

# RIKTLINJER FÖR PEDAGOGER

## LAGSTIFTNINGSARBETET – ETT ROLLSPEL FRÅN EUROPAPARLAMENTET

I det här rollspelet får deltagarna prova på hur det är att vara EU-parlamentariker. I en eller två timmar förvandlas klassrummet till självaste Europaparlamentet, och deltagarna får diskutera hur de skulle tackla aktuella EU-frågor.

Rollspelet hjälper dem att utveckla sin demokratiska kompetens. Det handlar om kritisk granskning för att bilda sig en uppfattning, debattera och kompromissa.

Först **arbetar deltagarna i mindre grupper** – parlamentsutskott – och diskuterar ett lagförslag från Europeiska kommissionen. De använder ett spelbräde med ämneskort. När de arbetar med att modifiera lagförslaget måste de ta hänsyn olika synpunkter från Europeiska unionens råd och olika berörda parter. Det finns fyra ämnen att välja mellan, av olika svårighetsgrad.

Sen går de vidare till en **gemensam debatt**, då de mindre grupperna lägger fram sina ändrade lagförslag. Efter debatten hålls en omröstning i kammaren.

Efteråt görs en ordentlig uppföljning av rollspelet för att titta på likheter och skillnader mellan rollspelet och verkligheten.

| Metod                                     | Varaktighet     | Materials                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rollspel:<br>arbete i parlamentsutskotten | 25 min          | <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Spelbräde</u> för varje grupp</li><li>- <u>Arbetsblad</u> för varje grupp</li><li>- <u>Ämneskort</u> för varje grupp. Korten måste skrivas ut på en sida och sen klippas i delar.</li><li>- <u>Lagförslag från Europeiska kommissionen</u> för varje grupp.</li></ul> |
| Rollspel:<br>plenardebatt och omröstning  | 10 min per ämne | <ul style="list-style-type: none"><li>- Skrivtavla/blädderblock + penna</li><li>- Ifyllt arbetsblad för varje grupp</li></ul>                                                                                                                                                                                    |
| Uppföljning och utvärdering               | 15–60 minuter   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Dator + projektor</li><li>- <u>Presentation</u></li></ul>                                                                                                                                                                                                                |

### Ansvarsfriskrivning

Varken form eller innehåll i denna övning ger en fullständig eller helt korrekt bild av verkligheten, och representerar heller inte Europaparlamentets, Europeiska kommissionens, Europeiska unionens råds eller intressegruppers faktiska ståndpunkter. Simuleringsövningen har enbart utformats i pedagogiskt syfte.

# SYFTEN OCH LÄRDOMAR

## Inställning

- Deltagarna utvecklar ett övergripande kritiskt tänkande. De bildar sig en åsikt om aktuella EU-frågor.

## Kunskaper

- Deltagarna känner till och förstår (en förenklad version av) EU:s beslutsfattande.
- De förstår Europaparlamentets roll i beslutsprocessen.
- De förstår att Europaparlamentet ägnar sig åt konkreta frågor som påverkar dem i vardagen.
- Deltagarna kan mer om de ämnen som diskuteras.

## Färdigheter

- Under övningens gång utvecklar deltagarna sin demokratiska kompetens. De lär sig att ta hänsyn till andras åsikter, bilda sig en egen uppfattning, samråda med andra och kompromissa.
- De lär sig presentera ett förslag och tala inför en grupp.

# STEG FÖR STEG

## 1. ROLLSPEL: ARBETE I PARLAMENTSUTSKOTTEN

### Upplägg

Deltagarna delas upp i grupper om 4–5. Varje grupp tilldelas ett ämne som den ska arbeta med. Varje grupp sitter runt ett bord med allt material. Ledaren ska helst ha förberett borden innan.

Varje grupp har ett lagförslag från Europeiska kommissionen. På bordet finns också ett arbetsblad (lika för alla ämnen), ett spelbräde (lika för alla ämnen) och ämnesspecifika kort. De ämnesspecifika korten placeras på spelbrädet med den tomma sidan uppat med hörnen där det finns nummer eller symboler ska vara uppvikta.

Läraren förklarar kortfattat för deltagarna att de från och med nu är ledamöter av Europaparlamentet och att deras uppgift är att utarbeta sina egna lagar. Ledaren förklarar även att de kommer att behöva presentera sitt lagförslag för resten av gruppen och att gruppen kommer att rösta om det. Ledaren har på förhand valt vilka ämnen deltagarna ska arbeta med.

Varje grupp arbetar för sig själv och följer instruktionerna och tidsangivelserna på arbetsbladet och korten. Gruppen börjar med kort nummer 1. En deltagare i gruppen vänder på kortet och läser upp texten. Gruppen utför sedan uppgifterna på kortet. Därefter går de vidare till kort 2, sedan kort 3 och 4. De antecknar på arbetsbladet.

### 3 / EUROPE@SCHOOL - ETT ROLLSPEL FRÅN EUROPAPARLAMENTET

## Innehåll

Alla lagförslag och ämneskort finns i dokumentet med spelaterialet för den här aktiviteten. Det finns fyra ämnen att välja mellan för det här rollspelet. Kommissionens lagförslag, rådets ändringsförslag och informationen från intressegrupperna: allt är valt för att skapa mesta möjliga diskussion mellan deltagarna. De är påhittade, och har enbart pedagogiskt syfte. Det är viktigt att ledaren förklarar den verkliga situationen angående de olika ämnena efter övningen.

De fyra ämnena är rangordnade efter svårighetsgrad, från enkelt till mer komplext.

1. En EU-armé?
2. Demokratin i EU
3. Hållbart mode
4. AI-förordningen

### Ansvarsfriskrivning

Understryk för deltagarna att Europeiska kommissionen i själva verket inte har befogenhet att föreslå några av de initiativ som ingår i simuleringen, såsom inrättandet av en europeisk armé eller ändringar av reglerna för valet till Europaparlamentet, åtminstone inte genom vanliga EU-rättsakter. Sådana frågor skulle kräva fördragsändringar, i enlighet med [artikel 48 i fördraget om Europeiska unionen \(EU-fördraget\)](#), en process som involverar de nationella regeringarna och Europeiska rådets enhälliga godkännande.

Vissa förslag i rollspelet bygger på Europaparlamentets rekommendationer om fördragsreformer, som är en del av en pågående institutionell diskussion.

För mer information, se: [Europaparlamentets pressmeddelande, 22 november 2023](#).

## Några tips

- Gå runt bland grupperna och hjälp dem om de kör fast.
- Grupperna ska helst arbeta med olika ämnen. På så sätt kan grupperna presentera olika lagförslag för kammaren. Om du föredrar det kan alla grupperna, eller ett par av dem, också arbeta med samma ämne.

## 2. ROLLSPEL: PLENARDEBATT OCH OMRÖSTNING

### Upplägg

Deltagarna sitter kvar i sina utskottsgrupper. Längst fram i rummet visas följande på en skrivtavla eller ett blädderblock:

| Ämne                    | Ja-röster | Nej-röster | Nedlagda röster |
|-------------------------|-----------|------------|-----------------|
| t.ex. "hållbart mode"   |           |            |                 |
| t.ex. "AI-förordningen" |           |            |                 |
|                         |           |            |                 |
|                         |           |            |                 |

I den första kolumnen skriver ledaren upp de ämnen som diskuteras.

### Genomförande

Varje ämnesgrupp har högst fem minuter på sig för att presentera sitt förslag. Gruppen använder det ifyllda arbetsbladet för att presentera förslaget. Efteråt får de andra deltagarna en stund på sig att ställa frågor. Sen går ledaren direkt vidare till omröstning.

Alla röstar genom att **räcka upp handen**. Deltagarna i den utskottsgrupp som presenterat förslaget får också rösta. Ledaren säger följande:

- "Räck upp handen om ni tycker att det här är ett bra förslag". Skriv ned antalet i kolumnen "Ja-röster" för det ämne som behandlas.
- "Räck upp handen om ni inte tycker att det här är ett bra förslag". Skriv ned antalet i kolumnen "Nej-röster" för det ämne som behandlas.
- "Räck upp handen om ni inte vill ta ställning för eller emot". Skriv ned antalet i kolumnen "Nedlagda röster" för det ämne som behandlas.

När omröstningen är klar berättar ledaren om en majoritet har röstat för eller emot lagförslaget.

Majoritet uppnås när hälften av deltagarna plus en röstar ja eller nej till ett förslag. De som lägger ned sin röst räknas inte. Om resultatet blir oavgjort föreslår ledaren att omröstningen avbryts. Då fattas inget beslut om förslaget.

### Några tips

- Antalet ämnesgrupper avgör hur lång tid som behövs för övningen.
- Om grupperna är mindre krävs det mer aktivt engagemang av varje enskild deltagare. Ta hänsyn till både tid och deltagarnas personliga engagemang när du bestämmer hur många grupper du ska dela in klassen i.

# 3. UPPFÖLJNING OCH UTVÄRDERING

## Upplägg

Ledaren tar upp likheter och skillnader mellan övningen och verkligheten, med hjälp av presentationen för den här aktiviteten. Deltagarna kan stanna kvar i de mindre grupperna för denna del av spelet eller byta plats.

## Genomförande

För det första, fråga dina deltagare om deras **erfarenheter**: "Hur kändes det att vara parlamentsledamot?" Tänkbara svar är att de tyckte att det var svårt att fatta beslut när det är så många intressen som står på spel, eller att de tyckte om att ha makten att fatta beslut. Fråga vem som tycker likadant, eller tvärtom: t.ex. "Vem tyckte också så här?" "Vem tyckte tvärtom?"

Gå sedan vidare till **utvärderingen** av övningen. Förklara att rollspelet inte helt och hållet stämmer med verkligheten. Det finns skillnader i både form och innehåll. Samtidigt finns det självklart många saker som är lika. Dessa skillnader och likheter visas i presentationen (se bild).



Den första frågan till deltagarna är: "Vad i övningen tror du är **likadant** i verkligheten, i form eller innehåll?" Sen visar ledaren likheterna och förklarar dem med hjälp av presentationen och deltagarnas kommentarer.

Den andra frågan är: "Vad tror du fungerar **annorlunda** i verkligheten?" Sen pratar ledaren om de viktigaste skillnaderna, åter igen med hjälp av presentationen och deltagarnas kommentarer.

Därefter redogör ledaren för den verkliga situationen för de ämnen som diskuterats. Detta är mycket viktigt, så att deltagarna lämnar aktiviteten med en korrekt uppfattning om den verkliga situationen.

# Innehåll

## 1. LIKHETER OCH SKILLNADER JÄMFÖRT MED VERKLIGHETEN

Välfärdsstaten såsom gratis utbildning, billig sjukvård, arbetslöshetsersättning, etc. för vilka andra betalar.

|          | Likheter                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Skillnader                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Form     | <p><b>Tematiska utskott i Europaparlamentet.</b> Europaparlamentet hanterar väldigt olika frågor. Därför specialiserar ledamöterna sig på ett eller ett par ämnen. Europaparlamentet har runt 20 fasta och några tillfälliga tematiska <b>utskott</b>. I dessa utskott sätter sig ledamöterna först in i ämnet och diskuterar det innan de presenterar det för resten av parlamentet i plenisalen, där slutomröstningen hålls.</p> <p><b>Intressegrupper.</b> Olika intressegrupper tar ofta kontakt med ledamöterna.</p> <p><b>Omröstning genom handuppräckning.</b> Omröstning om förslag i Europaparlamentet sker ofta genom handuppräckning, eftersom det generellt går snabbare. Ibland röstar ledamöterna elektroniskt (= enskild röst), t.ex. när parlamentet är mycket splittrat i en fråga och resultatet av omröstningen inte är tydligt vid första ögonkastet. En politisk grupp kan även be om elektronisk omröstning (i förväg), och slutomröstningen om ett betänkande sker oftast på elektronisk väg. På det sättet kan allmänheten se vilka ledamöter som röstade för/emot eller lade ner sin röst.</p> <p><b>Majoritetsomröstning.</b> I Europaparlamentet är majoritetsregeln också hälften +1 av de avgivna rösterna.</p> | <p><b>Flera politiska grupper.</b> I den här övningen tillhörde deltagarna inte något politiskt parti. I realiteten finns det åtta <b>politiska grupper</b> i Europaparlamentet. Under plenarmötena sitter ledamöterna tillsammans i sina respektive politiska grupper, från vänster till höger. Varje grupp leds av en ordförande.</p> <p><b>Delad lagstiftande befogenhet.</b> Övningen skulle kunna ge intrycket att det enbart är Europaparlamentet som har lagstiftande befogenhet i EU och alltså fattar alla beslut. I själva verket delar parlamentet sin befogenhet med Europeiska unionens råd.</p> <p><b>Mer komplext</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Övningen gjordes med ett fåtal personer. I Europaparlamentet deltar 720 ledamöter i debatten och omröstningen.</li><li>- Övningen hölls på ett enda språk. I Europaparlamentet är det tillåtet att tala på vilket som helst av de 24 officiella språken. Allt tolkas till de övriga 23 officiella EU-språken.</li></ul> |
| Innehåll | <p><b>Argument.</b> De argument som användes under övningen liknar dem som läggs fram under debatterna i parlamentet.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p><b>Mer komplext</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Frågorna är ofta mer tekniska. Till exempel kan den fråga som diskuteras handla om storleken på maskorna i fiskenät. Detta innebär att man måste sätta sig in i vetenskaplig forskning om t.ex. vilken typ av fisk som kan fångas med varje typ av nät.</li><li>- De lagförslag som parlamentet röstar om är mycket mer detaljerade. Varje detalj diskuteras och anpassas om det behövs.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|          | <p>Slutligen finns det en sak som hör hemma både bland likheter och skillnader – <b>själva ämnena</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ämnena kan betraktas som en likhet, eftersom de alla är frågor som Europaparlamentet behandlar just nu eller har behandlat tidigare.</li><li>- Ämnena kan också betraktas som en skillnad, eftersom Europeiska kommissionens, Europaparlamentets och ministerrådets förslag och ståndpunkter skiljer sig åt. (Se ansvarsfriskrivning före kapitel 2.)</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

# EUROPAPARLAMENTETS ROLLSPEL – ÄMNEN

## 1. EN EU-ARMÉ?

Europeiska unionen har ingen egen armé, men planer på ett europeiskt försvarssamarbete har funnits länge, ända sen 1952. Varje EU-land beslutar själv om det ska ha en armé och i så fall hur den ska användas. Allt sedan Maastrichtfördraget har EU-länderna ständigt ökat sitt samarbete om försvarsfrågor. Mot bakgrund av Rysslands anfallskrig mot Ukraina har debatten om en EU-armé tagit ny fart.

I och med [Lissabonfördraget](#) infördes en klausul om ömsesidigt försvar i EU-fördragen. År 2022 offentliggjorde EU den strategiska kompassen, som var den första gemensamma strategiska bedömningen av de säkerhets- och försvarsutmaningar som EU står inför.

EU har vidtagit flera åtgärder som svar på Rysslands anfallskrig mot Ukraina, bland annat långtgående sanktioner och den första aktiveringen någonsin av den europeiska fredsfaciliteten. Genom den får Ukraina militärt stöd. Diskussionerna om EU:s roll på försvarsområdet fortsätter.

### Användbara länkar

- Mer information om försvarssamarbetet i EU hittar du här: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sv/article/20190612STO54310/defence-how-the-eu-is-boosting-its-security>
- Mer information om den strategiska kompassen hittar du här: <https://www.consilium.europa.eu/sv/policies/strategic-compass/>
- Mer information om de åtgärder som EU har vidtagit som svar på Rysslands anfallskrig mot Ukraina hittar du här: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

## 2. EUROPEISK DEMOKRATI

Sedan 1979 har EU-medborgarna vart femte år valt ett nytt Europaparlament i direkta val. Medborgarna väljer de ledamöter som ska företräda dem på EU-nivå. Enligt EU:s gemensamma regler ska slutna och allmänna direktval (en röst per varje vuxen) hållas, och ledamöterna väljs genom proportionella val. Det är mycket viktigt att alla EU-medborgare kan rösta eller ställa upp i val i det medlemsland där de bor.

Vid valet till Europaparlamentet i juni 2024 röstade européerna in 720 personer som skulle företräda dem i parlamentet. Fördelningen av platser mellan EU-länderna bygger på principen om degressiv proportionalitet. Det innebär att även om antalet platser är kopplat till invånarantalet i varje land har de mindre länderna fler parlamentsledamöter per invånare än de större länderna. Dessutom kan medborgarna bara rösta på kandidater som ställer upp i det EU-land (eller den regionala valkrets) där medborgarna bor, eller som ställer upp i medborgarnas hemland – men de kan bara rösta på ett av ställena.

Förutom dessa gemensamma regler har dock varje land sina egna valsystem som bygger på den egna författningen – och dessa kan variera mycket. De valda företrädarnas demokratiska legitimitet beror på valdeltagandet. Det har ökat avsevärt sedan 2019, till stor del på grund av att fler unga röstar. Att sänka rösträttsåldern är därför ett sätt att öka de ungas valdeltagande. Inför valet till Europaparlamentet 2024 sänkte fyra EU-länder (Belgien, Malta, Tyskland och Österrike) sin rösträttsålder till 16 år, medan Grekland sänkte den till 17 år.

Det är varje EU-land som själv bestämmer om det är en rätt eller en plikt för dess medborgare att rösta.

## Användbara länkar

- Mer information om det europeiska valsystemet hittar du här:  
[www.europarl.europa.eu/factsheets/sv/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures](http://www.europarl.europa.eu/factsheets/sv/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures)
- Mer information om rösträttsåldern i EU-valet hittar du här:  
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS\\_ATA\(2023\)749767\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS_ATA(2023)749767_EN.pdf) (endast på engelska)
- Det finns flera initiativ som har som mål att involvera medborgarna mer i europeisk politik och göra EU mer demokratiskt:
  - EU:s medborgarinitiativ (sedan 2012): Om minst en miljon européer från minst sju olika EU-länder undertecknar ett initiativ kan de begära att kommissionen ska lägga fram ett lagförslag.
  - Det finns många andra möjligheter att delta, t.ex. EU:s ungdomsdialog, [offentliga samråd](#) (experter på ett visst område), [rätten att göra framställningar](#) och [medborgarpaneler](#).

## 3. HÅLLBART MODE

Den globala textilproduktionen mer än fördubblades mellan 2000 och 2020. Samtidigt har klädernas livslängd minskat drastiskt. Textilier genererar omkring 5 miljoner ton avfall varje år i EU – omkring 12 kg per person – och syntetfibrer som polyester bidrar till plastföroreningen.<sup>1</sup>

I dag är så kallat snabbmode (fast fashion) inte förbjudet i EU. EU planerar att införa minimistandarder för textiliers hållbarhet genom den nya ekodesignförordningen.<sup>2</sup> Vissa medlemsländer, exempelvis Frankrike, håller redan på att vidta ytterligare åtgärder för att begränsa ultrasnabbt mode genom miljöpoängssystem och sanktioner.

Europaparlamentet har åtagit sig att göra EU:s textilindustri mer hållbar, cirkulär och konkurrenskraftig senast 2030. I juni 2023 antog parlamentet en resolution som stöder EU:s strategi för hållbara och cirkulära textilier, som syftar till att omvandla sektorn. Senast 2030 bör alla textilier i EU vara hållbara, reparerbara, återvinningsbara, tillverkade av återvunna fibrer, fria från skadliga kemikalier och tillverkade i enlighet med rättvisa sociala och miljömässiga standarder. Snabbmode kommer att fasas ut, samtidigt som återanvändnings- och reparationstjänster kommer att främjas. Tillverkarna kommer att hållas ansvariga för hela livscykeln för sina produkter, inklusive avfallshantering.

Europaparlamentet har uppmanat kommissionen, EU-länderna och internationella partner att fastställa specifika mål och vidta konkreta åtgärder för att genomföra dem, så att det skapas en balans mellan hållbarhet och textilindustrins konkurrenskraft.

(För denna simulering bör deltagarna först komma överens om hur snabbmode bör definieras rättsligen.)

<sup>1</sup> se [https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy\\_en](https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en)

<sup>2</sup> se [https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation\\_en](https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation_en)

## Användbara länkar

- Mer information om EU:s textilstrategi hittar du här:  
[https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy\\_en?](https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?)
- Mer information om hur EU gör mode hållbart hittar du här:  
[https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable\\_en](https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en)
- Mer information om EU-kampanjen "ReSet the trend" hittar du här:  
[https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend\\_en](https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en)

## 4. AI-FÖRORDNINGEN

Artificiell intelligens (AI) ingår i vår vardag i allt från röstassistenter och rekommendationsalgoritmer till avancerade verktyg inom medicin och transport. Genom att analysera stora mängder data vid hög hastighet kan AI upptäcka sjukdomar tidigare, optimera trafikflödena, individanpassa undervisning och till och med bidra till att förutsäga efterfrågan på el, vilket gör tjänsterna smartare, säkrare och effektivare.

AI:s potential är enorm: Läkare kan använda AI för att upptäcka tidiga tecken på cancer på medicinska bilder, jordbrukare kan övervaka grödans hälsa med drönbaserade sensorer, och tillverkare kan använda prediktivt underhåll för att undvika kostsamma störningar. På global nivå har AI-driven innovation potential att sätta fart på den ekonomiska tillväxten, minska växthusgasutsläppen och förbättra tillgången till utbildning och hälso- och sjukvård i missgynnade regioner.

Men AI medför också allvarliga utmaningar. Algoritmer som tränats på partiska data kan förstärka diskrimineringen vid exempelvis anställning, lånegivning eller brottsbekämpning. Automatiserat beslutsfattande kan vara svårt att genomskåda, vilket gör att enskilda inte kan förstå eller ifrågasätta resultaten. Det finns farhågor om massövervakning, urholkning av den personliga integriteten och automatiseringens inverkan på sysselsättningen och den sociala sammanhållningen. Eftersom AI berör så många aspekter av livet – etiska, rättsliga, ekonomiska och sociala – är det viktigt att hitta en balanserad strategi som utnyttjar fördelarna med AI och samtidigt skyddar mot de risker som den innebär. Därför införde EU världens första övergripande lag om AI 2024.

## Användbara länkar

- AI påverkar livet både positivt och negativt. Läs mer om hot och möjligheter vid användning av AI här: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sv/article/20200918STO87404/artificiell-intelligens-mojligheter-och-risker>
- Läs mer om EU:s AI-lag och vad den reglerar här: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sv/article/20230601STO93804/eu-s-ai-lag-forsta-lagstiftningen-om-artificiell-intelligens>
- En översikt över [EU:s strategi](#) för att bygga upp ett ekosystem av spetskompetens och förtroende för AI, som skapar en balans mellan innovation och säkerhet och grundläggande rättigheter.

