



European
Commission



Det europæiske
borgerpanel for
**Virtuelle
Verdener**
Informationssæt

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Om dette sæt

Velkommen til det europæiske borgerpanel om Virtuelle Verdener!

For det første vil vi gerne takke dig for at have accepteret at deltage i denne proces. Du er, sammen med 149 andre borgere fra hele EU, ved at gå i gang med et rigtigt eventyr, en borgerovervejselsesproces, der fokuserer på Virtuelle Verdener.

For at hjælpe dig med bedre at forstå denne proces har vi struktureret dette informations-sæt i fem afsnit:

- 1. INTRODUKTION TIL DEN NYE GENERATION AF EUROPÆISKE BORGERPANELER** 4

Borgerpaneler er en demokratisk innovation, der sætter borgerne i centrum for den offentlige politik. I dette afsnit giver vi dig et kort overblik over, hvordan sådanne processer fungerer.
- 2. OPGAVEN: HVAD SKAL JEG ARBEJDE MED?** 6

Europa-Kommissionen har kaldt jer sammen for at udføre en specifik opgave. Her er det punkt, som du er inviteret til at opfylde.
- 3. EMNET: HVAD SKAL JEG VIDE OM VIRTUELLE VERDENER?** 8

Du behøver ikke være eller blive ekspert for at bidrage meningsfuldt til borgerpanelet, men det er vigtigt, at du kender til nogle grundlæggende oplysninger om emnet. I dette afsnit lærer du om de vigtigste udfordringer og muligheder, der følger med udviklingen af virtuelle verdener.
- 4. PRAKTISK INFORMATION** 14

Vi håber at gøre din rejse og deltagelse så problemfri som muligt. Dette afsnit dækker transport, indkvartering, dagpenge og andre praktiske spørgsmål, du skal overveje.
- 5. HVEM ER DET, DER ORGANISERER DETTE PANEL?** 16

Det er vigtigt, at du ved, hvilke institutioner og organisationer der er ansvarlige for disse paneler.



1. Introduktion til den **nye generation** af europæiske borgerpaneler

Hvad er de europæiske borgerpaneler?

I Europa-Kommissionens borgerpaneler mødes tilfældigt udvalgte borgere fra alle 27 EU-medlemsstater for at drøfte vigtige kommende forslag på europæisk plan. På grundlag af disse tværnationale interaktioner fremsætter borgerne henstillinger, som Europa-Kommissionen vil tage hensyn til, når den fastlægger sine politiske mål og konkrete politikker.

I 2021-22 indkaldte EU fire paneler under konferencen om Europas fremtid. Der var 800 tilfældigt udvalgte borgere samlet i fire europæiske borgerpaneler, som hver mødtes til tre møder. Deltagerne delte – på deres eget sprog –

deres perspektiver og idéer om emnerne økonomi, social retfærdighed, job, uddannelse, kultur, ungdom, sport, digital omstilling, EU-demokrati, værdier, sikkerhed, retsstatsprincipper, klimænderinger, sundhed, migration og EU's rolle i verden. I slutningen af panelerne formulerede borgerne 178 henstillinger, som senere resulterede i 49 forslag og mere end 300 tilknyttede foranstaltninger.

En ny generation af borgerpaneler

Konferencens europæiske paneler var en banebrydende demokratisk øvelse på europæisk plan, som satte borgerne i centrum for udformningen af EU's fremtid.





De borgere, der deltog i konferencen, efterlyste lignende og hyppigere muligheder for at deltage i den europæiske politikudformning i fremtiden. Som svar meddelte formanden for Europa-Kommissionen, Ursula von der Leyen, at der var oprettet en ny generation af borgerpaneler, som skulle høre tilfældigt udvalgte borgere om visse centrale forslag på europæisk plan. De borgerpaneler, der var centrale for konferencen (om Europas fremtid), er nu et fast element i vores demokratiske liv, som hun sagde i sin State of the Union-tale i september 2022.

Den nye generation af borgerpaneler har til formål at bygge videre på de tidligere erfaringer. Der blev præsenteret tre nye paneler, som mødes til tre møder hver. Denne gang vil borgerpanelerne behandle mere konkrete politiske emner med fokus på madspild, virtuelle verdener og læringsmobilitet. Deltagerne vil ved hjælp af tolke kunne kommunikere med hinanden på deres eget sprog.

Hvordan fungerer borgerpanelerne?

Hvert panel består af 150 tilfældigt udvalgte borgere fra alle EU-medlemsstater, hvoraf en tredjedel er yngre end 26 år og repræsenterer de kommende generationer i Europa.

Borgerpanelet kombinerer samarbejde i små grupper (på ca. 12 personer) med plenararbej-

de (alle 150 deltagere tilsammen). For at udføre dette arbejde vil paneldeltagerne blive støttet af et faciliteringsteam. Dette team består af eksperter i at gøre gruppearbejde mere dynamisk for at få det bedste ud af hver enkelt og af gruppen som helhed. De vil også give borgerne en række redskaber til samarbejde og kollektiv beslutningstagning.

Som panelmedlem er det vigtigt, at du forstår, at denne proces ikke har til formål at gøre dig til ekspert i emnet. Du vil få grundlæggende viden om emnet, og baseret på dine egne værdier og livserfaringer kan du komme med anbefalinger.

Borgerpanelet for Virtuelle Verdener

Som du allerede ved, er du paneldeltager i panel 2 om Virtuelle Verdener. Andre borgere er udvalgt til panel 1 og 3, som beskæftiger sig med andre emner.

I dette panel mødes I til tre møder. To møder vil finde sted personligt (i Bruxelles), og et møde vil blive gennemført virtuelt (online):

- **Møde 1:**
24.-26. februar (fysisk i Bruxelles)
- **Møde 2:**
10.-12. marts (online)
- **Møde 3:**
april (fysisk i Bruxelles)

2. Opgaven:

Hvad skal jeg arbejde med?

Vi bliver mere og mere vant til at interagere med digitale miljøer. Indtil nu har denne interaktion fundet sted gennem en skærm. Men en ny udvikling, bredt kaldet «metaverset», vil snart tilbyde en ny form for onlineoplevelse gennem «virtuel», «blandet» eller «augmented» virkelighed i nye «virtuelle verdener».

Mange mennesker tror, at virtuelle verdener, også kaldet metaverser, kan være en ændring, der kan sammenlignes med forekomsten af internettet og vil ændre den måde, vi arbejder og engagere os med hinanden i fremtiden. I de sidste par år – og især siden COVID-19-pandemien – har mange offentlige og private aktører investeret massivt i disse såkaldte «extended og augmented realities» og fremskyn-det ændringer på vores arbejdspladser og vaner.

På trods af denne øgede opmærksomhed vil en sådan transformation ikke ske pludseligt. Virtuelle verdener vil bruge mange år på at udvikle sig til et realistisk digitalt miljø af høj kvalitet, og der er endnu ikke noget klart billede af, hvad metaverser kunne og burde

blive. EU og dets medlemsstater er forpligtet til at udnytte potentialet i denne omstilling, forstå dens muligheder, men også de risici og udfordringer, den indebærer, samtidig med at de europæiske borgeres rettigheder beskyttes. Europa-Kommissionen har derfor besluttet at indkalde et borgerpanel med det klare formål at opfordre deltagerne til at besvare følgende spørgsmål:

Hvilke visioner, principper og handlinger skal lede udviklingen af ønskelige og retfærdige virtuelle verdener?

Ved det første møde skal I opbygge en fælles vision om, hvordan ønskelige og retfærdige virtuelle verdener skal være. Med støtte fra eksterne højtalere vil I dykke dybere ned i en forståelse af emnet, konteksten for diskussionen, samt de udfordringer, vi står over for i øjeblikket. Det er vigtigt, at du har mulighed for at opleve virtuel virkelighed direkte selv og udforske dens forskellige anvendelser, fortid, nutid og fremtid i vores hverdag.

Ved det andet møde skal I bygge videre på den fælles vision fra første møde for at identificere, diskutere og prioritere værdier og principper, der skal lede udviklingen af virtuelle verdener og begynde at udforske handlingsområder for at gøre denne vision til virkelighed. Det vil her være afgørende at være ekstra opmærksom på visse afvejninger mellem principper, sektorer og/eller målgrupper og at huske på de forskellige anvendelser af virtual reality i vores hverdag. Vi vil invitere mange aktører på området, hvis input vil være vigtigt at give dig et stort omfang af perspektiver og oplysninger om emnet. Dette møde vil finde sted 'online' på en virtual reality-plattform: Målet er at begynde at formulere de første ideer til anbefalinger om virtuelle verdener, mens du oplever det.





Ved det tredje og sidste møde skal I omdanne ideerne til konkrete anbefalinger og udvikle et katalog over foretrukne handlinger mod udviklingen af ønskelige metaverser gennem fokus på vejledende principper og brugssager.

I løbet af dette panel vil du opleve virtuel virkelighed og dens forskellige anvendelser i dagligdagen og modtage nok information til at diskutere de mulige virkninger, fordele og afvejsninger af metaverse og virtuelle verdener på vores hverdag – til arbejde, sundhed, uddannelse, fritid, shopping, underholdning, politik mv. – samt rollen som centrale offentlige og private aktører inden for og uden for EU i denne transformation.

Det forventede resultat af panelet er et sæt vejledende principper og tiltag for udviklingen af virtuelle verdener i EU, baseret på jeres erfaringer, opfattelser og ønsker for fremtiden. Det vil tage form af anbefalinger til Europa-Kommissionen, som skal indgå i et initiativ om emnet.

3. Emnet: Hvad skal jeg vide om Virtuelle Verdenser?

Nu, hvor du ved lidt mere om processen, kan vi fokusere på selve emnet. Vi har sammensat dette korte afsnit for at hjælpe dig med at blive introduceret til fascinerende og omfattende emne. Selvfølgelig kan vi ikke dække alle aspekter på få sider, og du vil modtage mere detaljerede oplysninger gennem hele panelet.

Hvad er metaverser?
Hvad er augmented reality?
Hvad er extended reality?

Den første person, som anvendte udtrykket metaverse, var science fiction-forfatteren Neil Stephenson, i sin roman fra 1992, Snowcrash. Tredive år senere hører vi nu ordene «metaverse» og «virtuelle verdener» mere og mere, da de begynder at dukke op overalt. Der er dog ingen enkelt og aftalt definition af, hvad de betyder! Derfor er det så interessant at få dig involveret i panelet, for vi har brug for din hjælp til at styre udviklingen af metaverser for at sikre, at de er retfærdige, sikre og brugervenlige for europæerne.

I øjeblikket bruges virtuelle verdener mest i industrier som bil- og rumfart, såvel som online-spil og underholdning, hvor sanserne for syn og hørelse udfordres i et stadig mere realistisk og sofistikeret digitalt miljø. I fremtiden vil den fordybende kvalitet af virtuelle verdener blive forbedret ved at involvere andre sanser som smag, lugt og berøring. Yderligere vil brugen af denne teknologi blive udvidet til andre samfundsområder såsom uddannelse, sundhed, læring, arbejde, kultur osv.

I forhold til virtuelle verdener har ordet "metaverse" normalt et bredere omfang. For det første tager metaverser i betragtning, hvordan virtuelle

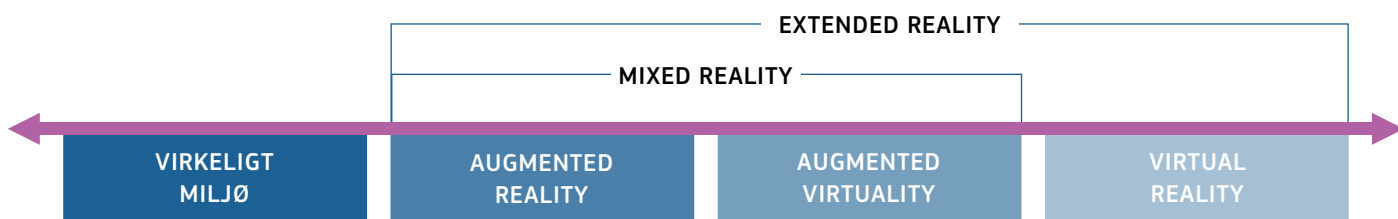
verdener kan forbindes med hinanden og blive et netværk af virtuelle verdener. Det vil sige, hvordan de kan opføre sig som internettet, hvor din computer forbinder med andre computere. Metaverse tager også højde for situationer, hvor et digitalt lag føjes til vores fysiske virkelighed - dette særlige tilfælde kaldes ofte "augmented reality". Måske kender du det succesfulde augmented reality-spil, Pokemon Go, hvor du ser animerede figurer gå ned ad gaden via din mobiltelefon. Endelig henviser metaverse også undertiden til et nyt økonomisk paradigme baseret på decentralisering.

Hvad er så specielt ved metaverset?

Virtuelle verdener eller metaverser adskiller sig fra eksisterende digitale miljøer på tre vigtige måder:

1. Det har tendens til at være mere fordybende

Virtual reality blander den fysiske verden med virtuelle verdener og fordyber brugerne i en helt anden verden, der kan udløse en stærk, fysisk illusion om, at du er i et "rigtigt" rum med andre: Du går ikke "til de virtuelle verdener, du" træder ind" i dem. I fremtidige virtuelle verdener kan du for eksempel dufte parfumen i parfumebutikken eller mærke, hvordan en ting føles. Det er had fordybelse handler om - at bruge dine sanser til at forstærke oplevelsen. På denne måde vil



VIRKELIGHEDEN - VIRTUALITY CONTINUUM



det f.eks. være muligt at deltage i arrangementer, shoppe og arbejde i forskellige virtuelle verdener. Disse aktiviteter vil være mere instinktive og tættere på vores fysiske oplevelser: Forskning har vist, at augmented, mixed og virtual reality har en stærk indvirkning på vores hjerne, følelser og endda hormonniveauer.

2. De er ofte mere interaktive

Blanding af digitale elementer på den fysiske verden skaber et nyt sæt mulige interaktioner for mennesker. Ikke kun til underholdningsformål, men også til at arbejde sammen, udvikle kunstnerisk kreativitet, udføre simuleringer af medicinske indgreb, kulturel bevarelse, miljøbeskyttelse eller katastroforebyggelse og meget mere.

3. Mange af dem er vedholdende

de kan ikke rigtigt stoppes eller sættes på hold og eksisterer, selvom du ikke interagerer med dem. De kører videre uden dig. Dette gør det meget anderledes end en digital oplevelse, der starter og slutter med din interaktion, som f.eks. Zoom-opkald, computerspil eller teaterforestillinger.

I en nøddeskal er disse oplevelser som **at være i internettet** og ikke kun **PÅ internettet**.

Hvem styrer denne udvikling?

Spilindustrien har været en frontløber, og virtual reality er allerede meget udbredt i spilverdenen. Med det globale metaverse-marked, der forventes at vokse fra ca. 36 mia. EUR i 2021 til næsten 900 mia. EUR i 2030, har globale tech-giganter og telekommunikationsindustrien en direkte økonomisk og strategisk interesse i

virtuelle verdener, men mange andre industrier vil sandsynligvis bruge virtuelle verdener til deres arbejde, herunder kulturelle, uddannelsesmæssige og sundhedssektorer.

Virksomheder – især i Nordamerika og Øst- og Sydøstasien – er på forkant med udviklingen af Metaverset og stræber efter at udnytte den første fordel. EU er nødt til at styre udviklingen af virtuelle verdener for at sikre, at de er retfærdige, sikre og brugervenlige for europæerne. Europa er allerede en stærk konkurrent inden for forskning og innovation af såkaldt "middleware" og "software" med mange højteknologiske små og mellemstore virksomheder (SMV'er) såvel som større teknologivirksomheder. Europa har også en konkurrencemæssig fordel på indhold med stor kulturel og sproglig mangfoldighed sammen med et væld af dygtige kunstnere og skabere, der er afgørende for at opbygge realistiske virtuelle verdener og miljøer, mens de balancerer forholdet mellem virksomhedsinteresser og befolkningsrettigheder.

Hvad er de potentielle konsekvenser af virtuelle verdener for det europæiske samfund?

Mange eksperter mener, at virtuelle verdener bliver "det næste internet": Vi bør ikke undervurdere, hvordan det kan ændre vores måder at arbejde på, lære, nyde kultur, få adgang til offentlige tjenester og mere generelt, hvordan vi interagerer med hinanden. Som sådan vil virtuelle verdener og metaverset have en indvirkning på det europæiske samfund som helhed: Det medfører muligheder, men også en række risici.

Hvilke fordele kan vi forvente?

Hvor mange gange har du købt tøj online og frustret sendt det tilbage? Forestil dig, at du, før du bestiller, kan prøve outfitted virtuelt og se, hvordan det passer præcist til din kropsform. Hvis du ikke kan lide udskæringen af bukserne, kan du prøve et andet par og kun bestille dem derefter. Det er et eksempel på de mange muligheder, som virtual reality kan tilbyde. Et andet eksempel er de måder, som kunne give folk mulighed for at arbejde på tværs af bade virtuelle verdener og fysiske placeringer, uden hensyn til, hvor de arbejder fra. Den fulde palette af muligheder, som metaverser kunne give vores industrier, sundhedssystemer, uddannelsessystemer eller for regeringer til at engagere sig med deres borgere, vil løbende udvikle sig over tid. Undersøgelser har vist, at Extended Reality-sektoren alene kan skabe op til 800.000 nye job i Europa inden 2025. Der er også et stort potentiale for betydelige tidsbesparelser, og vi har alle brug for tid til en bedre balance mellem arbejdsliv og privatliv. Virtuelle verdener kan have potentiale til yderligere inklusion. Nedenfor er nogle eksempler taget fra en nylig undersøgelse¹:

SUNDHEDSPLEJE - Virtuelle verdener vil hjælpe med hurtigere og mere præcise diagnoser samt terapeutiske behandlinger. I Holland er der f.eks. blevet anvendt flere VR-applikationer i den mentale sundhedssektor til kognitiv adfærdsterapi, hvor lægeforsikringsselskaberne som minimum dækker en del af omkostningerne. Forud for komplekse kirurgiske indgreb kan VR hjælpe kirurger med at forberede sig på den nødvendige procedure, hvilket gør dem i stand til at studere organers tredimensionelle modeller.

UDDANNELSE - Disse teknologier kan anvendes til at øge effektiviteten af uddannelse til lavere omkostninger og give bedre resultater på områder som f.eks. uddannelse i softskills. For eksempel bruges det som et træningsredskab i klasseværelser og gør det muligt for eleverne at tage på virtuelle udflugter. Indlæring af fremmedsprog er et andet område, der hurtigt vinder frem i den virtuelle verden. Brug af metaverser, når du studerer, har vist, at hukommelsesbevarelse øges². Hvis du kunne visualisere en kompleks opgave uden at være bange for at lave fejl, eller endda fordybe dig i en virtuel verden for at hjælpe dig med at fokusere, når du læser til en eksamen, ville du være interesseret?

KUNST OG DESIGN - Brugere fordyber sig i en virtuel verden af museer, gallerier og arkiver, hvor de oplever følelsen af at være i et egentligt museum og ser udstillingen på en realistisk måde. Arkitekter bruger også virtuelle verdener til at gå rundt i virtuelle

3D-bygninger og få et realistisk indtryk af deres struktur og plantegning, møbler, dekorationer og endda hvordan skyggerne ændrer sig afhængigt af tidspunktet på dagen.

LOGISTIK, INGENIØRARBEJDE OG PRODUKTION - Virksomheder vil kunne uddanne medarbejdere over hele verden og samtidig i praktisk brug af værktøjer uden risiko for skader. For eksempel er VR en billig og sikker måde at forberede boreplatformsarbejdere og jagerflypiloter til deres dyre og højrisiko-arbejde. Virksomheder kan teste prototyper af produktionslinjer eller komplekse arkitektoniske strukturer ved hjælp af en digital tvilling af processen til at opdage potentielle fejl, før du tænder for nye funktioner, hvilket reducerer tid og omkostninger.

SOCIAL INKLUSION - I virtuelle verdener er vi frie til at skabe, leve og møde andre gennem et digitalt alter ego – en avatar. En avatar repræsenterer os i de digitale verdener. Det kan være af et andet køn, med eller uden handicap, menneske eller ej. De virtuelle verdener siges derfor at være mere inklusivt end det fysiske eller 2D-digitale miljø. Ikke alene kan de give folk mulighed for at omdefinere deres identitet uden sociale og fysiske byrder, men de kan også være et kraftfuldt redskab til at lade folk opleve, hvad livet i andre menneskers sted kan være: for eksempel tilladelse for folk opleve, hvordan livet er for syriske flygtninge, lancerede FN VR-dokumentaren *Skyer over Sidra*.

SPORT OG REHABILITERING er andre områder som er vigtige i virtuelle verdener. Under nedlukningen pga. COVID-19 var der mange mennesker, der deltog i virtuelle træningshold som cykelgrupper, hvor de kunne deltage i træningssessioner- eller konkurrencer online, mens de snakkede med deres venner. Rehabilitering har længe været et forskningsevne i virtuelle verdener. Det er meget mere motiverende at være sammen med ligesindede i en virtuel verden, når du træner end at træne alene. De virtuelle verdener hjælper dig også med at tracke dine fremskridt.



¹ : Extended Reality: Opportunities, Success Stories and Challenges (Health, Education), qui sont aussi valables pour les mondes virtuels

² : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



Hvad er de potentielle faldgruber?

Under hensyntagen til alle disse brugssager samt den virtuelle realitets fordybende og intime karakter rejser virtuelle verdener eller metaverser vigtige risici for demokratiet med sofistikerede dybe forfalskninger i politik og ekkokamre, nye fysiske og mentale risici samt risikoen for at styrke de etiske og **socio-économiques** qui existent déjà dans la sphère numérique 2D, notamment la fracture numérique et l'isolement des moins technophiles et des moins riches d'entre nous³.

Virtuelle verdener kan også udgøre et nyt rum for ulovlige aktiviteter eller være en gråzone i forhold til **juridiske og etiske spørgsmål**⁴, og dette indebærer vigtige risici for vores grundlæggende menneskerettigheder, såsom grooming eller seksuelle overgreb, misbrug af børn og andre sårbare mennesker, dødelige udfordringer, stalking og cybermobning, ærekrænkelser og misinformation, manipulation af valg, fremme af spiseforstyrrelsesvaner, brug af platforme til at udspionere journalister, bias mod et bestemt udseende eller køn, mod minoriteter og cyberkriminalitet, herunder svig⁵. Disse trusler findes allerede i den digitale 2D-sfære, men kan blive endnu mere udtalte i udvidede metaverser.

Da teknologigiganter investerer massivt i denne nye teknologi, er vi også nødt til at være opmærksomme på risikoen for **magtmisbrug** fra et lille antal store aktører, der kunne blive virtuelle verdeneres fremtidige gatekeepers, der udelukker SMV'er fra dette nye marked. Det indebærer også risici for beskyttelsen af vores personoplysninger, metaversernes frihed og åbenhed, men åbner også virtuelle rum for målrettet annoncering, der er nøglen til en persons ønsker, præferencer og valg på et underbevidst niveau.

På toppen kan der opstå nye risici på grund af metaversernes fordybende karakter: Hvad med de **fysiske og psykologiske konsekvenser** af virtuelle relationer på arbejdspladsen, i skolen og uden for det? Kan vi blive afhængige af det eller miste kontakten til virkeligheden? Mere forskning er stadig nødvendig for at vurdere de langsigtede konsekvenser af VR-brug på vores sind og vores krop. Et **EU-finansieret forskningsprojekt** har vist, at for meget tid i virtuelle verdener kan ændre vores opfattelse af tid, fremskynde den, men også forårsage højere hjertefrekvenser⁶. Samtidig ville virtuel virkelighed føre til højere niveau af følelsesmæssigt engagement, især i forhold til "2D"-digital virkelighed.

Hvad er der allerede på plads med hensyn til politik?

Det digitale årti

EU har allerede truffet en række foranstaltninger inden for databeskyttelse og grundlæggende rettigheder, digitale tjenester og industripolitik til at ledsage udviklingen af nye teknologier i EU. Europa-Kommissionen har navnlig opstillet mål for at opbygge Europas modstandskraft samt styrke virksomheder og mennesker i en menneskecentreret, bæredygtig og mere velstående digital fremtid. **Initiativet hedder Det digitale årti 2030** og opstiller konkrete mål for digitale færdigheder, digital transformation af virksomheder, digital infrastruktur og digitalisering af offentlige tjenester i alle 27 medlemsstater. Hvis du vil vide mere, er her nogle vigtige EU-love, der også er relevante for dit arbejde:

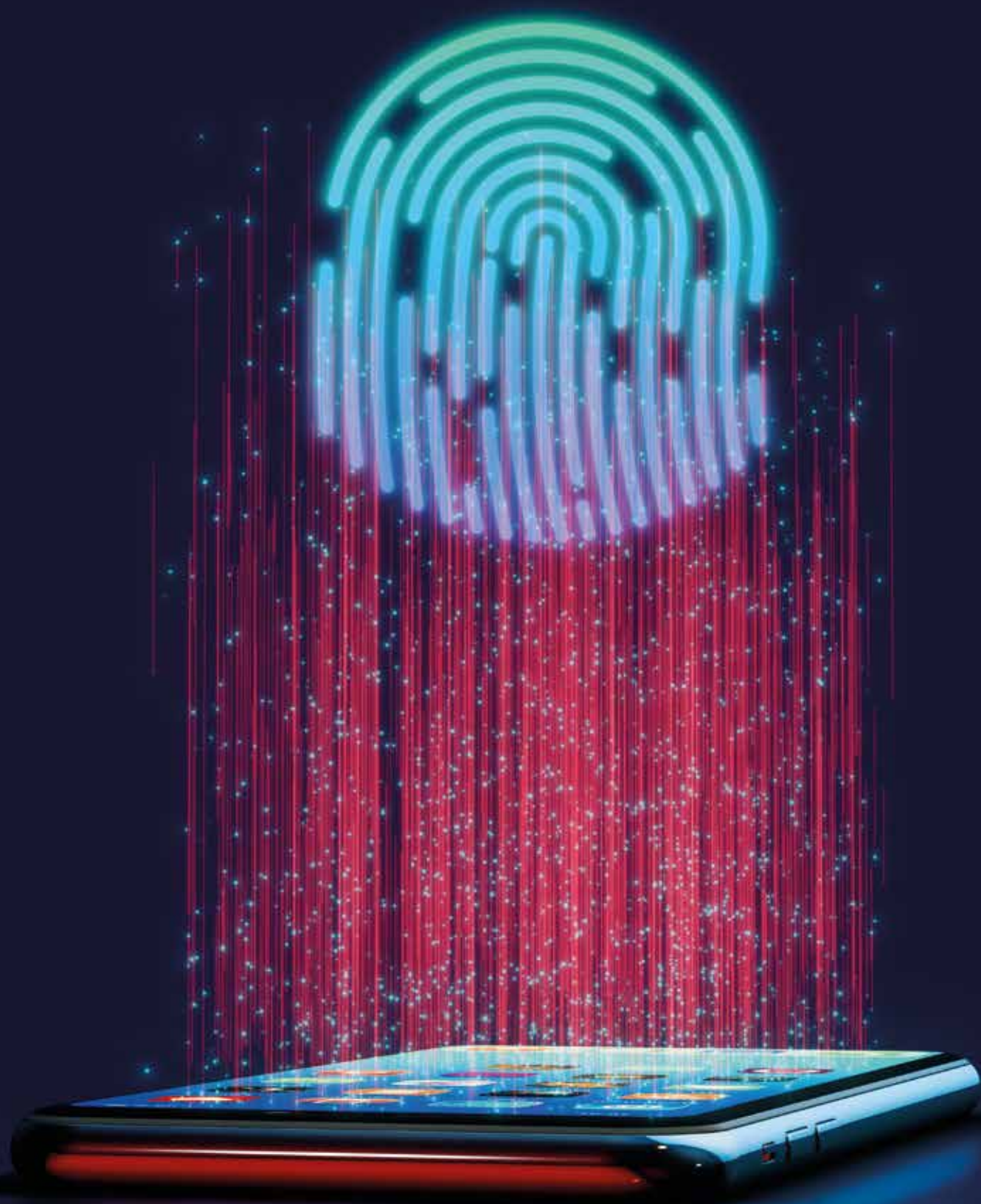
1. Den **generelle databeskyttelsesforordning** (GDPR), som beskytter enkeltpersoners ret til at bestemme, hvad der sker med deres egne online-data.
2. **Digital Services Act (DSA) og Digital Markets Act (DMA)** har til formål at skabe et sikrere digitalt rum, hvor grundlæggende rettigheder for brugerne er beskyttet (DSA) og at skabe lige vilkår for Europas virksomheder (DMA). DSA er en af de seneste tiltag, som Europa-Kommissionen har truffet: Inden den 17. februar 2023 skal store sociale platforme rapportere til Europa-Kommissionen, hvor mange aktive brugere de har i EU, og senest i september 2023 skal de vurdere risiciene tjenester kan udgøre for samfundet eller blive udsat for sanktioner.
3. Formålet med den kommende **lov om kunstig intelligens (AI)** er at sikre, at AI-systemer, der markedsføres i EU, er sikre og overholder gældende lovgivning om grundlæggende rettigheder og EU-værdier.

³ : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

⁴ : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁵ : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



EU's ramme for digitale rettigheder og principper

Underskrivelsen af den europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper afspejler vores fælles mål om en digital transformation, der sætter mennesker først. De rettigheder, der er anført i vores erklæring, er garanteret for alle i EU, både online og offline. Og de digitale principper, der er nedfældet i erklæringen, vil vejlede os i vores arbejde med alle nye initiativer."

Ursula von der Leyen,
formand for Europa-Kommissionen

Siden december 2022 har EU været udstyret med den **europæiske erklæring om digitale rettigheder og principper**⁷. Denne erklæring præsenterer EU's engagement i en sikker og bæredygtig digital omstilling og bør være med til at guide dit arbejde under panelet. De digitale rettigheder og principper, der er skitseret i erklæringen, supplerer eksisterende rettigheder og EU-principper, såsom dem, der er forankret i EU-traktaterne, EU's charter om grundlæggende rettigheder og databeskyttelses- og privatlivslovgivningen (GDPR). De udgør en referenceramme for europæerne om deres digitale rettigheder samt vejledning for EU-medlemsstaterne og for virksomhederne med henblik på at nå målene for det **digitale årti 2030**. De har til formål at hjælpe alle i EU med at få mest muligt ud af den digitale transformation og at fremme en bæredygtig, menneskecentreret vision for den digitale transformation. Rettigheder og principper er:

1. **At sætte mennesker og deres rettigheder i centrum for den digitale transformation**
2. **Støtte til solidaritet og inklusion**
3. **Garantir la liberté de choix en ligne**
4. **Fremme deltagelse i det digitale offentlige rum**
5. **Øget sikkerhed, tryghed og empowerment af enkeltpersoner**
6. **Fremme af den digitale fremtids bæredygtighed**

Hvad kan vi gøre?

Hvilke værktøjer og handlinger er på bordet?

"Vores europæiske måde at fremme de virtuelle verdener på er tredobbelt: Mennesker, teknologier og infrastruktur"

Thierry Breton,
*EU-kommissær for det indre marked*⁸

Som nævnt i formand von der Leyens State of the Union-tale er virtuelle verdener, også kaldet metaverser, en af de presserende udfordringer, vi står over for, og Kommissionen er fast besluttet på at se på denne nye digitale mulighed. Med de eksisterende lovgivninger og erklæringer nævnt ovenfor har EU allerede stærke reguleringsværktøjer til det digitale rum, men udviklingen af virtuelle verdener rejser nye spørgsmål for EU og dets medlemsstater.

Sideløbende med borgerpanelet har Europa-Kommissionen derfor besluttet at iværksætte en omfattende overvejelse og høring med erhvervslivet, civilsamfundet, den akademiske verden og forskere om visionen og forretningsmodellen for en europæisk infrastruktur for metaverser. Sammen med resultaterne af din drøftelse i borgerpanelet vil resultaterne af denne høring indgå i et ikke-lovgivningsmæssigt initiativ, der er planlagt til andet kvartal af 2023.

Hvad er din rolle i denne proces?

Du behøver ikke at være ekspert i virtuelle verdener eller EU's digitale politikker, og vi forventer ikke, at du kender til de foranstaltninger og initiativer, der er anført ovenfor. Som medlem af borgerpanelet får du mere information fra oplægsholderens oplæg og svar på dine spørgsmål og får mulighed for at opleve virtual reality på første hånd. Du vil kunne diskutere EU's rettigheder og principper, deres anvendelse i virtuelle verdener, fordele og ulemper ved forskellige mulige brugstilfælde af virtuel virkelighed i vores daglige liv og gennemførligheden og ønskeligheden af forskellige foranstaltninger.

Resultatet af dit arbejde vil være et sæt foretrukne retninger, vejledende principper og anbefalinger til at påvirke fremtidige EU-foranstaltninger på virtuelle verdener og for at sikre europæiske borgeres rettigheder og forventninger til en troværdig, retfærdig og åbne metaverser.

Deres rolle er derfor at være nysgerrig, stille spørgsmål, deltage i drøftelser med andre europæere, være åben over for forskellige synspunkter og argumenter og inddrage Deres egne erfaringer og opfattelser af den virtuelle virkelighed i denne strategiske refleksion for EU.

⁷ : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en and https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Praktisk information

Vi glæder os til at byde dig velkommen til næste generation af de europæiske borgerpaneler, der starter fredag den 24. februar i Bruxelles, Belgien. Vi sender dig de praktiske oplysninger til forberedelse af din rejse og din mødedeltagelse.

1. PR.

Der vil blive udbetalt diæter (en godtgørelse til dækning af leveomkostninger) på 90,00 euro pr. konference og rejsedag. Diæterne udbetales efter deltagelse i mødet baseret på en deltagerliste.

2. LOGISTIK

REJSEFORBEREDELSE

Du har eller vil modtage din rejseplan og e-billet. Hvis du har yderligere spørgsmål vedrørende dine rejseforberedelser, bedes du kontakte os på info@futureeu.events

TRANSPORT

Omstigning ved ankomsten: Ved ankomsten til lufthavnen/togstationen, vil værtinder med den næste generation af de europæiske borgerpaneler velkomst bord (plakat) byde dig velkommen og ledsage dig til transferbussen. Hvis du støder på vanskeligheder med at finde værtinderne, bedes du ringe på 00 32 - 478 79 68 53 eller 00 32 - 478 79 68 63 mellem 7:00 og 21:00

Med fly: Når du har hentet din bagage i lufthavnen, bedes du gå til den informationsskranke, der er tilgængelig i ankomstterminalen, hvor vores værtinder venter dig.

Med tog: På Midi Bruxelles-stationen skal gå hen til cafeteriet Prêt à Manger, hvor vores værtinder med konferencens velkomstkilt og fremmøde venter på dig.

Når du er i Bruxelles: Fra hotellerne til Europa-Kommissionens lokaler vil der blive organiseret gruppetransport med en shuttlebus fra hotellerne til konferencbygningen. Du bedes møde op i hotellets lobby inden planlagt afgangstidspunkt. Vores team vil vise dig vejen til shuttlebussen. Hvis du foretrækker at rejse til Europa-Kommissionens lokaler på egen hånd, bedes du alligevel underrette vores supportteam, inden du rejser.

Når du er i Bruxelles: De l'événement social aux hôtels. Après la réunion, des événements sociaux peuvent être prévus et des transferts de groupe par une navette entre les locaux de la Commission européenne et le lieu de réunion seront organisés. Après le dîner, des transferts de groupe en navette du restaurant vers les hôtels seront organisés.

Transferts au départ : Fra den sociale begivenhed til hotellerne. Efter mødet kan der planlægges sociale arrangementer, og der vil blive organiseret gruppetransport med shuttlebus fra Europa-Kommissionens lokaler til stedet. Efter middagen arrangeres gruppetransport med shuttlebus fra restauranten til hotellerne.

INDKVARTERING

Vores team vil byde dig velkommen ved din ankomst til hotellet, give dig en trykt dagsorden og alle relevante oplysninger. Der er reserveret et enkelt værelse med morgenmad og gratis trådløs internetadgang til dig. Se din booking-e-mail. Bemærk, at alt ekstraudstyr (f.eks. minibar, roomservice, telefon, hotelbar, vaskeriservice, tidlig indtjekning eller sen udtjekning osv.) er for din egen regning og vil ikke blive dækket af arrangørerne. Du bedes afregne alle ekstra udgifter direkte på hotellet.

VIGTIGT: Officiel indtjekningstid er kl. 15:00 og udtjekningstid er kl. 12:00 på afrejsedagen. Vores personale vil være til stede på hotellet for at hjælpe, hvis det er nødvendigt. Hvis du ankommer tidligere, vil hotellet gøre deres bedste i forhold til den aktuelle værelsesbelægning. Ikke desto mindre kan der forekomme ventetid, og du er velkommen til at efterlade din bagage og vente i hotellets lobby.



3. DIVERSE

- **Dresscode**

Du bedes medbringe smart-afslappet tøj til møderne, en varm jakke og et tørklæde til indendørs og en vandtæt vinterfrakke samt varme behagelige sko og paraplyer til udendørs brug. Temperaturerne i februar vil sandsynligvis ligge omkring 7 °C og en gennemsnitlig laveste temperatur på 4 °C.

- **Drikkevand**

Vandhanevandet er sikkert at drikke i Belgien. Flaskevand eller filtreret vand er let tilgængeligt og vil blive tilbudt under alle møder, måltider og sociale arrangementer.

- **Tidszone**

Aktuel tid er CET - Centraleuropæisk tid (UTC/GMT +1 time).

- **Turistinformation**

Bruxelles er rig på historie, arkitektur, gastronomi, kultur og meget mere! Hvis du opholder dig i Bruxelles i weekenden, er du velkommen til at besøge Bruxelles-hovedstadsregionens hjemmeside for at opdage alle de kulturelle aktiviteter, der er tilgængelige under dit ophold.

- **Kontakt**

Vores team vil bestå af flere personer og værtinder, der vil være tilgængelige før og under hele mødet. Skulle du støde på problemer ved ankomsten, eller din flyafgangstid er ændret, er du velkommen til at kontakte os via e-mail: info@futureu.events

- **Fortolkning**

Mødet vil være tilgængeligt på 24 sprog takket være et professionelle tolkehold. Du bedes sætte tempoet ned og undgå at tale for hurtigt under dit møde.

4. ADGANG TIL BYGNINGEN

Mødet finder sted i Europa-Kommissionens lokaler i Bruxelles. Se dagsordenen for mere information om de nøjagtige bygninger og værelser. Europa-Kommissionens bygning er tilgængelig med et V-pass. En V-pass-e-mail vil blive sendt til dig før begivenheden. Glem ikke at registrere dig via denne e-mail for at færdiggøre processen og få din V-pass-QR-kode. Hvis du ikke har modtaget dit V-pass, bedes du kontakte os via e-mail: info@futureu.events.

Bemærk, at det kan tage mindst 20 minutter at gennemføre sikkerhedstjekket og ankomme til mødelokalet. Sikkerhedsfolkene vil bede om dit V-pas og dit id-kort.

Alle deltagere:

- skal fremvise et gyldigt pas eller id-kort, inden de går ind i bygningen
- skal underkastes sikkerhedskontrol ved indgangspartiet
- rådes til at medbringe opfordringskrivelsen eller ethvert andet dokument, der klart angiver deres deltagelse (f.eks. tilmeldingsmail)

5. HELPDESK, INTERNETADGANG

Der vil være en helpdesk ved indgangen til værelserne. Vores kolleger og teamet af værtinder hjælper dig med at finde vej, med at modtage dokumenter eller med eventuelle yderligere spørgsmål, du måtte have. Du kan få adgang til internettet via Wi-Fi-hotspots, som deles på mødedagen.

6. TILGÆNGELIGHED

Europa-Kommissionens lokaler er fuldt tilgængelige for handicappede. Når du tilmelder dig online, bedes du angive dit særlige behov, og vores tjenester vil bestræbe sig på at byde dig velkommen så godt som muligt.

Hvem er det, der organiserer dette **panel?**

Borgerpanelet om virtuelle verdener er organiseret af Europa-Kommissionen (Generaldirektoratet for Kommunikation i samarbejde med Generaldirektoratet for Kommunikationsnetværk, Indhold og Teknologi) og med støtte fra Kantar Public (hovedkontrahent) med Missions Publiques ifok, Deliberativa, Teknologirådet og VO Europe.

Emneafsnittet blev udarbejdet af organisationsteamet med input fra et vidensudvalg, der omfatter følgende medlemmer:

Fabien BÉNÉTOU,

Uafhængig WebXR-ekspert, Belgien

Caterine HASSE,

Aarhus Universitet, Institut for Uddannelse, Danmark

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Europa-Kommissionen, Generaldirektoratet for Kommunikationsnet,
Indhold og Teknologi, Luxembourg

Franck STEINICKE,

Universitetet i Hamborg, Institut for Informatik, Tyskland

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau Institute, Holland

Sara Lisa VOGL,

Virtual Reality-kunstner, Women in Immersive Technologies Europe, Danmark

