



2022/2198(INI)

18.7.2023

MIŠLJENJE

Odbora za kulturu i obrazovanje

upućeno Odboru za unutarnje tržište i zaštitu potrošača

o virtualnim svjetovima: prilike, rizici i posljedice politike za jedinstveno tržište
(2022/2198(INI))

Izvjestiteljica za mišljenje: Laurence Farreng

PA_NonLeg

PRIJEDLOZI

Odbor za kulturu i obrazovanje poziva Odbor za unutarnje tržište i zaštitu potrošača da kao nadležni odbor u prijedlog rezolucije koji će usvojiti uvrsti sljedeće prijedloge:

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju važan korak naprijed u razvoju interneta i mogli bi utjecati na sva područja života građana, posebno na obrazovanje, kulturu, umjetnost i dizajn, glazbu, zabavu te društvene aktivnosti i interakcije; naglašava da, iako ne postoji standardizirana definicija, oni se mogu shvatiti kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati; smatra da virtualni svjetovi mogu stvoriti sinergije s mrežom Web 3.0;
2. poziva Europsku uniju da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove; smatra da ta strategija mora biti održiva i usmjerena na čovjeka, štiteći pritom vrijednosti EU-a i temeljna prava; naglašava da bi cilj te strategije trebalo biti iskorištavanje i promicanje inovacija i napretka relevantnih sektora kao što su videoigre, uključujući tehnologije poput virtualne stvarnosti (VR), produžene stvarnosti (XR), softverskih okruženja za razvoj igara i senzornih tehnologija, koje su ključne sastavnice digitalnih vještina i metaverzuma, kao i kulturne, gospodarske i obrazovne koristi koje iz njih proizlaze; naglašava da je potrebno usvojiti interdisciplinarni pristup razvoju europskih metaverzuma koji kombiniraju tehnologiju i sadržaj;
3. poziva EU da, s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura odgovarajuća i učinkovita ulaganja u to područje; pozdravlja industrijsku koaliciju za virtualnu i proširenu stvarnost, koju je pokrenula Europska komisija u okviru Akcijskog plana za medijski i audiovizualni sektor; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; uviđa da je potrebno povećati proračune tih programa, kako bi se potaknula važna strategija EU-a za imerzivne tehnologije te kako bi se odgovorilo na izazove u pogledu uključivosti i dostupnosti virtualnih svjetova;
4. naglašava važnost razvoja metaverzumâ za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje koji se mogu iskoristiti za promicanje kulturne i jezične raznolikosti; ustraje u tome da se diljem društva osigura dostupnost metaverzumâ kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima, da se potiče digitalna pismenost i temeljno pravo na kvalitetan i cjenovno pristupačan pristup internetu, da se osigura povezivost i pristup za sve, a posebno za osobe koje žive u ruralnim područjima, te da se olakša uključivanje ranjivih skupina;
5. pozdravlja utjecaj koji virtualni svjetovi mogu imati u pogledu očuvanja i promicanja europske kulturne baštine tako što omogućuju pružanje personaliziranih iskustava korisnicima u obrazovne ili turističke svrhe; podsjeća na to da je u virtualnim svjetovima potrebno zaštititi europska strateška kulturna dobra i njihov integritet, uključujući europsku kulturnu baštinu;
6. napominje da „metaverzumi” ili virtualni svjetovi mogu biti izloženi ekonomskim špekulacijama, monopolističkim tendencijama ili koncentraciji tržišta; naglašava da je

potrebno prijeći na decentralizirani pristup europskim virtualnim svjetovima, koji obuhvaća i veće i manje subjekte na različitim razinama lanca vrijednosti; naglašava da MSP-ovi, koji čine veliku većinu^{1,2} europskih kulturnih i kreativnih ekosustava, moraju stoga moći iskoristiti imerzivne tehnologije, a da ih pritom ne koče prepreke ulasku koje bi koristile samo velikim digitalnim poduzećima; poziva na povećanje pristupa financiranju za MSP-ove i *start-up* poduzeća; naglašava da to može doprinijeti smanjenju ovisnosti o trećim zemljama i ojačati europsko vodstvo;

7. navodi da virtualni svjetovi i tehnologije proširene i virtualne stvarnosti mogu imati znatan učinak na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, podizanje razine osviještenosti i veće mogućnosti za suradnju između učenika i edukatora te mogu biti oblik promicanja učenja na daljinu i cjeloživotnog učenja; ističe potencijal virtualnih svjetova u osnaživanju pojedinaca i premošćivanju digitalnog jaza obrazovanjem, promicanjem digitalne pismenosti među svim društvenim skupinama i smanjenjem nejednakosti;
8. smatra da bi razvoj virtualnih svjetova trebao biti popraćen podizanjem razine osviještenosti europskih građana o njihovoj odgovornoj upotrebi; poziva EU da osigura dostatna ulaganja u području digitalne pismenosti radi promicanja kritičkog razmišljanja među korisnicima u digitalnom svijetu;
9. naglašava da je hitno potrebno poticati ključne elemente za izgradnju metaverzuma, odnosno obrazovanje u području STEAM-a, razvoj vještina povezanih s kulturnim i umjetničkim stvaralaštvom te osposobljavanje i usavršavanje radnika u području virtualnih svjetova, uključujući umjetnu inteligenciju (UI), kako bi se stvorio i zadržao talent u Europskoj uniji, čime bi se izbjegao odljev mozgova prema drugim tržištima i olakšalo usklađivanje osposobljavanja i uzajamnog priznavanja kvalifikacija u državama članicama;
10. naglašava da je važno pružiti potporu nastavnicima i edukatorima kako bi učenicima pružili osnovno znanje potrebno za sigurno snalaženje u virtualnim svjetovima; u tom pogledu poziva države članice i EU da potiču usavršavanje nastavnika kako bi postali digitalno kompetentni i tehnološki osposobljeni;
11. naglašava da strategija EU-a za virtualne svjetove mora biti usklađena s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva, a posebno prava autorâ i autorskih prava, te naglašava da je potrebno zaštititi umjetnike i njihova djela te europsku kulturnu baštinu i krajolik u virtualnim svjetovima; napominje da se većina sustava intelektualnog vlasništva u metaverzumima temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni mogu biti novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a;
12. napominje da metaverzume i povezane digitalne tehnologije mogu pratiti visoke razine potrošnje energije; naglašava da se strategijom EU-a za virtualne svjetove mora procijeniti utjecaj tih novih tehnologija na okoliš, kao i njihova održivost, među ostalim

¹ Rezolucija od 11. prosinca 2018. o Novoj europskoj agendi za kulturu (SL C 388, 13.11.2020., str. 30.).

² EY, [Obnova Europe: kulturno i kreativno gospodarstvo prije i nakon krize prouzročene bolešću COVID-19](#), 2021.

podizanjem razine osviještenosti građana o tom utjecaju;

13. smatra da virtualni svjetovi ujedno mogu biti izvor rizika te da bi te prostore trebalo regulirati kako bi se spriječile sve zlouporabe povezane sa štetnim ponašanjem u digitalnom okruženju, poput svakog oblika uznemiravanja, zlostavljanja, diskriminacije i nadzora osoba, ili zlouporabe nastale zbog neprimjerene upotrebe; naglašava da je potrebno osigurati sigurno i zdravo okruženje u kojem se kibernetička sigurnost, privatnost, transparentnost te prava i potrebe korisnika na odgovarajući način čuvaju i štite; naglašava važnost zaštite djece i maloljetnika u virtualnim svjetovima s pomoću temeljite provedbe postojećeg europskog zakonodavstva i strategija kao što su Akt o digitalnim uslugama³ i nova Europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+), kako bi se suzbilo kibernetičko zlostavljanje, zaštitilo fizičko i mentalno zdravlje, zajamčila sigurnost na internetu i promicala pozitivna upotreba metaverzumâ;
14. poziva Komisiju da razmotri utjecaj svog horizontalnog digitalnog zakonodavstva, kao što je Akt o umjetnoj inteligenciji, na kulturu, uključujući definiciju kulturnih i akademskih djela i vlasništvo nad njima, te da po potrebi predstavi inicijative u tom području kojima bi se zaštitio i promicao europski kulturni i kreativni ekosustav;
15. napominje da bi se budući razvoj virtualnih svjetova trebao voditi etičkim načelima i načelima usmjerenima na čovjeka, u skladu sa zakonodavstvom EU-a kao što su Opća uredba o zaštiti podataka⁴, Akt o digitalnim uslugama, Akt o digitalnim tržištima⁵ i Direktiva o autorskim pravima⁶; poziva Komisiju da osigura pomno i kontinuirano praćenje razvoja virtualnih svjetova, da utvrdi probleme i izazove koji bi se mogli pojaviti, a koji nisu obuhvaćeni postojećim pravnim okvirom ili za koje bi moglo biti potrebno daljnje usklađivanje među državama članicama;
16. svjestan je važnosti multilateralnih foruma za teme od globalnog značaja kao što je ova i potiče Komisiju da s državama članicama zauzme koordinirani pristup u pogledu doprinosa važnim međunarodnim naporima za normizaciju, kao što je „Forum za norme metaverzuma”, te drugim povezanim inicijativama u okviru OECD-a i drugih međunarodnih organizacija kao što su ITU i ISO;
17. ističe vrijednost preporuka europskog panela građana i građanki o virtualnim svjetovima i podsjeća na aktualni pilot-projekt Europskog parlamenta pod nazivom „Prostor za metaverzum”, koji će doprinijeti stvaranju interdisciplinarne europske mreže stručnjaka, mislioca i vođa za etički i demokratski razvoj metaverzumâ.

³ Uredba (EU) 2022/2065 od 19. listopada 2022. o jedinstvenom tržištu digitalnih usluga i izmjeni Direktive 2000/31/EZ (Akt o digitalnim uslugama) (SL L 277, 27.10.2022., str. 1.).

⁴ Uredba (EU) 2016/679 od 27. travnja 2016. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ (Opća uredba o zaštiti podataka) (SL L 119, 4.5.2016., str. 1.).

⁵ Uredba (EU) 2022/1925 od 14. rujna 2022. o pravednim tržištima s mogućnošću neograničenog tržišnog natjecanja u digitalnom sektoru i izmjeni direktiva (EU) 2019/1937 i (EU) 2020/1828 (Akt o digitalnim tržištima) (SL L 265, 12.10.2022., str. 1.).

⁶ Direktiva (EU) 2019/790 od 17. travnja 2019. o autorskom pravu i srodnim pravima na jedinstvenom digitalnom tržištu i izmjeni direktiva 96/9/EZ i 2001/29/EZ (SL L 130, 17.5.2019., str. 92.).

INFORMACIJE O USVAJANJU U ODBORU KOJI DAJE MIŠLJENJE

Datum usvajanja	18.7.2023
Rezultat konačnog glasovanja	+: 25 -: 0 0: 3
Zastupnici nazočni na konačnom glasovanju	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
Zamjenici nazočni na konačnom glasovanju	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooker, Marc Tarabella
Zamjenici nazočni na konačnom glasovanju prema čl. 209. st. 7.	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

POIMENIČNO KONAČNO GLASOVANJE U ODBORU KOJI DAJE MIŠLJENJE

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	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

Korišteni znakovi:

+ : za

- : protiv

0 : suzdržani