



Europeiska medborgarpanelen om virtuella världar

Slutrapport

Manuskriptet färdigställt i juli 2023

Detta dokument utgör inte ett officiellt ställningstagande från Europeiska kommissionens sida.

Luxemburg: Europeiska unionens publikationsbyrå, 2023



© Europeiska unionen, 2023

Vidareutnyttjandet av Europeiska kommissionens handlingar regleras enligt kommissionens beslut 2011/833/EU av den 12 december 2011 om vidareutnyttjande av kommissionens handlingar (EUT L 330, 14.12.2011, s. 39). Om inte annat anges får detta dokument vidareutnyttjas enligt villkoren i licensen Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Detta innebär att vidareutnyttjande är tillåtet förutsatt att källa anges på lämpligt sätt liksom eventuella förändringar.

Alla bilder © Europeiska unionen.

Print	ISBN 978-92-68-06567-9	doi:10.2775/786257	NA-09-23-365-SV-C
PDF	ISBN 978-92-68-06593-8	doi:10.2775/698542	NA-09-23-365-SV-N

INNEHÅLL

1. Inledning	2
2. Huvuddragen i den Europeiska medborgarpanelen om virtuella världar	5
2.1. Slumpmässigt urval och panelens demografiska sammansättning	6
2.2. Styrkommittén	9
2.3. Kunskapskommittén	10
2.4. Kunskaps- och informationscentrum	11
2.5. Föreläsare och utställare	11
2.6. Huvudmoderatorer	13
2.7. Diskussionsledare	14
2.8. Observatörer	15
3. Metod och enskilda möten	18
3.1. Metodram	19
3.2. Första mötet: process och resultat	20
3.3. Andra mötet: process och resultat	24
3.4. Tredje mötet: process och resultat	28
4. Nästkommande steg	33
Bilagor: Resultat	36
1. Medborgarnas värderingar och fullständiga rekommendationer	37
2. Rekommendationer	38
3. Bedömning av rekommendationer	61



1. Inledning



Europeiska kommissionen tillsatte tre europeiska medborgarpaneler 2023, varav en på ämnet "virtuella världar". Varje panel bestod av upp till 150 slumpmässigt utvalda medborgare från samtliga 27 EU-medlemsstater. Syftet med panelerna var att diskutera och ta fram rekommendationer inför viktiga förslag från kommissionen. Panelerna fullgör det åtagande som uttrycktes i kommissionens meddelande av den 17 juni 2022 "Konferensen om Europas framtid: från vision till konkreta åtgärder" ⁽¹⁾ och av ordförande Ursula von der Leyen i hennes tal om tillståndet i unionen 2022.

Den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar var den andra panelen att tillsättas, med tre möten den 24–26 februari, den 10–12 mars och den 21–23 april 2023. Virtuella världar är en del av en bredare övergång till webb 4.0. De ger en ny sorts onlineupplevelse genom "virtuell", "blandad" eller "förstärkt" verklighet. Många tror att webb 4.0, med start i virtuella världar, kan innebära en lika stor omvälvning som när internet kom och förändra hur vi arbetar och interagerar med varandra i framtiden. De senaste åren, och särskilt sedan covid-19-pandemin, har många offentliga och privata aktörer storsatsat på denna "utvidgade verklighet" vilket redan har fått genomslag på våra arbetsplatser och på vårt sätt att leva.

Men trots det ökade intresset kommer det inte att bli en plötslig omställning. Det kommer att ta många år innan de virtuella världarna har utvecklats till en realistisk digital miljö av hög kvalitet, och det finns ännu ingen tydlig bild av vad dessa virtuella världar kan och bör vara. EU och medlemsländerna vill utnyttja den virtuella verklighetens potential, förstå såväl möjlig-

heterna som riskerna och utmaningarna och samtidigt skydda EU-medborgarnas rättigheter. Mot bakgrund av detta uppmanades deltagarna i den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar att besvara följande fråga: **"Vilka visioner, principer och åtgärder bör vägleda utvecklingen av önskvärda och rättvisa virtuella världar?"** Närmare bestämt uppmanades medborgarna att ta fram en rad vägledande principer och åtgärder för utvecklingen av virtuella världar i EU.

Panelen diskuterade en lång rad frågor rörande möjligheterna och utmaningarna med virtuella världar. Principerna och rekommendationerna ligger och kommer att ligga till grund för kommissionens meddelande "Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning" och det åtföljande arbetsdokumentet från kommissionens avdelningar.

Utifrån informationsmaterial, expertsynpunkter och diskussioner i arbetsgrupper och på plenarmöten fastställde och rangordnade deltagarna i den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar frågor som var relevanta för kommissionens nya politiska förslag. I denna rapport sammanfattas huvuddragen i den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar. Den innehåller också en beskrivning av metodramen, hur debatterna genomfördes, resultaten av de tre mötena samt vad som ska ske härnäst.

⁽¹⁾ Kommissionens meddelande – "Konferensen om Europas framtid: från vision till konkreta åtgärder" (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SV/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Huvuddragen i den Europeiska medborgarpanelen om virtuella världar

2.1. SLUMPMÄSSIGT URVAL OCH PANELENS DEMOGRAFISKA SAMMANSÄTTNING

Medborgarpanelens deltagare rekryterades genom slumpmässigt urval för att se till att valet av deltagare till dessa deltagarinriktade processer blev rättvist, enhetligt och tillförlitligt. Rekryteringen utfördes av **Kantar Public**, med stöd av 27 nationella rekryteringsbyråer. I de flesta länder rekryterades deltagarna per telefon (datorstödda telefonintervjuer) genom

slumpmässig digital uppringning. I en del andra länder användes i stället metoder med fysiska möten (datorstödda personliga intervjuer) eller slumpmässigt urval med hjälp av en sannolikhetsbaserad onlinepanel (endast i Luxemburg). Den genomsnittliga andelen medborgare i EU som tackade ja till att delta var 4,46 %, med variationer mellan medlemsstaterna.

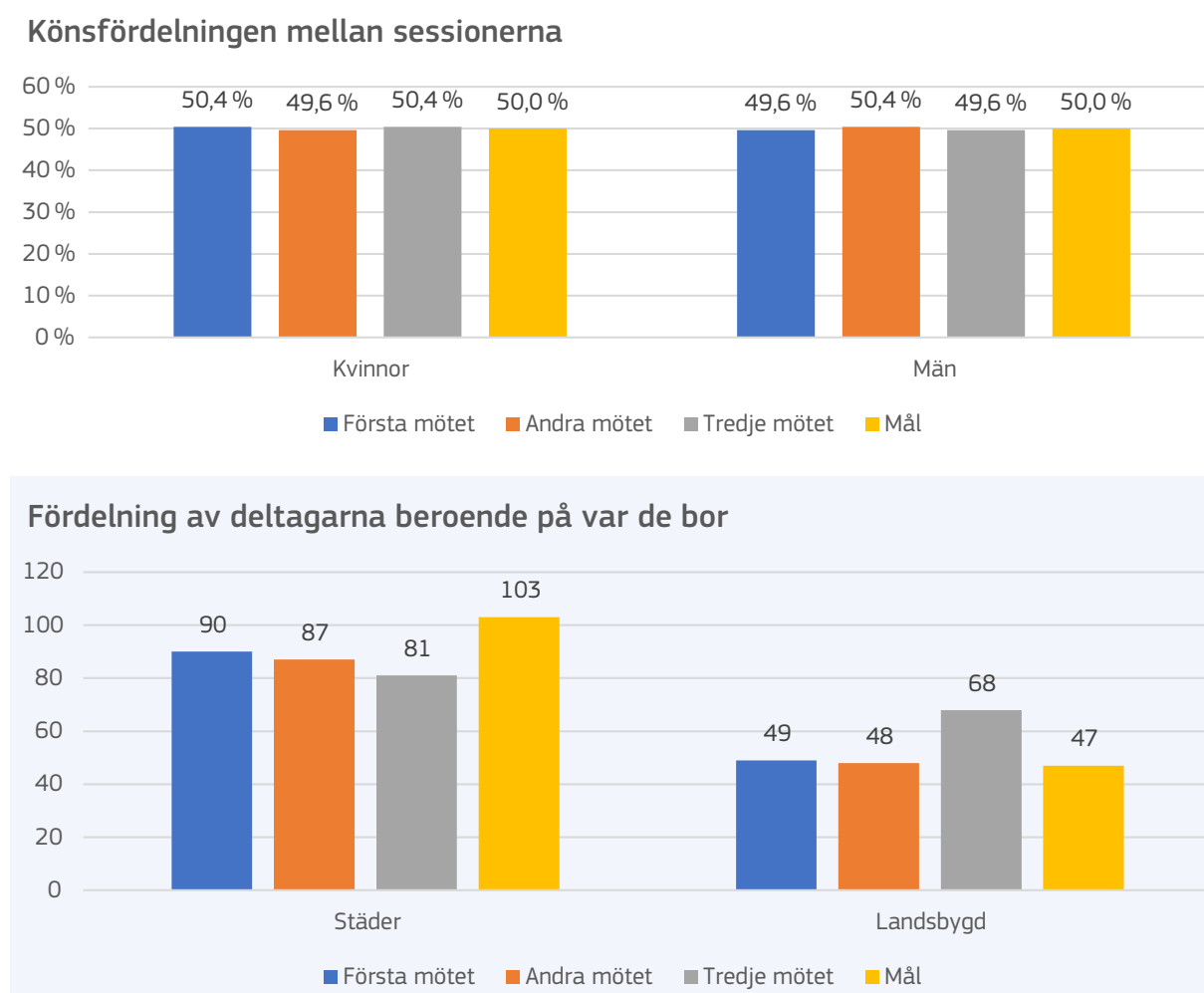
Tabell 1: Antal paneldeltagare per medlemsstat

LAND	MÅL FÖR ANTAL DELTAGARE PER MÖTE	FAKTISKT ANTAL DELTAGARE PER MÖTE		
		Första mötet	Andra mötet	Tredje mötet
Belgien	5	5	5	4
Bulgarien	4	3	4	4
Tjeckien	5	5	5	5
Danmark	3	3	3	3
Tyskland	19	18	16	13
Estland	2	2	2	1
Irland	3	3	2	3
Grekland	5	5	5	4
Spanien	12	11	11	11
Frankrike	15	14	12	12
Kroatien	2	2	2	2
Italien	15	13	13	12
Cypern	2	2	2	2
Lettland	2	2	2	2
Litauen	2	2	2	2
Luxemburg	2	1	1	0
Ungern	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Nederländerna	6	6	6	5
Österrike	4	4	4	4
Polen	10	10	10	10
Portugal	5	2	2	2
Rumänien	7	7	7	7
Slovenien	2	2	2	2
Slovakien	3	2	2	2
Finland	3	3	3	3
Sverige	5	5	5	5
Totalt	150	139	135	127

I tabell 1 ges en översikt över målet för antal panel-deltagare från varje medlemsstat (landskvoter) samt det faktiska antalet deltagare per möte från respektive land. Målet var att EU:s medlemsstater skulle vara representerade i proportion till sin folkmängd, med som minst två medborgare från varje land ⁽²⁾. Målen var med andra ord högt satta för länder med stor befolkning såsom Tyskland (19 medborgare), medan två medborgare från Malta respektive Luxemburg bjöds in att delta. Närvaron var i allmänhet god, vilket på det stora hela återspeglade de mål som satts upp. Målen för deltagande uppnåddes för 23 av EU:s 27 medlemsstater. Av de 150 medborgare som bjodits in deltog 140 personer i minst ett av mötena.

För att säkerställa att panelen i största möjliga utsträckning speglade mångfalden hos EU:s befolkning fastställdes målkvoter för deltagare utifrån de sociodemografiska kännetecken som anges i figur 1 (andelen deltagare avser de 140 medborgare som faktiskt deltog i minst ett av mötena). Ett undantag var beslutet att ungdomar skulle vara överrepresenterade, vilket innebar att en tredjedel av panelen rekryterades i ålderskategorin 16–25, trots att denna åldersgrupp utgör mindre än 33 % av den europeiska befolkningen ⁽³⁾.

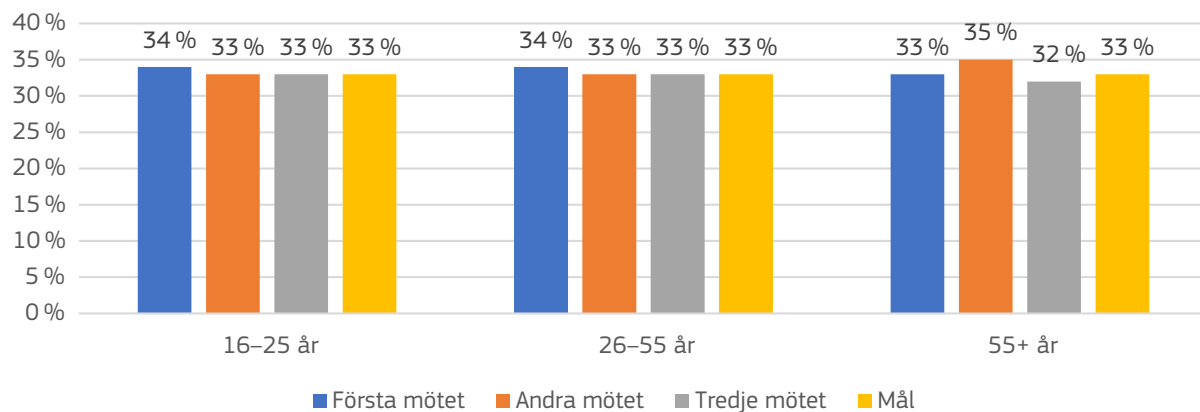
Figur 1: Panelens demografiska sammansättning



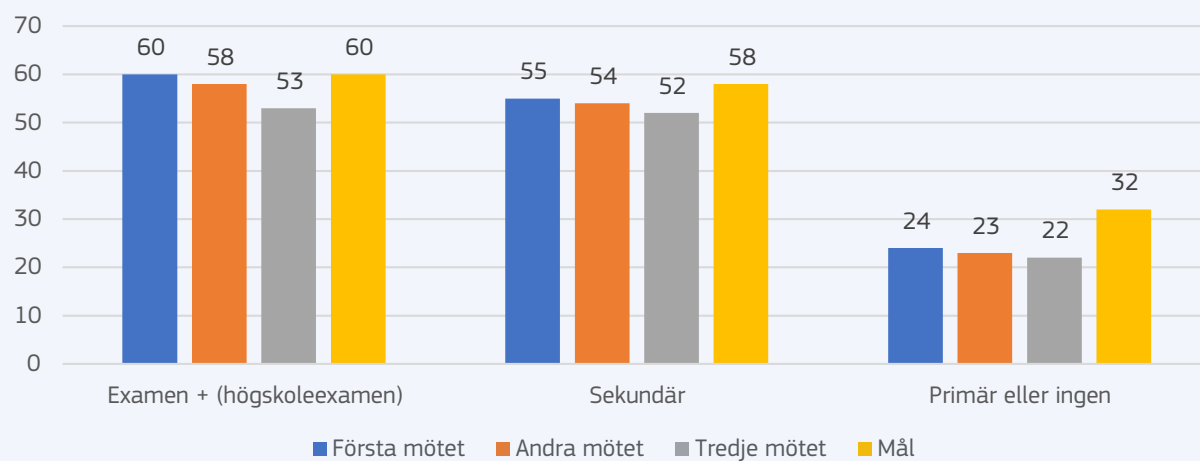
⁽²⁾ Landskvoterna genererades med hjälp av ett system baserat på degressiv proportionalitet, som också används för att beräkna antalet platser per medlemsstat i Europaparlamentet.

⁽³⁾ Denna åldersgrupp utgör i genomsnitt 10,6 % av EU:s befolkning (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Åldersfördelning mellan sessionerna



Fördelning av deltagare efter utbildningsnivå





2.2. STYRKOMMITTÉN

Styrkommittén utformade, anordnade och genomförde den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar. Kommittén sammanträdde en gång i veckan för att besluta om begreppsmässiga och organisatoriska frågor, däribland metod-, logistik- och budgetrelaterade frågor. Den bestod av tjänstemän från Europeiska kommissionen samt uppdragstagare. Från Europeiska kommissionens sida bidrog två generaldirektorat till styrkommitténs arbete: dels generaldirektoratet för kommunikationsnät, innehåll och teknik (GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik), som ansvarar för interaktiv teknik och initiativ med anknytning till virtuella världar, inbegripet det kommande initiativet som inte avser lagstiftning, dels generaldirektoratet för kommunikation (GD Kommunikation), som ansvarar för den nya fasen av medborgardeltagande och mer specifikt för metoderna och organisationen bakom de europeiska medborgarpanelerna.

Uppdragstagarna samarbetade för att utforma och genomföra denna nya generation europeiska medborgarpaneler. Rekryteringen av medborgare genomfördes av **Kantar Public**. **VO Europe** och **MCI** ansvarade för kommunikationen med och stödet till deltagarna samt för alla organisatoriska delar av de tre mötena.

Dessutom förde en internationell grupp bestående av **Missions Publiques** (Frankrike), **ifok** (Tyskland), **Danmarks teknologiråd** (Danmark) och **Deliberativa** (Spanien) samman experter för att utforma och leda samtalsprocessen. Tillsammans med GD Kommunikation och GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik delade diskussionspanelens partner med sig av sina kunskaper för att utforma den övergripande deltagandeprocessen och metoden för varje möte. Diskussionspanelen ansvarade för att ta fram ett konceptdokument med en beskrivning av panelens uppdrag tillsammans med GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik och GD Kommunikation samt för att inrätta en rådgivande kunskapskommitté. Med hjälp av GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik och kunskapskommittén rekryterade och informerade panelen också föreläsare som hjälpte medborgarna att förstå frågan i hela dess komplexitet och svarade på medborgarnas frågor under de tre mötena. Dessutom samordnade diskussionspanelen kommunikationen med medborgarna och med stödgruppen på plats, genomförde den huvudsakliga modereringen, ledde arbetsgrupperna och övervakade rapporteringen av resultaten.



2.3. KUNSKAPSKOMMITTÉN

Kunskapskommitténs medverkan, vilken bestod av experter på området virtuella världar, stärkte och förbättrade samtalsprocessen och försäkrade att den information som medborgarna fick ta del av var av hög kvalitet, objektiv, bred och begriplig. Kunskapskommitténs roll var att ta fram och tillhandahålla kunskap och expertis för att skapa lika villkor för alla deltagare och underlätta diskussioner dem emellan. Detta skedde bland annat genom utarbetandet av ett informationspaket som delades ut till medborgarna före det första mötet. Det politiska faktaunderlaget utarbetades i nära samarbete med styrkommittén.

Kunskapskommittén hjälpte också diskussionspanelen att identifiera svaga signaler (t.ex. avsaknad av diskussion), övergripande frågor och s.k. blinda fläckar i medborgardiskussionerna (t.ex. eventuella överlappningar mellan idéer och redan befintliga EU-initiativ och/eller områden där föreslagna åtgärder inte nödvändigtvis underbyggs av bevis). Kommitténs medlemmar ägnade sig också åt faktagranskning och besvarade medborgarnas frågor under och efter mötena med stöd av ett kunskaps- och informationscentrum, där också andra experter från och utanför kommissionen deltog. Dessutom bistod kunskapskommitténs medlemmar diskussionspanelen i dess arbete att dela upp medborgarnas preliminära resultat i de viktigaste åtgärdskategorierna utifrån sina kunskaper om och erfarenheter av virtuella världar.

Kunskapskommittén bestod av fem medlemmar som styrkommittén utsett utifrån följande kriterier: expertis inom ett stort antal kunskapsområden; brett erkännande av deras kunskande och erfarenhet på området, både från den akademiska världen och från berörda parter och kollegor; förmåga att förstå, tillmötesgå och förmedla olika åsikter i frågan, inbegripet eventuella kompromisser; och mångfald i fråga om kön, nationalitet och bakgrund. Därutöver bidrog en expert från GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik med insikter i EU:s politik.

Kunskapskommittén bestod av följande medlemmar:

- **Fabien Bénéto**, WebXR-konsult
- **Cathrine Hasse**, Århus universitet
- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-institutet
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
- **Frank Steinicke**, Hamburgs universitet
- **Sara Lisa Vogl**, Women in Immersive Technologies WIIT

2.4. KUNSKAPS- OCH INFORMATIONSCENTRUM

Kunskaps- och informationscentrumet inrättades för att besvara frågor och önskemål om klargöranden som medborgarna skickat in under sina samtal. Centrumet bestod bland annat av experter från GD Kommunikation, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik och medlemmarna i kunskapskommittén samt andra experter. Under de tre möten som hölls under den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar mottog kunskaps- och informationscentrumet över 150 skrift-

liga frågor. Av dessa besvarades 30 skriftligen mellan det första och andra mötet, medan de återstående frågorna togs upp direkt av medlemmarna i kunskapskommittén under plenarmöten och i arbetsgrupper. Vid det tredje mötet gjorde centrumets medlemmar korta besök i de 12 arbetsgrupperna för att reda ut eventuella kvarstående oklarheter innan medborgarna formulerade sina slutliga rekommendationer.

2.5. FÖRELÄSARE OCH UTSTÄLLARE

Utöver medlemmarna i kunskapskommittén bjöds berörda parter och experter in för att presentera sina olika ståndpunkter och erfarenheter avseende virtuella världar. Under det första mötet anordnades en utställning så att deltagarna kunde bekanta sig med olika möjliga användningsområden för virtuell och förstärkt verklighet. Dessutom anordnades en improvisationspjäs för att ge liv åt de olika ljusa och mörka framtidsvisioner som medborgarna formulerat. Föreläsarna informerade om hur virtuell och förstärkt

verklighet påverkar miljön, ekonomin och samhället. De diskuterade också vikten av att engagera flera aktörer och de försiktighetsåtgärder som måste vidtas för att minimera eventuella negativa effekter. Kunskapskommittén såg till att den information som presenterades för medborgarna var balanserad, fullgod och i tillräcklig utsträckning återspeglade de huvudsakliga ståndpunkter som beslutsfattare och berörda parter i EU har. Tabell 2 innehåller en förteckning över de föreläsare som talade under mötena.



Tabell 2: Föreläsare och utställningsmontrar

FÖRSTA MÖTET	
Välkomstsord	Dubravka Šuica , vice ordförande med ansvar för demokrati och demografi, Europeiska kommissionen
	Pia Ahrenkilde Hansen , generaldirektör, GD Kommunikation, Europeiska kommissionen
	Yvo Volman , direktör för Data, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
Europeiska kommissionens experter	Rehana Schwinniger-Ladak , enhetschef, Interaktiv teknik, digitalisering inom kultur och utbildning, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Anne Bajart , biträdande enhetschef, Interaktiv teknik, digitalisering inom kultur och utbildning, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Gaëtane Ricard-Nihoul , biträdande enhetschef, enheten för medborgardialoger, GD Kommunikation, Europeiska kommissionen
Kunskapskommittén	Fabien Bénéto , oberoende WebXR-expert
	Cathrine Hasse , utbildningsavdelningen, Århus universitet
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau-institutet
	Frank Steinicke , Hamburgs universitet
	Sara Lisa Vogl , Virtual Reality-artist, Women in Immersive Technologies Europe
Utställningsmontrar och teatergruppen	D'un seul Geste
	XR Intelligence
	Popul-AR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Kungliga museet för sköna konster i Belgien/VR Hut
	Rathenau-institutet
	FN:s VR-film <i>Clouds over Sidra</i>
	Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
ANDRA MÖTET	
Europeiska kommissionens experter	Renate Nikolay , biträdande generaldirektör, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Yvo Volman , direktör för data, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Rehana Schwinniger-Ladak , enhetschef, Interaktiv teknik, digitalisering inom kultur och utbildning, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
Externa experter och yrkesutövare	Matthias C. Kettemann , Leibniz-institutet
	Elisa Lironi , frivilligorganisationen European Citizen Action Service
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , frivilligorganisationen Sharing Cities Alliance
Kunskapskommittén	Bruno Thomas , Internationella konsortiet för undersökande journalistik
	Fabien Bénéto , oberoende WebXR-expert
	Cathrine Hasse , utbildningsavdelningen, Århus universitet
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau-institutet
	Frank Steinicke , Hamburgs universitet
	Sara Lisa Vogl , Virtual Reality-artist, Women in Immersive Technologies Europe

TREDJE MÖTET	
Europeiska kommissionens experter	Roberto Viola , generaldirektör, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Anne Bajart , biträdande enhetschef, Interaktiv teknik, digitalisering inom kultur och utbildning, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Menno Cox , sektorschef för de globala aspekterna av digitala tjänster, digitala tjänster och plattformar, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
	Adelina Cornelia Dinu , projektansvarig, Interaktiv teknik, digitalisering inom kultur och utbildning, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
Externa experter och yrkesutövare	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , McCourt Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Kunskapskommittén	Fabien Bénétou , oberoende WebXR-expert
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau-institutet
Slutanförande	Dubravka Šuica , vice ordförande med ansvar för demokrati och demografi, Europeiska kommissionen
	Thomas Skordas , biträdande generaldirektör, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen

2.6. HUVUDMODERATORER

Två huvudmoderatorer vägledde medborgarna genom alla tre möten och ledde diskussionerna i plenum. De informerade om det övergripande syftet med panelen, om metoden för de enskilda mötena och om dess organisatoriska aspekter. Huvudmoderatorerna ledde också debatterna mellan expertföreläsarna, såg till att informationen förmedlades på ett rättvist och opartiskt sätt under diskussionerna och var behjälpliga under frågestunderna mellan medborgarna och

föreläsarna. De ledde också samtalen om innehåll och process mellan moderatorer och medborgare. Dessutom sammanställde huvudmoderatorerna resultaten från varje möte inför avslutning i plenum. Följande personer var huvudmoderatorer:

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

2.7. DISKUSSIONSLEDARE

Medborgarna arbetade i 12 arbetsgrupper, som var och en leddes och bistods av två medlemmar från diskussionspanelen: en erfaren diskussionsledare och en assistent. Diskussionsledarnas uppgift var att leda diskussionerna i arbetsgrupperna och se till att arbetet flöt smidigt genom att

- skapa en vänskaplig och ömsesidigt respektfull atmosfär och få alla deltagare att bidra,
- se till att alla medborgarna informerades om den övergripande processen och vägleda dem i gruppens arbete,
- se till att målen för arbetsgruppernas möten uppnåddes, dvs. att underlätta identifiering av konflikter och meningsskiljaktigheter mellan medborgarna och bidra till att initiera diskussion och uppnå samförstånd mellan medborgarna,
- ha koll på tiden, ta anteckningar och sammanställa resultaten från samtalen i flerspråkiga och sammanlänkade arbetsdokument,

- förmedla de önskemål som medborgarna yttrat i arbetsgrupperna till stödgruppen eller experterna, t.ex. genom att samla in kommentarer eller frågor som ännu inte avklarats,
- delta i avstämningsmöten med diskussionspanelen.

De erfarna och professionella diskussionsledarna anlätades av **Missions Publiques, ifok** eller **Danmarks teknologiråd**. Under diskussionerna i arbetsgrupperna bistods de av assistenter, som främst bestod av studenter och praktikanter baserade i Bryssel. Samtliga diskussionsledare och assistenter följde samma instruktioner, som fanns att tillgå i en vägledning och ett genomförandedokument (ett per möte). De deltog i två särskilda informations- och utbildningsmöten inför varje möte.





2.8. OBSERVATÖRER

Ett begränsat antal observatörer fick följa medborgarpanelens arbete. Syftet var att skapa insyn och synlighet i detta innovativa demokratiska format och samtidigt se till att miljön för de deltagande medborgarna var trygg, något som är avgörande för att kunna skapa tillit i en diskussionsmiljö. Observatörer fick närvara vid och följa diskussionerna på plenarmöten och arbetsgruppsmöten. Högst tre observatörer tilläts i varje arbetsgruppsmöte.

Det kom också interna observatörer från de partner och institutioner som anordnade mötena (bl.a. intern personal från GD Kommunikation, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik samt från andra generaldirektorat och EU-institutioner). Externa observatörer omfattade forskare (från universitet eller tankesmedjor), aktörer i det civila samhället och andra berörda parter. Med de berörda medborgarnas samtycke kunde externa observatörer, uteslutande i forskningssyfte, genomföra intervjuer med dem, så länge det inte hindrade panelernas arbete.





A person with long hair, wearing a blue lab coat, is looking up at a large, complex model or structure in a museum or gallery. The background is filled with many other similar models and bright, circular lights. The image has an orange tint. A blue rectangular overlay is positioned in the lower-left corner, containing the text. There are also some orange and black geometric shapes on the right side of the image.

3. Metod och enskilda möten

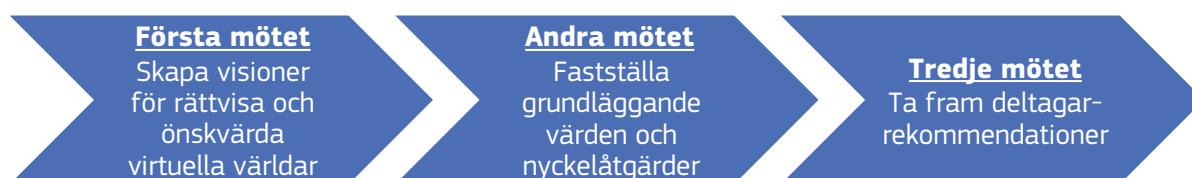


3.1. METODDRAM

Den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar bestod av tre möten, och vart och ett av dem hade olika mål.

- På första mötet (på plats i Bryssel) presenterades den aktuella frågan för deltagarna. De fick också tillfälle att lära känna varandra och skapa en känsla av gemenskap och tillit. De fick lyssna på inledande bidrag från experter och fick därefter möjlighet att skapa sig en uppfattning om det ämne som panelen skulle behandla med hjälp av en utställning om virtuella världar. De reflekterade över sina erfarenheter av "den digitala världen" och skapade ljusa och mörka framtidsvisioner.
- Det andra mötet hölls online och syftade till att ge en djupare förståelse av ämnet. Mötets huvudsakliga syfte var att uppmuntra deltagarna till att utbyta idéer och perspektiv, hitta områden där det rådde samförstånd respektive oenighet samt formulera de första idéerna om åtgärds punkter i fyra olika ämnesblock. Ett särskilt innovativt inslag på detta möte var att mötet i sig genomfördes via en virtuell plattform (Hyperfair).
- Det tredje och sista mötet (på plats i Bryssel) ägnades åt att formulera rekommendationer utifrån idéerna och insikterna från de två första mötena. Dessutom fick deltagarna lyssna till ytterligare bidrag från experter. På det tredje mötet tog medborgarpanelen fram en slutlig uppsättning värden och principer samt konkreta rekommendationer som skulle kunna överlämnas till kommissionen och delas med berörda parter.

Figur 2: Panelmötenas övergripande metodflöde



Under panelmötenas gång fanns det gott om tid till att stärka gruppkänslan och för utbyte, både under plenarmötena och gruppernas arbete. Mötena utformades för att uppmuntra till interaktion mellan deltagarna och för att alla skulle få sina röster hörda. Eftersom mötena under medborgarpanelen ägde rum i en flerspråkig miljö kunde medborgarna alltid tala

på sitt modersmål, med hjälp av tolkning. Arbetsgrupperna var sammansatta på ett sätt som innebar god geografisk mångfald, en kombination av deltagare som kom från större och mindre länder och där det sammantaget talades högst fem olika språk i samma grupp. Diskussionsledarna kunde leda diskussionen på sitt modersmål eller på engelska.

3.2. FÖRSTA MÖTET: PROCESS OCH RESULTAT

På det första mötet som ägde rum i Bryssel den 24–26 februari 2023 fick medborgarna ta del av en presentation av ämnet och diskuterade sig sedan fram till en

gemensam bild av hur rättvisa virtuella världar skulle kunna se ut (ljusa framtidsvisioner) och inte borde se ut (mörka framtidsvisioner).

Dag 1 (fredagen den 24 februari)

Den 24 februari, på årsdagen för Rysslands invasion av Ukraina, ägnades panelen inledningsvis åt vittnesmål från fem ukrainska medborgare som delade med sig av sina personliga erfarenheter från det gångna året. Högtidlighållandet inleddes av vice ordförande **Dubravka Šuica**.

Därefter välkomnades medborgarna av huvudmoderatorerna och kommissionens företrädare **Pia Ahrenkilde Hansen**, generaldirektör, GD Kommunikation, och **Yvo Volman**, direktör för data, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, som gav en överblick över panelens uppdrag. Ytterligare en introduktion gavs av **Gaëtane Ricard-Nihoul** (GD Kommunika-

tion), som kortfattat presenterade EU-institutionerna och besluts- och lagstiftningsprocessen. Därefter presenterade **Rehana Schwinninger-Ladak** (GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik) ämnet "Virtuella världar" i närmare detalj.

Efter plenarmötet gick medborgarna på en utställning där de fick bekanta sig med konkreta användningsområden för virtuella världar. De reflekterade också över viktiga händelser, minnen och nyheter i relation till sina erfarenheter av den digitala världen, både i sina privatliv och för de europeiska samhällena som helhet, i en övning där deltagarna uppmanades att skapa en gemensam tidslinje.



Dag 2 (lördagen den 25 februari)

Andra dagen arbetade medborgarna i tolv parallella arbetsgruppsmöten. Under dagens första möte var gruppdiskussionerna inriktade på medborgarnas tidigare erfarenheter av digitala och virtuella världar. Här kunde de diskutera sina uppfattningar, farhågor och förhoppningar. Efter lunch arbetade de med sina visioner för framtidens virtuella världar. De började med

att föreställa sig hur de europeiska virtuella världarna kommer att se ut 2050 och vilken positiv och negativ inverkan de kommer att ha på människors liv. Avslutningsvis skapade de två collage med en ljus och en mörk framtidsvision.



Dag 3 (söndagen den 26 februari)

Tredje dagen diskuterade gruppen de visioner som tagits fram föregående dag och vilka kunskaper de skulle behöva för att utarbeta konkreta rekommendationer till kommissionen. Efter kaffepausen samlades alla medborgarna i plenum, och tre slumpmässigt utvalda grupper presenterade sin vision för samtliga deltagare. Därefter svarade medlemmarna i kunskapskommittén på frågor som medborgarna haft under diskus-

sionerna i arbetsgrupperna. Som komplement till dessa svar gav även en grupp komiker sina reaktioner på frågorna. Detta gjorde det möjligt att komplettera svaren på ett mindre vetenskapligt och rationellt sätt, till förmån för en mer direkt och känslomässig ingång till ämnena och de frågor som ställdes. Huvudmoderatorerna höll ett slutanförande och tackade paneldeltagarna.



DAGORDNING FÖR FÖRSTA MÖTET

Den formella dagordningen för första mötet framgår av tabell 3.

Tabell 3: Dagordning för första mötet

Fredag (24 februari 2023)	PLENARMÖTE – CHARLEMAGNE, ALCIDE DE GASPERI-SALEN
12:30–14:30	<i>Ankomst och lunch</i>
14:30–15:00	Välkomstord och en stund för Ukraina
15:00–15:25	Välkomstanföranden och introduktion till medborgarpanelerna
15:30–15:45	Isbrytare
15:45–16:00	Presentation av panelens ämne
16:00–16:30	<i>Paus</i>
16:30–17:00	Presentation av utställningen och övningen med tidslinjen
17:00–19:00	Blandat format: arbete i plenum (Gasperi-salen) och utställning (besökscentrum) parallellt Hälften av deltagarna stannade på mötet, resten besökte utställningen. Byte efter en timme.
Lördag (25 februari 2023)	ARBETSGRUPPER
9:30–11:00	Diskussioner och utbyte av erfarenheter
11:00–11:30	<i>Paus</i>
11:30–12:30	Virtuella världar: detta vet vi
12:30–14:00	<i>Lunch</i>
14:00–15:45	Ta fram visioner
15:45–16:15	<i>Paus</i>
16:15–18:00	Ta fram visioner
Söndag (26 februari 2023)	ARBETSGRUPPER OCH PLENARMÖTE
9:15–10:15	Arbetsgrupper: insamling av frågor
10:15–11:15	<i>Kaffepaus och förflyttning av grupperna till Charlemagne</i>
11:15–11:45	Plenarmöte: presentation av gruppernas visioner
11:45–13:15	Plenarmöte: diskussionsrunda och föreställning
13:15–13:30	Presentation av plattformen Hyperfair och frågor
13:30–13:45	Sammanfattning

3.3. ANDRA MÖTET: PROCESS OCH RESULTAT

Det andra panelmötet hölls online på den immersiva plattformen Hyperfair den 10–12 mars 2023. Utifrån resultaten från det första mötet fastställde kunskapskommittén följande fyra övergripande teman av intresse för medborgarna:

1. Ekonomi, arbetstillfällen och företag (inklusive utbildning och kompetens).
2. Säkerhet och trygghet (brottslighet – cybersäkerhet, data och digital säkerhet, personligt skydd/säkerhet).
3. Hälsa och välbefinnande/miljö (fysisk och psykisk hälsa).
4. Samhälle (inkludering, tillgång, demokrati).

Syftet med mötet var att börja skissera på värden och åtgärder som kan ligga till grund för de rättvisa virtuella världar vi vill ha i Europa.

Dag 1 (fredagen den 10 mars)

Första dagen välkomnades medborgarna till ett virtuellt plenarmöte på Hyperfair-plattformen av två moderatorer som kortfattat gick igenom dagordningen för det andra mötet. Därefter fick experterna ordet för att ge sitt bidrag kring vart och ett av de fyra ämnesblocken:

Ämnesblock 1. Ekonomi, arbetstillfällen och företag (inklusive utbildning och kompetens):

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

Ämnesblock 2. Säkerhet och trygghet (brottslighet – cybersäkerhet, data och digital säkerhet, personligt skydd/säkerhet):

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-institutet, Nederländerna
- **Fabien Bénéto**, oberoende WebXR-expert, Belgien



Mötesrum på plattformen Hyperfair.

Ämnesblock 3. Hälsa och välbefinnande/miljö (fysisk och psykisk hälsa):

- **Sara Lisa Vogl**, Virtual Reality-artist, organisationen Women in Immersive Technologies Europe, Danmark
- **Bruno Thomas**, Internationella konsortiet för undersökande journalistik

Ämnesblock 4. Samhälle: inkludering, tillgång, demokrati:

- **Elisa Lironi**, frivilligorganisationen European Citizen Action Service
- **Matthias C. Kettemann**, Leibniz-institutet

Därefter höll **Yvo Volman**, direktör vid GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, en presentation om [Förklaringen om digitala rättigheter och principer för alla i EU](#).

Dag 2 (lördagen den 11 mars)

Den andra dagen arbetade medborgarna i tolv parallella arbetsgruppsmöten med simultantolkning och erfarna diskussionsledare. Under den första diskussionsomgången arbetade varje grupp med Förklaringen om digitala rättigheter och principer för alla i EU och ringade in de tre viktigaste värdena. Under den andra diskussionsomgången diskuterades varje ämnesblock av tre arbetsgrupper som ombads komma på tre åtgärdsområden som skulle kunna leda till önskvärda och rättvisa

virtuella världar. Under den tredje, fjärde och femte diskussionsomgången gav grupperna feedback på övriga ämnesblock. Som hjälp presenterade diskussionsledaren de åtgärder som föreslagits av en annan grupp. Den grupp som mottog dessa åtgärds punkter ägnade sedan en timme åt att utarbeta förslag, kommentarer och frågor om dessa åtgärder innan den fortsatte med ett annat ämnesblock. De ämnen som diskuterades i de 12 undergrupperna visas i tabell 4.



Tabell 4: Ämnen som diskuterades i de 12 arbetsgrupperna

Gruppnummer	ÄMNE
1, 2, 3	Ekonomi, arbetstillfällen och företag (inklusive utbildning och kompetens)
4, 5, 6	Säkerhet och trygghet (brottslighet – cybersäkerhet, data och digital säkerhet, personligt skydd/säkerhet)
7, 8, 9	Hälsa och välbefinnande/miljö (fysisk och psykisk hälsa)
10, 11, 12	Samhälle (inkludering, tillgång, demokrati)

Dag 3 (söndagen den 12 mars)

Tredje dagen fick grupperna den feedback som inhämtats under det föregående mötet. De färdigställde därefter de värden och åtgärdsområden som de hade börjat arbeta med.

Efter kaffepausen samlades alla i det virtuella mötesrummet. **Renate Nikolay**, biträdande generaldirektör, GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, började med att ge medborgarna ytterligare bakgrund till

kommissionens pågående arbete. Sedan fick slumpmässigt utvalda företrädare för varje ämnesblock presentera sina förslag till åtgärder. Därefter reagerade två medlemmar i kunskapskommittén, **Rehana Schwinninger-Ladak** (GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik) och **Frank Steinicke** (institutionen för kommunikationsvetenskap vid Hamburgs universitet), på dessa. Huvudmoderatorerna höll ett slutanförande och tackade paneldeltagarna.

DAGORDNING FÖR DET ANDRA MÖTET

Den formella dagordningen för det andra mötet framgår av tabell 5.

Tabell 5: Dagordning för det andra mötet

Fredag (10 mars 2023)	PLENARMÖTE
14:10–14:25	Välkomstanförande och genomgång av det första mötet
14:25–14:50	Diskussion om följande ämnen: ekonomi, jobb och företag
14:50–15:10	<i>Paus</i>
15:10–16:05	Diskussion om följande ämnen: säkerhet och trygghet samt hälsa och välbefinnande/miljö
16:05–16:25	<i>Paus</i>
16:25–16:50	Diskussion om följande ämnen: samhälle: inkludering och tillgång
16:50–17:10	<i>Paus</i>
17:10–17:50	Presentation av Förklaringen om digitala rättigheter och principer för alla i EU
17:50–18:00	Nästkommande steg och avslutande kommentarer
Lördag (11 mars 2023)	ARBETSGRUPPER
9:30–10:45	Block 1: våra grundläggande värden för virtuella världar i Europa
10:45–11:15	<i>Paus</i>
11:15–12:30	Block 2: nyckelåtgärder för ämne 1
12:30–14:00	<i>Lunch</i>
14:00–15:05	Block 3: feedback och åtgärder för ämne 2
15:05–15:20	<i>Paus</i>
15:20–16:25	Block 4: feedback och åtgärder för ämne 3
16:25–16:55	<i>Paus</i>
16:55–18:00	Block 5: feedback och åtgärder för ämne 4
Söndag (12 mars 2023)	ARBETSGRUPPER
9:30–10:50	Rangordning av värden i metaversum och konsolidering av åtgärds punkter
	PLENARMÖTE
11:05–11:15	Diskussion med Renate Nikolay, biträdande generaldirektör för GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, Europeiska kommissionen
11:10–12:05	Presentation och feedbackmöte 1
12:05–12:25	<i>Paus</i>
12:25–13:15	Presentation och feedbackmöte 2
13:15–13:25	Europeiska medborgarvärden för framtidens metaversum
13:25–13:30	Sammanfattning och avslutande kommentarer

3.4. TREDJE MÖTET: PROCESS OCH RESULTAT

På det tredje mötet den 21–23 april 2023 färdigställde medborgarna sina rekommendationer. Vid ett fysiskt möte i Bryssel diskuterade de återkopplingen och synpunkterna från föreläsare och kunskapskommittén

i arbetsgrupper innan rekommendationerna färdigställdes. I en slutlig bedömning uttryckte varje medborgare sitt stöd enligt en skala för var och en av rekommendationerna.



Diskussionsledare räknar röster under diskussionen om värden.

Dag 1 (fredagen den 21 april)

Den första dagen välkomnades medborgarna på plenarmötet av de två huvudmoderatorerna. Moderatorerna gick sedan kort igenom dagordningen för det tredje mötet, och ett välkomstanförande gavs av **Roberto Viola**, generaldirektör för GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik. Medborgarna delades sedan upp i två diskussionsgrupper.

→ Den första diskussionen kretsade kring frågor som deltagarna hade identifierat på det andra mötet och som var avgörande för diskussionerna om de slutliga rekommendationerna. Målet var att få gruppen att tänka på olösta frågor kring digital identitet och ekonomiska modeller.

→ Den andra diskussionen inriktades på de värden som medborgarna lagt fram under det föregående mötet. Målet var att ge dem möjlighet att reflektera över dessa värden innan diskussionerna om de slutliga rekommendationerna inleddes.

Diskussionerna låg till grund för arbetsgruppernas överläggningar dag 2. Målet var att framkalla kognitiv stress för att få medborgarna att förstå den aktuella frågans komplexitet.

Dag 2 (lördagen den 22 april)

Under den andra dagen arbetade medborgarna i undergrupper med att utarbeta sina slutliga rekomen-

dationer. Experterna besökte arbetsgrupperna för att svara på kvarstående frågor.



Dag 3 (söndagen den 23 april)

Vid det avslutande plenarmötet presenterade föredragarna för de 12 arbetsgrupperna sina respektive rekommendationer för hela medborgarpanelen, och medborgarna hade möjlighet att ställa frågor för att reda ut eventuella oklarheter. När alla rekommenda-

tioner hade presenterats ombads medborgarna att uttrycka sitt stöd för varje rekommendation på en skala mellan 1 och 6, med hjälp av anonyma röstsedlar, där 1 innebar "Jag håller inte alls med" och 6 innebar "Jag håller helt med".

DAGORDNING FÖR DET TREDJE MÖTET

Den formella dagordningen för det tredje mötet visas i tabell 6.

Tabell 6: Dagordning för det tredje mötet

Fredag (21 april 2023)	PLENARMÖTE – CHARLEMAGNE, ALCIDE DE GASPERI-SALEN
13:00–14:30	<i>Ankomst och lunch</i>
14:30–14:50	Välkomstanförande
14:50–15:00	Bidrag från Roberto Viola, generaldirektör för GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik
15:00–15:20	<i>Paus – salsbyte</i>
15:20–18:30	Halvplenum Hälften av deltagarna behandlar spänningar (ekonomiska modeller/digital identitet) Hälften av deltagarna behandlar värden Därefter byte
Lördag (22 april 2023)	ARBETSGRUPPER
9:30–11:00	Första mötet: från åtgärdsplaner till rekommendationer
11:00–11:30	<i>Paus</i>
11:30–13:00	Andra mötet: expertinlägg och frågestunder i grupper
13:00–14:30	<i>Lunch</i>
14:30–16:00	Tredje mötet: genomgång av en annan grupps arbete
16:00–16:30	<i>Paus</i>
16:30–18:00	Fjärde mötet: färdigställande av rekommendationer
Söndag (23 april 2023)	PLENARMÖTE
9:30–11:15	Presentation av rekommendationer
11:15–11:45	<i>Paus</i>
11:45–12:30	Presentation av rekommendationer
12:30–13:30	Omröstningsresultat Avslutande ord från GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik och vice ordförande Dubravka Šuica Sammanfattning och avslutning
13:30–13:40	<i>Gruppfoto</i>

Medborgarpanelen tog fram 23 rekommendationer som gavs likartat stöd vid den slutliga omröstningen den sista dagen. De fullständiga rekommendationer-

na, inklusive titel, huvudtext och motivering, återfinns i bilagan.





4. Nästkommande steg

I sitt arbete med att utarbeta rekommendationerna visade medborgarna en **hög grad av åtagande och engagemang** och lyckades lägga fram en framtidsinriktad version för virtuella världar, trots att detta nya och komplexa ämne omfattar mycket som fortfarande är okänt. Under det första panelmötet besökte de en utställning där de kunde lära sig mer och ta del av konkreta exempel på och användningsområden för virtuella världar, medan onlinemötet i sig genomfördes via en plattform för virtuella världar.

Panelens 23 rekommendationer – som förtecknas i bilagan – bygger på ett **brett och systematiskt tillvägagångssätt** och tar upp uppkomsten av virtuella världar på ett övergripande sätt. Medborgarnas rekommendationer understryker att utvecklingen av virtuella världar bör utgå från EU:s digitala rättigheter, lagar och värden och därigenom sträva efter inkluderande, tillgängliga, transparenta och hållbara virtuella världar. De rekommenderar till exempel åtgärder för att säkerställa tillgång till virtuella världar för alla, efterfrågar användarvänliga formulär för samtycke till användning av personuppgifter och betonar vikten av att grön energi används i utvecklingsprocessen. Medborgarna betonade också behovet av ett nära samarbete mellan alla berörda parter, inbegripet akademiker, företag och lagstiftande aktörer. Genom att fastställa standarder som bygger på demokratiska värden uttryckte medborgarna en tydlig förhoppning om att **Europa ska bli en stark global aktör** när det gäller nya virtuella världar och därigenom bidra till utformningen av globala normer.

Rekommendationerna bekräftar behovet av att ett **evidensbaserat förhållningssätt** leder väg för utvecklingen av **människocentrerade** virtuella världar och betonar vikten av forskning för att utvärdera hälsoeffekter och inkluderande deltagandeforum för att upprätta gemensamma standarder. I rekommendationerna erkänns också vikten av **medvetandehöjande åtgärder, utbildning och digital kompetens hos medborgarna**.

Medborgarnas rekommendationer visar på en koppling mellan virtuella världar och behovet av politiska åtgärder för att kunna ta tillvara på möjligheter och hantera utmaningar. **Arbetsmarknaden bör till exempel ta hänsyn till särdragen hos virtuella världar** för att dra full nytta av digitala affärsmöjligheter. Virtuella världar bör vara förenliga med det mer övergripande målet om en **cirkulär ekonomi**, och relaterade åtgärder bör både inriktas på industrins och medborgarnas ansvar. Medborgarna ägnade också betydande tid åt att diskutera säkerhets- och skyddsaspekter, bland annat brottsbekämpning, integritet och skydd av utsatta grupper. Medborgarna vill ha virtuella världar som **övervakas ordentligt** vad ankommer stötande beteende och kriminalitet, och vill inte att sådant ska vara upp till de stora plattformarna att själva reglera.

Vissa av rekommendationerna återspeglar Europeiska kommissionens **senaste och pågående arbete** med medlemsstaterna och berörda parter i samband med den digitala omställningen och bekräftar behovet av åtgärder på EU-nivå på detta område. Den senaste lagstiftningen (såsom dataförvaltningsakten, förordningen om digitala marknader och förordningen om





digitala tjänster) samt förslag till lagstiftning (såsom rättsakten om artificiell intelligens och rättsakten om data) återspeglar tydligt medborgarnas behov av skydd och rättvisa marknadsvillkor, samtidigt som säkerställande av en hållbar, människocentrerad digital omställning är huvudsyftet med den europeiska förklaringen om digitala rättigheter och principer. Dessutom inrättade kommissionen branschkoalitionen inom virtuell och förstärkt verklighet i september 2022. Denna underlättar dialogen med berörda parter, bidrar till att ge underlag till det politiska beslutsfattandet och fastställer viktiga utmaningar och möjligheter för den europeiska sektorn för virtuell och förstärkt verklighet.

Medborgarnas rekommendationer innehåller också **punkter som bör övervägas ytterligare**, t.ex. kravet på skydd av personuppgifter. Även om det redan finns övergripande EU-lagstiftning på området (den allmänna dataskyddsförordningen) skulle den virtuella världens inverkan på användningen av nya typer av uppgifter, såsom biometrisk uppgifter, kunna beaktas ytterligare i kommissionens arbete.

Medborgarnas rekommendationer **visar också på vissa områden där kommissionen, medlemsstaterna och andra aktörer kan vidta framtida åtgärder**. I linje med medborgarnas rekommendationer föreslår kommissionen i **meddelandet** "Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning" ett antal åtgärder som svar på sådant som bekymrar medborgarna.

Mot bakgrund av unionens befogenheter och tillgängliga resurser svarar de åtgärder som föreslås i meddelandet mot följande rekommendationer: rekommendation 4 (Ekonomiskt stöd till utvecklingen av virtuella världar), rekommendation 5 (Deltagarforum för gemensam utveckling, gemensamma bestämmelser och normer), rekommendation 10 (Läroutbildning om virtuella världar och digitala verktyg), rekommendation

14 (Virtuella världar – låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!), rekommendation 23 (EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar). Vissa av de rekommendationer som lagts fram är redan i färd att utvecklas inom olika arbetsområden, såsom rekommendation 19 (EU måste utarbeta bestämmelser om digital identitet) med förslaget om digital identitet. De aviserade åtgärderna syftar till att främja en gemensam strategi tillsammans med medlemsstaterna och berörda parter för att ytterligare **öka medvetenheten och stödja utvecklingen av tillgängliga, öppna, säkra och hållbara virtuella världar**, tillhandahålla användarvänlig information och användarvänliga verktyg som medborgarna kan använda för att hantera **virtuella identiteter**, data och virtuella tillgångar när de använder virtuella världar, stödja europeisk forskning och utveckling, stödja öppna standarder och bättre förstå virtuella världars inverkan på hälsa och välbefinnande.

Panelens resultat kommer att stödja kommissionens övergripande arbete och kan också **fungera som en vägledning för att hjälpa medlemsstaterna att utarbeta politiska åtgärder som rör virtuella världar**. När det gäller Europeiska kommissionens beslutsfattande kompletterar rekommendationerna resultaten av det offentliga samråd som kommissionen genomfört och utgör en referenspunkt för kommissionens övergripande strategi och framtida åtgärder. Medborgarnas arbete är en värdefull **källa till inspiration** och till relevant information under de kommande åren och kommer att **bidra till dess arbete och till politiska förslag** som rör framväxande virtuella världar. Dessutom utgör rekommendationerna en värdefull grund för åtgärder från de många aktörer som är involverade i utvecklingen av nya virtuella världar. Medborgarna kommer att hållas informerade om viktiga händelser gällande virtuella världar, såsom antagande av initiativet och nya initiativ som härrör från deras arbete i panelen.



Bilagor: Resultat

1. MEDBORGARNAS VÄRDERINGAR OCH FULLSTÄNDIGA REKOMMENDATIONER

Åtta medborgarvärderingar: principer för en önskvärd och rättvis europeisk virtuell värld



Nedan återfinns resultaten från den värdediskussion som fördes under medborgarpanelens tredje möte, fredagen den 21 april. Medborgarna ombads välja två av de åtta värdena och principerna (se ovan) för vart och ett av de tolv ämnen som användes för att utarbeta de slutliga rekommendationerna. På så sätt kunde delta-

garna koppla samman sitt tidigare arbete om värderingar och principer med sina diskussioner om rekommendationerna. Det är inte ett officiellt resultat från panelen utan snarare ett steg i deltagarnas tankeprocess, som syftade till att knyta samman de tre nivåer som de arbetat med: värderingar, principer och åtgärder.

Nr	ÄMNE	RELATERAT VÄRDE
1	Virtuella världar på arbetsmarknaderna	Utbildning, läs- och skrivkunnighet, hälsa, hållbarhet
2	Stöd till innovation och utveckling av virtuella världar	Utbildning, läs- och skrivkunnighet, transparens
3	Offentlig och privat: bedömning och registrering av virtuella världar	Skydd och säkerhet, människor, hälsa
4	Data i virtuella världar: användning och skydd	Skydd och säkerhet, människofokus, utbildning och läs- och skrivkunnighet
5	Central myndighet och polis för virtuella världar	Skydd och säkerhet, människofokus, utbildning och läs- och skrivkunnighet
6	Lärande och utbildning om virtuella världar	Hållbarhet, hälsa, utbildning och läs- och skrivkunnighet
7	Miljö- och klimatomfattig hållbarhet	Transparens, inkludering, utbildning och läs- och skrivkunnighet
8	Hälsoeffekter – forskningsagenda för virtuella världar	Inkludering, utbildning, läs- och skrivkunnighet, hållbarhet
9	Informationsspridning och upplysning	Människofokus, hållbarhet, skydd och säkerhet
10	Digital identitet i virtuella världar	Skydd och säkerhet, människofokus, valfrihet
11	Konnektivitet och tillträde för virtuella världar	Hälsa, valfrihet, hållbarhet
12	Internationellt samarbete och normer	Människofokus, skydd och säkerhet, hälsa

2. REKOMMENDATIONER

SLUTLIGA REKOMMENDATIONER

Ämne: Arbetsmarknader i Europas virtuella världar

Rekommendation 1

Arbetsmarknader i Europas virtuella världar

Vad

Med utgångspunkt i medlemsstaternas befintliga arbetsmarknadslagstiftning rekommenderar vi att man utvärderar och vid behov anpassar och harmoniserar lagstiftningen för europeiska virtuella världar.

Vem

Denna rekommendation riktar sig till dem som vill ha tillträde till den europeiska virtuella arbetsmarknaden.

Hur

Denna lagstiftning gäller till exempel balans mellan arbete och privatliv, rätt till raster och avkoppling, stöd vid förlust av arbetstillfällen på grund av virtuella världar, medborgarintegration (dvs. inkludering av personer med funktionsnedsättning och personer som saknar digitala färdigheter).

Denna lagstiftning bör begränsa tillträdet till EU:s marknad för de länder som inte respekterar EU:s arbetsrätt. Detta skulle innebära att de inte skulle kunna tillhandahålla metaversumtjänster (dvs. drift och övervakning) på EU:s inre marknad, för att skydda de europeiska arbetstagarna och bevara den inre marknaden.

Motivering

Du bör stödja denna rekommendation eftersom den kommer att trygga den europeiska arbetsmarknaden. Den syftar till att försvara vissa europeiska värderingar och principer när det gäller arbetstagares rättigheter och skydd. Detta kommer också att säkerställa att Europas höga arbetsnormer respekteras och exporteras globalt.

Rekommendation 1

ARBETSMARKNADER I EUROPAS
VIRTUELLA VÄRLDAR



Rekommendation 2

Harmoniserad utbildning för arbete i virtuella världar

Vad

Med målet om jämlikhet och inkludering för alla européer rekommenderar vi utbildning och kompetenshöjning om virtuella världar, som är EU-finansierad och harmoniserad i hela EU.

Vem

Denna rekommendation syftar till att skydda europeiska arbetstagare.

Hur

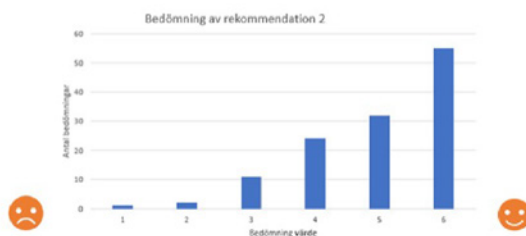
Vi föreslår en harmonisering av utbildningen i alla EU:s medlemsstater. Med beaktande av nationella sammanhang bör målet vara att utbildningen i stort sett har samma innehåll och följer samma ram i alla europeiska länder. Det bör finnas en certifiering och ömsesidigt erkännande av kvalifikationer.

Motivering

Du bör stödja denna rekommendation eftersom den kommer att garantera arbetstagarnas acceptans av virtuella världar. Vi vill skydda den europeiska arbetsmarknaden och bevara jobben i Europa. De vars jobb har blivit föråldrade genom virtuella världar bör få tillräcklig utbildning, stöd och omskolning för att kunna anpassa sig till den nya verkligheten.

Rekommendation 2

HARMONISERAD UTBILDNING FÖR ARBETE
I VIRTUELLA VÄRLDAR



Ämne: Stöd till innovation och utveckling av virtuella världar

Rekommendation 3

Regelbunden översyn av befintliga EU-riktlinjer om virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar en periodisk översyn och uppdatering av EU:s befintliga riktlinjer för etiska och tekniska normer och deras anpassning och användning för virtuella världar.

Vem

Europeiska kommissionen, närmare bestämt GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik, ansvarar för översynsprocessen. Inom ramen för denna process måste expertsynpunkter beaktas. Slutligen överlämnas resultaten till Europaparlamentet för godkännande.

Hur

Steg ett: fastställa ansvar inom GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik.

Steg två: GD Kommunikationsnät, innehåll och teknik fastställer exakt vilka riktlinjer som är relevanta och viktiga för denna process.

Steg tre: översyn av dessa riktlinjer, med beaktande av expertsynpunkter.

Steg fyra: utarbetande av förslag till ändringar av dessa riktlinjer.

Steg fem: lägga fram förslagen för Europaparlamentet för godkännande.

Hela processen upprepas regelbundet, med högst två års mellanrum.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 3

REGELBUNDEN ÖVERSYN AV BEFINTLIGA
EU-RIKTLINJER OM VIRTUELLA VÄRLDAR



Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Rekommendation 4

Ekonomiskt stöd till utvecklingen av virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man inrättar europeisk medfinansiering för att utveckla en hållbar och användarcentrerad uppbyggnad och utvidgning av virtuella världar.

Vem

Europeiska kommissionen med Europaparlamentets godkännande.

Hur

Steg ett: fastställa kriterier för stöd.

Steg två: tillhandahållande av finansiering.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 4

EKONOMISKT STÖD TILL UTVECKLINGEN
AV VIRTUELLA VÄRLDAR



Ämne: Offentlig och privat: bedömning och registrering av virtuella världar

Rekommendation 5

Deltagarforum för gemensam utveckling, gemensamma bestämmelser och normer

Vad

Vi rekommenderar att företag, forskare och EU arbetar i nära samarbete för att utveckla och reglera virtuella världar i enlighet med EU:s värden.

Vem

Europeiska kommissionen bör gå i bräschen för detta.

Hur

Olika expertgrupper (forskare, berörda parter, lagstiftare, tjänstemän, men även användare) bör mötas beroende på ämne, såsom utbildning, psykisk hälsa osv. Detta samarbete bör institutionaliseras, vilket innebär regelbundna och väl förberedda möten med förhandsbidrag samt onlineutbyten om ämnena. Samarbetet skulle också kunna innebära EU-finansiering för nystartade företag och andra för att utveckla virtuella världar i enlighet med EU:s värden, såsom (data-)säkerhet, hälsa, humanism, transparens, lika tillgång och frihet.

Motivering

Genom gemensam lagstiftning garanteras rättvisa och säkra möjligheter för alla EU-medborgare att använda och delta i virtuella världar.

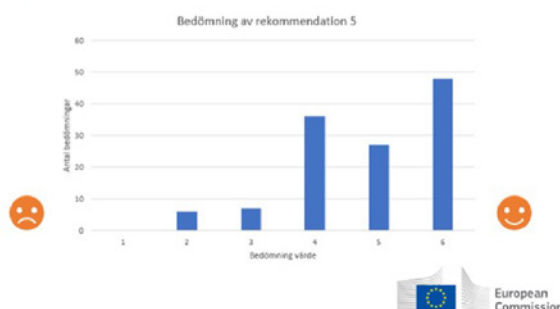
Rekommendation 5

DELTAGARFORUM FÖR GEMENSAM
UTVECKLING, GEMENSAMMA
BESTÄMMELSER OCH NORMER

Genomsnitt

4,8

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter



Rekommendation 6

Företags- och användarcertifiering för virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man inrättar en EU-institution eller ett EU-organ som utfärdar och kontrollerar certifikat för virtuella och enskilda personer, på grundval av EU:s värden, och som regelbundet bör granska de certifierade virtuella världarna och användarna.

Vem

Institutionen bör inrättas av EU och involvera företag och den privata sektorn.

Hur

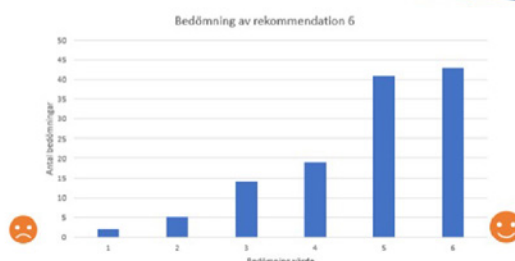
Certifikaten skulle baseras på gemensamma normer som måste fastställas. Certifikaten kan vara olika beroende på i vilken utsträckning en virtuell värld används. Till exempel skulle de normer som måste tillämpas på spel skilja sig från normerna för online-banktjänster, och därmed skulle certifikaten vara annorlunda. Certifikaten skulle också kunna gälla tillgängligheten, t.ex. för synskadade. Experterna bör delta i utarbetandet av sådana normer och även fastställa en tidsram inom vilken certifikaten bör ses över.

Motivering

Ett oberoende organ skulle garantera att EU:s värden tillämpas i virtuella världar som används av medborgarna.

Rekommendation 6

FÖRETAGS- OCH ANVÄNDARCERTIFIERING
FÖR VIRTUELLA VÄRLDAR



Ämne: Data i virtuella världar: användning och skydd

Rekommendation 7

Användarvänlig "hallway" eller "gate" i metaversum för att välja utvald dataanvändning

Vad

Vi rekommenderar en standardiserad och användarvänlig mekanism som ger transparens om uppgifterna (vem som samlar in uppgifterna, vad de används för, hur de lagras och vem de delas med), genom vilken tillstånd för användning uttryckligen ges.

Vem

Ett offentligt organ, eller ett offentligt finansierat organ på EU-nivå som kan finnas redan: kanske ett organ som är knutet till Europaparlamentet, som en direkt form av representation, kan vara att föredra.

Hur

Det finns ett behov av att förklara vilka uppgifter som samlas in från användare av virtuella plattformar och hur uppgifterna kommer att delas och användas. Till exempel skulle en färgkodad "dörr" i den virtuella 3D-världen tydligt indikera dataanvändning innan man går in på en plattform (en röd dörr skulle tyda på att en hög nivå av känsliga uppgifter kan delas). Människor bör ha möjlighet att välja hur deras uppgifter ska användas, när så är möjligt. En sådan mekanism bör vara obligatorisk och standardiserad för företag: för att uppnå detta behöver vi nya regler och en modellmekanism som skapas av EU och som företagen måste använda.

Motivering

Vi kan inte förhindra att data används fullt ut: det skulle på ett dramatiskt sätt påverka företagets konkurrenskraft. Samtidigt kan vi inte verkligen vägra att lämna någon information, eftersom alla aktiviteter i metaversum kan behandlas på något sätt. Samtycke bör dock ges. Vi behöver klarhet om vad som används och hur det används, så att vi aktivt kan välja sådan användning.

Utmaning: vad ska göras med historiska data, som har lämnats till företagen frivilligt och som behövs för innovation och marknadsföring?

Rekommendation 7

ANVÄNDARVÄNLIG "HALLWAY" ELLER
"GATE" I METAVERSUM FÖR ATT VÄLJA
UTVALD DATAANVÄNDNING



Ämne: Central myndighet och polis för virtuella världar

Rekommendation 8

En polismyndighet som ska agera och skydda i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man har en internationell polisinstitution med specialiserade och utbildade tjänstemän: det måste vara ett organ som samarbetar med andra, såsom Europol och nationella organ.

Hur

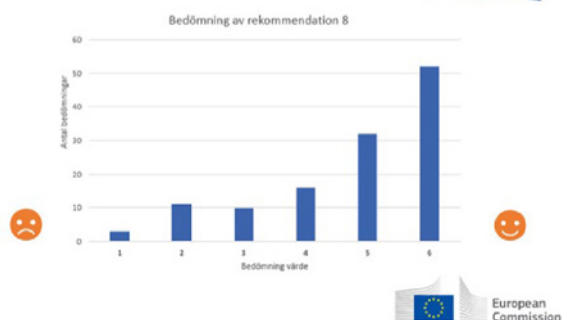
Det finns tre åtgärdsområden att skilja mellan: "klassiska" brott som de i verkligheten, oönskade beteenden som har ökat i virtuella världar (hat, mobbning osv.) och skydd mot sig själv. För den andra kategorin bör vi först och främst hjälpa den person som agerar fel att lära av sina misstag. När beteenden kvarstår måste vi agera snabbt och gradvis. Vid någon tidpunkt bör det bli klandervärt (från avstängning till slutgiltig utestängning). När polisen observerar en person som är farlig mot sig själv (t.ex. beroende) bör polisen ge personen råd. Genom denna kontroll kommer polisen att ta hand om och förebygga problem. Vi vill också påminna om vårt första mål, som är förebyggande genom utbildning (till exempel att lära sig en säker användning av dessa verktyg).

Motivering

Alla befogenheter bör inte ligga hos en och samma organisation. Kontroller kan inte göras av en privat organisation – vi behöver offentliga organ som agerar som polis. Samarbetsaspekten är avgörande för öppenhetsfrågor, korskontroll och respekt för nationella organisationer (varje land har sin egen polismyndighet). Den internationella aspekten är också viktig eftersom onlineverktyg som virtuella världar inte har några gränser, så vi måste samarbeta.

Rekommendation 8

EN POLISMYNDIGHET SOM SKA AGERA
OCH SKYDDA I VIRTUELLA VÄRLDAR



Rekommendation 9

Artificiell intelligens som stöd för polisen i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att artificiell intelligens (AI) används i metaversum för att hjälpa polisen att förebygga och bekämpa brott och kontrollera vad som händer i virtuella världar.

Vem

Definitionen och efterlevnaden av de etiska principerna för AI bör fastställas av ett oberoende europeiskt offentligt organ, såsom en författningsdomstol.

Hur

De etiska principer som definierar AI bör likna en konstitution i en demokrati. Denna konstitution kommer att följa etiska principer som definierats demokratiskt (för att förhindra alla risker för att skapa en "storebror" – vi måste förhindra att AI påverkar beteenden). Dessa principer måste vara långsiktiga och får inte stå under direkt inflytande av någon part eller person vid makten.

Motivering

Det är viktigt att AI hjälper polisen och inte ersätter den. Liksom för vår föregående rekommendation är det också viktigt att denna AI finansieras, ägs och förvaltas offentligt. Inget privat företag kan vara ansvarigt. Om vi vill producera det och om vi behöver kunskap från privata företag kan vi anlita dem. De kommer att arbeta strikt baserat på tidigare fastställda etiska principer. AI är användbart för att hjälpa polisen att agera snabbt och är bara ett verktyg bland andra.

Rekommendation 9

ARTIFICIELL INTELLIGENS SOM STÖD FÖR
POLISEN I VIRTUELLA VÄRLDAR



Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter



Ämne: Lärande och utbildning om virtuella världar

Rekommendation 10

Lärarytutbildning om virtuella världar och digitala verktyg

Vad

Vi rekommenderar lärare inom EU att få utbildning om 1) den praktiska användningen av digitala verktyg, 2) risker, säkerhet och etik i virtuella världar och 3) nya undervisningsmöjligheter genom virtuella världar.

Vem

EU riktar sig till medlemsstater och skolor för att förbättra elevernas utbildning.

Hur

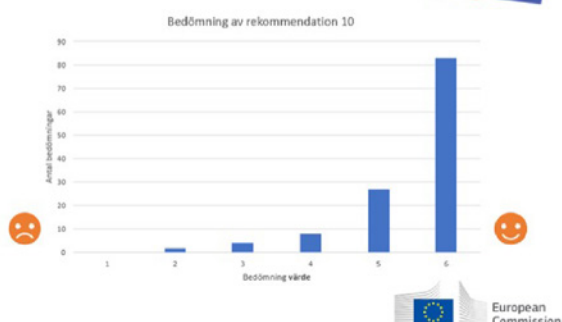
EU bör utfärda kraftfulla riktlinjer där medlemsstaterna uppmanas att inkludera kurser i virtuella världar och digitala verktyg i sina nationella lärarytutbildningar. Lärare bör också få obligatoriska repetitionskurser som skulle leda till ett EU-intyg (enligt modellen för språkintyg). Dessa obligatoriska utbildningstillfällen bör anpassas till alla åldrar och omfatta följande ämnen: etik, säkerhet på nätet, digitala verktyg och undervisningsmöjligheter i virtuella världar. EU bör tillhandahålla medlemsstaterna dessa utbildningsprogram. Dessa verktyg och undervisningsmöjligheter är ett komplement till skolornas läroplaner, inte en ersättning för andra ämnen.

Motivering

Utbildning av lärare innebär att de redan från början kan utbilda sina elever och öka medvetenheten bland ungdomar. Det bidrar också till att minska den digitala klyftan mellan lärare och elever. Vi anser att utbildning om säkert beteende på nätet och säker användning av virtuella världar måste ingå i undervisningen så tidigt som i grundskolan. Därför måste EU uppmuntra medlemsstaterna att inkludera denna lärarytutbildning och erbjuda incitament genom en EU-certifiering. EU bör tillhandahålla utbildningsprogrammet för att få ett standardiserat system.

Rekommendation 10

LÄRARYTUTBILDNING OM VIRTUELLA VÄRLDAR OCH DIGITALA VERKTYG



Rekommendation 11

Fri tillgång till information om digitala verktyg och till virtuella världar för alla EU-medborgare

Vad

Vi rekommenderar att EU garanterar fri och enkel tillgång till relevant information om digitala verktyg och virtuella världar för alla medborgare.

Vem

EU för alla medborgare.

Hur

Vi rekommenderar att man lanserar ett kommunikationssystem genom traditionella medier (tv-reklam, skyltar) och inrättar en särskild plattform. Denna "europeiska virtuella plattform" bör centralisera och standardisera relevant information om digitala verktyg och virtuella världar. Dessa informationskällor måste öka medvetenheten om riskerna med virtuella världar och understryka fördelarna med denna nya teknik.

Motivering

Det är viktigt att EU arbetar för en standardisering av kunskap och tillgång till virtuella världar och digitala verktyg i hela EU. Många medborgare är fortfarande sårbara när de använder dessa plattformar och utsätts för illasinnade personer.

Rekommendation 11

FRI TILLGÅNG TILL INFORMATION OM DIGITALA
VERKTYG OCH TILL VIRTUELLA VÄRLDAR FÖR ALLA EU-
MEDBORGARE



Ämne: Miljö- och klimatomässig hållbarhet

Rekommendation 12

För cirkulära virtuella världar: privatpersoners och företags rättigheter och ansvar

Vad

Vi rekommenderar att man utvecklar medvetandehöjande åtgärder om miljöavtryck och ser till att utrustning för virtuella världar är en del av den cirkulära ekonomin. Lagstiftningen om virtuella världar måste ålägga industriaktörer att producera återvinningsbar/reparerbar utrustning och begränsa problemen med föråldring.

Vem

- Europeiska kommissionen (för att fastställa ramen).
- Medlemsstater/regioner (för att genomföra medvetandehöjande åtgärder).
- EU-medborgare (i alla åldrar eftersom åtgärderna riktas till dem).
- Företag som producerar utrustning för virtuella världar (för att integrera cirkularitetsprinciper i affärsmodellen).

Hur

Mer konkret måste dessa medvetandehöjande åtgärder inledas i skolan. Europeiska kommissionen måste skapa en ram för att ge tillgång till denna information om virtuella världar och göra den mer tillgänglig, så att medlemsstaterna och regionerna genomför dessa utbildningsprogram.

Det kan till exempel vara att inrätta utbildningscentrum som tillhandahåller kurser och utfärdar intyg (efter ett "prov" som för ett körkort) som visar att eleverna är informerade om virtuella världars miljöpåverkan. Människor bör utbildas och de som vill få tillgång till mer information bör ges möjlighet att lära sig mer. Det är därför nödvändigt att se till att informationen är lättillgänglig.

Informationskampanjer kommer alltid att vara användbara, men de måste följas av bindande instrument såsom förordningar. Det är nödvändigt att ge branschaktörerna tid att förbereda sig med en konkret övergångsperiod. Upplysningsåtgärderna bör riktas till konsumenterna, medan bindande lagstiftning bör vara inriktad mot företagen.

Motivering

Europeiska kommissionen bör utveckla åtgärder för att öka medvetenheten om återvinning av metaversumutrustning, men även omfatta hela metaversumlivscykeln. Det är nödvändigt att börja mycket tidigt, från tidig ålder (särskilt i skolan), men även ha åtgärder för äldre. Denna information måste vara individanpassad och anpassad till målgruppen.

Dessa åtgärder bör följas av en enhetlig lagstiftning för att tvinga berörda parter inom industrin att producera återvinningsbara/reparerbara produkter och begränsa produkternas föråldring.

Rekommendation 12

FÖR CIRKULÄRA VIRTUELLA VÄRLDAR:
PRIVATPERSONERS OCH FÖRETAGS RÄTTIGHETER OCH
ANSVAR



Rekommendation 13

Gröna virtuella världar med förnybar och transparent energi

Vad

Vi rekommenderar att man inrättar ett system med påföljder och belöningar för företag som är verksamma i virtuella världar, i syfte att internalisera miljökostnaderna för deras utrustning.

Vem

- Europeiska kommissionen ska utarbeta ett lämpligt regelverk.
- Medlemsstaterna ger ekonomiska incitament för att uppmuntra företag att införa mer hållbara lösningar i sina affärsmodeller.
- Företag som driver datacentraler och lagrar data med anknytning till virtuella världar på EU:s inre marknad bör följa lagstiftningen. De skulle vara det första målet för rekommendationen.

Hur

Kommissionen bör kräva att företag som driver datacentraler och utrustning med anknytning till virtuella världar kompenserar för den energi de använder. Det skulle kunna vara ett liknande system som koldioxidmarknadens, som tvingar företag att betala för de föroreningar de släpper ut. Denna lösning skulle kunna följas av ekonomiska incitament för att uppmuntra företag att bli mer hållbara och energieffektiva. Ett övervakningssystem bör utvecklas för att säkerställa ett effektivt genomförande.

Större transparens bör också skapas: konsumenterna måste kunna känna till miljöavtrycket av sina virtuella världar och göra välgrundade val. Detta kan göras genom ett klassificeringssystem för de produkter som företagen säljer för att mäta hållbarhetsnivån, samt genom ett spårbarhetssystem.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 13

GRÖNA VIRTUELLA VÄRLDAR MED FÖRNYBAR OCH TRANSPARENT ENERGI



Ämne: Hälsoeffekter – forskningsagenda för virtuella världar

Rekommendation 14

Virtuella världar – låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!

Vad

Vi rekommenderar att Europeiska unionen inrättar ett intensivt forskningsprogram om hur virtuella världar påverkar vår hälsa.

Vem

Varje medlemsstat måste inrätta en expertkommitté på nationell nivå i samarbete med ett europeiskt organ. EU-institutionerna och medlemsstaterna bör delta i finansieringen av dessa forskningsprogram.

Oberoende experter från olika kunskapsområden (psykologi, neurologi, kognitiv vetenskap, sociologi osv.) skulle kunna arbeta i nära samarbete med experter som redan arbetar med ämnet inom EU-institutionerna och viktiga aktörer inom den privata sektorn. Detta skulle kunna ske genom en specialiserad europeisk sammanslutning som sammanträder regelbundet.

Hur

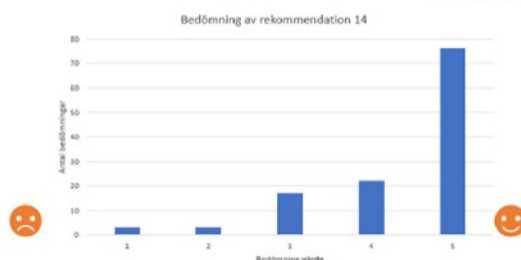
Detta forskningsprogram kommer att behöva växa i takt med utvecklingen av virtuella världar. Det kommer att bli obligatoriskt för industriella aktörer, som ser till att denna teknik kommer ut på marknaden, att samarbeta med programmet. De industriella aktörerna skulle också kunna ha egna forskningsprogram som övervakas och utvärderas av Europeiska unionen. Resultaten måste vara tillgängliga för allmänheten och transparenta.

Motivering

Stöd den här rekommendationen. Vi bör inte upprepa tidigare misstag, utan vi behöver forskning för att förstå hur virtuella världar påverkar vår hälsa.

Rekommendation 14
VIRTUELLA VÄRLDAR, LÅT OSS BYGGA EN SUND
FRAMTID TILLSAMMANS PÅ ETT ANSVARSFULLT SÄTT!

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter



Rekommendation 15

Indikatorer för sunda, inkluderande, transparenta och hållbara virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att man inför indikatorer som kan mäta de sociala, miljömässiga, psykiska och fysiska hälsoeffekterna av användningen av virtuella världar.

Vem

Experter från olika områden skulle använda resultaten från forskningsprogrammen för att utarbeta indikatorer. En expertnämnd skulle utarbeta rekommendationer på grundval av dessa indikatorer, som motsvarar europeiska standarder för yrkesmässig och individuell användning, för att hjälpa EU-institutionerna att omsätta dem i politik.

Europeiska unionens institutioner skulle kunna använda dessa indikatorer för att utarbeta politiska riktlinjer så att medlemsstaterna genomför bestämmelser på nationell nivå för yrkesmässig och individuell användning. Denna politik skulle kunna inspireras av vad som har gjorts på andra politikområden (t.ex. varningar när det gäller tobak, alkohol och narkotika).

Viktiga aktörer inom branschen (t.ex. företag) måste respektera dessa europeiska regler.

Hur

Dessa indikatorer kommer att behöva utvecklas med tiden med hjälp av forskning och genom transparent spridning och öppen tillgång till information. Indikatorena skulle kunna underlätta införandet av certifieringsstandarder som företagen måste följa när de tillhandahåller tjänsterna (med särskild hänsyn till hälsa). Detta är relevant för företag som tillhandahåller verktyg för metaversum och för alla andra företag för att se till att deras arbetstagare kan dra nytta av en säker och professionell användning av virtuella världar.

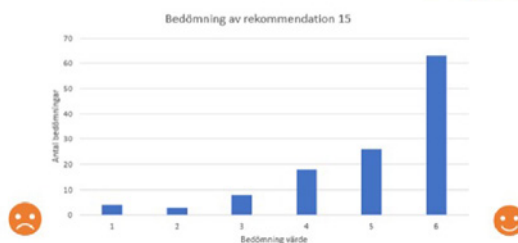
Motivering

Stöd denna rekommendation eftersom läs- och skrivkunnighet och medvetenhet kan rädda oss från de potentiella hot som uppstår till följd av expansionen av virtuella världar.

Rekommendation 15

INDIKATORER FÖR EN SUNDA, INKLUDERANDE,
TRANSPARENTA OCH HÅLLBARA VIRTUELLA VÄRLDAR

Europeiska
medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter



Ämne: Informationsspridning och upplysning

Rekommendation 16

Virtuella världar för utbildning och medvetandehöjande åtgärder – "Du, jag och metaversum"

Vad

Vi rekommenderar riktlinjer för hur man blir en digital medborgare – bra regler för hur man uppträder i virtuella miljöer.

Vem

EU bör utarbeta riktlinjer genom att utse en panel med experter från olika områden, forskare/universitet, företag, regeringar och användare av metaversum. Varje aktör har följande roll:

- EU: inrätta en expertpanel för att ta fram riktlinjer och föra en offentlig debatt om detta, inkludera medborgarna i debatten.
- Nationella myndigheter: det är nödvändigt att se till att riktlinjerna används inom utbildning och att det informeras om dem i allmänhet.
- Forskare/universitet: följ utvecklingen och lämna rekommendationer.
- Företag: följ riktlinjerna för att garantera användarnas säkerhet.
- Användare av metaversum: medborgarna har ansvaret att vara aktiva i debatten och utvecklingen av riktlinjer och politik.

Hur

Riktlinjerna bör bland annat (måste utvecklas) innehålla följande:

- Vad är metaversum och hur det kan användas?
- Hur du inte delar med dig av dina uppgifter (kakor osv.).
- Undvika felaktig information.
- Vilka skyldigheter du har att lämna korrekt information.
- Hur undviker man att skada miljön?
- Vilka rättigheter du har och hur du kan försvara dem (vilka är möjligheterna).
- Möjliga hälsorisker.

Riktlinjerna bör spridas på olika sätt: genom formell utbildning och upplysningskampanjer.

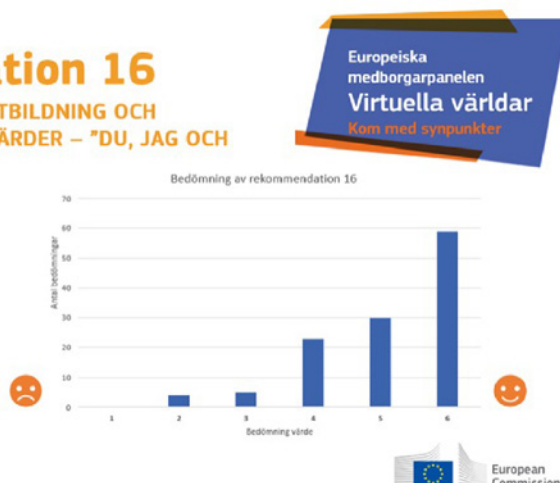
Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 16

VIRTUELLA VÄRLDAR FÖR UTBILDNING OCH
MEDVETANDEHÖJANDE ÅTGÄRDER – "DU, JAG OCH
METAVERSUM"

Genomsnitt
5,1



Rekommendation 17

Mina uppgifter är inte dina uppgifter – ”Rätt uppgifter i rätta händer”

Vad

Vi rekommenderar ”villkor” för företag om hur de garanterar säkerheten för personuppgifter och transparens för medborgarna.

Vem

EU bör ta fram en ram för virtuella världar, dataskydd och transparens.

- EU: bör ta fram en rättsakt som specifikt rör virtuella världar (om de inte redan omfattas).
- Nationella myndigheter: bör genomföra direktivet och förbättra företagens efterlevnad.
- Forskare/universitet: experter på juridik, ekonomi, etik och mänskliga rättigheter bör inkluderas för att ge insikter och synpunkter.
- Företag: bör följa och rätta sig efter de nuvarande och nya ramarna.
- Användare av metaversum: medborgarna bör vara aktiva i debatten och utvecklingen av politiken.

Hur

Vi behöver en EU-rättsakt om vilken typ av personuppgifter som företagen kan samla in och använda och hur de ska informera om vad de gör med dem.

Företagen bör informera människor om detta på ett kort, tydligt och begripligt sätt (tillgängligt för alla). De bör lämna information om följande:

- Vilka uppgifter samlas in.
- Hur och om de kommer att raderas.
- Hur länge kommer de att behålla dem?
- Hur och var uppgifterna bör lagras.
- Flexibilitet när det gäller vilka uppgifter du vill dela med dig av för att använda onlineplattformarna.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 17

MINA UPPGIFTER ÄR INTE DINA UPPGIFTER – ”RÄTT UPPGIFTER I RÄTTA HÄNDER”



Ämne: Digital identitet i virtuella världar

Rekommendation 18

Utbyggnad av digital infrastruktur

Vad

Vi rekommenderar att lika tillgång till digital teknik säkerställs genom genomförandet av en långtgående infrastrukturutvecklingsplan. Denna plan bör inriktas på ekonomiskt överkomlig och tillgänglig utveckling för alla.

Vem

Vi hoppas att alla EU-medborgare i framtiden kommer att ha tillgång till kostnadsfri och god internettillgång från privata företag. Om så inte är fallet, till exempel i landsbygdsområden där det inte är lönsamt för privata företag, bör EU ta initiativet och tillhandahålla en internetanslutning.

Hur

EU måste investera i utbildning av ingenjörer, så vi har rätt och nödvändig arbetskraft för att införa och inrätta internetanslutning för alla. Rekommendationen måste genomföras fullt ut senast 2031, men vi måste också ha vissa delmål på vägen. Till exempel ett mål för när man ska ha tillgång till internet i alla storstäder, i alla utbildningsinstitutioner osv.

Motivering

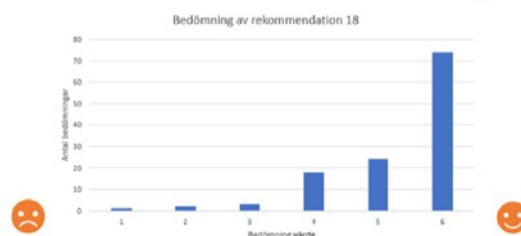
För att skapa en virtuell europeisk värld måste man se till att alla EU-medborgare har lika anslutning. Det behövs därför en utvecklingsplan för digital infrastruktur på EU-nivå.

Den största utmaningen är ansvarsfördelningen mellan EU och medlemsstaterna. Bör EU eller medlemsstaterna finansiera och genomföra denna plan?

Dessutom är det nödvändigt med en stark tidsplan för att omsätta önskemålen i praktiken, så gruppen beslutade att fastställa 2031 som tidsfrist.

Rekommendation 18

UTBYGGNAD AV DIGITAL INFRASTRUKTUR



Rekommendation 19

EU måste utarbeta bestämmelser om digital identitet och om när man ska tillåta och säkra individens rätt att vara anonym

Vad

Det bör finnas en förordning på EU-nivå om när du måste visa din identitet och när du kan vara anonym i den digitala världen. När vi talar om underhållning, fritid eller forskning bör det vara möjligt att vara anonym. När det är viktigt att känna till en persons identitet bör det dock vara obligatoriskt att autentisera sig med en digital identifiering, till exempel vid överföring av pengar, vid användning av statliga tjänster eller vid köp av specifika varor där en licens eller en åldersgräns begärs.

Vem

EU måste genomföra en förordning som är förenlig med globala trender, och tjänsteleverantörerna måste respektera den.

EU bör arbeta på internationell och diplomatisk nivå för att utbyta upplysningar med andra regionala organisationer. Medlemsstaterna måste övervaka denna utveckling och rapportera om potentiella överträdelser.

Hur

Det är svårt att visualisera hur denna viktiga rekommendation kan genomföras. Därför måste EU börja med att stödja forskning på detta område. Medborgarna behöver också utbildning om vad anonymitet innebär och hur våra uppgifter används. Dessutom är det viktigt att det finns vissa konsekvenser/sanktioner om tjänsteleverantörer bryter mot bestämmelserna.

Motivering

Frågan om anonymitet är avgörande för gruppen. Anonymitet är dock en mycket mångfasetterad fråga som måste omsättas i en rad olika situationer. Därför är det nödvändigt med en viss flexibilitet och anpassningsförmåga för att bevara frihet, vänlighet och transparens.

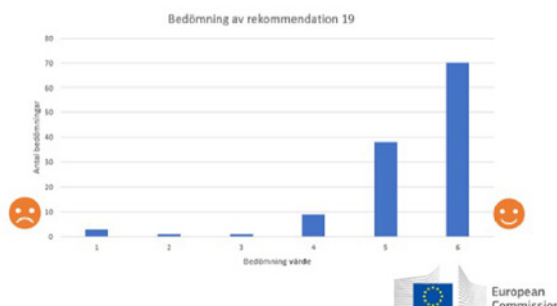
Rekommendation 19

EU MÅSTE UTARBETA BESTÄMMELSER OM DIGITAL IDENTITET OCH OM NÄR MAN SKA TILLÅTA OCH SÄKRA INDIVIDENS RÄTT ATT VARA ANONYM

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter

Genomsnitt

5,4



Ämne: Konnektivitet och tillträde för virtuella världar

Rekommendation 20

Tillgänglighet för alla – ingen får lämnas utanför

Vad

Vi rekommenderar att alla EU-medborgare, tekniskt och förfarandemässigt, ska kunna få tillgång till och utnyttja metaversums möjligheter efter egna behov, önskemål och intressen.

Vem

Vi vill att metaversum utformas genom ett välinformerat samarbete mellan offentliga myndigheter, privata organ och det civila samhället. EU bör ta ansvar för att garantera lika möjligheter för alla EU-medborgare i metaversum.

Hur

Vi behöver institutionella och rättsliga ramar som säkerställer säker användning och skydd av medborgerliga rättigheter.

Tillgänglighet är ett gemensamt ansvar för offentliga myndigheter, privata organ och samhället i stort. De tre aktörerna bör fortsätta att tillsammans undersöka konsekvenserna av metaversum för att upprätthålla lämpliga ramar.

EU bör arbeta för att se till att metaversum utvecklas efter alla medborgares behov (inklusive marginaliserade grupper, minoriteter osv.).

Vi rekommenderar att alla EU-medborgare får tillgång till lämplig kompetens och utrustning för att enkelt kunna använda metaversum.

Alla bör ha frihet att besluta om de vill delta (eller inte) på medborgarplattformar i metaversum, utan risk för utestängning.

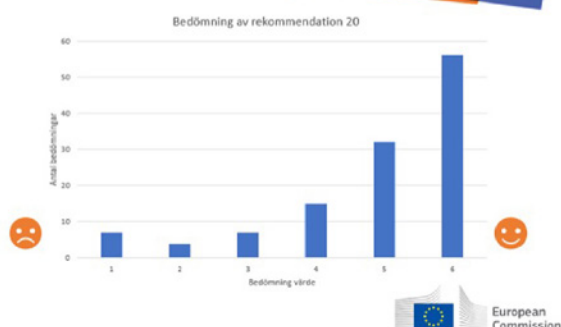
Motivering

Kärnan i denna rekommendation är rättvisa och jämlikhet, grundläggande värden i demokratiska samhällen.

I denna rekommendation beaktas flera aspekter som rör tillgänglighet.

Rekommendation 20

TILLGÄNGLIGHET FÖR ALLA – INGEN FÅR LÄMNAS
UTANFÖR



Rekommendation 21

Rättsliga ramar för transparens och skydd för alla i metaversum – prioritering av utsatta grupper

Vad

Vi rekommenderar tydliga rättsliga ramar som bygger på pågående forskning om säker och positiv användning av metaversum.

Vem

EU:s juridiska experter och teknokrater.

Hur

Ramarna bör garantera skydd för utsatta grupper (barn, äldre, rättslösa) mot manipulation och hot. Dessa ramar bör baseras på de behov av rättsliga bestämmelser som fastställts av arbetsgrupperna.

Ramarna bör innehålla bestämmelser om pågående forskning om de positiva och negativa effekterna av metaversum, inbegripet men inte begränsat till följande:

- Rädsla för beroende.
- Inverkan på hälsan.
- Rädsla för att vissa grupper/regioner lämnas utanför.
- Effekter på arbetsmarknaderna.

Transparens och skydd bör återspeglas i de investeringar som stöds av EU.

Motivering

Skyddet av medborgarna är oerhört viktigt – säkerhet för

- oss själva,
- våra identiteter,
- personer som är utsatta.

Säkerheten måste vara vår prioritering.

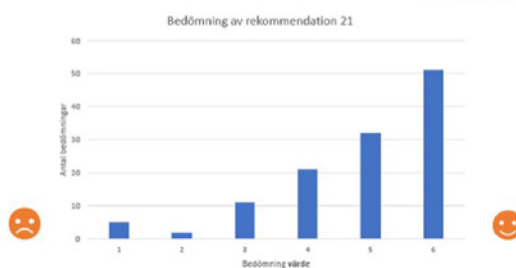
Det är viktigt att alla människors rättigheter skyddas. Särskilt när det gäller utsatta människor. Bra regler minimerar risken för brottslig och skadlig verksamhet i metaversum.

EU:s reglering har potential att föregå med gott exempel.

Rekommendation 21

RÄTTSLIGA RAMAR FÖR TRANSPARENS OCH SKYDD FÖR ALLA I METAVERSUM – PRIORITERING AV UTSATTA GRUPPER

Europeiska medborgarpanelen
Virtuella världar
Kom med synpunkter



Ämne: Internationellt samarbete och normer

Rekommendation 22

EU-märkning/EU-certifikat för tillämpningar i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar EU att införa lättbegripliga och lättillgängliga märkningar/certifieringar för tillämpningar i virtuella världar, för att säkerställa att de är säkra och tillförlitliga.

Vem

EU, i samarbete med intressenter såsom forskare, experter, företag och lokala myndigheter.

Hur

Införa standardiserade märkningar/certifieringar för tillämpningar i virtuella världar i hela EU för att skydda användarna. Genom märkningarna/certifieringarna bör människor informeras om tillämpningens säkerhet och tillförlitlighet.

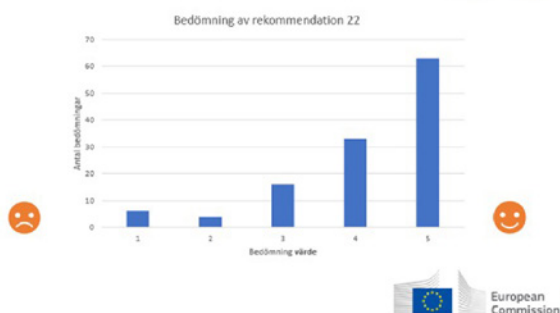
Märkningen/certifieringen bör vara lättbegriplig (t.ex. smileys, bokstäver: A-B-C-D). Det är viktigt att alla användare informeras om märkningen/certifieringen av en tillämpning innan de använder den. Märkningen/certifieringen bör tjäna som vägledning för människor, och människor bör ha frihet att välja om de vill använda tillämpningen eller inte. Vi bör vid behov göra märkningarna/certifieringarna sektorsspecifika.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 22

EU-MÄRKNING/EU-CERTIFIKAT FÖR TILLÄMPNINGAR I VIRTUELLA VÄRLDAR



Rekommendation 23

EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar

Vad

Vi rekommenderar att EU:s medlemsstater förenas för att bli en stark gemensam aktör/pionjär när det gäller att kontrollera, övervaka och reglera virtuella världar, i syfte att upprätthålla våra demokratiska värden och sprida dem till andra länder.

Vem

Europeiska kommissionen i samarbete med berörda parter.

Hur

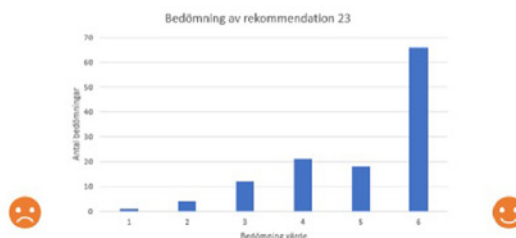
EU bör bli en pionjär genom att fastställa en ram för virtuella världar på grundval av våra demokratiska värden. Genom att skapa en ram som skapar välbefinnande i EU kommer vi att vara en modell för andra regioner och länder. EU bör skapa incitament för att stödja och stimulera hållbarhet och tillväxt. EU bör arbeta tillsammans i enighet för att bli en förebild för andra länder och regioner. Dessutom bör EU undanröja hinder för deltagande i virtuella världar, till exempel genom att skapa tillräcklig och tillförlitlig infrastruktur.

Motivering

Medborgarna lämnade ingen motivering.

Rekommendation 23

EU SOM EN STARK AKTÖR/PIONJÄR I VIRTUELLA VÄRLDAR



3. BEDÖMNING AV REKOMMENDATIONER

Medborgarna bedömde alla rekommendationer på en skala på 1–6. Värdet 1 betyder "Jag instämmer inte/jag stöder inte" rekommendationen och 6 betyder "Jag instämmer starkt/jag stöder helhjärtat".

Nr	REKOMMENDATION	Genomsnitt
1	Arbetsmarknader i Europas virtuella världar	5,0
2	Harmoniserad utbildning för arbete i virtuella världar	5,0
3	Regelbunden översyn av befintliga EU-riktlinjer om virtuella världar	4,8
4	Ekonomiskt stöd till utvecklingen av virtuella världar	4,8
5	Deltagarforum för gemensam utveckling, gemensamma bestämmelser och normer	4,8
6	Företags- och användarcertifiering för virtuella världar	4,8
7	Användarvänlig "hallway" eller "gate" i metaversum för att välja utvald dataanvändning	5,0
8	En polismyndighet som ska agera och skydda i virtuella världar	4,8
9	Artificiell intelligens som stöd för polisen i virtuella världar	4,1
10	Läroutbildning om virtuella världar och digitala verktyg	5,5
11	Fri tillgång till information om digitala verktyg och till virtuella världar för alla EU-medborgare	5,3
12	För cirkulära virtuella världar: privatpersoners och företags rättigheter och ansvar	4,8
13	Gröna virtuella världar med förnybar och transparent energi	4,8
14	Virtuella världar – låt oss bygga en sund framtid tillsammans på ett ansvarsfullt sätt!	5,3
15	Indikatorer för sunda, inkluderande, transparenta och hållbara virtuella världar	5,0
16	Virtuella världar för utbildning och medvetandehöjande åtgärder – "Du, jag och metaversum"	5,1
17	Mina uppgifter är inte dina uppgifter – "Rätt uppgifter i rätta händer"	5,3
18	Utbyggnad av digital infrastruktur	5,3
19	EU måste utarbeta bestämmelser om digital identitet och om när man ska tillåta och säkra individens rätt att vara anonym	5,4
20	Tillgänglighet för alla – ingen får lämnas utanför	4,9
21	Rättsliga ramar för transparens och skydd för alla i metaversum – prioritering av utsatta grupper	4,9
22	EU-märkning/EU-certifikat för tillämpningar i virtuella världar	5,2
23	EU som en stark aktör/pionjär i virtuella världar	5,0

KONTAKTA EU

Besök

Det finns hundratals Europa direkt-kontor i hela EU. Hitta ditt närmaste kontor på nätet (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_sv).

Ring eller skriv

Tjänsten Europa direkt svarar på dina frågor om EU. Kontakta tjänsten på något av följande sätt:

- Ring det avgiftsfria telefonnumret 00 800 6 7 8 9 10 11 (en del operatörer kan ta betalt för samtalet).
- Ring telefonnumret +32 22999696.
- Skriv via formuläret på nätet (european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_sv).

EU-INFORMATION

På nätet

På webbplatsen Europa finns det information om EU på alla officiella EU-språk (european-union.europa.eu).

EU-publikationer

Läs eller beställ EU-publikationer på nätet (op.europa.eu/sv/publications). Om du behöver flera kopior av en gratispublikation kan du kontakta Europa direkt eller ditt lokala dokumentationscentrum (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_sv).

EU-lagstiftning och andra rättsliga handlingar

Rättsliga handlingar från EU, inklusive all EU-lagstiftning sedan 1951, finns på alla officiella EU-språk på EUR-Lex (eur-lex.europa.eu).

Öppna EU-data

Portalen data.europa.eu ger tillgång till öppna datamängder från EU:s institutioner, organ och byråer. De kan laddas ned och användas fritt för kommersiella och andra ändamål. Portalen ger också tillgång till en stor mängd data från EU-länderna.



Europeiska unionens
publikationsbyrå

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06567-9
ISBN 978-92-68-06593-8

doi:10.2775/786257
doi:10.2775/698542

NA-09-23-365-SV-C
NA-09-23-365-SV-N