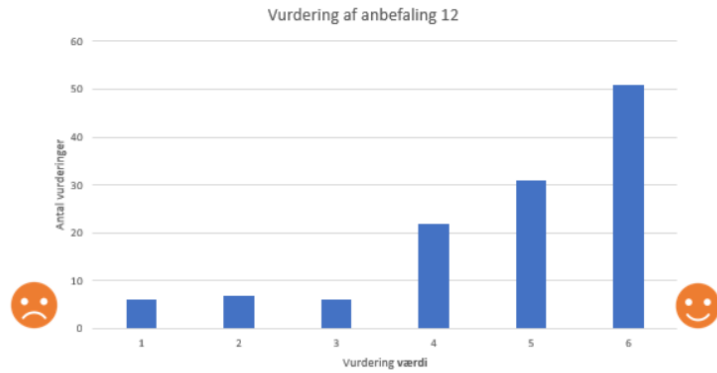


## Anbefaling 12

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



Gennemsnit  
**4,8**

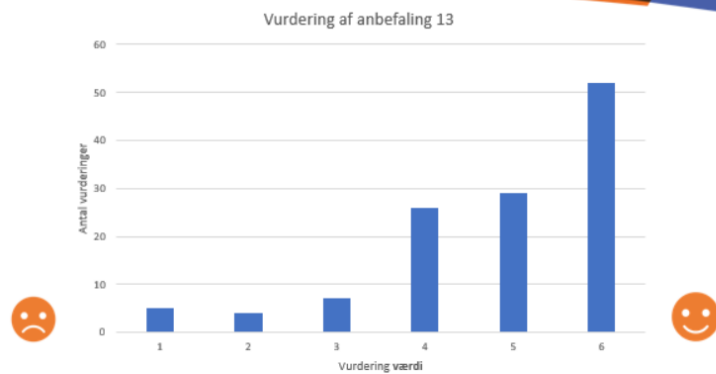


## Anbefaling 13

EN GRØN VIRTUEL VERDEN MED VEDVARENDE  
OG GENNEMSKUELIG ENERGI



Gennemsnit  
**4,8**





## Anbefaling 14

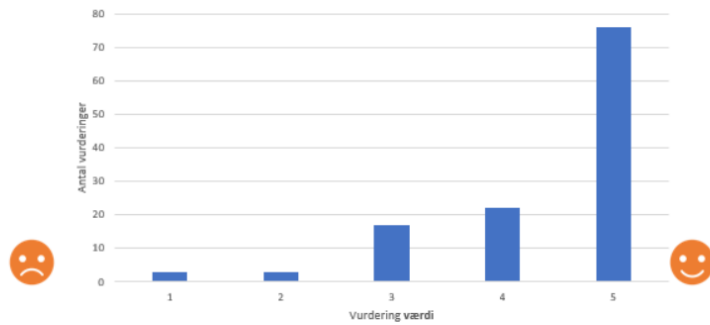
VIRTUELLE VERDENER, LAD OS SAMMEN OPBYGGE EN SUND FREMTID PÅ EN ANSVARLIG MÅDE!

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,3

Vurdering af anbefaling 14



## Anbefaling 15

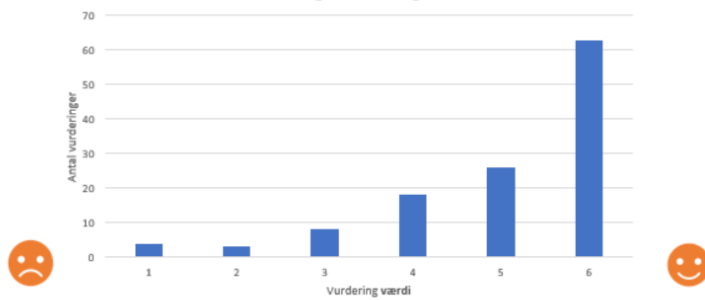
INDIKATORER FOR SUNDE, INKLUSIVE, GENNEMSIGTIGE OG BÆREDYGTIGE VIRTUELLE VERDENER

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,0

Vurdering af anbefaling 15



## Anbefaling 16

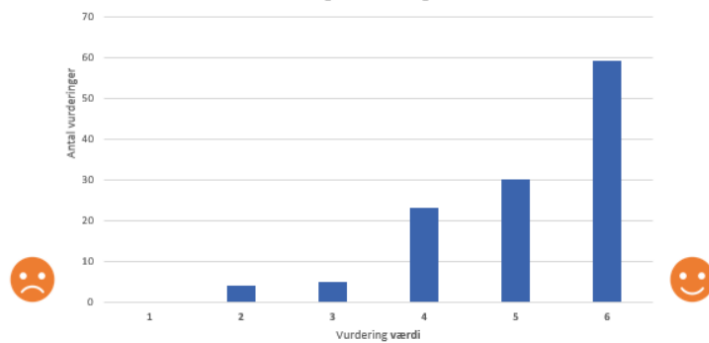
DE VIRTUELLE VERDENER REAGERER PÅ UDDANNELSE OG OPLYSNING - "DIG, MIG OG METAVERSET"

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,1

Vurdering af anbefaling 16



## Anbefaling 17

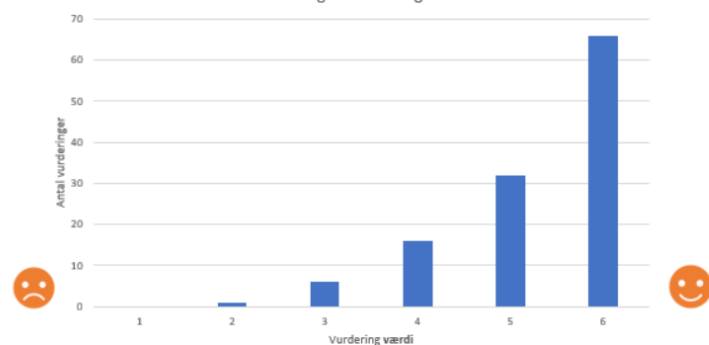
MINE DATA ER IKKE DINE DATA - "DE RIGTIGE DATA I DE RIGTIGE HÆNDER"

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,3

Vurdering af anbefaling 17

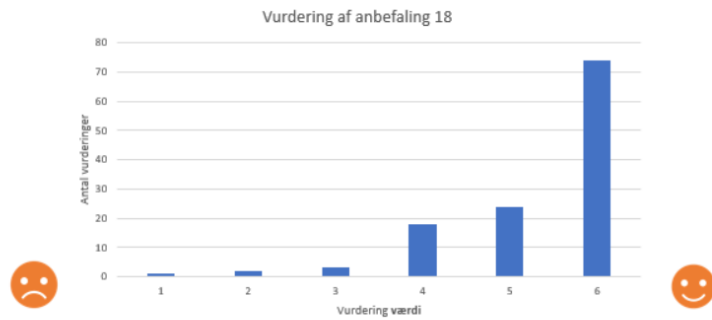


## Anbefaling 18

UDVIKLING AF DIGITAL INFRASTRUKTUR



Gennemsnit  
**5,3**

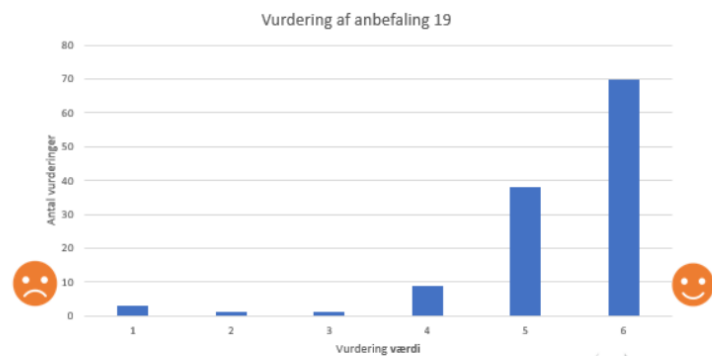


## Anbefaling 19

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

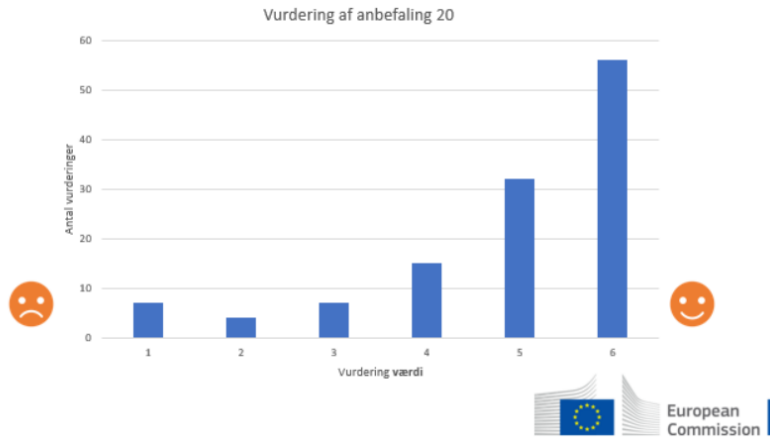


Gennemsnit  
**5,4**



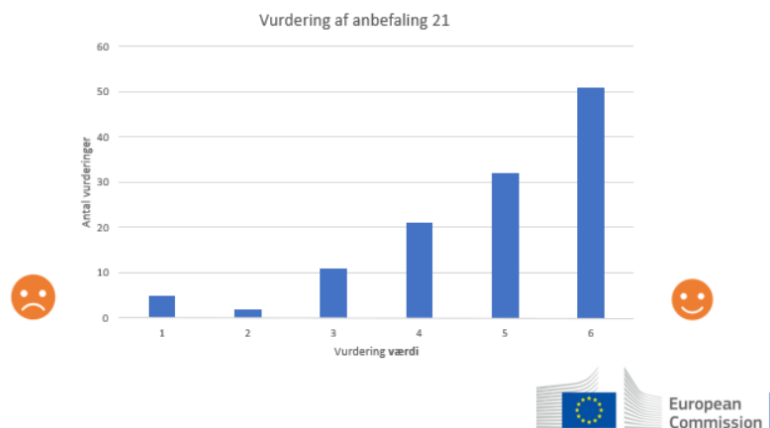
## Anbefaling 20

TILGÆNDELIGHED FOR ALLE - INGEN LADT I STIKKEN



## Anbefaling 21

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



## Anbefaling 22

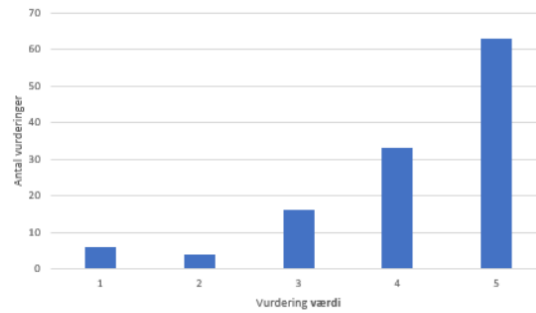
EU-MÆRKER/CERTIFIKATER FOR APPLIKATIONER I  
VIRTUELLE VERDENER

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,2

Vurdering af anbefaling 22



## Anbefaling 23

EU SOM EN STÆRK AKTØR/PIONER I DE  
VIRTUELLE VERDENER

Europæisk borgerpanel  
Virtuelle verdener  
Deltag i debatten

Gennemsnit

5,1

Vurdering af anbefaling 23

