



2022/2198(INI)

18.7.2023

STANOVISKO

Výboru pro kulturu a vzdělávání

pro Výbor pro vnitřní trh a ochranu spotřebitelů

k tématu Virtuální svět – příležitosti, rizika a politické důsledky pro jednotný trh
(2022/2198(INI))

Zpravodajka: Laurence Farreng

PA_NonLeg

NÁVRHY

Výbor pro kulturu a vzdělávání vyzývá Výbor pro vnitřní trh a ochranu spotřebitelů jako příslušný výbor, aby do návrhu usnesení, který přijme, začlenil tyto návrhy:

1. Domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ představují významný krok v rozvoji internetu a má potenciál ovlivnit všechny oblasti života občanů, zejména v oblasti vzdělávání, kultury, umění a designu, hudby, zábavy a společenských aktivit a interakcí; zdůrazňuje, že ačkoli neexistuje žádná standardizovaná definice, lze je chápat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat; zastává názor, že virtuální světy mohou vytvářet synergie s Web 3.0;
2. vyzývá Evropskou unii, aby přijala komplexní strategii pro virtuální světy; domnívá se, že tato strategie musí být udržitelná a zaměřená na člověka a zároveň musí chránit hodnoty EU a základní práva; zdůrazňuje, že cílem této strategie by mělo být využití a podpora inovací a pokroku v příslušných odvětvích, jako jsou videohry, včetně technologií, jako je virtuální realita (VR), rozšířená realita (XR), herní *ENGINEY?*, haptika, které jsou klíčovými stavebními kameny digitálních dovedností a metaverza (metavers), jakož i kulturní, hospodářské a vzdělávací přínosy, které z nich vyplývají; zdůrazňuje, že je třeba přijmout interdisciplinární přístup k rozvoji evropských metaverz, jež propojují technologii a obsah;
3. vyzývá EU, aby s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila přiměřené a účinné investice do této oblasti; vítá průmyslovou koalici rozšířené i virtuální reality, kterou zahájila Evropská komise v rámci Akčního plánu pro média a audiovizuální odvětví; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; uznává, že je třeba navýšit rozpočty těchto programů na podporu významné strategie EU pro imerzní technologie a na řešení problémů inkluzivnosti a přístupnosti virtuálních světů;
4. zdůrazňuje význam rozvoje metaverza pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření, které lze využít k podpoře evropské kulturní a jazykové rozmanitosti; trvá na zajištění celospolečenské dostupnosti metaverza, aby se staly skutečně demokratickým prostorem, na podporu digitální gramotnosti a základního práva na kvalitní a cenově dostupný přístup k internetu, na zajištění konektivity a přístupnosti pro všechny, zejména pro osoby žijící ve venkovských oblastech, a na usnadnění začlenění zranitelných skupin;
5. vítá dopad, který mohou mít virtuální světy na ochranu a podporu evropského kulturního dědictví tím, že uživatelům umožňují nabízet individualizované zážitky pro vzdělávací nebo turistické účely; připomíná, že je třeba chránit evropské strategické kulturní statky a jejich integritu, včetně evropského kulturního dědictví, ve virtuálním světě;
6. konstatuje, že „metaverza“ nebo virtuální svět mohou být předmětem ekonomických spekulací, monopolních tendencí nebo koncentrace trhu; zdůrazňuje, že je třeba přejít k decentralizovanému přístupu k evropskému virtuálnímu světu, který bude zahrnovat jak větší, tak menší subjekty na různých úrovních hodnotového řetězce; zdůrazňuje, že malé

a střední podniky, které tvoří převážnou většinu^{1,2} evropského kulturního a tvůrčího ekosystému, musí proto mít možnost využívat imerzivní technologie, aniž by byly omezovány vstupními překážkami, z nichž by měly prospěch pouze velké digitální společnosti; vyzývá ke zlepšení přístupu malých a středních podniků a začínajících podniků k financování; zdůrazňuje, že to může přispět ke snížení závislosti na třetích zemích a posílit vedoucí postavení Evropy;

7. konstatuje, že virtuální světy a technologie rozšířené a virtuální reality mohou mít významný dopad na vzdělávání a výzkum tím, že změníme způsob získávání znalostí; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, zvyšování povědomí a větší možnosti spolupráce mezi žáky a pedagogy, jakož i formu podpory distančního a celoživotního učení; zdůrazňuje potenciál virtuálních světů, pokud jde o posílení postavení jednotlivců a překlenutí digitální propasti prostřednictvím vzdělávání, podporu digitální gramotnosti mezi všemi skupinami společnosti a snížení nerovností;
8. domnívá se, že rozvoj virtuálních světů by se měl shodovat se zvyšováním povědomí evropských občanů o jejich odpovědném využívání; vyzývá EU, aby zajistila dostatečné investice v oblasti digitální gramotnosti s cílem podpořit rozvoj kritického myšlení mezi uživateli v digitálním světě;
9. zdůrazňuje, že je naléhavě nutné podporovat vzdělávání v oblasti STEAM, dovednosti související s kulturní a uměleckou tvorbou, odbornou přípravou a zvyšováním kvalifikace pracovníků v oblasti virtuálních světů, včetně umělé inteligence, které jsou všechny klíčové pro budování metaverza s cílem vytvořit a udržet talenty v Evropské unii, zabránit odlivu mozků na jiné trhy a usnadnit harmonizaci odborné přípravy a vzájemné uznávání kvalifikací ve všech členských státech;
10. zdůrazňuje, že je důležité poskytovat podporu učitelům a pedagogům v procesu vybavování studentů nezbytnou znalostní základnou, aby mohli bezpečně procházet virtuálními světy; vyzývá v tomto ohledu členské státy a EU, aby podporovaly zvyšování kvalifikace učitelů, aby se stali digitálně kompetentními a zkušenými technologiemi;
11. zdůrazňuje, že strategie EU pro virtuální svět musí jít ruku v ruce s vhodným rámcem pro zajištění ochrany a podpory duševního vlastnictví, zejména autorských práv, a zdůrazňuje, že je třeba chránit umělce a jejich výtvoř, evropské kulturní dědictví a krajinu, ve virtuálním světě; konstatuje, že většina systémů duševního vlastnictví v metaverza je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.
12. konstatuje, že metaverza a pomocné digitální technologie se mohou vyznačovat vysokou spotřebou energie; zdůrazňuje, že strategie EU pro virtuální svět musí posoudit dopad těchto nových technologií na životní prostředí a jejich udržitelnost, a to i zvyšováním povědomí občanů o tomto dopadu;

¹ Usnesení ze dne 11. prosince 2018 o evropském programu pro kulturu (Úř. věst. C 388, 13.11.2020, s. 30).

² EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis* („Obnova Evropy: kulturní a kreativní průmysl před koronavirovou krizí a po ní), 2021.

13. domnívá se, že virtuální světy mohou rovněž vytvářet rizika a že tyto prostory by měly být regulovány, aby se zabránilo jakémukoli zneužívání spojenému se škodlivým chováním jakékoli formě obtěžování, šikany, diskriminace a sledování lidí v digitálním prostředí nebo vzhledem k nevhodnému využívání; zdůrazňuje, že je třeba zajistit bezpečné a zdravé prostředí ve virtuálním světě, v němž jsou řádně zabezpečeny a chráněny kybernetická bezpečnost, soukromí, transparentnost a práva a potřeby uživatelů; zdůrazňuje, že je důležité chránit děti a nezletilé osoby ve virtuálním světě prostřednictvím důsledného provádění stávajících evropských právních předpisů a strategií, jako je akt o digitálních službách³ a nová evropská strategie pro lepší internet pro děti (BIK+), s cílem bojovat proti kybernetické šikaně, chránit fyzické a duševní zdraví, zajistit bezpečnost na internetu a podpořit pozitivní využívání metaverz;
14. vyzývá Komisi, aby zvažila dopad svých horizontálních digitálních právních předpisů, jako je akt o umělé inteligenci, na kulturu, včetně definice a vlastnictví kulturních a akademických děl, a aby v případě potřeby předložila iniciativy v této oblasti na ochranu a podporu evropského kulturního a tvůrčího ekosystému;
15. konstatuje, že budoucí vývoj virtuálního světa by se měl řídit etickými zásadami a zásadami zaměřenými na člověka, a to v souladu s právními předpisy EU, jako je obecné nařízení o ochraně osobních údajů⁴, akt o digitálních službách⁵ a akt o digitálních trzích a směrnice o autorském právu⁶; vyzývá Komisi, aby zajistila bedlivé a nepřetržité sledování vývoje virtuálních světů a identifikovala problémy a výzvy, které mohou vyvstat, a které stávající právní rámec neřeší, nebo které mohou vyžadovat další harmonizaci mezi členskými státy;
16. uznává význam mnohostranných fór v otázkách globálního významu, jako je tento, a vybízí Komisi, aby zaujala koordinovaný přístup s členskými státy, pokud jde o přispívání k významnému mezinárodnímu úsilí v oblasti normalizace, jako je „Fórum pro normy metaverza“, jakož i k dalším souvisejícím iniciativám v rámci OECD a dalších mezinárodních organizací, jako je Mezinárodní telekomunikační unie (ITU) a Mezinárodní organizace pro normalizaci (ISO);
17. zdůrazňuje hodnotu doporučení panelu evropských občanů pro virtuální svět a připomíná v současné době probíhající pilotní projekt Evropského parlamentu „Prostor pro metaverzum“, který přispěje k vytvoření interdisciplinární evropské sítě odborníků, myslitelů a vedoucích představitelů pro etický a demokratický rozvoj metaverz;

³ Nařízení (EU) 2022/2065 ze dne 19. října 2022 o jednotném trhu digitálních služeb a o změně směrnice 2000/31/ES (akt o digitálních službách) Úř. věst. L 277, 27.10.2022, s. 1.

⁴ Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů) (Úř. věst. L 119, 4.5.2016, s. 1).

⁵ Nařízení (EU) 2022/1925 ze dne 14. září 2022 o spravedlivých trzích otevřených hospodářské soutěži v digitálním odvětví a o změně směrnic (EU) 2019/1937 a (EU) 2020/1828 (akt o digitálních trzích) (Úř. věst. L 265, 12.10.2022, s. 1).

⁶ Směrnice (EU) 2019/790 ze dne 17. dubna 2019 o autorském právu a právech s ním souvisejících na jednotném digitálním trhu a o změně směrnic 96/9/ES a 2001/29/ES, Úř. věst. L 130, 17.5.2019, s. 92.

INFORMACE O PŘIJETÍ VE VÝBORU POŽÁDANÉM O STANOVISKO

Datum přijetí	18.7.2023
Výsledek konečného hlasování	+ : 25 - : 0 0 : 3
Členové přítomní při konečném hlasování	Asim Ademov, Christine Anderson, Andrea Bocskor, Ilana Cicurel, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Romeo Franz, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Irena Joveva, Petra Kammerevert, Niyazi Kizilyurek, Predrag Fred Matić, Martina Michels, Niklas Nienass, Peter Pollák, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
Náhradníci přítomní při konečném hlasování	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooken, Marc Tarabella
Náhradníci (čl. 209 odst. 7) přítomní při konečném hlasování	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

JMENOVITÉ KONEČNÉ HLASOVÁNÍ VE VÝBORU POŽÁDANÉM 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

Význam zkratk:

+ : pro

- : proti

0 : zdrželi se