Europeiska unionens
officiella tidning

SV
C-serien

C/2024/5723

17.10.2024

P9_TA(2024)0032

Virtuella världar: möjligheter, risker och politiska konsekvenser för den inre marknaden

Europaparlamentets resolution av den 17 januari 2024 om virtuella världar: möjligheter, risker och politiska konsekvenser för den inre marknaden (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Europaparlamentet utfärdar denna resolution,

— med beaktande av artikel 24 i EU-stadgan om de grundläggande rättigheterna och Förenta Nationernas konvention om barnets rättigheter, som tas upp i FN:s allmänna kommentar nr 25 om barns rättigheter i den digitala miljön,

— med beaktande av artikel 54 i arbetsordningen,

— med beaktande av yttrandet från utskottet för kultur och utbildning,

— med beaktande av betänkandet från utskottet för den inre marknaden och konsumentskydd (A9-0397/2023), och av följande skäl:

A. Världen genomgår en exempellös omställning som präglas av digitalisering och som innebär djupgående förändringar på alla områden i vårt ekonomiska, politiska och sociala liv.

B. Digitaliseringen skapar en mängd möjligheter på områden såsom medicin, kultur, utbildning, ekonomi, säkerhet och brottsbekämpning och har potential att bidra till att lösa globala problem som rör fattigdom och ojämlikhet, hållbarhet samt att demokratisera processer och tillgången till utbildning och kunskap. Den skapar också nya möjligheter att främja omställningen till mer hållbara och rättvisa samhällen, om den leds i rätt riktning med hjälp av lämplig politik. Att ta itu med den digitala klyftan, som i nuläget berör 46 % av Europas invånare, kräver fortsatt betydande investeringar.

C. Den digitala omställningen medför också betydande utmaningar som kan få oss att ompröva de begrepp och normer som hittills har legat till grund för vår ekonomiska tillväxt och våra sociala framsteg, samtidigt som vi står fast vid våra grundläggande principer och värden, t.ex. när det gäller kulturpolitik och upphovsrättslagstiftning. Överdriven marknadskoncentration har konstaterats i den digitala ekonomin. Europaparlamentet understryker behovet av att minska det tekniska beroendet av länder utanför EU genom att övergå till en europeisk strategi för virtuella världar, inbegripet både större och mindre aktörer på olika nivåer i värdekedjan.

D. Medvetenheten i EU om både potentialen hos ny teknik och utmaningarna med ansamlingen av makt hos digitala jättar har skapat ett behov av att återinföra likvärdiga förutsättningar på den digitala marknaden, vilket har lett till politiska åtgärder och lagstiftningsåtgärder. EU-institutionerna har gjort den gröna och digitala omställningen till ett prioriterat åtgärds- och politikområde genom att fastställa regler i linje med EU:s värden, principer om rättvisa, rättvis konkurrens och grundläggande rättigheter, samtidigt som strategisk självständighet och oberoende säkerställs.

E. Övergången till webb 4.0 och utvecklingen av virtuella världar kan bli en väsentlig del av framtidens digitalisering och en av de viktigaste potentiella byggstenarna för att fullborda den digitala inre marknaden. Europaparlamentet anser att digitaliseringen, som hör samman med webb 4.0, på ett harmoniskt sätt bör integreras i den digitala inre marknaden utan att skapa hinder. Parlamentet konstaterar att virtuella världar visserligen kan komplettera verkligheten som ett ytterligare verktyg, men att de inte bör ersätta verkligheten och inte heller leda till att konsumenter utestängs.

F. Virtuella världar utgör betydande risker på olika områden, exempelvis psykisk hälsa, konkurrens, dataskydd och konsumentskydd, även för utsatta grupper som minderåriga, äldre och personer med funktionsnedsättning. Det behövs också ytterligare forskning på detta område. Virtuella världar innebär också mångfasetterade utmaningar, inbegripet men inte begränsat till användargenererat innehåll, immateriella rättigheter, cybersäkerhetsåtgärder och grundläggande mänskliga rättigheter. Det kan vara svårt för kvinnor att ta del av virtuella världar. Enligt Europeiska jämställdhetsinstitutet (EIGE) har en av tio kvinnor utsatts för någon form av nätvåld sedan 15 års ålder. FN:s särskilda rapportör om våld mot kvinnor har förklarat att ny teknik oundvikligen kommer att ge upphov till olika och nya yttringar av nätvåld mot kvinnor. Europaparlamentet anser att obalansen mellan konsumenter och näringsidkare på nätet kan förvärras i virtuella världar. Parlamentet understryker att tekniken inte får utformas för att manipulera konsumentbeteenden. Parlamentet noterar det ökande antalet och mångfalden av produkter, inbegripet finansiella produkter med koppling till virtuella världar, däribland köp av virtuella tillgångar, avatarer och liknande. Parlamentet understryker behovet av riktade studier och omfattande samråd med experter på olika områden, från ekonomi till psykologi och neurologi, för att utveckla en rättslig ram som är ändamålsenlig. Parlamentet välkomnar branschens insatser i detta avseende men understryker att mer kan göras.

Allmänna principer

1. Europaparlamentet välkomnar kommissionens meddelande *Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning* (COM(2023)0442) av den 11 juli 2023. Parlamentet understryker att alla strategier måste vara hållbara och människocentrerade och samtidigt skydda Europeiska unionens värden.

2. Europaparlamentet noterar att avsaknaden av en allmänt erkänd eller överenskommen definition av virtuella världar är ett problem som också leder till bristande politisk samordning på nationell och internationell nivå. Parlamentet är medvetet om kommissionens insatser för att definiera virtuella världar på ett sätt som är anpassat till allmänt vedertagna kännetecken såsom immersivitet, synkronicitet och persistens.

3. Europaparlamentet understryker behovet av att tydligt särskilja mellan befintliga digitala instrument och annan potentiell ny teknik, med utgångspunkt i vetenskap, vetenskapliga studier av god kvalitet och tekniska särdrag, samt utforska behovet av standardisering inom sektorn.

Inre marknaden och konsumentskydd

4. Europaparlamentet konstaterar att det är viktigt att göra en noggrann bedömning av alla frågor som rör utvecklingen av virtuella världar och i vilken utsträckning dessa faktiskt omfattas av befintlig lagstiftning, även om behovet av grundliga lagstiftningsåtgärder ännu inte har tagits upp i kommissionens meddelande. Parlamentet understryker att en verklig digital inre marknad på ett avgörande sätt kan bidra till utvecklingen av virtuella världar och stärka EU:s förmåga att konkurrera globalt. Parlamentet anser att ett tydligt och heltäckande regelverk är av avgörande betydelse, särskilt när tekniken är mogen, för att säkerställa likvärdiga förutsättningar och på så sätt tillvarata de virtuella världarnas fulla potential och möjliggöra ökad ekonomisk lönsamhet.

5. Europaparlamentet välkomnar den senaste lagstiftningsmässiga utvecklingen i detta avseende, såsom rättsakten om digitala tjänster (förordning (EU) 2022/2065 ([1])), rättsakten om digitala marknader (förordning (EU) 2022/1925 ([2])) och dataakten (2022/0047(COD)) som snart ska godkännas av rådet och Europaparlamentet. Parlamentet noterar också förslagen till rättsakter om artificiell intelligens respektive cyberresiliens och de pågående förhandlingarna om dessa. Parlamentet anser att kommissionen bör genomföra regelbundna kontroller av lämpligheten och konsekvensen hos den rättsliga ramen för den digitala inre marknaden i syfte att hantera nya möjligheter, risker och andra frågor som kan uppkomma vad gäller virtuella världar och vid behov lägga fram lagstiftningsförslag. Parlamentet anser att resultatet av sådana kontroller bör offentliggöras.

6. Europaparlamentet välkomnar kommissionens åtagande att bevaka utvecklingen av virtuella världar. Parlamentet uppmanar kommissionen att vartannat år utarbeta en rapport om denna fråga och vidarebefordra den till parlamentet och rådet. Parlamentet uppmanar kommissionen att vara uppmärksam på om de problem som redan finns på webb 3.0 uppstår på webb 4.0, exempelvis spridning av falska nyheter eller olagligt innehåll, stöld av digitala identiteter, it-brottslighet, immaterialrättsintrång, cyberterrorism, missbruk av personuppgifter, manipulativ eller beroendeframkallande utformning av digitala tjänster, bedrägeri, terrorisminnehåll online, sexuella övergrepp mot minderåriga och nätmobbning, och att beakta relevant befintlig lagstiftning, såsom rättsakten om digitala tjänster och kommande lagstiftning som syftar till att ta itu med dessa frågor.

7. Europaparlamentet uppmärksammar den väsentliga ekonomiska potentialen hos virtuella världar och det ökande behovet av investeringar i nödvändig infrastruktur och därmed relaterad forskning, innovation samt omskolning och kompetenshöjning. Parlamentet betonar att de totala kostnaderna för sådana investeringar bör syfta till att ha en neutral inverkan på de slutliga konsumentpriserna. Parlamentet erkänner behovet av att öka de tillgängliga resurserna på EU-nivå för att uppnå dessa mål. Parlamentet framhåller att virtuell verklighet, förstärkt verklighet och blandad verklighet är avgörande teknik för virtuella världars utveckling och tillväxt och ger användarna immersiva och interaktiva upplevelser. Parlamentet konstaterar samtidigt att industriella tillämpningar och konsumenternas användning medför olika slags utmaningar som kräver differentierade strategier. Parlamentet noterar även att utvecklingen av vissa AI-modeller såsom generativ AI kan spela en avgörande roll för att skapa och berika virtuella miljöer. Parlamentet uppmanar i detta avseende kommissionen att på nära håll också övervaka den snabba utvecklingen av denna teknik och dess inverkan på det digitala ekosystemet.

8. Europaparlamentet pekar också på den potentiellt positiva inverkan som utvecklingen skulle kunna ha på sysselsättningen, inbegripet skapande av nya arbetstillfällen på områden som arkitektur eller innehållsskapande i virtuella världar. Parlamentet betonar behovet av att investera i omskolningsinitiativ för att utbilda EU:s befintliga arbetskraft, med särskilt fokus på underrepresenterade grupper inom denna sektor. Parlamentet betonar vikten av att investera i och främja lämplig kompetensutveckling för att säkerställa tillgång i EU på talangfull och kvalificerad arbetskraft för denna typ av jobb, samt för att skapa attraktiva villkor i syfte att behålla EU:s talanger, locka till sig utländska talanger och främja entreprenörskap och innovation på EU:s territorium.

([1]) Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/2065 av den 19 oktober 2022 om en inre marknad för digitala tjänster och om ändring av direktiv 2000/31/EG (rättsakten om digitala tjänster) (EUT L 277, 27.10.2022, s. 1).

([2]) Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/1925 av den 14 september 2022 om öppna och rättvisa marknader inom den digitala sektorn och om ändring av direktiv (EU) 2019/1937 och (EU) 2020/1828 (förordningen om digitala marknader) (EUT L 265, 12.10.2022, s. 1).

9. Parlamentet uppmärksammar både positiva och negativa effekter som den nya tekniken och de nya produkterna har på konsumenternas hälsa samt sociala och ekonomiska liv. Parlamentet framhåller potentialen hos virtuella världar i industriella miljöer och yrkesmiljöer, särskilt när det gäller utbildning och prototyputveckling, men erkänner samtidigt de mer djupgående effekterna för arbetstagarna. Parlamentet betonar behovet att säkerställa ett starkt arbetstagarskydd och att arbetstagarnas rättigheter respekteras.

10. Europaparlamentet påminner om att merparten av de företag som leder utvecklingen av virtuella världar är etablerade utanför EU, men att det finns ett dynamiskt och föränderligt ekosystem inom EU. Parlamentet betonar att EU måste gå i bräschen för att forma de virtuella världarna som ekosystem där EU:s värden, de grundläggande rättigheterna och starkast möjliga konsumentskydd respekteras och främjas. Parlamentet betonar vikten av att främja likvärdiga förutsättningar som gynnar europeiska små och medelstora företags expansion och framväxten av nya konkurrenskraftiga europeiska företag, samt decentraliserade och interoperabla ekosystem.

11. Parlamentet understryker behovet av att skapa en lämplig politisk ram och delta i internationella dialoger, särskilt med likasinnade länder utanför EU, för att samordna strategin för virtuella världar. Parlamentet betonar vikten av att öka EU-medborgarnas medvetenhet om ansvarsfull användning i dessa digitala miljöer.

12. Europaparlamentet konstaterar att flera virtuella världar har utvecklats av olika företag i avsaknad av öppna och gemensamma standarder, regelverk och interoperabla plattformar. Parlamentet understryker att dessa virtuella världar för närvarande utvecklas av ett begränsat antal företag som har de resurser och medel som krävs för att utveckla dem. Parlamentet anser att interoperabilitet och öppna standarder kan bidra till att förhindra kvasimonopol eller missbruk av dominerande ställning till nackdel för konsumenterna och europeiska företag, särskilt små och medelstora företag.

13. Parlamentet välkomnar kommissionens åtagande att utveckla gemensamma standarder och regler för förvaltning av internet genom samarbete med befintliga flerpartsinstitutioner för internetförvaltning. Parlamentet uppmuntrar kommissionen att stödja pågående flerpartsinitiativ för utveckling av standarder, inbegripet standarder för konsumentorganisationer och andra organisationer i det civila samhället. Parlamentet rekommenderar att en omfattande studie görs om interoperabla virtuella världar. Parlamentet framhåller den potential som inrättandet av det europeiska dataområdet har för utvecklingen av virtuella världar.

14. Europaparlamentet betonar behovet av att säkerställa att virtuella världar är öppna, inkluderande och tillgängliga, vilket bidrar till ett ökat deltagande i den nya digitala miljön bland personer med funktionsnedsättning. Parlamentet påpekar att virtuella världar har potential att öka deltagandet i olika aktiviteter bland personer med funktionsnedsättning, till exempel virtuell turism. Parlamentet varnar för potentiella utmaningar som användare med funktionsnedsättning kommer att möta när de interagerar med virtuella världar, på grund av otillräckliga tillgänglighetsfunktioner eller utformningar som inte tillgodoser deras specifika behov. Parlamentet uppmanar kommissionen att övervaka ändamålsenligheten hos den europeiska rättsakten om tillgänglighet ([3]) och direktivet om webbtillgänglighet ([4]) när det gäller att säkerställa tillgänglighet i virtuella världar. Parlamentet betonar behovet av att erkänna barns särskilda behov.

15. Europaparlamentet anser att behovet av att identifiera användare i virtuella världar bör prioriteras under utvecklingsfasen av virtuella världar och att utformningen av denna digitala miljö bör övervägas noga med tanke på att anonymitet i vissa fall kan vara att föredra. Parlamentet påpekar att anonymitet i den digitala miljön alltid är möjlig under ett användarnamn (alias) och uppmanar kommissionen att bedöma om den europeiska digitala identiteten och plånboken kan användas i virtuella världar.

16. Europaparlamentet upprepar vikten av att skydda användarnas personuppgifter och integritet. Parlamentet påpekar att den allmänna dataskyddsförordningen ([5]) kanske inte är tillräcklig för att hantera alla de dataskyddsutmaningar som sammankopplade virtuella världar medför. Samtidigt som en innovationsvänlig miljö säkerställs vill parlamentet att särskild uppmärksamhet ägnas åt konsekvenserna av användargenererat innehåll för dataskydd, behandlingen av känsliga uppgifter såsom biometriska uppgifter och beteendedata, känslomässiga reaktioner och haptisk information.

17. Europaparlamentet understryker att deltagande i den virtuella världen är frivilligt och uppmanar kommissionen att överväga att införa rätten till permanent radering så att konsumenterna kan begära att deras uppgifter och profil raderas från alla applikationer, onlinespel och virtuella miljöer.

([3]) Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2019/882 av den 17 april 2019 om tillgänglighetskrav för produkter och tjänster (EUT L 151, 7.6.2019, s. 70).

([4]) Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2016/2102 av den 26 oktober 2016 om tillgänglighet avseende offentliga myndigheters webbplatser och mobila applikationer (EUT L 327, 2.12.2016, s. 1).

([5]) Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG (allmän dataskyddsförordning) (EUT L 119, 4.5.2016, s. 1).

18. Europaparlamentet anser att särskild uppmärksamhet bör ägnas åt beroendeframkallande utformningar och mörka mönster i dessa virtuella miljöer. Parlamentet varnar för de potentiella hälsoproblem som kan uppstå till följd av interagerande i virtuella världar, bland annat beroende, cybersjuka eller sömnstörningar. Parlamentet betonar minderårigas och ungdomars särskilda sårbarhet för dessa hälsoproblem, inbegripet potentiella konsekvenser för deras kognitiva utveckling, och understryker behovet av att skydda dem med hjälp av åldersanpassad utformning och föräldrakontroll. Parlamentet anser också att forskning behövs om effekterna av teknik som innebär direkta och permanenta förändringar i kroppen.

19. Europaparlamentet påminner om potentialen hos virtuella och immersiva världar att främja barns rättigheter på nätet när det gäller utbildning, egenmakt, deltagande och lek, och att dessa världar kan bidra till unika upplevelser som gynnar minderårigas utveckling och lust att lära, till exempel genom lek. Parlamentet noterar att denna interaktion kan hjälpa dem att utveckla samarbets- och kommunikationsförmågan, kritiskt tänkande, påhittighet och självförtroende. Parlamentet uppmärksammar möjligheten att ta itu med EU:s kompetensbrist och utbilda framtidens talanger. Parlamentet understryker behovet av utbildningsprogram för att hjälpa barn och ungdomar att anpassa sig till de tekniska förändringarna och att tillämpa en hälsosam och balanserad strategi som kombinerar traditionell social interaktion med den tid som tillbringas i den virtuella miljön och som också ger föräldrar de verktyg som krävs för att övervaka den virtuella miljön och fatta välgrundade beslut när de tillåter sina barn att delta i den eller involverar dem i den.

20. Parlamentet noterar behovet av forskning om hur den virtuella verkligheten och annan teknik påverkar den kognitiva och beteendemässiga utvecklingen. Parlamentet betonar de möjliga riskerna med tidig exponering och överdriven skärmtid, vilket kan påverka barns välbefinnande och deras kognitiva, fysiska, mentala och sociala utveckling. Parlamentet insisterar på att informationskampanjer om ansvarsfull skärmanvändning genomförs. Parlamentet betonar behovet av att lärare får lämplig utbildning så att de får de digitala färdigheter och den digitala kompetens som behövs. Parlamentet uppmanar kommissionen att uppmuntra initiativ där universitet, ingenjörsskolor och branschaktörer samarbetar för att bedöma kompetensbristerna, gemensamt utforma färdplaner och stärka det offentlig-privata samarbetet till förmån för EU:s ungdomar. Parlamentet understryker vikten av att utvidga den högsta skyddsnivån för barn i andra miljöer offline och online till att omfatta virtuella världar och för att minska flera olika risker, inbegripet men inte begränsat till missbruk, trakasserier och mobbning, samt exponering för våldsamt, sexistiskt, rasistiskt eller pornografiskt innehåll. Parlamentet betonar behovet av att erkänna barns särskilda behov, sårbarhet och rättigheter i virtuella världar. Parlamentet understryker vikten av att utforma och driva onlinetjänster och onlineprodukter som främst nås av barn och som är säkra för dem genom inbyggda åtgärder som standard.

21. Europaparlamentet konstaterar att virtuella världar kommer att generera bilder, grafik och video med hög upplösning för att möjliggöra immersiva användarupplevelser, vilket ställer krav på högpresterande infrastruktur. Parlamentet konstaterar att i synnerhet nästa generations mobila nät samt effektiva wifi-uppkopplingar som wifi 6 med låg latens och hög bandbredd kommer att vara avgörande, liksom teknik såsom kantdatorsystem. Parlamentet påminner om revisionsrättens rapport från januari 2022 där den totala kostnaden för utbyggnaden av 5G i alla EU-medlemsstater uppskattas till mellan 281 och 391 miljarder euro fram till 2025, inbegripet uppbyggnaden av ny 5G-infrastruktur och moderniseringen av befintlig infrastruktur.

22. Europaparlamentet noterar med oro att den ökande användningen av virtuella världar också skulle kunna utesluta vissa grupper av människor som saknar grundläggande färdigheter eller resurser för att delta i denna miljö, men även människor som bor på landsbygden och i avlägsna områden, såsom de yttersta randområdena. Parlamentet betonar att främjande av digital kompetens och tillgång till internet av god kvalitet till ett överkomligt pris är en förutsättning för alla EU-ramar för virtuella världar. Parlamentet uppmanar kommissionen att göra en evidensbaserad bedömning av hur det kan säkerställas att den infrastruktur och de enheter som behövs för att stödja virtuella världars utveckling och funktion samt övergången från webb 3.0 till webb 4.0 tillhandahålls konsumenterna, även i avlägsna områden och låginkomsthushåll. Parlamentet betonar att en verklig inre telekommarknad är avgörande i detta avseende. Parlamentet varnar för farorna med finansiella transaktioner med kryptovalutor, särskilt riskerna för bedrägeri och svindel som kan öka i virtuella världar. Parlamentet påminner också om att många kryptovalutatransaktioner är oåterkalleliga, vilket också innebär nya kanaler för den parallella ekonomin, där de som utsätts för bedrägerier har små eller inga möjligheter att återfå förlorade medel. Parlamentet välkomnar förordningen om marknader för kryptotillgångar ([6]) som syftar till att inrätta en rättslig ram för kryptovalutor och digitala tillgångar.

Hållbarhet

23. Europaparlamentet påpekar att tillverkningen av den utrustning som behövs för att få tillgång till virtuella världar kräver resurser såsom sällsynta jordartsmetaller och andra mineralråvaror. Parlamentet välkomnar i detta avseende kommissionens förslag till förordning om inrättande av en ram för säkerställande av trygg och hållbar försörjning av kritiska råvaror (COM(2023)0160).

24. Europaparlamentet konstaterar att virtuella världar och webb 4.0 kan bidra positivt till kampen mot klimatförändringarna och till miljömässig hållbarhet, till exempel genom att underlätta distansarbete och därigenom minska pendlingen och de koldioxidutsläpp som den orsakar. Parlamentet noterar att nätinfrastruktur som möjliggör digitala lösningar och nya affärsmodeller spelar en avgörande roll.

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

25. Europaparlamentet anser att hänsyn bör tas till miljöpåverkan vid utveckling och utbyggnad av virtuella världar. Parlamentet betonar vikten av att öka konsumenternas medvetenhet om denna nya tekniks miljöpåverkan och hållbarhet, även i fråga om elektroniskt avfall. Parlamentet noterar att de stora datacentralernas elförbrukning för närvarande står för 1–1,5 procent av den globala elanvändningen enligt Internationella energiorganet, och påpekar att datacentralernas elförbrukning kan komma att öka vid storskalig användning av teknik för virtuella världar. Parlamentet påminner om behovet av att utnyttja, påskynda och stimulera tekniska framsteg för att minska energiförbrukningen och miljöavtrycket från verksamhet som rör produktion, användning och utveckling av virtuella världar, såsom avancerad återvinningsteknik och förnybar energi.

°
° °

26. Europaparlamentet uppdrar åt talmannen att översända denna resolution till kommissionen, rådet och medlemsstaternas parlament och regeringar.