



2022/2198(INI)

18.7.2023

ARVAMUS

Esitaja: kultuuri- ja hariduskomisjon

Saaja: siseturu- ja tarbijakaitsekomisjon

virtuaalmaailma kohta: võimalused, ohud ja poliitiline mõju ühtsele turule
(2022/2198(INI))

Arvamuse koostaja: Laurence Farreng

PA_NonLeg

ETTEPANEKUD

Kultuuri- ja hariduskomisjon palub vastutaval siseturu- ja tarbijakaitsekomisjonil lisada oma resolutsiooni ettepanekusse järgmised ettepanekud:

1. on veendunud, et virtuaalmaailm ehk metaversum on interneti arengus suur samm edasi ning võib mõjutada kodanike kõiki eluvaldkondi, nimelt haridust, kultuuri, kunsti, disaini, muusikat, meelelahutust, sotsiaalset tegevust ja suhtlust; rõhutab, et kuigi standardmääratlus puudub, võib virtuaalmaailma mõista kui immersiiivse 3D- või 2D-keskkonna simulatsiooni, kus kasutajad saavad reaalses suhelda; on seisukohal, et virtuaalmaailm võib luua sünergiat Web 3.0-ga;
2. nõuab, et Euroopa Liit võtaks vastu tervikliku virtuaalmaailmu käsitleva strateegia; on veendunud, et see strateegia peab olema kestlik ja inimkeskne ning kaitsma ELi väärtusi ja põhiõigusi; rõhutab, et selle strateegia eesmärk peaks olema kasutada ja edendada innovatsiooni ja edasiminekut asjaomastes sektorites, näiteks videomängud, sealhulgas selliste tehnoloogiate puhul nagu virtuaalreaalsus (VR), laiendatud reaalsus (XR), mängumootorid ja taktiilsed tehnoloogiad, mis on digioskuste ja metaversumi põhielemendid, ning neist sündivat kultuurilist, majanduslikku ja hariduslikku kasu; rõhutab vajadust võtta tehnoloogiat ja sisu ühendavate Euroopa metaversumite väljatöötamiseks vastu interdistsiplinaarne käsitlus;
3. nõuab, et EL tagaks virtuaalmaailmade põhjustatud strateegilise autonoomia kaalutlusi silmas pidades asjakohased ja tõhusad investeeringud sellesse valdkonda; väljendab heameelt virtuaal- ja liitreaalsuse sektori koalitsiooni üle, mille Euroopa Komisjon algatas meedia- ja audiovisuaalvaldkonna tegevuskava raames; märgib, et nii liit- kui ka virtuaalreaalsuse projekte rahastatakse programmide „Euroopa horisont“ ja „Loov Euroopa“; tunnistab vajadust nende programmide eelarvet suurendada, et edendada ELi väljapaistvat immersiiivsete tehnoloogiate strateegiat ning käsitleda kaasamise ja virtuaalmaailmadele juurdepääsetavusega seotud probleeme;
4. rõhutab, kui oluline on töötada ELi kultuuri- ja loomeökosüsteemide jaoks välja metaversumid kui loovuse ja väljenduse uued keskkonnad, mida saab kasutada Euroopa kultuurilise ja keelelise mitmekesisuse edendamiseks; nõuab kindlalt, et metaversumitele tagataks kogu ühiskonda hõlmav ligipääs, et teha neist tõeliselt demokraatlikud keskkonnad, edendada digikirjaoskust ning põhiõigust kvaliteetsele ja taskukohasele internetiühendusele, tagada ühendatus ja ligipääsetavus kõigile, eelkõige maapiirkondades elavatele inimestele, ning hõlbustada haavatavate rühmade kaasamist;
5. väljendab heameelt mõju üle, mida virtuaalmaailmad võivad avaldada Euroopa kultuuripärandi kaitsmisele ja edendamisele, võimaldades pakkuda kasutajatele hariduslikel või turismiga seotud eesmärkidel personaalset kogemust; tuletab meelde vajadust kaitsta virtuaalmaailmades Euroopa strateegilisi kultuurivarasid ja nende terviklikkust, sealhulgas Euroopa kultuuripärandit;
6. märgib, et metaversumite ja virtuaalmaailmade puhul on oht majanduslikeks spekulatsioonideks, monopoli moodustumiseks ja turu kontsentratsiooniks; rõhutab vajadust liikuda Euroopa virtuaalmaailmade detsentraliseeritud lähenemisviisi suunas,

mis hõlmaks nii suuremaid kui ka väiksemaid ettevõtjaid väärtusahela eri tasanditel; rõhutab, et seetõttu peab VKEdel, kes moodustavad Euroopa kultuuri- ja loomeökosüsteemidest valdava osa^{1,2}, olema samuti võimalik immersiivsetest tehnoloogiatest kasu saada, ilma et neid takistaksid turule sisenemise tõkked, mis on kasulikud vaid digitaalvaldkonna suurtele ettevõtetele; nõuab VKEde ja idufirmade paremat juurdepääsu rahastamisele; rõhutab, et see võib aidata vähendada sõltuvust kolmandatest riikidest ja tugevdada Euroopa juhtpositsiooni;

7. märgib, et virtuaalmaailmadel ning liit- ja virtuaalreaalsuse tehnoloogiatel võib olla märkimisväärne mõju haridusele ja teadusuuringutele, sest need muudavad teadmiste omandamise viisi; rõhutab, et metaversum võib aidata hariduslikku sisu paremini visualiseerida, suurendada teadlikkust ning õppijate ja haridustöötajate vahelise koostöö võimalusi ning samuti edendada kaug- ja elukestvat õpet; rõhutab virtuaalmaailma potentsiaali võimestada üksikisikuid ja ületada hariduse kaudu digitaalne lõhe, edendades kõigis ühiskonnarühmades digitaalset kirjaoskust ja vähendades ebavõrdsust;
8. on veendunud, et virtuaalmaailmade arendamine peaks toimuma samaaegselt Euroopa kodanike teadlikkuse suurendamisega nende vastutustundlikust kasutamisest; nõuab, et EL tagaks digitaalse kirjaoskuse valdkonnas piisavad investeeringud, et edendada digimaailma kasutajate kriitilist mõtlemist;
9. rõhutab tungivat vajadust edendada STEAM-haridust (info- ja kommunikatsioonitehnoloogia, teadus, tehnoloogia, inseneeria, kunst ja matemaatika), kultuuri- ja kunstiloominguga seotud oskusi ning töötajate koolitust ja oskuste täiendamist virtuaalmaailmade, sealhulgas tehisintellekti alal, mis kõik on metaversumite loomisel keskse tähtsusega, eesmärgiga kujundada välja ja hoida andekaid inimesi Euroopa Liidus, vältida ajude äravoolu teistele turgudele ning hõlbustada koolituse ühtlustamist ja kvalifikatsioonide vastastikust tunnustamist liikmesriikides;
10. rõhutab, kui oluline on toetada õpetajaid ja haridustöötajaid õpilastele vajalike põhiteadmiste andmisel virtuaalmaailma turvalise kasutamise kohta; kutsub sellega seoses liikmesriike ja ELi üles soodustama õpetajate täiendõpet, et nad omandaksid digipädevuse ja oskaksid tehnoloogiat asjatundlikult kasutada;
11. rõhutab, et ELi virtuaalmaailmade strateegia tuleb viia kooskõlla asjakohase raamistikuga, et tagada intellektuaalomandi, eelkõige autoriõiguse kaitse ja edendamine, ning rõhutab vajadust kaitsta virtuaalmaailmades kunstnikke ja nende loomingu, Euroopa kultuuripärandit ja kultuurimaastikku; märgib, et enamik metaversumite intellektuaalomandi süsteeme põhineb plokiahela tehnoloogial, ning usub, et mitteasendatav vara võib olla ELi kultuuriökosüsteemi jaoks uus tuluallikas;
12. märgib, et metaversumeid ja neid täiendavaid digitehnoloogiaid võib iseloomustada suur energiakulu; rõhutab, et ELi virtuaalmaailmade strateegias tuleb hinnata nende uute tehnoloogiate keskkonnamõju ja kestlikkust, sealhulgas suurendada kodanike teadlikkust sellest mõjust;

¹ 11. detsembri 2018. aasta resolutsioon Euroopa kultuurivaldkonna uue tegevuskava kohta (ELT C 388, 13.11.2020, lk 30).

² EY, [Euroopa taastumine. Kultuuri- ja loomemajandus enne ja pärast COVID-19 kriisi](#), 2021.

13. on seisukohal, et virtuaalmaailmad võivad põhjustada ka ohte ning neid keskkondi tuleks reguleerida, et hoida ära kahjustavast käitumisest digitaalses keskkonnas või digitaalse keskkonna sobimatust kasutamisest tulenev väärkohtlemine, näiteks mis tahes vormis ahistamine, kiusamine, diskrimineerimine ja inimeste varjatud jälgimine; rõhutab vajadust tagada turvaline ja tervislik keskkond, kus hoitakse ja kaitstakse igati küberturvalisust, eraelu puutumatus, läbipaistvust ning kasutajate õigusi ja vajadusi; rõhutab, kui oluline on olemasolevate Euroopa õigusaktide ja strateegiatega, näiteks digiteenuste määruse³ ja uue lastele parema interneti loomise Euroopa strateegiaga, kaitsta virtuaalmaailmades lapsi ja alaealisi, et võidelda küberkiusamise vastu, kaitsta laste ja alaealiste füüsilist ja vaimset tervist, tagada võrguohutus ja edendada metaversumi positiivset kasutamist;
14. kutsub komisjoni üles hindama digitaalvaldkonna horisontaalsete õigusaktide, näiteks tehisintellektimääruse mõju kultuurile, sealhulgas kultuuriliste ja akadeemiliste teoste määratlemisele ja omandiõigustele, ning esitama vajaduse korral selles valdkonnas algatusi, et kaitsta ja edendada Euroopa kultuuri- ja loomeökosüsteemi;
15. märgib, et virtuaalmaailmade edasises arendustegevuses tuleks juhinduda eetilistest ja inimkesksetest põhimõtetest kooskõlas selliste ELi õigusaktidega nagu isikuandmete kaitse üldmäärus⁴, digiteenuste määrus, digiturgude määrus⁵ ja autoriõiguse direktiiv⁶; kutsub komisjoni üles tagama tiheda ja pideva järelevalve virtuaalmaailmade arendamise üle, et teha kindlaks tekkivad probleemid, mida praeguses õigusraamistikus ei käsitleta või mille lahendamiseks võib olla vaja liikmesriikide vahelist ühtlustamist;
16. tunnistab mitmepoolsete foorumite olulisust taoliste üleilmse tähtsusega teemade puhul nagu see ning julgustab komisjoni võtma liikmesriikidega kooskõlastatud lähenemisviisi, et aidata kaasa olulistele rahvusvahelistele standardimispuüdlustele, näiteks metaversumi standardite foorumile, ning muudele Majanduskoostöö ja Arengu Organisatsiooni ja teiste rahvusvaheliste organisatsioonide, näiteks Rahvusvahelise Telekomunikatsiooni Liidu ja Rahvusvahelise Standardiorganisatsiooni selleteemalistele algatustele;
17. rõhutab, kui väärtuslikud on virtuaalmaailmade teemalised Euroopa kodanike paneelarutelul antud soovitused, ja tuletab meelde Euroopa Parlamendi käimasolevat katseprojekti „Metaversumile pühendatud ala“, mis aitab luua interdistsiplinaarse ekspertide, mõtlejate ja liidrite Euroopa võrgustiku, et metaversumeid arendataks eetilisel ja demokraatlikult.

³ 19. oktoobri 2022. aasta määrus (EL) 2022/2065, mis käsitleb digiteenuste ühtset turgu ja millega muudetakse direktiivi 2000/31/EÜ (digiteenuste määrus) (ELT L 277, 27.10.2022, lk 1).

⁴ 27. aprilli 2016. aasta määrus (EL) 2016/679 füüsiliste isikute kaitse kohta isikuandmete töötlemisel ja selliste andmete vaba liikumise ning direktiivi 95/46/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (isikuandmete kaitse üldmäärus, ELT L 119, 4.5.2016, lk 1).

⁵ 14. septembri 2022. aasta määrus (EL) 2022/1925, mis käsitleb konkurentsile avatud ja õiglaseid turge digisektoris ning millega muudetakse direktiive (EL) 2019/1937 ja (EL) 2020/1828 (digiturgude määrus) (ELT L 265, 12.10.2022, lk 1).

⁶ 17. aprilli 2019. aasta direktiiv (EL) 2019/790, mis käsitleb autoriõigust ja autoriõigusega kaasnevaid õigusi digitaalsel ühtsel turul ning millega muudetakse direktiive 96/9/EÜ ja 2001/29/EÜ (ELT L 130, 17.5.2019, lk 92).

TEAVE VASTUVÕTMISE KOHTA NÕUANDVAS KOMISJONIS

Vastuvõtmise kuupäev	18.7.2023
Lõpphääletuse tulemus	+: 25 -: 0 0: 3
Lõpphääletuse ajal kohal olnud liikmed	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
Lõpphääletuse ajal kohal olnud asendusliikmed	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooker, Marc Tarabella
Lõpphääletuse ajal kohal olnud asendusliikmed (art 209 lg 7)	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

NIMELINE LÕPPHÄÄLETUS NÕUANDVAS KOMISJONIS

25	+
ECR	Angel Dzhambazki, Rob Rooker
NI	Andrea Bocskor, Marc Tarabella
PPE	Asim Ademov, Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
Renew	Iana 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

Kasutatud tähised:

+ : poolt

- : vastu

0 : erapooletu