



2022/2198(INI)

18.7.2023

STANOVISKO

Výboru pre kultúru a vzdelávanie

pre Výbor pre vnútorný trh a ochranu spotrebiteľa

k virtuálnym svetom – príležitosti, riziká a politické dôsledky pre jednotný trh
(2022/2198(INI))

Spravodajkyňa výboru požiadaneho o stanovisko: Laurence Farreng

PA_NonLeg

NÁVRHY

Výbor pre kultúru a vzdelávanie vyzýva Výbor pre vnútorný trh a ochranu spotrebiteľa, aby ako gestorský výbor zaradil do návrhu uznesenia, ktorý prijme, tieto návrhy:

1. domnieva sa, že virtuálne svety alebo „metaverzá“ predstavujú významný krok vo vývoji internetu a majú potenciál ovplyvniť všetky oblasti života občanov, najmä v oblasti vzdelávania, kultúry, umenia a dizajnu, hudby, zábavy a spoločenských aktivít a interakcií; zdôrazňuje, že hoci nie sú nikde jednotne vymedzené, možno ich chápať ako simuláciu imerzívnych 3D alebo 2D priestorov, ktoré umožňujú interakciu používateľov, v reálnom čase; zastáva názor, že virtuálne svety môžu vytvárať synergie s Webom 3.0;
2. vyzýva Európsku úniu, aby prijala komplexnú stratégiu pre virtuálne svety; domnieva sa, že táto stratégia musí byť udržateľná a zameraná na človeka a zároveň musí chrániť hodnoty EÚ a základné práva; zdôrazňuje, že táto stratégia by sa mala zamerať na využívanie a podporu inovácií a pokroku v príslušných odvetviach, ako sú videohry vrátane technológií, ako je virtuálna realita (VR), rozšírená realita (XR), herné motory, haptiky, ktoré sú kľúčovými stavebnými prvkami digitálnych zručností a metaverz, ako aj kultúrnych, hospodárskych a vzdelávacích prínosov, ktoré z nich vyplývajú; zdôrazňuje, že treba zaujať interdisciplinárny prístup k rozvoju európskych metaverz, v ktorom sa kombinujú technológie s obsahom;
3. vyzýva EÚ, aby vzhľadom na aspekty virtuálnych svetov týkajúce sa strategickej autonómie zabezpečila primerané a efektívne investície do tejto oblasti; víta priemyselnú koalíciu virtuálnej a rozšírenej reality, ktorú spustila Európska komisia v rámci akčného plánu pre médiá a audioviziu; konštatuje, že z programov Horizont Európa a Kreatívna Európa sa financujú projekty rozšírenej a virtuálnej reality; uznáva, že rozpočty týchto programov treba navýšiť, aby bolo možné podporovať významnú stratégiu EÚ pre imerzívne technológie a riešiť problémy inkluzívnosti a prístupnosti virtuálnych svetov;
4. zdôrazňuje význam vývoja metaverz pre kultúrny a kreatívny ekosystém EÚ ako nových priestorov pre tvorivosť a prejav, ktoré možno využiť na podporu európskej kultúrnej a jazykovej rozmanitosti; trvá na zabezpečení celospoločenskej prístupnosti metaverz s cieľom vytvoriť z nich skutočne demokratické priestory, podporovať digitálnu gramotnosť a základné právo na kvalitný a cenovo dostupný prístup k internetu, zabezpečiť pripojenie a prístupnosť pre všetkých, najmä pre ľudí žijúcich vo vidieckych oblastiach, a uľahčiť začlenenie zraniteľných skupín;
5. víta vplyv, ktorý môžu mať virtuálne svety pri ochrane a propagácii európskeho kultúrneho dedičstva tým, že umožňujú ponúkať používateľom individualizované skúsenosti na vzdelávacie účely alebo na účely cestovného ruchu; pripomína, že vo virtuálnom svete je potrebné chrániť európske strategické kultúrne bohatstvo a jeho integritu vrátane európskeho kultúrneho dedičstva;
6. konštatuje, že „metaverzá“ alebo virtuálne svety môžu byť predmetom hospodárskych špekulácií, monopolistických tendencií alebo koncentrácie na trhu; zdôrazňuje, že je

potrebné prejsť k decentralizovanému prístupu k európskym virtuálnym svetom, ktorý bude zahŕňať väčšie aj menšie hospodárske subjekty na rôznych úrovniach hodnotového reťazca; zdôrazňuje, že MSP, ktoré tvoria prevažnú väčšinu¹, ² európskych kultúrnych a kreatívnych ekosystémov, musia preto mať aj možnosť využívať imerzívne technológie bez toho, aby boli obmedzované vstupnými prekážkami, z čoho by mali prospech len veľké digitálne spoločnosti; vyzýva, aby sa zlepšil prístup MSP a startupov k financovaniu; zdôrazňuje, že to môže prispieť k zníženiu závislosti od tretích krajín a posilniť vedúce postavenie Európy;

7. konštatuje, že virtuálne svety a technológie rozšírenej a virtuálnej reality môžu výrazne ovplyvniť vzdelávanie a výskum tým, že zmenia spôsob, akým nadobúdame vedomosti; zdôrazňuje, že metaverzá môžu umožniť lepšiu vizualizáciu vzdelávacieho obsahu, zvyšovanie povedomia a lepšie možnosti spolupráce medzi žiakmi a pedagógmi a môžu byť aj formou podpory dištančného a celoživotného vzdelávania; zdôrazňuje potenciál virtuálnych svetov posilniť postavenie jednotlivcov a preklenúť digitálnu priepasť prostredníctvom vzdelávania, podporovať digitálnu gramotnosť vo všetkých skupinách spoločnosti a znižovať nerovnosti;
8. domnieva sa, že rozvoj virtuálnych svetov by mal prebiehať súčasne so zvyšovaním informovanosti európskych občanov o ich zodpovednom používaní; vyzýva EÚ, aby zabezpečila dostatočné investície v oblasti digitálnej gramotnosti s cieľom podporovať rozvoj kritického myslenia používateľov v digitálnom svete;
9. zdôrazňuje naliehavú potrebu podporovať vzdelávanie v odboroch STEAM, zručnosti spojené s kultúrnou a umeleckou tvorbou, odbornú prípravu a zvyšovanie kvalifikácie pracovníkov v oblasti virtuálneho sveta vrátane umelej inteligencie (UI), ktoré sú všetky kľúčové pri budovaní metaverz, s cieľom vytvoriť a udržať talenty v Európskej únii, zabrániť úniku mozgov na iné trhy a uľahčiť harmonizáciu odbornej prípravy a vzájomného uznávania kvalifikácií vo všetkých členských štátoch;
10. zdôrazňuje, že je dôležité podporovať učiteľov a pedagógov v procese vybavovania študentov potrebnou znalostnou základňou, aby sa mohli bezpečne pohybovať vo virtuálnych svetoch; vyzýva v tejto súvislosti členské štáty a EÚ, aby podporovali zvyšovanie úrovne zručností učiteľov, aby boli digitálne spôsobilí a zruční v oblasti technológií;
11. zdôrazňuje, že stratégia EÚ pre virtuálne svety musí byť v súlade s vhodným rámcom, aby sa zabezpečila ochrana a podpora duševného vlastníctva, najmä autorských práv, a zdôrazňuje, že treba chrániť umelcov a ich diela, európske kultúrne dedičstvo a krajinu vo virtuálnych svetoch; konštatuje, že väčšina systémov duševného vlastníctva v metaverzách sa zakladá na technológii blockchainu, a domnieva sa, že nezameniteľné tokeny môžu predstavovať nový zdroj príjmov pre kultúrny ekosystém EÚ;
12. konštatuje, že metaverzá a pomocné digitálne technológie sa môžu vyznačovať vysokou spotrebou energie; zdôrazňuje, že stratégia EÚ pre virtuálne svety musí posúdiť vplyv týchto nových technológií na životné prostredie a ich udržateľnosť, a to aj zvyšovaním

¹ Uznesenie z 11. decembra 2018 o novej európskej stratégii pre kultúru (Ú. v. EÚ C 388, 13.11.2020, s. 30).

² EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis* (Obnova Európy: kultúrne a kreatívne hospodárstvo pred krízou spôsobenou ochorením COVID-19 a po nej), 2021.

informovanosti občanov o tomto vplyve;

13. domnieva sa, že virtuálne svety môžu tiež vytvárať riziká a že tieto priestory by mali byť regulované, aby sa zabránilo akémukoľvek zneužívaniu spojenému so škodlivým správaním, napríklad akejkoľvek forme obťažovania, šikanovania, diskriminácie a sledovania ľudí, v digitálnom prostredí alebo zneužívaniu v dôsledku nevhodného používania; zdôrazňuje potrebu zabezpečiť bezpečné a zdravé prostredie, v ktorom sú riadne zaistené a chránené kybernetická bezpečnosť, súkromie, transparentnosť a práva a potreby používateľov; zdôrazňuje význam ochrany detí a maloletých vo virtuálnych svetoch, a to na základe existujúcich európskych právnych predpisov a stratégií, ako sú akt o digitálnych službách³ a nová európska stratégia pre lepší internet pre deti (BIK+), s cieľom bojovať proti kybernetickému šikanovaniu, chrániť fyzické a duševné zdravie, zaistiť bezpečnosť na internete a podporovať pozitívne využívanie metaverz;
14. vyzýva Komisiu, aby zvažila vplyv svojich horizontálnych digitálnych právnych predpisov, ako je akt o umelej inteligencii, na kultúru vrátane vymedzenia a vlastníctva kultúrnych a akademických diel a aby v prípade potreby predložila iniciatívy v tejto oblasti na ochranu a podporu európskeho kultúrneho a kreatívneho ekosystému;
15. konštatuje, že budúci vývoj virtuálnych svetov by sa mal riadiť etickými zásadami a zásadami zameranými na človeka v súlade s právnymi predpismi EÚ, ako sú všeobecné nariadenie o ochrane údajov⁴, akt o digitálnych službách, akt o digitálnych trhoch⁵ a smernica o autorskom práve⁶; vyzýva Komisiu, aby zabezpečila dôkladné a nepretržité monitorovanie rozvoja virtuálnych svetov s cieľom identifikovať problémy a výzvy, ktoré sa môžu vyskytnúť a ktoré súčasný právny rámec nerieši alebo ktoré si môžu vyžadovať ďalšiu harmonizáciu medzi členskými štátmi;
16. uznáva význam multilaterálnych fór v podobných otázkach globálneho významu a nabáda Komisiu, aby zaujala koordinovaný prístup s členskými štátmi, pokiaľ ide o prispievanie k významnému medzinárodnému úsiliu v oblasti normalizácie, ako je The Metaverse Standards Forum (Fórum metaverzálnych noriem), ako aj iné súvisiace iniciatívy v rámci OECD a iných medzinárodných organizácií, ako sú ITU a ISO;
17. zdôrazňuje význam odporúčaní európskej panelovej diskusie občanov o virtuálnych svetoch a pripomína prebiehajúci pilotný projekt Európskeho parlamentu s názvom Priestor pre metaverzum, ktorý prispieje k vytvoreniu interdisciplinárnej európskej siete odborníkov, mysliteľov a vedúcich predstaviteľov pre etický a demokratický rozvoj metaverz.

³ Nariadenie (EÚ) 2022/2065 z 19. októbra 2022 o jednotnom trhu s digitálnymi službami a o zmene smernice 2000/31/ES (akt o digitálnych službách) (Ú. v. EÚ L 277, 27.10.2022, s. 1).

⁴ Nariadenie (EÚ) 2016/679 z 27. apríla 2016 o ochrane fyzických osôb pri spracúvaní osobných údajov a o voľnom pohybe takýchto údajov, ktorým sa zrušuje smernica 95/46/ES (všeobecné nariadenie o ochrane údajov) (Ú. v. EÚ L 119, 4.5.2016, s. 1).

⁵ Nariadenie (EÚ) 2022/1925 zo 14. septembra 2022 o súťažeschopných a spravodlivých trhoch digitálneho sektora a o zmene smerníc (EÚ) 2019/1937 a (EÚ) 2020/1828 (akt o digitálnych trhoch) (Ú. v. EÚ L 265, 12.10.2022, s. 1).

⁶ Smernica (EÚ) 2019/790 zo 17. apríla 2019 o autorskom práve a právach súvisiacich s autorským právom na digitálnom jednotnom trhu a o zmene smerníc 96/9/ES a 2001/29/ES (Ú. v. EÚ L 130, 17.5.2019, s. 92).

INFORMÁCIE O PRIJATÍ VO VÝBORE POŽIADANOM O STANOVISKO

Dátum prijatia	18.7.2023
Výsledok záverečného hlasovania	+: 25 -: 0 0: 3
Poslanci prítomní na záverečnom hlasovaní	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
Náhradníci prítomní na záverečnom hlasovaní	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooker, Marc Tarabella
Náhradníci (čl. 209 ods. 7) prítomní na záverečnom hlasovaní	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

ZÁVEREČNÉ HLASOVANIE PODĽA MIEN VO VÝBORE POŽIADANOM O STANOVISKO

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	Ilana 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

Vysvetlenie použitých znakov:

+ : za

- : proti

0 : zdržali sa hlasovania