



**2022/2198(INI)**

18.7.2023

## **AVIZ**

al Comisiei pentru cultură și educație

destinat Comisiei pentru piața internă și protecția consumatorilor

referitor la lumea virtuală – oportunități, riscuri și implicații de politici pentru  
piața unică  
(2022/2198(INI))

Raportoare pentru aviz: Laurence Farreng

PA\_NonLeg

## SUGESTII

Comisia pentru cultură și educație recomandă Comisiei pentru piața internă și protecția consumatorilor, care este comisie competentă, includerea următoarelor sugestii în propunerea de rezoluție ce urmează a fi adoptată:

1. consideră că lumea virtuală sau „metaversurile” constituie un pas uriaș în dezvoltarea internetului, care are potențialul de a afecta toate aspectele vieții cetățenilor, și anume educația, cultura, artele și designul, muzica, divertismentul și activitățile și interacțiunile sociale. ține să sublinieze că deși nu există o definiție standardizată, metaversurile pot fi definite ca o simulare în timp real a unor spații imersive 3D sau 2D, în care utilizatorii pot interacționa; consideră că lumea virtuală poate genera sinergii cu Web 3.0;
2. sugerează Uniunii Europene să adopte o strategie cuprinzătoare pentru lumea virtuală; consideră că această strategie trebuie să fie sustenabilă și centrată pe factorul uman, apărând în același timp valorile UE și drepturile fundamentale; subliniază că această strategie ar trebui să încerce să valorifice și să promoveze inovarea și progresul sectoarelor vizate, ca de exemplu jocurile video, inclusiv tehnologiile precum realitatea virtuală (VR), realitatea extinsă (XR), motoarele de jocuri, tehnologia haptică, care sunt componente esențiale pentru competențele digitale și pentru metavers (metaversuri), precum și beneficiile culturale, economice și educaționale aferente; subliniază necesitatea de a adopta o abordare interdisciplinară față de dezvoltarea metaversurilor europene, care să nu separe tehnologia de conținut;
3. roagă UE, date fiind problemele de autonomie strategică ridicate de lumile virtuale, să asigure investiții suficiente și rentabile în acest domeniu; consideră laudabilă inițiativa Comisiei de a lansa Coaliția industrială pentru realitate virtuală și augmentată sub egida Planului de acțiune pentru mass-media audiovizuală; ține să remarce că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează amândouă proiecte de realitate augmentată și virtuală; recunoaște că trebuie majorate bugetele acestor programe pentru a promova o strategie proeminentă a UE în domeniul tehnologiilor imersive și a rezolva problemele legate de accesul unor categorii cât mai largi la lumile virtuale;
4. subliniază că pentru ecosistemele culturale și creative ale UE este important să se dezvolte metaversuri, care pot constitui noi spații de creativitate și expresie, care pot fi folosite pentru a promova diversitatea culturală și lingvistică europeană; insistă asupra ideii că întreaga societate trebuie să poată avea acces la metaversuri, pentru ca acestea să devină spații cu adevărat democratice, promovând abilitățile digitale și dreptul fundamental la acces la internet de calitate și la prețuri accesibile, asigurând conectivitatea și accesibilitatea pentru toți, în special pentru oamenii din zonele rurale, și integrând grupurile vulnerabile;
5. consideră că lumile virtuale pot avea un impact pozitiv asupra protejării și promovării patrimoniului cultural european, oferindu-le utilizatorilor experiențe personalizate, în scopuri educaționale sau turistice; reamintește că în lumile virtuale trebuie ocrotite bunurile culturale strategice europene și integritatea lor, inclusiv patrimoniul cultural european;

6. constată că „metaversurile” sau lumile virtuale pot fi ținta unor speculații economice, tendințe monopoliste sau concentrări ale pieței; subliniază că trebuie să ne îndreptăm către o abordare descentralizată față de lumile virtuale europene, care să înglobeze operatori și mai mari, și mai mici în diferitele niveluri ale lanțului valoric; subliniază că IMM-urile, care alcătuiesc marea majoritate<sup>1 2</sup> a ecosistemelor culturale și creative ale Europei, trebuie să poată profita și ele de tehnologiile imersive, fără să fie ținute pe loc de bariere la intrare de pe urma cărora ar câștiga doar marile întreprinderi digitale; cere să se faciliteze accesul la finanțare pentru IMM-uri și întreprinderile nou-înființate; subliniază că astfel se poate pune o cărămidă la reducerea dependenței de țările terțe și consolida poziția fruntașă a Europei;
7. afirmă că lumile virtuale și tehnologiile de realitate virtuală și augmentată pot avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile permit o mai bună vizualizare a materialelor didactice, o mai bună conștientizare și colaborare între cursanți și cadrele didactice, pe lângă faptul că sunt o formă de promovare a învățării la distanță și pe tot parcursul vieții; subliniază că lumile virtuale au potențialul de a descătușa capacitatea de acțiune a oamenilor și de a reduce prăpastia digitală prin educație, promovând dexteritatea digitală în rândul tuturor categoriilor sociale și reducând inegalitățile;
8. consideră că lumile virtuale ar trebui să se dezvolte în paralel cu eforturile de conștientizare a explorării lor responsabile; solicită UE să asigure investiții suficiente în educația digitală pentru ca utilizatorii lumii digitale să își dezvolte gândirea critică;
9. subliniază necesitatea urgentă de a promova educația STEAM, competențele asociate cu creația artistică și culturală, formarea și perfecționarea profesională în domeniul lumilor virtuale, cuprinzând aici și inteligența artificială (IA), toate acestea fiind indispensabile pentru construirea metaversurilor, pentru ca talentele să rămână și să creeze în Uniunea Europeană, evitând exodul creierelor către alte piețe și facilitând armonizarea formării și recunoașterea reciprocă a calificărilor în toate statele membre;
10. țină să amintească că este important să fie susținuți profesorii și educatorii în procesul de dotare a elevilor cu baza de cunoștințe necesară pentru a naviga în siguranță în lumea virtuală; invită, în acest sens, statele membre și UE să încurajeze perfecționarea profesională a profesorilor, astfel încât să dobândească competențe digitale și tehnologice;
11. pune în lumină faptul că o strategie a UE pentru lumea virtuală trebuie însoțită de un cadru adecvat pentru a apăra și promova proprietatea intelectuală, în special drepturile de autor, și arată că trebuie să protejăm artiștii și creațiile lor, moștenirea culturală europeană și peisajul cultural în lumea virtuală; constată că majoritatea regimurilor de proprietate intelectuală din metaversuri se bazează pe tehnologia blockchain și consideră că tokenurile nefungibile pot reprezenta o nouă sursă de venit pentru ecosistemul cultural al UE.
12. constată că metaversurile și tehnologiile digitale auxiliare se pot caracteriza printr-un

---

<sup>1</sup> Rezoluția din 11 decembrie 2018 privind o nouă agendă europeană pentru cultură (JO C 388, 13.11.2020, p. 30).

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

consum ridicat de energie; subliniază că o strategie a UE pentru lumile virtuale trebuie să evalueze impactul asupra mediului și sustenabilitatea acestor noi tehnologii, inclusiv prin campanii de conștientizare a acestui impact în rândul cetățenilor;

13. consideră că lumile virtuale pot atrage după sine și riscuri și că aceste spații ar trebui reglementate pentru a împiedica orice abuz legat de comportamente dăunătoare ca, de pildă hărțuirea, intimidarea, discriminarea și supravegherea oamenilor într-un mediu digital, sau de utilizarea necorespunzătoare; atrage atenția că trebuie creat un mediu sigur și sănătos, în care securitatea cibernetică, viața privată, transparența și drepturile și nevoile utilizatorilor să fie bine asigurate și ocrotite; scoate în evidență cât este de important să îi ocrotim pe copii și minori în lumile virtuale, aplicând fără excepție legislația și strategiile europene existente, ca Actul legislativ privind serviciile digitale<sup>3</sup> și noua strategie europeană pentru un internet mai bun pentru copii (BIK+), pentru a contracara agresiunile în mediul digital, a apăra sănătatea fizică și mentală, a garanta siguranța online și a promova o utilizare pozitivă a metaversurilor;
14. invită Comisia să ia în calcul impactul legislației sale orizontale privind serviciile digitale, precum Actul privind IA, asupra culturii, cuprinzând aici definirea și proprietatea asupra operelor culturale și academice, și să prezinte, dacă este necesar, inițiative în acest domeniu pentru a apăra și promova ecosistemul cultural și creativ european;
15. observă că evoluțiile viitoare ale lumii virtuale ar trebui să se călăuzească după un set de principii etice și antropocentrice, în conformitate cu legislația UE, de exemplu cu Regulamentul general privind protecția datelor<sup>4</sup>, Actul legislativ privind serviciile digitale, Actul legislativ privind piețele digitale<sup>5</sup> și Directiva privind drepturile de autor<sup>6</sup>; invită Comisia Europeană să monitorizeze cu atenție și în permanență dezvoltarea lumii virtuale, să identifice problemele și provocările care pot apărea și care nu sunt tratate de cadrul juridic actual sau care ar putea presupune o mai mare armonizare între statele membre;
16. recunoaște importanța forurilor multilaterale în domenii de importanță mondială ca acesta și încurajează Comisia să își coordoneze poziția cu statele membre înainte de a participa la eforturile internaționale importante de standardizare, cum ar fi „Forumul pentru standarde privind metaversul”, și la alte inițiative conexe propuse de OCDE și alte organizații internaționale, ca UIT și ISO;
17. subliniază valoarea recomandărilor făcute de grupul de dezbateri al cetățenilor europeni privind lumea virtuală și reamintește că Parlamentul European are în derulare un proiect-pilot denumit „Un spațiu pentru metavers”, care va contribui la crearea unei

---

<sup>3</sup> Regulamentul (UE) 2022/2065 din 19 octombrie 2022 privind o piață unică pentru serviciile digitale și de modificare a Directivei 2000/31/CE (Actul privind serviciile digitale) (JO L 277, 27.10.2022, p. 1).

<sup>4</sup> Regulamentul (UE) nr. 2016/679 din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor) (JO L 119, 4.5.2016, p. 1).

<sup>5</sup> Regulamentul (UE) 2022/1925 din 14 septembrie 2022 privind piețe contestabile și echitabile în sectorul digital și de modificare a Directivelor (UE) 2019/1937 și (UE) 2020/1828 (Actul privind piețele digitale), JO L 265, 12.10.2022, p. 1.

<sup>6</sup> Directiva (UE) 2019/790 din 17 aprilie 2019 privind dreptul de autor și drepturile conexe pe piața unică digitală și de modificare a Directivelor 96/9/CE și 2001/29/CE (JO L 130, 17.5.2019, p. 92).

rețele europene interdisciplinare de experți, gânditori și lideri, pentru o dezvoltare etică și democratică a metaversului;

**INFORMAȚII PRIVIND ADOPTAREA  
ÎN COMISIA SESIZATĂ PENTRU AVIZ**

<b>Data adoptării</b>	18.7.2023
<b>Rezultatul votului final</b>	+: 25 -: 0 0: 3
<b>Membri titulari prezenți la votul final</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>Membri supleanți prezenți la votul final</b>	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooker, Marc Tarabella
<b>Membri supleanți [articolul 209 alineatul (7)] prezenți la votul final</b>	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

**VOT FINAL PRIN APEL NOMINAL  
ÎN COMISIA SESIZATĂ PENTRU AVIZ**

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	Iłana 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

Legenda simbolurilor utilizate:

- + : pentru
- : împotriva
- 0 : abțineri