



**2022/2198(INI)**

18.7.2023

# LAUSUNTO

kulttuuri- ja koulutusvaliokunnalta

sisämarkkina- ja kuluttajansuojavaliokunnalle

virtuaalimaailmoista: mahdollisuudet, riskit ja toimintapoliittiset seuraukset  
sisämarkkinoilla  
(2022/2198(INI))

Valmistelija: Laurence Farreng

PA\_NonLeg

## EHDOTUKSET

Kulttuuri- ja koulutusvaliokunta pyytää asiasta vastaavaa sisämarkkina- ja kuluttajansuojavaliokuntaa sisällyttämään seuraavat ehdotukset päätöslauselmaesitykseen, jonka se myöhemmin hyväksyy:

1. katsoo, että virtuaalimaailmat tai ”metaversumit” ovat merkittävä askel internetin kehittämisessä ja että ne voivat vaikuttaa kansalaisten elämän kaikkiin osa-alueisiin, kuten koulutukseen, kulttuuriin, taiteeseen ja muotoiluun, musiikkiin, viihdealaan sekä sosiaaliseen toimintaan ja vuorovaikutukseen; korostaa, että vaikka standardoitua määritelmää ei ole, ne voidaan ymmärtää reaaliaikaiseksi simuloinniksi immersiiivisistä 3D- tai 2D -tiloista, joissa käyttäjät voivat olla vuorovaikutuksessa; katsoo, että virtuaalimaailmat voivat luoda synergioita Web 3.0:n kanssa;
2. kehottaa Euroopan unionia hyväksymään kattavan strategian virtuaalimaailmoja varten; katsoo, että tämän strategian on oltava kestävä ja ihmiskeskeinen ja samalla turvattava EU:n arvot ja perusoikeudet; korostaa, että tällä strategialla olisi pyrittävä valjastamaan ja edistämään innovointia ja edistystä asiaankuuluvilla aloilla, kuten videopelien alalla, mukaan lukien virtuaalitodellisuuden, laajennetun todellisuuden, pelimoottoreiden ja tuntohavaintojen kaltaiset teknologiat, jotka ovat digitaalisten taitojen ja metaversumien keskeisiä osatekijöitä, sekä niistä saatavat kulttuuriset, taloudelliset ja koulutukselliset hyödyt; korostaa, että teknologian ja sisällön yhdistävien eurooppalaisten metaversumien kehittämisessä on omaksuttava monitieteinen lähestymistapa;
3. kehottaa EU:ta varmistamaan riittävät ja tehokkaat investoinnit virtuaalimaailmojen toimialalle ottaen huomioon sen esiin nostamat strategiseen autonomiaan liittyvät näkökohdat; suhtautuu myönteisesti virtuaalitodellisuuden ja laajennetun todellisuuden alan yhteenliittymään, jonka Euroopan komissio käynnisti osana media- ja audiovisuaalialan toimintasuunnitelmaa; toteaa, että ”Horisontti Eurooppa” ja ”Luova Eurooppa” -puiteohjelmista rahoitetaan virtuaali- ja laajennetun todellisuuden hankkeita, toteaa, että näiden ohjelmien määrärahoja on lisättävä, jotta voidaan edistää todellista EU:n immersiiivisten teknologioiden strategiaa ja vastata virtuaalimaailmojen osallistavuuden ja saavutettavuuden haasteisiin;
4. korostaa, että on tärkeää kehittää metaversumeja uusiksi luovuuden ja ilmaisun tiloiksi EU:n kulttuurialan ja luovien alojen ekosysteemejä varten, joita voidaan käyttää edistämään Euroopan kulttuurista ja kielellistä moninaisuutta; vaatii varmistamaan metaversumien yhteiskunnan laajuisen saatavuuden, jotta niistä tulee aidosti demokraattisia tiloja, jotka edistävät digitaalista lukutaitoa ja perusoikeutta laadukkaaseen ja kohtuuhintaiseen internetiin, varmistavat yhteydet ja saavutettavuuden kaikille, erityisesti maaseutualueilla asuville, ja helpottavat haavoittuvassa asemassa olevien ryhmien osallistamista;
5. pitää myönteisenä vaikutusta, joka virtuaalimaailmoilla voi olla Euroopan kulttuuriperinnön turvaamisessa ja edistämässä, sillä ne mahdollistavat yksilöllisten kokemusten tarjoamisen käyttäjille koulutus- tai matkailutarkoituksia varten; muistuttaa tarpeesta suojella Euroopan strategista kulttuuriomaisuutta ja sen koskemattomuutta, myös Euroopan kulttuuriperintöä, virtuaalimaailmassa;

6. toteaa, että metaversumeihin tai virtuaalimaailmoihin voi kohdistua taloudellista keinottelua, monopolistisia suuntauksia tai markkinoiden keskittymistä; korostaa tarvetta siirtyä kohti eurooppalaisia virtuaalimaailmoja koskevaa hajautettua lähestymistapaa siten, että niissä on sekä suurempia että pienempiä toimijoita arvoketjun eri tasoilla; korostaa, että pk-yritysten, jotka muodostavat valtaosan<sup>12</sup> Euroopan kulttuuri- ja luovien alojen ekosysteemeistä, on siksi myös voitava hyödyntää immersiiivisiä teknologioita ilman markkinoille pääsyn esteitä, jotka hyödyttäisivät vain suuria digitaalialan yrityksiä; kehottaa parantamaan pk-yritysten ja startup-yritysten rahoituksen saantia; korostaa, että tämä voi osaltaan vähentää riippuvuutta kolmansista maista ja vahvistaa Euroopan johtajuutta;
7. esittää, että virtuaalimaailmat ja virtuaalitodellisuuden ja laajennetun todellisuuden teknologiat voivat merkittävästi vaikuttaa koulutukseen ja tutkimukseen muuttamalla tapaamme hankkia tietoa; painottaa, että metaversumit voivat mahdollistaa opetussisällön paremman visualisoinnin, paremman tietoisuuden ja ne voivat lisätä mahdollisuuksia oppijoiden välisessä yhteistyössä sekä tehostaa elinikäistä ja etäopiskelua; korostaa virtuaalimaailman mahdollisuuksia lisätä yksilöiden vaikutusmahdollisuuksia ja kuroa umpeen digitaalista kuilua koulutuksen avulla, edistää digitaalista lukutaitoa kaikkien yhteiskuntaryhmien keskuudessa ja vähentää eriarvoisuutta;
8. katsoo, että virtuaalimaailmojen kehittämisen olisi tapahduttava samaan aikaan kun lisätään Euroopan kansalaisten tietoisuutta niiden vastuullisesta käytöstä; kehottaa EU:ta varmistamaan riittävät investoinnit digitaaliseen lukutaitoon, jotta voidaan edistää kriittisen ajattelun kehittämistä käyttäjien keskuudessa digitaalisessa maailmassa;
9. korostaa, että on kiireellisesti edistettävä STEAM-koulutusta, kulttuuriseen ja taiteelliseen luomiseen liittyviä taitoja, virtuaalimaailman, myös tekoälyn, alan työntekijöiden koulutusta ja ammattitaidon parantamista, jotka kaikki ovat keskeisiä metaversumien rakentamisessa, jotta voidaan luoda lahjakkuuksia Euroopan unionissa ja pitää heidät siellä, välttää aivovuoto muille markkinoille ja helpottaa koulutuksen yhdenmukaistamista ja tutkintojen vastavuoroista tunnustamista kaikissa jäsenvaltioissa;
10. korostaa, että on tärkeää tukea opettajia ja kouluttajia prosessissa, jossa opiskelijoille annetaan tarvittavat perustiedot, jotta he voivat navigoida turvallisesti virtuaalimaailmassa; kehottaa tässä yhteydessä jäsenvaltioita ja EU:ta kannustamaan opettajien taitojen parantamista, jotta he voivat olla digitaalisesti päteviä ja teknologiaan perehtyneitä;
11. korostaa, että virtuaalimaailmaa koskeva EU:n strategia on sovitettava yhteen asianmukaisten puitteiden kanssa, jotta varmistetaan teollis- ja tekijänoikeuksien, erityisesti tekijöiden oikeuksien ja copyright-oikeuksien, suojelu ja edistäminen, ja korostaa tarvetta suojella taiteilijoita ja heidän teoksiaan, eurooppalaista kulttuuriperintöä ja maisemaa virtuaalimaailmoissa; toteaa, että useimmat

---

<sup>1</sup>Päätöslauselma, annettu 11. joulukuuta 2018, Euroopan unionin kulttuuria koskevasta asialistasta (EUVL C 388, 13.11.2020, s. 30).

<sup>2</sup>EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, tammikuu 2021.

metaversumeihin liittyvät immateriaalioikeudet perustuvat lohkoketjuteknologiaan, ja uskoo, että digitaaliset hallintatodistukset voivat olla uusi tulolähde EU:n kulttuurialan ekosysteemille;

12. toteaa, että metaversumeille ja digitaalisille oheisteknologioille voi olla ominaista suuri energiankulutus; korostaa, että virtuaalimaailmoja koskevassa EU:n strategiassa on arvioitava näiden uusien teknologioiden ympäristövaikutuksia ja kestävyyttä muun muassa lisäämällä kansalaisten tietoisuutta tällaisista vaikutuksista;
13. katsoo, että virtuaalimaailmat voivat myös aiheuttaa riskejä ja että näitä tiloja olisi säänneltävä, jotta estetään kaikki haitalliseen käyttäytymiseen tai epäasianmukaiseen käyttöön liittyvät väärinkäytökset, kuten kaikenlainen häirintä, kiusaaminen, syrjintä ja ihmisten valvonta digitaalisessa ympäristössä; korostaa tarvetta varmistaa turvallinen ja terveellinen ympäristö, jossa kyberturvallisuus, yksityisyys, avoimuus sekä käyttäjien oikeudet ja tarpeet säilytetään ja niitä suojellaan asianmukaisesti; korostaa, että on tärkeää suojella lapsia ja alaikäisiä virtuaalimaailmassa panemalla perusteellisesti täytäntöön voimassa oleva EU:n lainsäädäntö ja strategiat, kuten digipalvelusäädös<sup>3</sup> ja uusi Parempi internet lapsille -strategia (BIK+), jotta voidaan torjua verkkokiusaamista, turvata fyysinen ja henkinen terveys, varmistaa verkkoturvallisuus ja edistää metaversumien myönteistä käyttöä;
14. kehottaa komissiota tarkastelemaan horisontaalisen digitaalilainsäädäntönsä, kuten tekoälysäädöksen, vaikutusta kulttuuriin, mukaan lukien kulttuuriteosten ja akateemisten teosten määrittely ja omistajuus, ja esittämään tarvittaessa aloitteita tällä alalla Euroopan kulttuurisen ja luovan ekosysteemin suojelemiseksi ja edistämiseksi;
15. toteaa, että virtuaalimaailmojen tulevan kehityksen olisi perustuttava eettisiin ja ihmiskeskeisiin periaatteisiin EU:n lainsäädännön, kuten yleisen tietosuoja-asetuksen<sup>4</sup>, digipalvelusäädöksen, digimarkkinasäädöksen<sup>5</sup> ja tekijänoikeusdirektiivin<sup>6</sup>, mukaisesti; kehottaa komissiota varmistamaan virtuaalimaailmojen kehityksen tiiviin ja jatkuvan seurannan, jotta voidaan tunnistaa mahdolliset ongelmat ja haasteet, joita ei käsitellä nykyisessä oikeudellisessa kehityksessä tai jotka saattavat edellyttää pidemmälle menevää yhdenmukaistamista jäsenvaltioiden kesken;
16. tunnustaa monenvälisten foorumien merkityksen tämänkaltaisissa maailmanlaajuisesti merkittävässä aiheissa ja kannustaa komissiota omaksumaan jäsenvaltioiden kanssa koordinoitun lähestymistavan tärkeiden kansainvälisten standardointitoimien, kuten ”metaverse Standards Forum” -foorumin, sekä OECD:n ja muiden kansainvälisten järjestöjen, kuten ITU:n ja ISO:n, puitteissa toteutettavien muiden asiaan liittyvien aloitteiden edistämiseksi;

<sup>3</sup>Asetus (EU) 2022/2065, annettu 19 päivänä lokakuuta 2022, digitaalisten palvelujen sisämarkkinoista ja direktiivin 2000/31/EY muuttamisesta (digipalvelusäädös) (EUVL L 277, 27.10.2022, s. 1).

<sup>4</sup>Asetus (EU) 2016/679, annettu 27 päivänä huhtikuuta 2016, luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta (yleinen tietosuoja-asetus) (EUVL L 119, 4.5.2016, s. 1).

<sup>5</sup>Asetus (EU) 2022/1925, annettu 14. syyskuuta 2022, kilpailullisista ja oikeudenmukaisista markkinoista digitaalialalla ja direktiivien (EU) 2019/1937 ja (EU) 2020/1828 muuttamisesta (digimarkkinasäädös) (EUVL L 265, 12.10.2022, s. 1).

<sup>6</sup>Direktiivi (EU) 2019/790, annettu 17 päivänä huhtikuuta 2019, tekijänoikeudesta ja lähioikeuksista digitaalisilla sisämarkkinoilla ja direktiivien 96/9/EY ja 2001/29/EY muuttamisesta (EUVL L 130, 17.5.2019, s. 92).

17. korostaa virtuaalimaailmoja käsittelevän eurooppalaisen kansalaispaneelin suositusten arvoa ja muistuttaa parhaillaan käynnissä olevasta Euroopan parlamentin pilottihankkeesta ”Metaversumitila”, joka edistää tieteidenvälisen asiantuntijoiden, ajattelijoiden ja johtajien eurooppalaisen verkoston luomista metaversumien eettisen ja demokraattisen kehityksen edistämiseksi.

**TIEDOT HYVÄKSYMISESTÄ  
LAUSUNNON ANTAVASSA VALIOKUNNASSA**

<b>Hyväksytty (pvä)</b>	18.7.2023
<b>Lopullisen äänestyksen tulos</b>	+: 25 -: 0 0: 3
<b>Lopullisessa äänestyksessä läsnä olleet jäsenet</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>Lopullisessa äänestyksessä läsnä olleet varajäsenet</b>	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooker, Marc Tarabella
<b>Lopullisessa äänestyksessä läsnä olleet sijaiset (209 art. 7 kohta)</b>	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

**LOPULLINEN ÄÄNESTYS NIMENHUUTOÄÄNESTYKSENÄ  
LAUSUNNON ANTAVASSA VALIOKUNNASSA**

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

Symbolien selitys:

+ : puolesta

- : vastaan

0 : tyhjää