



**2022/2198(INI)**

5. 6. 2023

# **POZMĚŇOVACÍ NÁVRHY 1 - 64**

**Návrh stanoviska  
Laurence Farreng  
(PE746.918v01-00)**

Virtuální světy: příležitosti, rizika a politické důsledky pro jednotný trh  
(2022/2198(INI))



## Pozměňovací návrh 1

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

### Návrh stanoviska

#### Bod 1

##### *Návrh stanoviska*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ **jsou významným krokem vpřed v digitální transformaci a že je lze definovat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;**

##### *Pozměňovací návrh*

1. Domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ **představují významný vývoj v rozvoji internetu, který má potenciál ovlivnit všechny oblasti života občanů, zejména v oblasti vzdělávání, kultury, umění a designu, hudby, zábavy a společenských aktivit a interakcí. Ačkoli neexistuje žádná standardizovaná definice, lze je definovat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;**

Or. en

## Pozměňovací návrh 2

Elżbieta Kruk

### Návrh stanoviska

#### Bod 1

##### *Návrh stanoviska*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ jsou významným krokem **vpřed v digitální transformaci a že je lze definovat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;**

##### *Pozměňovací návrh*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ jsou významným krokem **klíčového významu pro uplatňování stávajících technologií v reálném světě a pro integraci do vzdělávacího odvětví a že je lze považovat za simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;**

Or. en

## Pozměňovací návrh 3

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

## Návrh stanoviska

### Bod 1

#### *Návrh stanoviska*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ jsou významným krokem vpřed v digitální transformaci a že je lze definovat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;

#### *Pozměňovací návrh*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ jsou významným krokem vpřed v digitální transformaci a že je lze definovat 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;***

Or. en

## Pozměňovací návrh 4

Emmanuel Maurel

## Návrh stanoviska

### Bod 1

#### *Návrh stanoviska*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ ***jsou významným krokem vpřed v digitální transformaci a že je*** lze definovat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;

#### *Pozměňovací návrh*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ lze definovat jako simulaci imerzních 3D nebo 2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;

Or. fr

## Pozměňovací návrh 5

Niklas Nienaß

za skupinu Verts/ALE

## Návrh stanoviska

### Bod 1

#### *Návrh stanoviska*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ jsou významným ***krokem vpřed v digitální transformaci*** a že je lze ***definovat*** jako simulaci imerzních 3D nebo

#### *Pozměňovací návrh*

1. domnívá se, že virtuální světy nebo „metaverza“ jsou významným ***technologickým vývojem*** a že je lze ***chápat*** jako simulaci imerzních 3D nebo 2D

2D prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;

prostorů v reálném čase, v nichž mohou uživatelé komunikovat;

Or. en

## Pozměňovací návrh 6

Niklas Nienas

za skupinu Verts/ALE

### Návrh stanoviska

#### Bod 2

#### *Návrh stanoviska*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, která **bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň využije inovací a pokroku odvětví videoher;**

#### *Pozměňovací návrh*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět **zaměřenou na člověka**, která **může odpovídajícím způsobem chránit práva uživatelů na soukromí a ochranu údajů a zároveň řešit různé formy on-line újmy a vykořisťování, zejména v případě nezletilých osob, včetně závislosti a nenávistných projevů, doporučuje, aby veškeré technologie virtuálního světa byly před zavedením na jednotný trh podrobeny důkladnému posouzení dopadu na základní práva;**

Or. en

## Pozměňovací návrh 7

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

### Návrh stanoviska

#### Bod 2

#### *Návrh stanoviska*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, která bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň **využije inovací a pokroku** odvětví videoher;

#### *Pozměňovací návrh*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, která bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň **bude využívat a podporovat inovace a pokrok v příslušných odvětvích, jako je** odvětví videoher, **včetně technologií, jako je VR,**

*XR, herní motory, haptika, které jsou klíčovými stavebními kameny digitálních dovedností a metaverza;*

Or. en

### **Pozměňovací návrh 8**

**Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou**

#### **Návrh stanoviska**

##### **Bod 2**

###### *Návrh stanoviska*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, která bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň využije inovací a pokroku odvětví videoher;

###### *Pozměňovací návrh*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, která bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň využije inovací a pokroku odvětví videoher; ***zdůrazňuje, že je třeba přijmout interdisciplinární přístup k rozvoji evropských metaverz, aniž by byla oddělována technologie od obsahu;***

Or. en

### **Pozměňovací návrh 9**

**Emmanuel Maurel**

#### **Návrh stanoviska**

##### **Bod 2**

###### *Návrh stanoviska*

2. vyzývá EU, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, která bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň využije inovací a pokroku odvětví videoher;

###### *Pozměňovací návrh*

2. připomíná, že hlavní digitální aktéři své projekty v oblasti virtuálního světa opustili; vyzývá EU, aby vypracovala studii o vhodnosti podpory jeho rozvoje s přihlédnutím k předchozím příkladům existujících virtuálních světů v kulturních oblastech, jako je umění, zejména v oblasti videoher nebo zábavy;

Or. fr

## Pozměňovací návrh 10

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

### Návrh stanoviska

#### Bod 2

##### *Návrh stanoviska*

2. vyzývá *EU*, aby přijala komplexní strategii pro virtuální svět, *kte*rá bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu s cílem překonat výzvy v oblasti hardwaru a softwaru a zároveň využije inovací a pokroku odvětví videoher;

##### *Pozměňovací návrh*

2. vyzývá *Evropskou unii (EU)*, aby přijala komplexní, *udržitelnou* strategii pro virtuální svět *zaměřenou na člověka*, která zajistí bezpečnost a dodržování základních práv a zároveň podpoří inovace a bude vycházet ze silných stránek jejího průmyslu;

Or. en

## Pozměňovací návrh 11

Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák

### Návrh stanoviska

#### Bod 2 a (nový)

##### *Návrh stanoviska*

##### *Pozměňovací návrh*

2a. vyzývá *EU*, aby vytvořila a podporovala příznivější prostředí pro technologický průmysl, mimo jiné prostřednictvím správného a komplexního digitálního vzdělávání pro studenty;

Or. en

## Pozměňovací návrh 12

Ibán García Del Blanco, João Albuquerque

### Návrh stanoviska

#### Bod 2 a (nový)

##### *Návrh stanoviska*

##### *Pozměňovací návrh*

2a. konstatuje, že *EU* by měla využít inovace a pokrok videoher, jakož i kulturní, hospodářské a vzdělávací

**Pozměňovací návrh 13**

**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**

**Bod 3**

*Návrh stanoviska*

3. **vyzývá EU, aby s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy** zajistila značné investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; **poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;**

*Pozměňovací návrh*

3. **konstatuje, že evropská digitální suverenita má zásadní význam pro zajištění ochrany lidských práv, demokracie, právního státu, udržitelnosti, rovnosti, začlenění, přístupnosti, bezpečnosti a ochrany ve virtuálním světě. konstatuje, že navýšení finančních prostředků pro malé a střední podniky a začínající podniky, které rozvíjejí projekty, jež fungují v souladu s hodnotami EU, přispěje k zamezení závislosti na třetích zemích a k posílení vedoucího postavení Evropy; vyzývá Komisi, aby zajistila značné investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; uznává, že je třeba navýšit rozpočty programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa, které nemají dostatek zdrojů na podporu významné strategie EU pro imerzní technologie a na řešení problémů inkluzivnosti a přístupnosti virtuálních světů;**

**Pozměňovací návrh 14**

**Emmanuel Maurel**

**Návrh stanoviska**

**Bod 3**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*



3. vyzývá EU, aby *s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila značné investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;*

3. vyzývá EU, aby *pokračovala v podpoře evropských aktérů v oblasti rozšířené reality a virtuální reality a rozšířila je prostřednictvím programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa;*

Or. fr

### **Pozměňovací návrh 15**

**Niklas Nienaaß**

za skupinu Verts/ALE

#### **Návrh stanoviska**

##### **Bod 3**

###### *Návrh stanoviska*

3. vyzývá EU, aby *s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila značné investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;*

###### *Pozměňovací návrh*

3. vyzývá EU, aby zajistila *odpovídající investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa;*

Or. en

### **Pozměňovací návrh 16**

**Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou**

#### **Návrh stanoviska**

##### **Bod 3**

###### *Návrh stanoviska*

3. vyzývá EU, aby s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila značné investice

###### *Pozměňovací návrh*

3. vyzývá EU, aby s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila značné investice

do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;

do této oblasti; **vítá průmyslovou koalici VR/AR, 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; poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;

Or. en

### **Pozměňovací návrh 17** **Elżbieta Kruk**

#### **Návrh stanoviska** **Bod 3**

##### *Návrh stanoviska*

3. vyzývá EU, aby s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila **značné** investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;

##### *Pozměňovací návrh*

3. vyzývá EU, aby s ohledem na úvahy o strategické autonomii spojené s virtuálními světy zajistila **nezbytné a účinné** investice do této oblasti; konstatuje, že projekty rozšířené i virtuální reality jsou financovány z programů Horizont Evropa a Kreativní Evropa; poukazuje však na to, že rozpočty těchto programů nepostačují k podpoře skutečné strategie EU pro imerzní technologie;

Or. en

### **Pozměňovací návrh 18** **Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová**

#### **Návrh stanoviska** **Bod 3 a (nový)**

##### *Návrh stanoviska*

##### *Pozměňovací návrh*

**3a. vyzývá EU, aby zajistila dostatečné investice v oblasti digitálního vzdělávání s cílem podpořit rozvoj uživatelů kritického myšlení v digitálním světě; zdůrazňuje, že**

*je důležité poskytovat podporu učitelům a pedagogům v procesu vybavování studentů nezbytnou znalostní základnou, aby mohli bezpečně procházet virtuálními světy;*

Or. en

### **Pozměňovací návrh 19**

**Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová**

#### **Návrh stanoviska**

#### **Bod 3 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**3a.** *vyzývá členské státy a orgány EU, aby upřednostňovaly vzdělávání v oborech STEAM a zlepšování digitálních dovedností, včetně řady dovedností a know-how pro psaní, design, uměleckou tvorbu, digitální rozvoj a publikace, což jsou všechno klíčové prvky pro budování metaverz;*

Or. en

### **Pozměňovací návrh 20**

**Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová**

#### **Návrh stanoviska**

#### **Bod 3 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**3b.** *vyzývá členské státy a orgány EU, aby zajistily, že zvyšování kvalifikace učitelů bude prioritou a že učitelé v celé EU musí mít možnost využívat pedagogickou odbornou přípravu, aby měli správné dovednosti, jež potřebují k tomu, aby se stali digitálně kompetentními a zběhlými v technologiích;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 21**

**Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová**

**Návrh stanoviska**

**Bod 3 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**3b. zdůrazňuje, že je nezbytné lépe bojovat proti jevu kybernetické šikany, a to jak prostřednictvím osvětových kampaní, tak prováděním přesnějších kontrol v prostředích náchylných ke kybernetické šikaně;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 22**

**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**

**Bod 3 c (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**3c. vyjadřuje politování nad obtížemi, s nimiž se obecně setkávají jednotlivci a malé a střední podniky v technologickém a digitálním odvětví při získávání přístupu k bankovním úvěrům;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 23**

**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**

**Bod 3 d (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**3d. s politováním konstatuje, že evropští občané často nejsou připraveni a stávají se obětmi nebezpečí nezákonných**

**Pozměňovací návrh 24**  
**Elżbieta Kruk**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 4**

*Návrh stanoviska*

**4. zdůrazňuje význam rozvoje metaverz pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření; trvá na zajištění přístupnosti metaverz, aby se staly skutečně demokratickým prostorem;**

*Pozměňovací návrh*

*vypouští se*

**Pozměňovací návrh 25**  
**Niklas Nienaaß**  
za skupinu Verts/ALE

**Návrh stanoviska**  
**Bod 4**

*Návrh stanoviska*

**4. zdůrazňuje význam rozvoje metaverz pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření; trvá na zajištění přístupnosti metaverz, aby se staly skutečně demokratickým prostorem;**

*Pozměňovací návrh*

**4. zdůrazňuje význam rozvoje metaverz pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření,  *které mohou v konečném důsledku vést k lidskému rozkvětu*; trvá na zajištění  *celospolečenské* přístupnosti metaverz, aby se staly skutečně demokratickým prostorem,  *zejména pro zranitelné skupiny společnosti, se zvláštním důrazem na nezletilé osoby, starší osoby a osoby s nízkou úrovní digitální gramotnosti; uznává, že je důležité poskytnout uživatelům odpovídající prostředky k tomu, aby usilovali o nápravu škod na internetu, k nimž dochází ve virtuálním***

## Pozměňovací návrh 26

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

### Návrh stanoviska

#### Bod 4

##### *Návrh stanoviska*

4. zdůrazňuje význam rozvoje metaverz pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření; trvá na **zajištění přístupnosti metaverz, aby se staly skutečně demokratickým prostorem**;

##### *Pozměňovací návrh*

4. zdůrazňuje význam rozvoje metaverz 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 **tom, že je důležité učinit virtuální svět skutečně demokratickým prostorem, podporovat digitální gramotnost a přístup ke kvalitnímu a cenově dostupnému internetu jako základní právo všech občanů, zajistit konektivitu a přístupnost pro všechny občany, zejména pro ty, kteří žijí ve venkovských oblastech, a usnadnit začlenění zranitelných skupin, zejména osob se zdravotním postižením**;

## Pozměňovací návrh 27

Emmanuel Maurel

### Návrh stanoviska

#### Bod 4

##### *Návrh stanoviska*

4. zdůrazňuje **význam rozvoje metaverz** pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření; trvá na zajištění přístupnosti **metaverz, aby se staly skutečně demokratickým prostorem**;

##### *Pozměňovací návrh*

4. zdůrazňuje, **že technologie rozšířené reality a virtuální reality mohou být užitečné pro** pro kulturní a kreativní ekosystémy EU jako nového prostoru pro tvořivost a vyjádření; trvá na zajištění přístupnosti **všech nových digitálních technologií, aby byly skutečně**

*demokratické;*

Or. fr

**Pozměňovací návrh 28**

**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**

**Bod 4 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**4a. zdůrazňuje, že je naléhavě nutné podporovat vzdělávání, odbornou přípravu a zvyšování kvalifikace pracovníků v oblasti virtuálních světů 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;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 29**

**Isabella Adinolfi, Peter Pollák, Michaela Šojdrová**

**Návrh stanoviska**

**Bod 4 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**4a. zdůrazňuje, že je důležité chránit fyzické a duševní zdraví evropských občanů před negativními dopady, které jsou často způsobeny nadměrným využíváním sociálních médií a dalších nástrojů dostupných prostřednictvím metaverz, mimo jiné včetně rozvoje závislosti a duševních poruch nebo poruch příjmu potravy;**

Or. en

### Pozměňovací návrh 30

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

#### Návrh stanoviska

##### Bod 4 a (nový)

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**4a. zdůrazňuje, že malé a střední podniky, které tvoří převážnou většinu evropského kulturního a tvůrčího ekosystému, musí mít možnost využívat pro svůj rozvoj imerzivní technologie, aniž by byly omezovány vstupními překážkami, z nichž by měly prospěch pouze velké digitální společnosti;**

Or. en

### Pozměňovací návrh 31

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

#### Návrh stanoviska

##### Bod 5

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, větší možnosti spolupráce mezi účastníky vzdělávání a intenzivnější distanční a celoživotní učení;

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, **zvyšování povědomí a větší možnosti spolupráce mezi účastníky vzdělávání a intenzivnější distanční a celoživotní 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, pokud jde o pohlaví, socioekonomické rozdíly a osoby se zdravotním postižením;**

Or. en



### Pozměňovací návrh 32

Niklas Nienab

za skupinu Verts/ALE

#### Návrh stanoviska

##### Bod 5

###### *Návrh stanoviska*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum **tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti**; zdůrazňuje, že **metaverza mohou umožnit lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, větší možnosti spolupráce mezi účastníky vzdělávání a intenzivnější distanční a celoživotní učení**;

###### *Pozměňovací návrh*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum, **zejména lepší vizualizací vzdělávacího obsahu, jakož i posílit spolupráci mezi účastníky vzdělávání a posílit distanční a celoživotní učení**; zdůrazňuje, že **při vypracovávání jakékoli komplexní strategie pro virtuální světy, zejména v oblasti vzdělávání, musí být upřednostněny veřejné a společenské zájmy**;

Or. en

### Pozměňovací návrh 33

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

#### Návrh stanoviska

##### Bod 5

###### *Návrh stanoviska*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, větší možnosti spolupráce mezi **účastníky vzdělávání a intenzivnější distanční a celoživotní učení**;

###### *Pozměňovací návrh*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, větší možnosti spolupráce mezi **žáky a pedagogy, jakož i formu podpory distančního a celoživotního učení**;

Or. en

### Pozměňovací návrh 34

Emmanuel Maurel

**Návrh stanoviska  
Bod 5**

*Návrh stanoviska*

5. konstatuje, že virtuální *světy* mohou **významně ovlivnit** vzdělávání **a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit** lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu, **větší možnosti spolupráce mezi účastníky vzdělávání a intenzivnější** distanční a celoživotní učení;

*Pozměňovací návrh*

5. konstatuje, že **technologie rozšířené reality a virtuální reality** mohou **doplnit** vzdělávání **studentů učiteli tím, že usnadní** způsob **získávání nových znalostí, umožní** lepší vizualizaci vzdělávacího obsahu **a zlepší** distanční a celoživotní učení;

Or. fr

**Pozměňovací návrh 35  
Elżbieta Kruk**

**Návrh stanoviska  
Bod 5**

*Návrh stanoviska*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit **lepší vizualizaci** vzdělávacího obsahu, větší možnosti spolupráce mezi účastníky vzdělávání a intenzivnější distanční a celoživotní učení;

*Pozměňovací návrh*

5. konstatuje, že virtuální světy mohou významně ovlivnit vzdělávání a výzkum tím, že změní způsob, jakým získáváme znalosti; zdůrazňuje, že metaverza mohou umožnit **další a inovativní metody vizualizace** vzdělávacího obsahu, větší možnosti spolupráce mezi účastníky vzdělávání a intenzivnější distanční a celoživotní učení;

Or. en

**Pozměňovací návrh 36  
Niklas Nienaß  
za skupinu Verts/ALE**

**Návrh stanoviska  
Bod 5 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**5a. konstatuje, že „metaverza“ nebo**

*virtuální světy jsou v současné době v rukou několika zavedených účastníků trhu a že jako takové podléhají monopolním tendencím a koncentraci trhu; chápe, že decentralizace je nezbytným předpokladem pro jakýkoli virtuální svět zachovávající práva, který je zaměřený na člověka;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 37**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 5 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

*5a. vítá pokrok, jehož bylo dosaženo v oblasti umělé inteligence; konstatuje však, že umělá inteligence stále představuje nespolehlivý a často problematický nástroj pro získávání znalostí, zejména v souvislosti s tvorbou sociálně nebo kulturně relevantních textů, jako jsou akademické nebo legislativní práce;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 38**  
**Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 5 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

*5a. 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;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 39**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 5 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**5b. vyjadřuje znepokojení nad způsobem, jakým nástroje umělé inteligence získávají data používaná k vytváření uměleckých děl při napodobování a reprodukci technik, barevných kompozic nebo tahů štětcem u významných uměleckých děl;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 40**  
**Niklas Nienaß**  
za skupinu Verts/ALE

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

6. zdůrazňuje, že strategie EU **pro virtuální svět musí jít ruku v ruce** s vhodným rámcem **pro zajištění ochrany a podpory duševního vlastnictví**; konstatuje, že **většina systémů duševního vlastnictví v metaverzu je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.**

6. zdůrazňuje, že strategie EU **musí být sladěna** s vhodným rámcem, **který zajistí ochranu práv duševního vlastnictví a zároveň podpoří uměleckou kreativitu**; konstatuje, že **nezaněnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU, pokud budou doprovázeny dostatečnými a přiměřenými normami, které budou řešit spekulativní tendence v kryptoměnach a současně řešit jejich nepříznivý dopad na životní prostředí**; zdůrazňuje, že **současné tendence na trhu s kryptoměnamy se vyznačují vysokou mírou centralizace trhu.**

Or. en

**Pozměňovací návrh 41**  
**Emmanuel Maurel**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6**

*Návrh stanoviska*

6. zdůrazňuje, že strategie EU pro **virtuální svět** musí jít ruku v ruce s vhodným rámcem pro zajištění ochrany a podpory duševního vlastnictví; **konstatuje, že většina systémů duševního vlastnictví v metaverzu je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.**

*Pozměňovací návrh*

6. zdůrazňuje, že strategie EU pro **digitální technologie** musí jít ruku v ruce s vhodným rámcem pro zajištění ochrany a podpory duševního vlastnictví; **domnívá se, že nezájem široké veřejnosti a odborníků v oblasti kultury o nezaměnitelné tokeny ukazuje, že nemohou představovat stabilní a životaschopný nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.**

Or. fr

**Pozměňovací návrh 42**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6**

*Návrh stanoviska*

6. zdůrazňuje, že strategie EU pro virtuální svět musí jít ruku v ruce s vhodným rámcem pro zajištění ochrany a podpory duševního vlastnictví; konstatuje, že většina systémů duševního vlastnictví v metaverzu je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.

*Pozměňovací návrh*

6. 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 ve virtuálním světě**; konstatuje, že většina systémů duševního vlastnictví v metaverzu je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.

Or. en

**Pozměňovací návrh 43**  
**Elżbieta Kruk**

**Návrh stanoviska  
Bod 6**

*Návrh stanoviska*

6. zdůrazňuje, že strategie EU pro virtuální svět musí jít ruku v ruce s vhodným rámcem pro zajištění ochrany a podpory duševního vlastnictví; konstatuje, že většina systémů duševního vlastnictví v metaverzu je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.

*Pozměňovací návrh*

6. zdůrazňuje, že strategie EU pro virtuální svět musí jít ruku v ruce s vhodným rámcem pro zajištění ochrany a podpory **ustanovení o ochraně** duševního vlastnictví **a osobních údajů** ; konstatuje, že většina systémů duševního vlastnictví v metaverzu je založena na technologii blockchain, a domnívá se, že nezaměnitelné tokeny mohou představovat nový zdroj příjmů pro kulturní ekosystém EU.

Or. en

**Pozměňovací návrh 44**  
**Niklas Nienäß**  
za skupinu Verts/ALE

**Návrh stanoviska  
Bod 6 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a. konstatuje, že současná metaverza a pomocné technologie, zejména blockchain a nezaměnitelný token, se v současné době vyznačují mimořádně vysokou spotřebou energie; zdůrazňuje, že jakákoli strategie EU pro virtuální svět se musí zabývat dopadem těchto nových technologií na životní prostředí, zejména pokud jde o spotřebu energie, aby obstála i v budoucnu a byla dlouhodobě udržitelná; doporučuje, aby tyto technologie byly před uvedením na jednotný trh podrobeny odpovídajícímu posouzení rizik pro životní prostředí a aby byly opatřeny energetickými štítky, které by spotřebitelé mohly informovat o jejich dopadu na životní prostředí.**

Or. en

**Pozměňovací návrh 45**

**Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a. 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);**

Or. en

**Pozměňovací návrh 46**

**Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a. 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 v digitálním prostředí nebo s nevhodným užíváním; vyzývá zejména Evropskou komisi, aby se v rámci své nové evropské strategie pro lepší internet pro děti (BIK+) zabývala otázkami souvisejícími s kyberšikanou v metaverzu;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 47**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a. 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, a předcházet tak jakékoli formě obtěžování, šikany, diskriminace a sledování občanů a pracovníků;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 48**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a. trvá na tom, že autorské právo k evropským uměleckým dílům musí zůstat evropské, a to i v souvislosti s digitalizací uměleckých děl a příslušných materiálů, mimo jiné i digitalizací prováděnou průmyslovými odvětvími mimo EU; odrazuje od ekonomických spekulací v této oblasti;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 49**  
**Victor Negrescu**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 a (nový)**



*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a.** *opakuje výzvu Evropského parlamentu uvedenou v jeho zprávě o formování politiky digitálního vzdělávání, aby se v celé Unii rozvíjelo vzdělávání v oblasti umělé inteligence a robotiky jako metoda, jak posílit postavení občanů EU a chránit evropský inovační ekosystém a etické normy;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 50**  
**Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 a (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6a.** *poukazuje na to, že je nezbytné zajistit bezpečnost uživatelů virtuálního světa, a zejména mladých lidí, neboť je může nepříznivě ovlivnit rozmanitost dostupného a nekontrolovaného obsahu;*

Or. fr

**Pozměňovací návrh 51**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6b.** *zdůrazňuje, že je důležité chránit děti a nezletilé ve virtuálním světě, přičemž je třeba vycházet ze stávajících evropských právních předpisů a strategií, jako je akt o digitálních službách a nová evropská strategie pro lepší internet pro děti (BIK+), s cílem zajistit bezpečnost na internetu a pozitivní využívání metaverz;*

**Pozměňovací návrh 52**

**Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6b.** *domnívá se, že rozvoj virtuálního světa by měl probíhat současně se zvyšováním povědomí evropských občanů o jeho odpovědném používání a se zvyšováním digitální gramotnosti uživatelů těchto technologií a případně jejich rodičů nebo pečovateli;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 53**

**Isabella Adinolfi, Peter Pollák, Michaela Šojdrová**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6b.** *vyzývá Komisi, aby zachovala evropské umělecké dědictví a evropské virtuální umělecké dědictví zahrnující nově vzniklé prvky a prvky uměleckého dědictví, které jsou replikovány nebo jakýmkoli způsobem převedeny do metaverza;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 54**

**Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 b (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6b.** vyjadřuje znepokojení nad možnými nepříznivými účinky zvýšeného využívání virtuálních světů na fyzické a duševní zdraví;

Or. fr

**Pozměňovací návrh 55**

**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 c (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6c.** vyzývá Evropskou komisi, aby bedlivě a nepřetržitě sledovala vývoj 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;

Or. en

**Pozměňovací návrh 56**

**Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska**

**Bod 6 c (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6c.** vyzývá k tomu, aby byla věnována zvláštní pozornost rizikům souvisejícím s dezinformacemi a prohlášeními, která jsou v rozporu s demokratickými hodnotami, které mohou být přítomny ve virtuálních světech;

Or. fr

**Pozměňovací návrh 57**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 c (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6c. vyzývá Komisi, aby zajistila ochranu duševního vlastnictví digitalizovaného evropského prostředí, které musí zůstat evropské;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 58**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 d (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6d. konstatuje, že budoucí vývoj virtuálního světa by se měl řídit souborem etických zásad a zásad zaměřených na člověka, a to v souladu se stávajícími a budoucími právními předpisy EU, jako je obecné nařízení o ochraně osobních údajů, akt o digitálních službách a akt o digitálním trhu, směrnice o autorském právu atd.;**

Or. en

**Pozměňovací návrh 59**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 d (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6d. zdůrazňuje, že v metaverzu neustále roste hodnota trhů, na nichž jsou evropské produkty všeobecně uznávány**

*jako výrobky splňující nejvyšší standardy, např. umění a móda; zdůrazňuje, že pověst vysoce kvalitních evropských produktů a jejich vysokých standardů je důležité zachovat;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 60**  
**Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 d (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

*6d. je znepokojen velkým množstvím osobních údajů, které jsou ve virtuálním světě snadno dostupné, a s tím souvisejícími hackerskými problémy;*

Or. fr

**Pozměňovací návrh 61**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Návrh stanoviska**  
**Bod 6 e (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

*6e. 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;*

Or. en

**Pozměňovací návrh 62**

**Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska  
Bod 6 e (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6e.** *je znepokojen nárůstem digitální propasti v souvislosti s náklady na vybavení, které má být používáno; zdůrazňuje, že je důležité umožnit přístupnost a inkluzivnost virtuálních světů;*

Or. fr

**Pozměňovací návrh 63  
Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska  
Bod 6 f (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6f.** *je znepokojen prohlubováním digitální propasti související s náklady na vybavení, které má být používáno; zdůrazňuje, že je důležité umožnit přístupnost a inkluzivnost virtuálních světů;*

Or. fr

**Pozměňovací návrh 64  
Marc Tarabella**

**Návrh stanoviska  
Bod 6 g (nový)**

*Návrh stanoviska*

*Pozměňovací návrh*

**6g.** *je znepokojen pocitem beztrestnosti, který může ve virtuálním světě existovat, což může vést k chování, které je v rozporu se sociálními normami;*

