



**2022/2198(INI)**

18.7.2023

# **STELLUNGNAHME**

des Ausschusses für Kultur und Bildung

für den Ausschuss für Binnenmarkt und Verbraucherschutz

zum Thema „Virtuelle Welten – Chancen, Risiken und politische  
Auswirkungen in Bezug auf den Binnenmarkt“  
(2022/2198(INI))

Verfasserin der Stellungnahme: Laurence Farreng

PA\_NonLeg

## VORSCHLÄGE

Der Ausschuss für Kultur und Bildung ersucht den federführenden Ausschuss für Binnenmarkt und Verbraucherschutz, folgende Vorschläge in seinen Entschließungsantrag zu übernehmen:

1. ist der Ansicht, dass virtuelle Welten oder „Metaversen“ einen wichtigen Schritt in der Weiterentwicklung des Internets darstellen und das Potenzial haben, sich auf alle Lebensbereiche der Bürger auszuwirken, insbesondere was Bildung, Kultur, Kunst und Design, Musik, Unterhaltung sowie gesellschaftliche Aktivitäten und Interaktionen betrifft; betont, dass es zwar keine standardisierte Begriffsbestimmung gibt, darunter jedoch eine Echtzeitsimulation dreidimensionaler oder zweidimensionaler Räume verstanden werden kann, in die die Nutzer eintauchen und in denen sie interagieren können; ist der Ansicht, dass virtuelle Welten Synergieeffekte mit dem Web 3.0 erzeugen können;
2. fordert die Europäische Union auf, eine umfassende Strategie für virtuelle Welten anzunehmen; ist der Ansicht, dass diese Strategie nachhaltig und auf den Menschen ausgerichtet sein muss, wobei zugleich die Werte der EU und die Grundrechte zu wahren sind; betont, dass diese Strategie darauf ausgerichtet sein sollte, sich den Innovationsgeist und die Fortschritte einschlägiger Branchen wie der Videospielebranche, wobei hierzu auch Technologien wie virtuelle Realität (VR), erweiterte Realität (XR), Spiel-Engines und haptische Technologien gehören, die wichtige Bausteine für digitale Kompetenzen und das Metaversum bzw. Metaversen sind, zunutze zu machen und diese zu fördern, ebenso wie die kulturellen, wirtschaftlichen und bildungsbezogenen Vorteile, die sich daraus ergeben; betont, dass bei der Entwicklung europäischer Metaversen ein interdisziplinärer Ansatz verfolgt werden muss, bei dem Technologie und Inhalt miteinander verbunden werden;
3. fordert die EU angesichts der Überlegungen im Zusammenhang mit der strategischen Autonomie, die durch virtuelle Welten aufgeworfen werden, auf, für angemessene und effiziente Investitionen in diesem Bereich zu sorgen; begrüßt die von der Kommission im Rahmen des Aktionsplans für die Medien und den audiovisuellen Sektor ins Leben gerufene Industriekoalition für virtuelle und erweiterte Realität; stellt fest, dass mit den Programmen Horizont Europa und Kreatives Europa Projekte im Bereich der erweiterten und virtuellen Realität finanziert werden; nimmt zur Kenntnis, dass die Haushaltsmittel für diese Programme aufgestockt werden müssen, um einer bedeutenden EU-Strategie für immersive Technologien Vorschub zu leisten und die Herausforderungen der Inklusivität und der Barrierefreiheit virtueller Welten anzugehen;
4. betont, dass es wichtig ist, Metaversen für die Kultur- und Kreativwirtschaft der EU als neue Räume für Kreativität und Ausdruck zu entwickeln, die dazu verwendet werden können, die kulturelle und sprachliche Vielfalt Europas zu fördern; besteht darauf, dass die Zugänglichkeit von Metaversen für die ganze Gesellschaft sichergestellt wird, damit aus ihnen wirklich demokratische Räume werden, dass die digitale Kompetenz und das Grundrecht auf Zugang zu hochwertigem und erschwinglichem Internet gefördert

werden, dass Konnektivität und Zugänglichkeit für alle, insbesondere für in ländlichen Gebieten lebende Personen, sichergestellt werden und dass die Inklusion schutzbedürftiger Gruppen erleichtert wird;

5. begrüßt die Wirkung, die virtuelle Welten auf den Schutz und die Förderung des europäischen Kulturerbes haben können, indem sie es ermöglichen, den Nutzern individuelle Erlebnisse anzubieten, die bildungsbezogenen oder touristischen Zwecken dienen; weist darauf hin, dass die strategischen europäischen Kulturgüter und ihre Integrität, einschließlich des europäischen Kulturerbes, in virtuellen Welten geschützt werden müssen;
6. stellt fest, dass „Metaversen“ oder virtuelle Welten wirtschaftlicher Spekulation, monopolistischen Tendenzen und Marktkonzentration unterliegen können; betont, dass in Bezug auf europäische virtuelle Welten ein dezentraler Ansatz verfolgt werden muss, der größere und kleinere Akteure auf den verschiedenen Ebenen der Wertschöpfungskette abdeckt; betont, dass KMU, die den weitaus größten Teil<sup>1 2</sup> der Kultur- und Kreativwirtschaft Europas ausmachen und daher in der Lage sein müssen, immersive Technologien zu nutzen, ohne dabei durch Zutrittsschranken behindert zu werden, die lediglich großen Digitalunternehmen zugutekommen würden; fordert einen besseren Zugang zu Finanzmitteln für KMU und Start-up-Unternehmen; betont, dass damit dazu beigetragen werden kann, die Abhängigkeit von Drittländern zu verringern und die Führungsrolle der EU zu stärken;
7. stellt fest, dass sich virtuelle Welten und Technologien der erweiterten und virtuellen Realität erheblich auf die Bildung und die Forschung auswirken können, indem sie die Art und Weise, wie wir Wissen erwerben, verändern; betont, dass Metaversen eine bessere Visualisierung von Bildungsinhalten und eine Schärfung des Bewusstseins ermöglichen und mehr Möglichkeiten für die Zusammenarbeit zwischen Lernenden und Lehrenden bieten können sowie ein Weg sind, Fernunterricht und lebenslanges Lernen zu fördern; hebt hervor, dass virtuelle Welten das Potenzial haben, den Einzelnen zu stärken und die digitale Kluft durch Bildung zu überwinden, indem die digitale Kompetenz in allen gesellschaftlichen Gruppen gefördert wird und Ungleichheiten verringert werden;
8. ist der Ansicht, dass die Entwicklung virtueller Welten mit der Sensibilisierung der europäischen Bürger für die verantwortungsvolle Nutzung dieser Welten einhergehen sollte; fordert die EU auf, für ausreichende Investitionen im Bereich der digitalen Kompetenz zu sorgen, um die Herausbildung einer kritischen Denkweise unter den Nutzern in der digitalen Welt zu fördern;
9. betont, dass die Bildung im Bereich der MINKT-Fächer, Kompetenzen im Zusammenhang mit dem kulturellen und künstlerischen Schaffen, die Schulung und Weiterbildung von Arbeitnehmern im Bereich virtueller Welten, einschließlich künstlicher Intelligenz (KI), dringend gefördert werden müssen, da all dies für die Entwicklung von Metaversen unerlässlich ist, sodass in der Europäischen Union Talente

---

<sup>1</sup> Entschließung vom 11. Dezember 2018 zur neuen europäischen Agenda für Kultur, ABl. C 388 vom 13.11.2020, S. 30.

<sup>2</sup> EY, [Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis](#) (Wiederaufbau Europas – die Kultur- und Kreativwirtschaft vor und nach der COVID-19-Krise), 2021.

geschöpft und gehalten werden können, wobei eine Abwanderung hochqualifizierter Kräfte in andere Märkte verhindert und die Harmonisierung der Ausbildung und die gegenseitige Anerkennung von Qualifikationen zwischen den Mitgliedstaaten erleichtert werden sollte;

10. hält es für wichtig, Lehrkräfte und Erzieher dabei zu unterstützen, die Schüler mit den Grundkenntnissen auszustatten, die sie benötigen, um sicher durch virtuelle Welten navigieren zu können; fordert die Mitgliedstaaten und die EU in diesem Zusammenhang auf, die Weiterbildung von Lehrkräften zu fördern, damit sie digital befähigt sind und den Umgang mit der Technologie beherrschen;
11. betont, dass eine EU-Strategie für virtuelle Welten mit geeigneten Rahmenbedingungen einhergehen muss, um den Schutz und die Förderung des geistigen Eigentums und insbesondere der Urheberrechte sicherzustellen, und betont, dass Künstler und ihre Werke sowie das europäische Kulturerbe und die europäische Kulturlandschaft in virtuellen Welten geschützt werden müssen; stellt fest, dass die meisten Systeme des geistigen Eigentums in Metaversen auf der Blockchain-Technologie beruhen, und ist der Ansicht, dass nicht austauschbare Token eine neue Einnahmequelle für die Kulturwirtschaft der EU bilden können;
12. stellt fest, dass Metaversen und digitale Nebentechnologien durch einen hohen Energieverbrauch gekennzeichnet sein können; betont, dass im Rahmen einer EU-Strategie für virtuelle Welten die Umweltauswirkungen und die Nachhaltigkeit dieser neuen Technologien berücksichtigt werden müssen, unter anderem indem die Bürger für diese Auswirkungen sensibilisiert werden;
13. ist der Ansicht, dass virtuelle Welten auch zu Risiken führen können und dass diese Räume reguliert werden sollten, um jeglichen Missbrauch im Zusammenhang mit schädlichen Verhaltensweisen, etwa Formen von Belästigung, Mobbing und Diskriminierung sowie der Überwachung von Personen, in einer digitalen Umgebung oder infolge einer unangemessenen Nutzung zu verhindern; betont, dass für ein sicheres und gesundes Umfeld gesorgt werden muss, in dem Cybersicherheit, Privatsphäre, Transparenz sowie die Rechte und Bedürfnisse der Nutzer angemessen gewahrt und geschützt werden; hält es für wichtig, Kinder und Minderjährige in virtuellen Welten zu schützen, indem die bestehenden europäischen Rechtsvorschriften und Strategien wie das Gesetz über digitale Dienste<sup>3</sup> und die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+) umfassend umgesetzt werden, um gegen Cybermobbing vorzugehen, die körperliche und psychische Gesundheit zu schützen, für Online-Sicherheit zu sorgen und eine positive Nutzung der Metaversen zu fördern;
14. fordert die Kommission auf, die Auswirkungen ihrer horizontalen Rechtsvorschriften im Digitalbereich, etwa des Gesetzes über künstliche Intelligenz, auf die Kultur, einschließlich der Definition kultureller und akademischer Werke und des Eigentums daran, zu prüfen und erforderlichenfalls Initiativen in diesem Bereich vorzulegen, um die Kultur- und Kreativwirtschaft der EU zu schützen und zu fördern;
15. stellt fest, dass künftige Entwicklungen virtueller Welten von ethischen und auf den

---

<sup>3</sup> Verordnung (EU) 2022/2065 vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste), ABl. L 277 vom 27.10.2022, S. 1.

Menschen ausgerichteten Grundsätzen geleitet sein sollten, die mit EU-Rechtsvorschriften wie der Datenschutz-Grundverordnung<sup>4</sup>, dem Gesetz über digitale Dienste und dem Gesetz über digitale Märkte<sup>5</sup> und der Urheberrechtsrichtlinie<sup>6</sup> im Einklang stehen; fordert die Kommission auf, eine sorgfältige und kontinuierliche Überwachung der Entwicklung virtueller Welten sicherzustellen, um Probleme und Herausforderungen zu erkennen, die sich ergeben könnten und die im derzeitigen Rechtsrahmen nicht behandelt werden oder möglicherweise einer weiteren Harmonisierung zwischen den Mitgliedstaaten bedürfen;

16. weist darauf hin, wie wichtig multilaterale Foren für Themen von globaler Bedeutung wie dieses sind, und fordert die Kommission auf, mit den Mitgliedstaaten einen koordinierten Ansatz zu verfolgen, um zu wichtigen internationalen Normungsbemühungen wie dem „Metaverse Standards Forum“ sowie anderen damit zusammenhängenden Initiativen in der OECD und anderen internationalen Organisationen wie ITU und ISO beizutragen;
17. hebt den Wert der Empfehlungen des europäischen Bürgerforums zu virtuellen Welten hervor und erinnert an das derzeit laufende Pilotprojekt des Europäischen Parlaments mit dem Namen „Ein Raum für das Metaversum“, das zur Schaffung eines interdisziplinären europäischen Netzwerks von Experten, Denkern und führenden Persönlichkeiten zur Förderung einer ethischen und demokratischen Entwicklung der Metaversen beitragen wird.

---

<sup>4</sup> Verordnung (EU) 2016/679 vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung), ABl. L 119 vom 4.5.2016, S. 1.

<sup>5</sup> Verordnung (EU) 2022/1925 vom 14. September 2022 über bestreitbare und faire Märkte im digitalen Sektor und zur Änderung der Richtlinien (EU) 2019/1937 und (EU) 2020/1828 (Gesetz über digitale Märkte), ABl. L 265 vom 12.10.2022, S. 1.

<sup>6</sup> Richtlinie (EU) 2019/790 vom 17. April 2019 über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt und zur Änderung der Richtlinien 96/9/EG und 2001/29/EG, ABl. L 130 vom 17.5.2019, S. 92.

## ANGABEN ZUR ANNAHME IM MITBERATENDEN AUSSCHUSS

<b>Datum der Annahme</b>	18.7.2023
<b>Ergebnis der Schlussabstimmung</b>	+:                 25 -:                 0 0:                 3
<b>Zum Zeitpunkt der Schlussabstimmung anwesende Mitglieder</b>	Asim Ademov, Christine Anderson, Andrea Bocskor, Ilana Cicurel, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Romeo Franz, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Irena Joveva, Petra Kammerevert, Niyazi Kizilyürek, Predrag Fred Matić, Martina Michels, Niklas Nienass, Peter Pollák, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
<b>Zum Zeitpunkt der Schlussabstimmung anwesende Stellvertreter</b>	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rookens, Marc Tarabella
<b>Zum Zeitpunkt der Schlussabstimmung anwesende Stellv. (Art. 209 Abs. 7)</b>	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

## NAMENTLICHE SCHLUSSABSTIMMUNG IM MITBERATENDEN AUSSCHUSS

25	+
ECR	Angel Dzhambazki, Rob Rooken
NI	Andrea Bocskor, Marc Tarabella
PPE	Asim Ademov, Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
Renew	Iliana Cicurel, Laurence Farreng, Irena Joveva
S&D	Ibán García Del Blanco, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Petra Kammerevert, Predrag Fred Matić, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio
Verts/ALE	Romeo Franz, Erik Marquardt, Niklas Nienass

0	-

3	0
ID	Christine Anderson
The Left	Niyazi Kizilyürek, Martina Michels

Erklärung der benutzten Zeichen:

+ : dafür

- : dagegen

0 : Enthaltung