



European
Commission



Europeiska
medborgarpanelen om
**virtuella
världar**
Informationsmapp

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Om den här **mappen**

*Välkommen till Europeiska medborgarpanelen om virtuella världar!
Först och främst vill vi tacka dig för att du har gått med på att delta i den här processen.
Du, tillsammans med 149 andra medborgare från hela Europeiska unionen, är på väg att ge
dig ut på ett riktigt äventyr, en medborgardialog med fokus på virtuella världar.
För att hjälpa dig att bättre förstå denna process har vi strukturerat den här
informationsmappen i fem avsnitt:*

- 1. INTRODUKTION TILL DEN NYA GENERATIONEN AV EUROPEISKA MEDBORGARPANELER** **4**

Medborgarpaneler är en demokratisk innovation som sätter medborgarna i centrum för det offentliga beslutsfattandet. I det här avsnittet ger vi dig en kort översikt över hur sådana processer fungerar.
- 2. UPPGIFTEN: VAD SKA JAG ARBETA MED?** **6**

Europeiska kommissionen har samlat er för att utföra en specifik uppgift: här är uppgiften som ni bjudits in att utföra.
- 3. ÄMNE: VAD BEHÖVER JAG VETA OM VIRTUELLA VÄRLDAR?** **8**

Du behöver inte vara eller bli expert för att bidra på ett meningsfullt sätt till medborgarpanelen, men det är viktigt att du känner till en del grundläggande information om ämnet. I det här avsnittet får du information om de viktigaste utmaningarna och möjligheterna i samband med utvecklingen av virtuella världar.
- 4. PRAKTISK INFORMATION** **14**

Vi hoppas kunna göra din resa och ditt deltagande så smidigt som möjligt. Det här avsnittet handlar om transport, boende, dagtraktamenten och andra praktiska frågor som du behöver tänka på.
- 5. VEM ORGANISERAR DEN HÄR PANELEN?** **16**

Det är viktigt att du vet vilka institutioner och organisationer som är ansvariga för de här panelerna.



1. Introduktion till den nya generationen av europeiska medborgarpaneler

Vad är de europeiska medborgarpanelerna?

I Europeiska kommissionens medborgarpaneler samlas slumpmässigt utvalda medborgare från alla 27 EU-medlemsstater för att diskutera viktiga kommande förslag på EU-nivå. På grundval av dessa gränsöverskridande kontakter kommer medborgarna med rekommendationer som Europeiska kommissionen kommer att beakta när den fastställer sina politiska mål och sin konkreta politik.

Under 2021-22 sammankallade Europeiska unionen fyra paneler vid konferensen om Europas framtid. Där samlades 800 slumpmässigt utvalda medborgare i fyra europeiska medborgarpaneler, som träffades under tre mö-

tessessioner. Deltagarna delade - på sitt eget språk - med sig av sina perspektiv och idéer om ekonomi, social rättvisa, jobb, utbildning, kultur, ungdom, idrott, digital omvandling, EU-demokrati, värderingar, säkerhet, rättsstatsprincipen, klimatförändringar, hälsa, migration och EU:s roll i världen. I slutet av panelerna formulerade medborgarna 178 rekommendationer, som senare resulterade i 49 förslag och mer än 300 tillhörande åtgärder.

En ny generation medborgarpaneler

Konferensens europeiska paneler var en banbrytande demokratisk process på europeisk nivå som satte medborgarna i centrum för utformningen av Europeiska unionens framtid.





De medborgare som deltog i konferensen efterlyste liknande och oftare förekommande möjligheter att delta i EU:s politiska beslutsfattande i framtiden. Som svar på detta tillkännagav Europeiska kommissionens ordförande Ursula von der Leyen en ny generation medborgarpaneler som ska samråda med slumpmässigt utvalda medborgare om vissa viktiga förslag på europeisk nivå. De medborgarpaneler som var centrala för konferensen (om Europas framtid) är nu ett regelbundet inslag i vårt demokratiska liv, vilket hon konstaterade i sitt tal om tillståndet i unionen i september 2022.

Den nya generationen medborgarpaneler syftar till att bygga vidare på tidigare erfarenheter. Tre nya paneler tillkännagavs, som kommer att sammanträda under tre sessioner vardera. Den här gången kommer medborgarpanelerna att behandla mer konkreta politiska frågor och fokusera på matavfall, virtuella världar och rörlighet i utbildningssyfte. Deltagarna kommer att kunna kommunicera med varandra på sina egna språk, med hjälp av tolkar.

Hur fungerar medborgarpanelerna?

Varje panel består av 150 slumpmässigt utvalda medborgare från alla EU:s medlemsstater, varav en tredjedel är yngre än 26 år, för att representera Europas framtida generationer.

Medborgarpanelen kombinerar samarbete i smågrupper (ca 12 personer) med arbete i

plenum (alla 150 deltagare tillsammans). För att genomföra detta arbete kommer paneldeltagarna att få stöd av ett faciliteringsteam. Det här teamet består av experter på att göra grupparbete mer dynamiskt, för att få ut det bästa av varje individ och av gruppen som helhet. De kommer också att ge medborgarna en rad verktyg för samarbete och kollektivt beslutsfattande.

Som paneldeltagare är det viktigt att du förstår att denna process inte är avsedd att göra dig till expert på ämnet. Du får grundläggande kunskaper i ämnet och utifrån dina egna värderingar och livserfarenheter kommer du att kunna ge rekommendationer.

Medborgarpanelen om virtuella världar

Som du redan vet är du panelmedlem i panel 2 om virtuella världar. Andra medborgare har valts ut till panel 1 och 3, som behandlar andra ämnen.

I den här panelen träffas ni för tre sessioner. Två av sessionerna kommer att äga rum på plats (i Bryssel) och en session kommer att genomföras virtuellt (online):

- **Session 1:**
24 - 26 februari (på plats i Bryssel)
- **Session 2:**
10 - 12 mars (online)
- **Session 3:**
21 - 23 april (på plats i Bryssel)

2. Uppgiften: Vad ska jag arbeta med?

Vi blir mer och mer vana vid att interagera med digitala miljöer. Detta har hittills skett via en skärm. Men en ny utveckling, allmänt kallad «metaversum», kommer snart att erbjuda en ny typ av online-upplevelse genom «virtuell», «blandad» eller «förstärkt» verklighet i nya «virtuella världar».

Många tror att virtuella världar, även kända som metaversum kan vara en förändring som kan jämföras med utseendet på internet och kommer att förändra hur vi arbetar och engagerar oss med varandra i framtiden. Under de senaste åren – och särskilt sedan COVID-19-pandemin – har många offentliga och privata aktörer investerat massivt i dessa så kallade "utvidgade och förstärkta verkligheter", vilket påskyndar förändringar på våra arbetsplatser och vanor.

Trots denna ökade uppmärksamhet kommer en sådan omvandling inte att ske plötsligt. Virtuella världar kommer att ta många år att utvecklas till en

högkvalitativ, realistisk digital miljö, och det finns ännu ingen tydlig bild av vad metaversum kan och bör bli. EU och dess medlemsstater har åtagit sig att utnyttja potentialen i denna omvandling, förstå dess möjligheter, men också riskerna och utmaningarna som den medför, samtidigt som de europeiska medborgarnas rättigheter skyddas. Europeiska kommissionen har därför beslutat att sammankalla en medborgarpanel med det tydliga målet att uppmärksamma deltagarna att besvara följande fråga:

Vilken vision, vilka principer och handlingar bör styra utvecklingen av önskvärda och rättvisa virtuella världar?

I den första sessionen kommer ni att bygga en gemensam vision om hur önskvärda och rättvisa virtuella världar ska vara. Med stöd av externa talare kommer du att dyka djupare in i att förstå ämnet, sammanhanget för diskussionen, samt de utmaningar som vi just nu står inför. Det är viktigt att du får möjlighet att själv direkt uppleva virtuell verklighet och utforska dess olika användningsområden, förflutna, nutid och framtid, i vår vardag.

Under den andra sessionen kommer ni att bygga vidare på den gemensamma visionen från session 1 för att identifiera, diskutera och prioritera värderingar och principer som ska styra utvecklingen av virtuella världar och börja utforska handlingsområden för att göra denna vision till verklighet. Här är det viktigt att vara extra uppmärksam på vissa avvägningar mellan principer, sektorer och/eller målgrupper och att komma ihåg de olika användningsområdena för virtuell verklighet i vår vardag. Vi kommer att bjuda in många aktörer på området, vars bidrag blir viktiga för att ni ska få ett brett ut-





bud av perspektiv och information om ämnet. Denna session kommer att äga rum "online" på en plattform för virtuell verklighet: målet är att börja formulera de första idéerna för rekommendationer om virtuella världar, samtidigt som man upplever det.

I den tredje och sista sessionen kommer ni att förvandla idéerna till konkreta rekommendationer och utveckla en katalog över föredragna åtgärder för utveckling av önskvärda metaversum genom fokus på vägledande principer och användningsfall.

Under denna panel kommer ni att uppleva virtuell verklighet och dess olika användningsområden i det dagliga livet och få tillräckligt med information för att diskutera möjliga effekter, fördelar och avvägningar, av metaversum och virtuella världar på vår vardag – för arbete, hälsa, utbildning, fritid, shopping, underhållning, politik etc. – samt rollen som viktiga offentliga och privata aktörer, inom och utanför EU, i denna omvandling.

Det förväntade resultatet av panelen är en uppsättning vägledande principer och åtgärder för utvecklingen av virtuella världar i EU, som bygger på era erfarenheter, uppfattningar och önskemål för framtiden. Det kommer att ta formen av rekommendationer till Europeiska kommissionen som ska användas som underlag för ett initiativ i ämnet.

3. Ämne: Vad behöver jag veta om virtuella världar?

Nu när du vet lite mer om processen, låt oss fokusera på själva ämnet. Vi har sammanställt detta korta avsnitt för att hjälpa dig att komma in i detta fascinerande och omfattande ämne. Vi kan naturligtvis inte täcka alla aspekter på några få sidor, och du kommer att få mer detaljerad information under denna panel.

**Vad är metaversum?
Vad är förstärkt verklighet?
Vad är utökad verklighet?**

Den första personen att introducera termen metaversum var science fiction-författaren Neil Stephenson i sin roman Snowcrash från 1992. Trettio år senare hör vi nu orden "metaversum" och "virtuella världar" mer och mer när de börjar dyka upp överallt. Det finns dock ingen enskild och överenskommen definition av vad de är! Det är därför det är så intressant att ni deltar i panelen, eftersom vi behöver er hjälp för att styra utvecklingen av metaversum och se till att de är rättvisa, säkra och användarvänliga för européerna.

För närvarande används virtuella världar främst inom branscher som bil- och flygindustrin, samt inom onlinespel och underhållning, där syn- och hörselsinnet används i en allt mer realistisk och sofistikerad digital miljö. I framtiden kommer den uppslukande kvaliteten på virtuella världar att förbättras genom att andra sinnen som smak, lukt och beröring involveras. Vidare kommer användningen av denna teknik att utvidgas till andra samhällsområden som utbildning, hälsa, lärande, arbete, kultur etc.

I jämförelse med virtuella världar har ordet "metaversum" vanligtvis en bredare räckvidd. Först överväger det hur virtuella världar kan anslutas till varandra och bli ett nätverk av virtuella världar. Det vill säga hur de kan bete sig som internet, där din dator ansluter till andra datorer. Metaverse tar också hänsyn till situationer där ett digitalt lager läggs till vår fysiska verklighet - det här speciella fallet kallas ofta för "augmented reality". Kanske känner du till det framgångsrika augmented reality-spelet Pokemon Go, där du ser animerade karaktärer som går ner på gatan via din mobiltelefon.

Vad är det som är så speciellt med metaverum?

Virtuella världar eller metaversum skiljer sig från befintliga digitala miljöer på tre viktiga sätt:

1. De tenderar att vara mer uppslukande: virtuell verklighet (VR) blandar den fysiska världen med virtuella världar och uppslukar användarna helt och hållet i en helt annan värld som kan ge en stark fysisk illusion av att man befinner sig i ett "verkligt" rum tillsammans med andra: man "går" inte in i metaversumet, man "kliver in" i det. I framtidens virtuella världar



VERKLIGHETEN-VIRTUALITET KONTINUUM



kommer du att kunna dofta på parfymer i parfymbutiken eller känna och ta på ett föremål: det är vad uppslukning handlar om - att använda dina sinnen och förstärka upplevelsen. Dessa aktiviteter kommer att vara mer instinktiva och närmare våra fysiska erfarenheter: forskning har visat att förstärkt, blandad och virtuell verklighet har en stark inverkan på vår hjärna, känslor och till och med hormonnivåer.

2. De är ofta mer interaktiva:

Blandningen av digitala element i den fysiska världen skapar en ny uppsättning möjliga interaktioner för människor. Inte bara för underhållningsändamål, utan också för att arbeta tillsammans, utveckla konstnärlig kreativitet, teleportera din avatar till andra platser, genomföra simuleringar av medicinska ingrepp, kulturellt bevarande, miljöskydd eller katastrofförebyggande och mycket mer.

3. Många av dem är bestående:

de kan inte riktigt stoppas eller sättas på is, även om du inte interagerar med dem. De fortsätter att verka utan dig. Detta gör det mycket annorlunda från en digital upplevelse som börjar och slutar med din interaktion, till exempel Zoom-samtal, datorspel eller teaterföreställningar.

I ett nötskal är dessa upplevelser som **att vara i internet** och inte bara På internet.

Vem styr denna utveckling?

Spelindustrin har varit en föregångare, och virtuell verklighet används redan flitigt i spelvärlden. Med den globala metaversummarknaden som förväntas växa från ungefär 36 miljarder

euro 2021 till nästan 900 miljarder euro 2030 har globala teknikjättar och telekommunikationsindustrin ett direkt ekonomiskt och strategiskt intresse för virtuella världar, men många andra branscher kommer sannolikt att använda virtuella världar för sitt arbete, inklusive kultur-, utbildnings- och hälsovårdssektorer.

Företag - särskilt i Nordamerika och Öst- och Sydostasien - ligger i framkant av utvecklingen av virtuella världar och syftar till att dra nytta av förstagångsfördelen. EU måste styra utvecklingen av virtuella världar för att se till att de är rättvisa, säkra och användarvänliga för européerna. Europa är redan en stark utmanare inom forskning och innovation av så kallad "middleware" och "mjukvara" med många högteknologiska små och medelstora företag samt större teknikföretag. Europa har också en konkurrensfördel när det gäller innehåll med en stor kulturell och språklig mångfald, tillsammans med en mängd skickliga konstnärer och kreatörer som är viktiga för att bygga tilltalande realistiska virtuella världar och digitala miljöer, samtidigt som man balanserar förhållandet mellan företagets intressen och medborgarnas rättigheter.

Vilka är de virtuella världarnas potentiella effekter på det europeiska samhället?

Många experter tror att virtuella världar kommer att bli "nästa internet": vi bör inte underskatta hur de kan förändra vårt sätt att arbeta, lära oss, njuta av kultur, få tillgång till offentliga tjänster och mer allmänt hur vi umgås med varandra. De virtuella världarna kommer därför att påverka det europeiska samhället i stort, vilket innebär möjligheter men också ett antal risker.

Vilka fördelar kan vi förvänta oss?

Hur många gånger har du köpt på nätet och skickat tillbaka dem frustrerad? Föreställ dig att du innan du beställer kan prova kläderna virtuellt och se hur de passar just din kroppsform! Om du inte gillar byxans snitt kan du prova en annan och bara beställa den först då. Detta är ett exempel på de många möjligheter som virtuell verklighet kan erbjuda. Ett annat exempel är de nya sätt som gör det möjligt för människor att arbeta både i virtuella världar och på fysiska platser, oavsett varifrån de arbetar. Hela utbudet av möjligheter som metaversumet kan ge för våra industrier, hälso- och sjukvårdssystem, utbildningssystem eller för regeringar att engagera sig med sina medborgare kommer kontinuerligt att utvecklas över tiden. Studier har visat att enbart sektorn utökad verklighet kan skapa upp till 800 000 nya jobb i Europa till 2025. Det finns också stora möjligheter till betydande tidsbesparingar, och vi behöver alla tid för en bättre balans mellan arbete och privatliv. Virtuella världar kan ha potential till ytterligare inkludering. Nedan följer några exempel från en nyligen genomförd studie¹:

SJUKVÅRD - virtuella världar kommer att hjälpa till med snabbare och mer exakta diagnoser samt terapeutiska behandlingar. I Nederländerna har till exempel flera VR-applikationer använts inom mentalvården för att tillhandahålla kognitiv beteendeterapi, där sjukförsäkringsbolagen täcker åtminstone en del av kostnaderna. Inför komplexa kirurgiska ingrepp kan VR hjälpa kirurger att förbereda sig för det nödvändiga förfarandet, så att de kan studera organens tredimensionella modeller.

UTBILDNING - denna teknik kan användas för att öka effektiviteten i utbildningen till lägre kostnad och ge bättre resultat på områden som utbildning i mjuka färdigheter. Den används till exempel som ett träningsverktyg i klassrum och gör det möjligt för elever att göra virtuella utflykter. Lärande av främmande språk är ett annat område som snabbt vinner mark i den virtuella världen. Att använda metaversum när man studerar har visat att minnesretention ökar². Om du kunde visualisera en komplex uppgift utan att vara rädd för att göra misstag, eller till och med fördjupa dig i en virtuell värld för att hjälpa dig att fokusera när du studerar för en tentamen, skulle du vara intresserad?

KONST OCH DESIGN - Användarna fördjupar sig i en virtuell värld av museer, gallerier och arkiv där de upplever känslan av att vara i ett verkligt museum och tittar på utställningen på ett realistiskt sätt. Arkitekter använder också virtuella världar för att gå runt

i virtuella 3D-byggnader och få ett realistiskt intryck av deras struktur och planlösning, möbler, dekorationer och till och med hur skuggorna förändras beroende på tid på dygnet.

LOGISTIK, TEKNIK OCH TILLVERKNING - företag kommer att kunna utbilda personal över hela världen och samtidigt i praktisk användning av verktyg utan risk för skador. VR är till exempel ett billigt och säkert sätt att förbereda borrhandsarbetare och stridsflygpiloter för deras högkostnadsarbete med hög risk. Företag kommer att kunna testa prototyper av produktionslinjer eller komplexa arkitektoniska strukturer med hjälp av en digital tvilling av processen för att upptäcka potentiella fel innan de slår på nya funktioner, vilket minskar tid och kostnader.

SOCIAL INKLUDERING - Di virtuella världar är vi fria att skapa, leva och träffa andra genom ett digitalt alter ego – en avatar. En avatar representerar oss i de digitala världarna: den kan vara av ett annat kön, med eller utan funktionshinder, mänsklig eller inte. Virtuella världar sägs därför vara mer inkluderande än den fysiska eller 2D-digitala miljön. De kan inte bara ge människor möjlighet att omdefiniera sin identitet utan sociala och fysiska hinder, utan kan också vara kraftfulla verktyg för att låta människor uppleva hur livet kan se ut i andras situationer: för att låta människor uppleva hur livet ser ut för syriska flyktingar lanserade till exempel FN VR-dokumentären *Clouds over Sidra*.

SPORT OCH REHABILITERING är andra områden som är viktiga i virtuella världar. Under spärrtiden för COVID-19 var det många som gick med i virtuella gymklasser, t.ex. cykelgrupper där de kunde delta i träningspass eller tävlingar online, samtidigt som de chattade med sina vänner. Rehabilitering har länge varit ett forskningsämne inom virtuella världar. Att vara tillsammans med likasinnade i en virtuell värld medan man tränar är mycket mer motiverande än att träna ensam. De virtuella världarna hjälper också till att följa dina framsteg.



¹ : Utvidgad verklighet: möjligheter, framgångshistorier och utmaningar (hälsa, utbildning), som också gäller för virtuella världar

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



Vilka är de potentiella fallgroparna?

Med tanke på alla dessa användningsområden och den virtuella verklighetens uppslukande och intima karaktär ger virtuella världar eller metaversummet upphov till nya stora risker för demokratin med sofistikerade djupgående bluffar i politiken och ekokamrarna, fysiska och psykiska risker, liksom risken att förstärka de etiska och **socioekonomiska** utmaningar som redan finns i den digitala 2D-sfären, särskilt den digitala klyftan och isoleringen av de mindre tekniskt kunniga och de mindre välbärgade bland oss³.

Virtuella världar kan också utgöra ett nytt utrymme för olaglig verksamhet eller vara en gråzon när det gäller **rättsliga och etiska frågor**⁴, och detta medför stora risker för våra grundläggande mänskliga rättigheter, t.ex. grooming eller sexuella övergrepp, övergrepp mot barn och andra utsatta personer, dödliga utmaningar, förföljelse och cybermobbing, förtal och desinformation, manipulering av val, främjande av vanor som rör ätstörningar, användning av plattformar för att spionera på journalister, fördomar mot ett visst utseende eller kön, mot minoriteter och cyberbrottslighet, inklusive bedrägeri⁵. Dessa hot finns redan i 2D-digitala sfären men kan bli ännu mer uttalade i metaversum.

När teknikjättarna investerar massivt i denna nya teknik måste vi också vara medvetna om riskerna för maktmissbruk av ett litet antal stora aktörer, som skulle kunna bli framtida väktare av virtuella världar och stänga ute små och medelstora företag från denna framväxande marknad. Detta innebär också risker för skyddet av våra personuppgifter, friheten och öppenheten hos virtuella världar, men öppnar också virtuella utrymmen för riktad annonsering som nycklar till en persons önskemål, preferenser och val på en undermedveten nivå.

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

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

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

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>

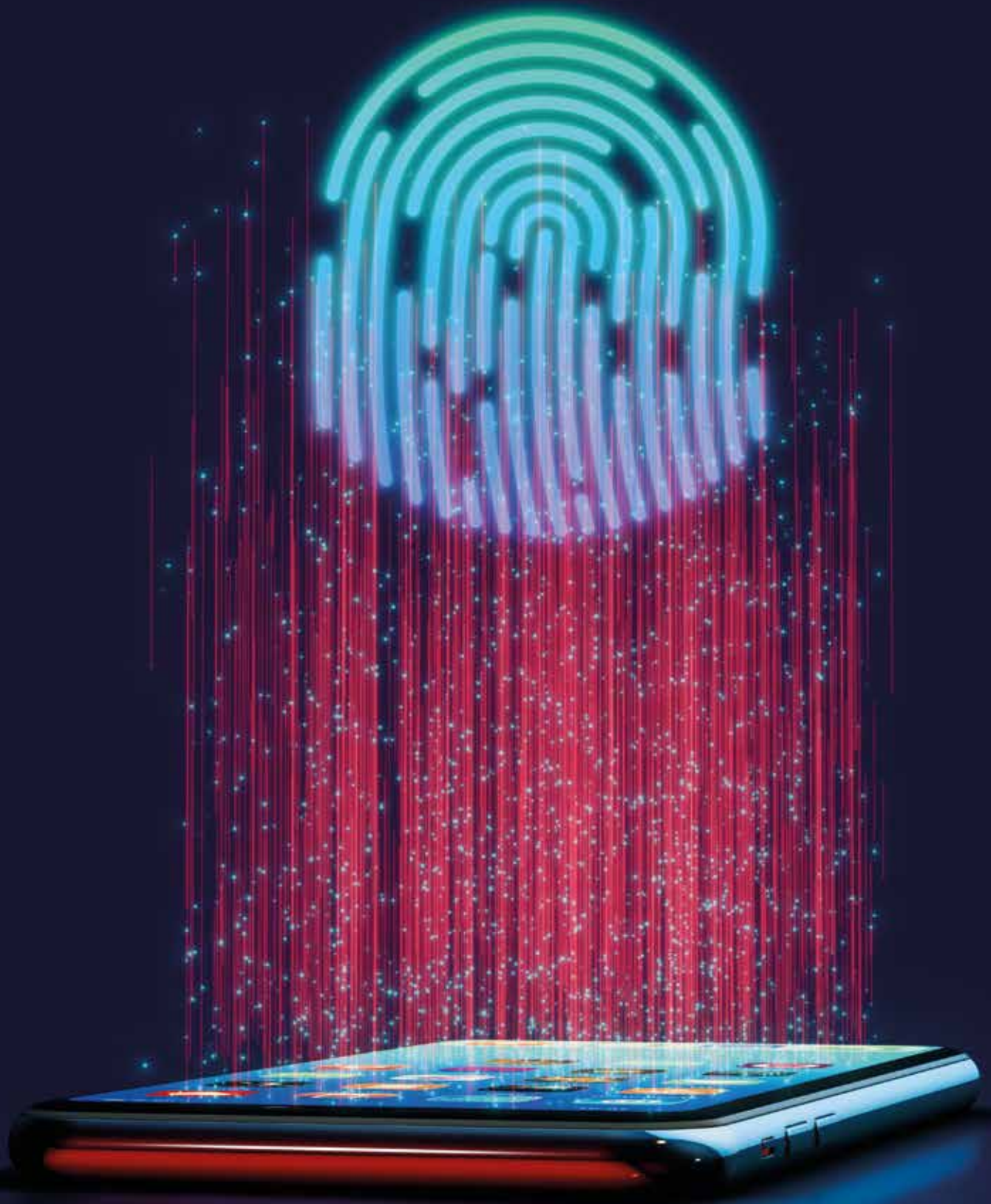
Dessutom kan nya risker uppstå på grund av den uppslukande karaktären hos metaversum: hur är det med de **fysiska och psykologiska konsekvenserna** av virtuella relationer på jobbet, i skolan och utanför den? Kan vi bli beroende av det, eller förlora kontakten med verkligheten? Mer forskning behövs fortfarande för att bedöma de långsiktiga konsekvenserna av VR-användning på våra sinnen och vår kropp. Ett **EU-finansierat forskningsprojekt** har visat att för mycket tid i virtuella världar kan förändra våra uppfattningar om tid, påskynda det, men också orsaka högre hjärtfrekvenser⁶. Samtidigt skulle virtuell verklighet leda till högre nivå av känslomässigt engagemang, särskilt jämfört med "2D"-digital verklighet.

Vad finns redan på plats när det gäller politiken?

Det digitala decenniet

Europeiska unionen har redan vidtagit ett antal åtgärder på området för dataskydd och grundläggande rättigheter, digitala tjänster och industripolitik för att stödja utvecklingen av ny teknik i EU. I synnerhet har Europeiska kommissionen satt upp mål för att bygga upp Europas motståndskraft, samt stärka företag och människor i en människocentrerad, hållbar och mer välmående digital framtid. Initiativet kallas **det digitala decenniet 2030** och fastställer konkreta mål för digital kompetens, digital omvandling av företag, digital infrastruktur och digitalisering av offentliga tjänster i alla 27 medlemsstater. Om du vill veta mer, här är några viktiga EU-lagar som också är relevanta för ert arbete:

1. Den **allmänna dataskyddsförordningen (GDPR)**, som skyddar individers rätt att bestämma vad som ska hända med deras egna uppgifter online.
2. **Lagen om digitala tjänster (DSA) och lagen om digitala marknader (DMA)** syftar till att skapa ett säkrare digitalt utrymme där användarnas grundläggande rättigheter skyddas (DSA) och till att skapa lika villkor för Europas företag (DMA). DSA är en av de senaste åtgärderna från Europeiska kommissionen: Senast den 17 februari 2023 måste stora sociala plattformar rapportera till Europeiska kommissionen hur många aktiva användare de har i EU och senast i september 2023 bedöma de risker som deras tjänster kan utgöra för samhället, annars riskerar de att drabbas av sanktioner.
3. Den kommande **lagen om artificiell intelligens (AI) 12** kommer att syfta till att se till att AI-system som släpps ut på EU:s marknader är säkra och respekterar befintliga lagar om grundläggande rättigheter och EU:s värderingar.



EU:s ramverk för digitala rättigheter och principer

“Undertecknandet av den europeiska deklARATIONEN om digitala rättigheter och principer återspeglar vårt gemensamma mål om en digital omvandling som sätter människor först. De rättigheter som anges i vår deklARATION garanteras för alla i EU, online som offline. Och de digitala principerna i deklARATIONEN kommer att vägleda oss i vårt arbete med alla nya initiativ.”

Ursula von der Leyen,
Europeiska kommissionens ordförande

Sedan december 2022 är EU utrustat med den **europeiska deklARATIONEN om digitala rättigheter och principer**⁷. I denna deklARATION presenteras EU:s engagemang för en säker, trygg och hållbar digital omvandling, och den bör vara en vägledning för ert arbete under panelen. De digitala rättigheter och principer som beskrivs i förklaringen kompletterar befintliga rättigheter och EU-principer, t.ex. de rättigheter som finns i EU-fördragen, EU:s stadga om de grundläggande rättigheterna och lagstiftningen om dataskydd och personlig integritet (GDPR). De utgör en referensram för européerna när det gäller deras digitala rättigheter, samt vägledning för EU:s medlemsstater och för företag att nå målen för det **digitala decenniet 2030**. De är avsedda att hjälpa alla i EU att få ut det mesta av den digitala omvandlingen och att främja en hållbar, människocentrerad vision för den digitala omvandlingen. Rättigheter och principer är:

1. **Sätta människor och deras rättigheter i centrum för den digitala omvandlingen**
2. **Stödja solidaritet och inkludering**
3. **Säkerställa valfrihet online**
4. **Främja deltagande i det digitala offentliga rummet**
5. **Öka individens säkerhet, trygghet och egenmakt**
6. **Främja den digitala framtidens hållbarhet**

Vad kan vi göra?

Vilka verktyg och åtgärder ligger på bordet?

“Vårt europeiska sätt att främja de virtuella världarna är trefaldigt: människor, teknik och infrastruktur”

Thierry Breton,
*kommissionsledamot med ansvar för den inre marknaden*⁸

Som nämnts i president von der Leyens avsiktsförklaring om tillståndet i unionen är virtuella världar, även kända som metaversum, en av de stora utmaningarna vi har framför oss, och Europeiska kommissionen är fast besluten att titta på denna nya digitala möjlighet. Med de befintliga lagstiftningar och deklARATIONER som nämns ovan har EU redan starka regleringsverktyg för det digitala rummet, men utvecklingen av virtuella världar väcker nya frågor för EU och dess medlemsstater.

Parallellt med medborgarpanelen har Europeiska kommissionen därför beslutat att inleda en omfattande utvärdering och ett samråd med näringslivet, det civila samhället, den akademiska världen och forskare om visionen och affärsmodellen för en europeisk infrastruktur för metaversum. Tillsammans med resultatet av era överläggningar i medborgarpanelen kommer resultaten av detta samråd att ingå i ett icke-lagstiftningsinitiativ som planeras för det andra kvartalet 2023.

Vilken är din roll i den här processen?

Du behöver inte vara expert på virtuella världar eller på EU:s digitala politik, och vi förväntar oss inte att du känner till de åtgärder och initiativ som anges ovan. Som medlem i medborgarpanelen får du mer information från talarnas presentationer och svar på dina frågor och får uppleva virtuell verklighet direkt. Ni kommer att kunna diskutera EU:s rättigheter och principer, deras tillämpning i virtuella världar, för- och nackdelar med olika möjliga användningsområden för virtuell verklighet i vårt dagliga liv samt genomförbarheten och önskvärdheten av olika åtgärder.

Resultatet av ert arbete kommer att bli en uppsättning önskade riktningar, vägledande principer och rekommendationer för att påverka framtida EU-åtgärder om virtuella världar och för att skydda EU-medborgarnas rättigheter och förväntningar på ett trovärdigt, rättvist och öppet metaversum.

Din roll är därför att vara nyfiken, ställa frågor, delta i diskussioner med andra européer, vara öppen för olika åsikter och argument och bidra med dina egna erfarenheter och uppfattningar om virtuell verklighet i denna strategiska reflektion för EU.

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

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

4. Praktisk Information

Vi ser fram emot att välkomna dig till nästa generation av de europeiska medborgarpanelerna som startar fredagen den 24 februari i Bryssel, Belgien. Vi är glada att kunna skicka dig praktisk information för att förbereda din resa och din närvaro vid mötet.

1. DAGSTRAKTAMENTE

Per dagstraktamente (ett bidrag för att täcka levnadskostnader) på 90,00 € per konferens och resedag kommer att tillhandahållas. Dagstraktamentena betalas efter deltagande i mötet baserat på en närvarolista.

2. LOGISTIK

RESEARRANGEMANG

Du har eller kommer att få din resplan och e-biljett. Om du har ytterligare frågor angående dina researrangemang, vänligen kontakta oss på info@futureeu.events

TRANSFER

Transfer vid ankomst: När du anländer till flygplatsen/tågstationen kommer värdinnor med en välkomstavla (affisch) för nästa generation av de europeiska medborgarpanelerna att välkomna dig och följa med dig till transferbussen. Om du stöter på svårigheter att hitta värdinnorna, ring 00 32 - 478 79 68 53 eller 00 32 - 478 79 68 63 mellan 7:00 och 21:00

Med flyg: När du har hämtat ditt bagage på flygplatsen, vänligen bege dig till servicedisken i ankomstterminalen där våra värdar väntar på dig.

Med tåg: På Midi Brussels järnvägsstation, vänligen gå till cafeterian Prêt à Manger där våra konferensvärdar med en välkomstskylt och roll-up väntar på dig.

I Bryssel: Från hotellen till Europeiska kommissionens lokaler kommer grupptransporter att organiseras med en buss från hotellen till konferensbyggnaden. Vänligen presentera dig i hotellets huvudlobby före den schemalagda avgångstiden. Vårt team visar dig vägen till skytteln. Om du föredrar att ta dig till Europeiska kommissionens lokaler på egen hand ska du ändå meddela vårt supportteam innan du åker.

I Bryssel: Från det sociala evenemanget till hotellet. Efter mötet kan sociala evenemang planeras och grupptransporter med en skyttelbuss från Europeiska kommissionens lokaler till platsen kommer att organiseras. Efter middagen ordnas grupptransfer med buss från restaurangen till hotellet.

Transfer vid avresa: Vi ordnar transfer tillbaka till flygplatsen/tågstationen för alla deltagare från hotellet du bor på. En anslagstavla visar avgångstiden i hotellets lobby.

BOENDE

Vårt team kommer att välkomna dig när du anländer till hotellet, ge dig en tryckt agenda och all relevant information. Ett rum för en person, med frukost och gratis Wi-Fi har bokats för dig. Se ditt e-postmeddelande med bokning. Observera att alla extrafunktioner (t.ex. minibar, rumsservice, telefon, hotellbar, tvättservice, tidig incheckning eller sen utcheckning osv.) inte täcks av arrangörerna. Vänligen betala alla extra kostnader direkt på hotellet.

VIKTIGT: Officiell incheckningstid är 15:00 och utcheckningstid är 12:00 på avresedagen. Vår personal kommer att vara närvarande på hotellet för att hjälpa till vid behov. Om du anländer tidigare kommer hotellet att göra sitt bästa för att anpassa situationen när det gäller beläggningen av rummen. Det kan dock förekomma viss väntetid, och du är välkommen att lämna ditt bagage och vänta i hotellets lobby.



3. DIVERSE

- **Klädkod**

Ta med dig kläder för mötena, en varm jacka och en halsduk för inomhusbruk och en vattentät vinterjacka samt varma bekväma skor och paraplyer för utomhusbruk. Temperaturena i februari kommer sannolikt att vara runt 7 °C och en genomsnittlig låg temperatur på 4 °C.

- **Dricksvatten**

Kranvattnet är säkert att dricka i Belgien. Flaskvattnet eller filtrerat vatten är lätt att köpa och kommer att erbjudas under alla möten, måltider och sociala evenemang.

- **Tidszon**

Aktuell tid är CET — Centraleuropeisk tid (UTC/GMT +1 timme).

- **Tourisminformation**

Bryssel är rikt på historia, arkitektur, gastronomi, kultur och så mycket mer! Om du stannar i Bryssel under helgen, tveka inte att besöka huvudstadsregionen Bryssels webbplats för att upptäcka alla kulturaktiviteter under din vistelse.

- **Kontakt**

Vårt team kommer att bestå av flera personer och värdinnor som kommer att vara tillgängliga före och under hela mötet. Skulle du stöta på några svårigheter vid ankomsten, har din flygavgångstid ändrats, är du välkommen att kontakta oss via e-post: info@futureu.events

- **Tolkning**

Mötet kommer att vara tillgängligt på 24 språk tack vare en grupp professionella tolkar. Var snäll och ta det lugnt och undvik att tala för snabbt under sessionen.

4. TILLTRÄDE TILL BYGGNADEN

Mötet kommer att äga rum i Europeiska kommissionens lokaler i Bryssel. Se dagordningen för mer information om de exakta byggnaderna och rummen. Europeiska kommissionens byggnad är tillgänglig med ett V-pass. Ett e-postmeddelande gällande V-pass kommer att skickas till dig före evenemanget. Glöm inte att registrera dig via detta e-postmeddelande för att slutföra processen och få din QR-kod för V-pass. Om du inte har fått ditt V-pass, vänligen kontakta oss via e-post: info@futureu.events.

Observera att det kan ta minst 20 minuter att slutföra säkerhetskontrollen och att anlända till mötesrummet. Säkerhetspersonalen kommer att be om ditt V-pass och ID-kort.

Tous les participants :

- måste visa upp ett giltigt pass eller ID-kort innan de går in i byggnaden;
- är skyldiga att genomgå säkerhetskontroller vid entrén;
- rekommenderas att ta med inbjudan eller något annat dokument som tydligt anger deras deltagande (t.ex. e-postmeddelande med registrering)

5. HELPDESK, TILLGÅNG TILL INTERNET

En helpdesk kommer att finnas vid ingången till rummen. Våra kollegor och värdinnor hjälper dig att hitta rätt, att ta emot dokument eller att svara på eventuella frågor som du kan ha. Internet kan nås via Wi-Fi-hotspots som delas ut på mötesdagen.

6. TILLGÄNGLIGHET

Europeiska kommissionens lokaler är fullt tillgängliga för personer med funktionshinder. När du registrerar dig online kan du ange dina särskilda behov så kommer vi att sträva efter att ta hand om dig så bra som möjligt.

Vem organiserar den här **panelen?**

Medborgarpanelen om virtuella världar organiseras av Europeiska kommissionen (Generaldirektoratet för kommunikation i samarbete med Generaldirektoratet för kommunikationsnät, innehåll och teknik) med stöd av Kantar Public (huvudentreprenör), Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology och VO Europe.

Ämnesavsnittet har tagits fram av arrangörsgruppen med hjälp av bidrag från en kunskapskommitté som består av följande medlemmar:

Fabien BÉNÉTOU,

Oberoende WebXR-expert, Belgien

Caterine HASSE,

Aarhus Universitet, Pedagogiska institutionen, Danmark

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Europeiska kommissionen, Generaldirektoratet för kommunikationsnät, innehåll och teknik, Luxemburg

Franck STEINICKE,

Hamburgs Universitet, Institutionen för datavetenskap, Tyskland

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau Institute, Nederländerna

Sara Lisa VOGL,

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

