C/2024/5723

17.10.2024

P9_TA(2024)0032

Virtuelle verdener – muligheder, risici og politiske konsekvenser for det indre marked

Europa-Parlamentets beslutning af 17. januar 2024 om virtuelle verdener – muligheder, risici og politiske konsekvenser for det indre marked (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Europa-Parlamentet,

— der henviser til artikel 24 i EU's charter om grundlæggende rettigheder og De Forenede Nationers konvention om barnets rettigheder, som uddybet i generel bemærkning nr. 25 vedrørende barnets rettigheder i forbindelse med det digitale miljø,

— der henviser til forretningsordenens artikel 54,

— der henviser til udtalelse fra Kultur- og Uddannelsesudvalget,

— der henviser til betænkning fra Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse (A9-0397/2023),

A. der henviser til, at verden gennemgår en hidtil uset omstilling, der er præget af digitalisering, og som medfører gennemgribende forandringer på alle områder af vores økonomiske, politiske og sociale liv;

B. der henviser til, at digitalisering giver et væld af muligheder på områder som medicin, kultur, uddannelse, økonomi, sikkerhed og retshåndhævelse, og har potentiale til at bidrage til at løse globale problemer i forbindelse med fattigdom og ulighed, bæredygtighed samt demokratisere processer og adgang til uddannelse og viden; der henviser til, at den også giver nye muligheder for at fremme omstillingsprocessen hen imod mere bæredygtige og retfærdige samfund, hvis den ledes i den rigtige retning af passende politikker; der henviser til, at det stadig kræver betydelige investeringer at afhjælpe den digitale kløft, som i øjeblikket berører 46 % af europæerne;

C. der henviser til, at den digitale omstilling også indebærer betydelige udfordringer, som måske kan få os til at revidere de begreber og normer, der hidtil har understøttet vores økonomi og sociale fremskridt og samtidig holdt vores grundlæggende kerneprincipper og værdier såsom kulturpolitikker og lovgivning om ophavsret intakte; der henviser til, at der er konstateret overdreven markedskoncentration i den digitale økonomi; der henviser til behovet for at mindske den teknologiske afhængighed af landene uden for EU ved at bevæge sig i retning af en europæisk tilgang til virtuelle verdener, der omfatter både større og mindre aktører på de forskellige niveauer i værdikæden;

D. der henviser til, at bevidstheden i EU om både potentialet i nye teknologier og de udfordringer, som digitale giganters akkumulering af magt udgør, har udløst behovet for at genetablere lige konkurrencevilkår på det digitale marked, hvilket har ført til politiske og lovgivningsmæssige tiltag; der henviser til, at EU-institutionerne har gjort den grønne og den digitale omstilling til et prioriteret indsatsområde og politikudformning ved at fastsætte regler i overensstemmelse med EU's værdier, principperne om lighed og fair konkurrence og de grundlæggende rettigheder, samtidig med at strategisk autonomi og uafhængighed sikres;

E. der henviser til, at overgangen til web 4.0 og udviklingen af virtuelle verdener måske kan være en væsentlig del af digitaliseringens fremtid og måske kan være en af de væsentlige potentielle byggesten for fuldførelsen af det digitale indre marked; mener, at digitalisering, som er en integreret del af web 4.0, bør integreres harmonisk i det digitale indre marked uden at skabe hindringer; anerkender, at virtuelle verdener kan supplere den virkelige verden som et yderligere redskab, men at de ikke bør erstatte den og ikke bør føre til udelukkelse af forbrugere;

F. der henviser til, at virtuelle verdener udgør betydelige risici på forskellige områder såsom mental sundhed, konkurrence, databeskyttelse og forbrugerbeskyttelse, herunder for sårbare grupper såsom mindreårige, ældre og personer med handicap; der henviser til, at der også er behov for yderligere forskning på dette område; der henviser til, at virtuelle verdener også frembyder mangesidede udfordringer, der omfatter, men ikke er begrænset til, brugergenereret indhold, intellektuelle ejendomsrettigheder, cybersikkerhedsforanstaltninger og grundlæggende menneskerettigheder; der henviser til, at erfaringerne fra virtuelle verdener kan udgøre en udfordring for kvinder; der henviser til, at én ud af ti kvinder ifølge Det Europæiske Institut for Ligestilling mellem Mænd og Kvinder (EIGE) har oplevet en form for cybervold, efter at de var fyldt 15 år; der henviser til, at FN's særlige rapportør om vold mod kvinder har udtalt, at nye teknologier uundgåeligt vil medføre forskellige og nye former for onlinevold mod kvinder; mener, at ubalancen mellem onlineforbrugeren og den erhvervsdrivende kan blive forværret i virtuelle verdener; understreger, at teknologier ikke må udformes til at manipulere forbrugernes adfærd; bemærker det stadig større antal og den stadig bredere vifte af produkter, herunder finansielle produkter, der er forbundet med de virtuelle verdener, såsom køb af virtuelle aktiver, avatarer og andet; understreger behovet for målrettede undersøgelser og en udvidet høring af eksperter på forskellige områder, lige fra økonomi til psykologi og neurospecialister, med henblik på at udarbejde en formålstjenlig lovgivningsmæssig ramme; glæder sig over industriens arbejde i denne henseende, men understreger samtidig, at der kan gøres mere;

Generelle principper

1. glæder sig over Kommissionens meddelelse af 11. juli 2023 med titlen »EU-initiativ om web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring i den næste teknologiske omstilling« (COM(2023)0442); understreger, at enhver strategi skal være bæredygtig og menneskecentreret, samtidig med at Den Europæiske Unions værdier beskyttes;

2. bemærker de udfordringer, der er forbundet med manglen på en universelt anerkendt eller aftalt definition af virtuelle verdener, hvilket også fører til manglende politisk koordinering på nationalt plan og derover; anerkender Kommissionens bestræbelser på at definere virtuelle verdener på en måde, der er tilpasset konsensuskarakteristika såsom immersivitet, synkronisme og persistens;

3. understreger nødvendigheden af at skelne klart mellem de eksisterende digitale instrumenter og andre mulige nye teknologier baseret på forskning, stærke videnskabelige undersøgelser og tekniske karakteristika, samtidig med at behovet for standardisering af sektoren undersøges;

Det indre marked og forbrugerbeskyttelse

4. bemærker, at selv om Kommissionens meddelelse endnu ikke angiver behovet for en præcis lovgivningsmæssig indsats, er det ikke desto mindre vigtigt at foretage en omhyggelig vurdering af alle spørgsmål i forbindelse med udviklingen af virtuelle verdener og den reelle dækning af dem i gældende lovgivning; understreger, at et ægte digitalt indre marked kan bidrage afgørende til udviklingen af virtuelle verdener og styrke EU's evne til at konkurrere på globalt niveau; mener, at en klar, omfattende lovgivningsmæssig ramme er af afgørende betydning, navnlig når teknologien er moden hertil, for at sikre lige vilkår, der udnytter det fulde potentiale i virtuelle verdener og muliggør deres økonomiske vækst;

5. glæder sig over den seneste lovgivningsmæssige udvikling i denne henseende, såsom forordningen om digitale tjenester (forordning (EU) 2022/2065 ([1])), forordningen om digitale markeder (forordning (EU) 2022/1925 ([2])) og dataforordningen (2022/0047(COD)), som nu bliver godkendt af Rådet og Europa-Parlamentet; noterer sig også forslaget til en retsakt om kunstig intelligens (AI) og en retsakt om cyberrobusthed og de igangværende forhandlinger herom; mener, at Kommissionen bør foretage regelmæssige kontroller af, om den lovgivningsmæssige ramme for det digitale indre marked er tilstrækkelig og sammenhængende, for at imødegå nye muligheder, risici eller andre spørgsmål, der kan opstå i virtuelle verdener, og om nødvendigt fremsætte lovgivningsforslag; mener, at resultatet af sådanne kontroller bør offentliggøres;

6. hilser Kommissionens tilsagn om at følge udviklingen af virtuelle verdener velkommen; opfordrer Kommissionen til at udarbejde en rapport om dette emne hvert andet år og fremsende den til Parlamentet og Rådet; anmoder Kommissionen om at være opmærksom på muligheden for, at der kan opstå problemer i web 4.0, der allerede findes i web 3.0, såsom udbredelsen af falske nyheder, spredning af ulovligt indhold, digitalt identitetstyveri, cyberkriminalitet, krænkelse af intellektuelle ejendomsrettigheder, cyberterrorisme, misbrug af personoplysninger, manipulerende, adfærdsmæssigt eller afhængighedsskabende design af digitale tjenester, svig, terrorrelateret onlineindhold, seksuelt misbrug af mindreårige og cybermobning, og til at overveje relevante eksisterende lovgivning, såsom retsakten om digitale tjenester, og kommende lovgivning, der har til formål at løse disse spørgsmål;

7. påpeger det væsentlige økonomiske potentiale i virtuelle verdener og det stigende behov for investeringer i den nødvendige infrastruktur og i den dertil knyttede forskning, innovation og omskoling og opkvalificering; understreger, at sådanne investeringers samlede omkostninger bør stræbe efter at have en neutral indvirkning på de endelige priser for forbrugerne; anerkender behovet for at øge de tilgængelige ressourcer på EU-plan for at nå disse mål; fremhæver den rolle, som virtual reality (VR), augmented reality (AR) og mixed reality (XR) spiller som afgørende teknologier for udvikling og vækst i virtuelle verdener og som kan give brugerne immersive og interaktive oplevelser, samtidig med at det bemærkes, at industrielle applikationer og forbrugeranvendelse udgør forskellige udfordringer og kræver differentierede tilgange; bemærker også, at udviklingen af visse AI-modeller såsom generativ AI kan spille en afgørende rolle, når det gælder om at skabe og berige virtuelle miljøer; opfordrer i denne forbindelse Kommissionen til også nøje at overvåge den hurtige udvikling af denne teknologi og dens indvirkning på det digitale økosystem;

8. peger også på den potentielt positive indvirkning, som denne udvikling kan have på beskæftigelsen, herunder skabelsen af nye job på områder såsom arkitektur i den virtuelle verden eller skabelse af indhold; understreger nødvendigheden af at investere i omskolingsinitiativer for at uddanne den eksisterende arbejdsstyrke i EU, idet der lægges særlig vægt på underrepræsenterede grupper i denne sektor; fremhæver betydningen af at investere i og fremme udviklingen af passende færdigheder for at sikre udbuddet af talentfulde og kvalificerede arbejdstagere, der er egnede til disse job i EU, samt af at skabe attraktive betingelser for at fastholde EU's talenter, tiltrække udenlandske talenter og fremme iværksætteri og innovation på EU's område;

([1]) Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2022/2065 af 19. oktober 2022 om et indre marked for digitale tjenester og om ændring af direktiv 2000/31/EF (forordningen om digitale tjenester) (EUT L 277 af 27.10.2022, s. 1).

([2]) Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2022/1925 af 14. september 2022 om åbne og fair markeder i den digitale sektor og om ændring af direktiv (EU) 2019/1937 og (EU) 2020/1828 (forordningen om digitale markeder) (EUT L 265 af 12.10.2022, s. 1).

9. påpeger de nye teknologiers og produkters både positive og negative potentielle indvirkning på forbrugerne, på deres sundhed og på deres sociale og økonomiske liv; fremhæver de virtuelle verdeners potentiale i industriel og erhvervsmæssig sammenhæng, navnlig med henblik på uddannelse og fremstilling af prototyper, samtidig med at de bredere indvirkninger på arbejdstagerne anerkendes; understreger nødvendigheden af at sikre overholdelsen af arbejdstagernes rettigheder og et højt beskyttelsesniveau for arbejdstagerne;

10. minder om, at selv om de fleste virksomheder, der står i spidsen for udviklingen af virtuelle verdener, er etableret uden for EU, findes der et dynamisk økosystem i udvikling inden for EU; understreger behovet for, at EU tager føringen med hensyn til at forme virtuelle verdener som økosystemer, der respekterer og fremmer EU's værdier, grundlæggende rettigheder og det højeste niveau af forbrugerbeskyttelse; påpeger betydningen af at fremme lige vilkår, der sætter gang i udvidelsen af europæiske små og mellemstore virksomheder og fremkomsten af konkurrencedygtige europæiske virksomheder samt decentraliserede og interoperable økosystemer;

11. understreger nødvendigheden af at skabe en passende politisk ramme og deltage i internationale dialoger, bl.a. med ligesindede lande uden for EU, om koordinerede tilgange til virtuelle verdener; understreger betydningen af at øge de europæiske borgeres bevidsthed om ansvarlig brug af disse digitale områder;

12. anerkender, at flere virtuelle verdener er blevet udviklet af forskellige virksomheder, fordi der mangler åbne og fælles standarder, forskrifter og interoperable platforme; understreger, at disse virtuelle verdener i øjeblikket udvikles af et begrænset antal virksomheder, der har de nødvendige ressourcer og midler til at udvikle dem; mener, at interoperabilitet og åbne standarder kan bidrage til at forebygge quasimonopoler eller misbrug af dominerende stilling til skade for forbrugerne og de europæiske virksomheder, navnlig SMV'erne;

13. glæder sig over Kommissionens tilsagn om at samarbejde med eksisterende institutioner for internetforvaltning med flere interessenter med henblik på at udvikle fælles forvaltningsstandarder og regler; opfordrer Kommissionen til at støtte igangværende initiativer med deltagelse af flere interessenter, der i øjeblikket udvikler standarder, herunder dem fra forbruger-organisationer og andre civilsamfundsorganisationer; anbefaler et totalstudie af interoperable virtuelle verdener; fremhæver det potentiale, som oprettelsen af europæiske dataområder udgør i forbindelse med udviklingen af virtuelle verdener;

14. understreger behovet for at sikre, at virtuelle verdener er åbne, inkluderende og tilgængelige, hvilket bidrager til øget deltagelse af personer med handicap i det nye digitale miljø; påpeger, at virtuelle verdener har potentiale til at øge handicappedes deltagelse i forskellige aktiviteter såsom virtuel turisme; advarer om de potentielle udfordringer, som brugere med handicap vil stå over for med hensyn til at interagere med virtuelle verdener som følge af utilstrækkelige tilgængelighedsfunktioner eller design, der ikke tager højde for deres specifikke behov; opfordrer Kommissionen til at overvåge det europæiske tilgængelighedsdirektivs ([3]) og direktivet om webtilgængeligheds ([4]) evne til at sikre tilgængelighed i virtuelle verdener; understreger ligeledes behovet for at anerkende børns særlige behov og rettigheder;

15. mener, at debatten om behovet for at identificere brugere i virtuelle verdener bør være et prioriteret område i udviklingen af virtuelle verdener, og at der bør gøres grundige overvejelser om den mulige udformning af dette digitale miljø, idet der tages hensyn til, at anonymitet i nogle tilfælde kan være at foretrække; påpeger, at anonymitet i det digitale miljø altid er mulig under et brugernavn (alias), og opfordrer Kommissionen til at vurdere den potentielle anvendelse af den europæiske digitale identitet (eID) og tegnebog i virtuelle verdener;

16. gentager vigtigheden af at beskytte brugernes personoplysninger og privatliv; påpeger, at den generelle forordning om databeskyttelse ([5]) måske ikke er tilstrækkelig til at tackle alle de udfordringer, der er forbundet med databeskyttelse i indbyrdes forbundne virtuelle verdener; opfordrer, samtidig med at der sikres et innovationsvenligt miljø, til, at der lægges særlig vægt på de databeskyttelsesmæssige konsekvenser af brugergenereret indhold samt på behandlingen af følsomme data såsom biometriske og adfærdsmæssige data, følelsesmæssige reaktioner og haptisk information;

17. understreger, at deltagelse i den virtuelle verden er frivillig og opfordrer Kommissionen til at overveje at indføre retten til permanent sletning, så forbrugerne kan anmode om at få deres data og profil slettet fra alle applikationer, onlinespil og virtuelle miljøer;

([3]) Europa-Parlamentets og Rådets direktiv (EU) 2019/882 af 17. april 2019 om tilgængelighedskrav for produkter og tjenester (EUT L 151 af 7.6.2019, s. 70).

([4]) Europa-Parlamentets og Rådets direktiv (EU) 2016/2102 af 26. oktober 2016 om tilgængeligheden af offentlige organers websteder og mobilapplikationer (EUT L 327 af 2.12.2016, s. 1).

([5]) Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2016/679 af 27. april 2016 om beskyttelse af fysiske personer i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger og om ophævelse af direktiv 95/46/EF (den generelle forordning om databeskyttelse) (EUT L 119 af 4.5.2016, s. 1).

18. mener, at der bør lægges særlig vægt på afhængighedsskabende design og mørke mønstre i disse virtuelle miljøer; advarer om de potentielle sundhedsproblemer, der kan opstå som følge af interaktionen med virtuelle verdener, såsom afhængighed, cybersygdom eller forstyrrelser i søvnmønstre; understreger mindreåriges og unges særlige sårbarhed over for disse sundhedsproblemer, herunder potentielle konsekvenser for deres kognitive udvikling, og understreger behovet for alderssvarende design og forældrekontrolforanstaltninger for at beskytte dem; mener også, at der er behov for forskning i virkningen af teknologier, der indebærer direkte og permanente ændringer af kroppen;

19. minder om de virtuelle verdeners potentiale til og immersive uddannelse i at fremme børns rettigheder online, når det gælder deres uddannelse, muligheder, inddragelse og leg, og at det kan tilbyde unikke erfaringer, der kan hjælpe mindreårige med at udvikle deres lyst til læring f.eks. ved læring gennem leg; bemærker, at dette engagement kan hjælpe dem med at udvikle færdigheder inden for samarbejde, kommunikation, kritisk tænkning, innovation og tillid; understreger muligheden for at håndtere EU's kvalifikationskløft og uddanne fremtidige talenter; understreger nødvendigheden af uddannelsesprogrammer til at hjælpe børn og unge med at tilpasse sig den teknologiske udvikling og med at få en sund og afbalanceret tilgang, hvor de kombinerer den traditionelle sociale interaktion med den tid, de bruger i det virtuelle miljø, idet man også giver forældrene de nødvendige værktøjer til at føre tilsyn og træffe informerede beslutninger, når de giver deres børn adgang til eller inddrager dem i det virtuelle miljø;

20. bemærker behovet for forskning i konsekvenserne af virtual reality og andre teknologier for kognitiv og adfærdsmæssig udvikling; understreger de mulige risici i forbindelse med en tidlig eksponering og overdreven skærmtid, som vil kunne påvirke deres trivsel og deres gode kognitive, fysiske, psykiske og sociale udvikling; insisterer på, at der gennemføres oplysningskampagner om ansvarlig brug af skærme; fremhæver behovet for passende uddannelse af undervisere for at sikre, at de har de nødvendige digitale evner og færdigheder; opfordrer Kommissionen til at fremme initiativer, hvor universiteter, ingeniørskoler og aktører i branchen går sammen om at vurdere manglen på færdigheder, udvikle køreplaner i fællesskab og styrke et offentligt-privat samarbejde til gavn for EU's unge; understreger betydningen af at udvide det højeste beskyttelsesniveau for mindreårige i andre offline- og onlinemiljøer til virtuelle verdener mod forskellige risici, herunder, men ikke begrænset til, misbrug, chikane, mobning og udsættelse for voldeligt, sexistisk, racistisk eller pornografisk indhold; understreger behovet for at anerkende børns specifikke behov, sårbarheder og rettigheder i virtuelle verdener; understreger betydningen af at udforme og drive onlinetjenester og -produkter, der primært tilgås af børn, og som er sikre for børn via designet og standardindstillingerne;

21. bemærker, at virtuelle verdener vil generere billeder, grafik og video i høj opløsning for at muliggøre immersive brugeroplevelser, der ydermere kræver højtydende infrastruktur; bemærker, at navnlig næste generations mobilnet samt effektive wi-fi-forbindelser, såsom wi-fi 6, med lav latenstid og høj båndbredde samt teknologier som edge computing vil være afgørende; minder om Den Europæiske Revisionsrets beretning fra januar 2022, der anslår de samlede omkostninger til udrulning af 5G i alle EU's medlemsstater til mellem 281 og 391 mia. EUR i 2025, herunder opførelse af ny 5G-infrastruktur og modernisering af eksisterende infrastruktur;

22. bemærker med bekymring, at den stadig større brug af virtuelle verdener også kunne udelukke visse befolkningsgrupper, der mangler grundlæggende færdigheder eller ressourcer for at kunne deltage i dette miljø, men også personer, der bor i landdistrikter og afsidesliggende områder, såsom regioner i den yderste periferi; understreger, at fremme af digitale færdigheder og en prisoverkommelig internetadgang af høj kvalitet er en forudsætning for enhver EU-ramme for virtuelle verdener; opfordrer Kommissionen til at foretage en evidensbaseret vurdering af, hvordan det sikres, at den nødvendige infrastruktur og det udstyr, der er nødvendigt for at støtte udviklingen og driften af virtuelle verdener, og overgangen fra web 3.0 til web 4.0 leveres til forbrugerne, herunder i fjerntliggende områder og lavindkomsthusstande; fremhæver, at et ægte indre marked for telekommunikation er afgørende i denne henseende; advarer om farerne ved finansielle transaktioner, der involverer kryptovalutaer, navnlig svig og svindel, som kan blive forværret i virtuelle verdener; minder også om, at den uigenkaldelige karakter af mange kryptovalutatransaktioner også betyder nye kanaler for parallelløkonomien, hvor ofre for svig kun har ringe eller slet ingen mulighed for at inddrive tabte midler; glæder sig over forordningen om Den Europæiske Unions markeder for kryptoaktiver (MiCA) ([6]), der har til formål at etablere en retlig ramme for kryptovalutaer og digitale aktiver;

Bæredygtighed

23. påpeger, at produktionen af det udstyr, der er nødvendigt for at få adgang til virtuelle verdener, kræver ressourcer såsom sjældne jordarter og andre mineralske råstoffer; glæder sig i denne forbindelse over fremlæggelsen af Kommissionens forslag til en forordning om fastlæggelse af en ramme for at sikre en sikker og bæredygtig forsyning med kritiske råstoffer (COM(2023)0160);

24. bemærker de virtuelle verdeners og web 4.0's potentiale til at yde et positivt bidrag til bekæmpelsen af klimaændringer og til miljømæssig bæredygtighed, f.eks. ved at lette fjernarbejde og dermed reducere transporttid og dermed forbundne CO_2-emissioner; bemærker, at netværksinfrastrukturer, der muliggør digitale løsninger og nye forretningsmodeller, spiller en afgørende rolle;

([6]) EUT L 150 af 9.6.2023, s. 40.

25. mener, at udviklingen og udbredelsen af virtuelle verdener bør tage hensyn til indvirkningen på miljøet; fremhæver vigtigheden af at øge forbrugernes bevidsthed om disse nye teknologiers miljøpåvirkning og bæredygtighed, herunder elektronisk affald; bemærker, at store datacentres elforbrug ifølge Det Internationale Energiagentur i øjeblikket tegner sig for 1-1,5 % af det globale elforbrug, og påpeger, at datacentrenes elforbrug kan stige i tilfælde af en storstilet indførelse af virtuelle verdeners teknologier; minder om behovet for at udnytte, fremskynde og tilskynde teknologiske fremskridt med henblik på at reducere energiforbruget og miljøaftrykket fra aktiviteter i forbindelse med produktion, anvendelse og udvikling af virtuelle verdener såsom avancerede genanvendelsesteknikker og vedvarende energikilder;

°
° °

26. pålægger sin formand at sende denne beslutning til Kommissionen, Rådet og medlemsstaternes regeringer og parlamenter.