

## Orienteringsnotat til Folketingets Europaudvalg om regeringens svar på Europa-Kommissionens høring om virtuelle verdener

Europa-Kommissionen har den 5. april 2023 igangsat en offentlig høring om behovet for regulering af virtuelle verdener. Målet med høringen og Kommissionens kommende meddelelse er at sikre, at EU skaber det bedste miljø for udvikling af virksomhedsmuligheder i virtuelle verdener. Det er også centralt, at sikre en mere koordineret europæisk respons end tilfældet var i forbindelse med "internettets første bølge", som førte til lukkede økosystemer og store "gate-keepere" (f.eks. tech-giganterne).

Kommissionen peger indledningsvist på en række ikke-lovgivningsmæssige værktøjer herunder:

- 1) adgang til finansiering for europæiske startups og SMV'er,
- 2) fremvisning af business cases for og vejledning om ansvarlig udvikling af virtuelle verdener,
- 3) governancemodeller, f.eks. gennem standardisering og ved at adressere lovgivningsmæssige, økonomiske, samfundsmæssige og etiske aspekter.
- 4) støtte til udvikling af teknologispecialister i EU og
- 5) etableringen af en højtydende og modstandsdygtig telesektor, da denne er nødvendige for at kunne transportere de store datamængder, som kræves for at skabe virtuelle verdener.

### Regeringens høringssvar:

Regeringen byder overordnet Kommissionens ambitioner om en fælles vision og tilgang til virtuelle verdener velkomment. Fælles europæiske rammer er et skridt på vejen for at skabe et velfungerende digitalt indre marked. Regeringen finder, at Kommissionen med fordel kan tage inspiration fra sin tilgang til kunstig intelligens, hvor Kommissionen med en koordineret handlingsplan skabte en god ramme for drøftelser med medlemsstater og interessenter.

Virtuelle verdener og de relaterede teknologier hertil rummer et stort potentiale, fordi de kan styrke menneskers muligheder for at interagere på tværs af grænser. Det kan blandt andet styrke den demokratiske dialog f.eks. gennem øget eksponering for forskellige synspunkter. Dertil er virtuelle verdener et lovende miljø for virksomheder, fordi der er mulighed for at skabe innovation inden for kommunikation, underholdning, uddannelse og træning samt afprøvning af nye løsninger.

Udviklingen og udrulningen af virtuelle verdener står dog også over for en række velkendte udfordringer inden for den digitale sfære f.eks. risikoen for at teknologier og data bliver centraliseret. Her finder regeringen, at interoperabilitet bliver afgørende, så data let og hurtigt kan



overføres mellem forskellige systemer og virtuelle verdener. Dette bør ideelt føre til, at aktører fra forskellige virtuelle verdener kan interagere med hinanden, som vi kender det fra mobilnetværk i dag.

Digitale færdigheder fremhæves ligeledes som vigtigt for at kunne bane vejen for at udnytte potentialet i digitale teknologier. Her opfordres Kommissionen til at tænke eventuelle kommende tiltag om digitale færdigheder sammen med Kommissionens nyligt offentliggjorte anbefalinger om digital uddannelse og færdigheder. Det understreges, at tiltag skal respektere medlemsstaternes kompetence på uddannelsesområdet og de højere uddannelsesanstalters autonomi.

En række eksisterende problematikker såsom beskyttelse af persondata, generel dataanvendelse, udnyttelse af børn og unge, IP-retigheder og ophavsret såvel som spredningen af ulovligt eller skadeligt indhold risikerer også at blive aktuelle i virtuelle verdener.

Deltagelse i virtuelle verdener kommer desuden til at involvere hidtil usete mængder og typer af personoplysninger, da virksomheder får mulighed for at overvåge individers fysiske respons og bevægelser i virtuelle verdener. Det kan potentielt medføre, at manipulerende online designpraksisser forekommer oftere og at det bliver sværere at tyde, fordi grænsen mellem autentiske og kommercielt indhold kan blive sløret. Dette gælder især indhold rettet mod børn.

Mange af disse mulige problemstillinger ved virtuelle verdener er velkendte udfordringer, og regeringen opfordrer Kommissionen til at have fokus på hvordan eksisterende og kommende lovgivning kan adressere de mange problemstillinger, der er forbundet med virtuelle verdener.

Regeringen er enig med Kommissionens tilgang om ikke at introducere nye lovgivningsmæssige initiativer for virtuelle verdener på nuværende tidspunkt. Idet teknologien er under konstant udvikling vil der dog være behov for en fælles forståelse af hvordan de eksisterende rammer skal anvendes i den nye kontekst, som virtuelle verdener udgør. Regeringen peger på en række konkrete tiltag, som bør være reflekteret i et kommende initiativ fra Kommissionen om virtuelle verdener:

- Skabelsen af en "**Højniveau Ekspertgruppe for Virtuelle Verdener**" til at diskutere udfordringer og muligheder – inklusiv den ansvarlige og bæredygtige udvikling og anvendelse af virtuelle verdener. Baseret på en grundig analyse skal dette arbejde gerne resultere i anbefalinger, retningslinjer og principper ift. hvordan eksisterende lovgivning, rettigheder og principper kan anvendes og sikres i virtuelle verdener og hvordan den grønne omstilling kan fremmes i denne sammenhæng.
- At fortsætte **Industrikoalitionen** (en platform for dialog mellem europæiske industriøkosystemer og lovgivere) ift. virtuelle verdener, men med bredere inddragelse af interessenter (f.eks. SMV'er). Dette vil være med henblik på at samle input, udveksle synspunkter og udvikle fællesinitiativer for at fremme udviklingen, udrulningen og brugen af virtuelle verdener.
- At etablere en **koordineret handlingsplan for virtuelle verdener** i samarbejde med medlemsstater, som skal give et overblik over initiativer, som kan styrke investeringer og tiltag ang. forskning, udvikling og anvendelse af virtuelle verdener.
- At fortsætte **engagementet i standardiseringsorganer** for at sikre sammenspillet mellem forskellige dataformater såvel som åbne og interoperable dataudvekslingsløsninger i og mellem virtuelle verdener.
- **Systematisk monitorering** fra Kommissionen af udvikling inden for området med fokus på hvordan eksisterende og lovgivning adresserer problemstillinger inden for virtuelle verdener.
- **Internationalt engagement**: Da virtuelle verdener vil gå verden rundt er det vigtigt, at EU engagerer sig med sine internationale partnere for at sikre, at europæiske værdier bliver den globale norm for virtuelle verdener