



2022/2198(INI)

5.6.2023

AMANDMANI

1 - 64

Nacrt mišljenja
Laurence Farreng
(PE746.918v01-00)

Virtualni svjetovi: prilike, rizici i posljedice politike za jedinstveno tržište
(2022/2198(INI))

Amandman 1

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 1.

Nacrt mišljenja

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju veliki **korak naprijed u digitalnoj tranziciji** te da se mogu definirati kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Izmjena

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju veliki **napredak u razvoju interneta koji bi mogao utjecati na sva područja života građana, posebno na obrazovanje, kulturu, umjetnost i dizajn, glazbu, zabavu te društvene aktivnosti i interakcije. Iako ne postoji standardizirana definicija, oni** se mogu definirati kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Or. en

Amandman 2

Elżbieta Kruk

Nacrt mišljenja

Stavak 1.

Nacrt mišljenja

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju veliki korak **naprijed u digitalnoj tranziciji** te da se mogu **definirati** kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Izmjena

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju veliki korak **od ključne važnosti za primjenu postojećih tehnologija u stvarnom svijetu, integraciju u obrazovni sektor** te da se mogu **smatrati** kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Or. en

Amandman 3

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

**Nacrt mišljenja
Stavak 1.**

Nacrt mišljenja

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju veliki korak naprijed u digitalnoj tranziciji te da se mogu definirati kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Izmjena

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju veliki korak naprijed u digitalnoj tranziciji te da se mogu definirati 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;

Or. en

**Amandman 4
Emmanuel Maurel**

**Nacrt mišljenja
Stavak 1.**

Nacrt mišljenja

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” ***predstavljaju veliki korak naprijed u digitalnoj tranziciji te da se*** mogu definirati kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Izmjena

1. smatra da ***se*** virtualni svjetovi ili „metaverzumi” mogu definirati kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Or. fr

**Amandman 5
Niklas Nienaaß**
u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

**Nacrt mišljenja
Stavak 1.**

Nacrt mišljenja

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju ***veliki korak naprijed u digitalnoj tranziciji*** te da se mogu ***definirati*** kao simulacija imerzivnih

Izmjena

1. smatra da virtualni svjetovi ili „metaverzumi” predstavljaju ***važan tehnološki napredak*** te da se mogu ***shvatiti*** kao simulacija imerzivnih 3D ili 2D

3D ili 2D prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

prostora u stvarnom vremenu u kojima korisnici mogu komunicirati;

Or. en

Amandman 6

Niklas Nienäß

u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja

Stavak 2.

Nacrt mišljenja

2. poziva EU da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, *oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući pritom inovacije i napredak industrije videoigara;*

Izmjena

2. poziva EU da donese sveobuhvatnu *antropocentričnu* strategiju za virtualne svjetove, *kojom se na odgovarajući način mogu zaštititi prava korisnika na privatnost i zaštitu podataka te istodobno ponuditi rješenje za različite oblike štete i iskorištavanja na internetu, posebno za maloljetnike, uključujući ovisnost i govor mržnje, preporučuje da se za svaku tehnologiju virtualnih svjetova prije uvođenja na jedinstveno tržište provede temeljita procjena učinka na temeljna prava;*

Or. en

Amandman 7

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

Nacrt mišljenja

Stavak 2.

Nacrt mišljenja

2. poziva EU da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući pritom inovacije i napredak industrije videoigara;

Izmjena

2. poziva EU da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući *i promičući* pritom inovacije i napredak *relevantnih sektora* industrije videoigara, *uključujući tehnologije kao što su virtualna stvarnost,*

produžena stvarnost, softverska okruženja za razvoj igara, senzorne tehnologije, koji su ključne sastavnice digitalnih vještina i metaverzuma;

Or. en

Amandman 8

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

Nacrt mišljenja

Stavak 2.

Nacrt mišljenja

2. poziva EU da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući pritom inovacije i napredak industrije videoigara;

Izmjena

2. poziva EU da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući pritom inovacije i napredak industrije videoigara; ***naglašava da je potrebno usvojiti interdisciplinarnan pristup razvoju europskih metaverzuma, bez odvajanja tehnologije od sadržaja;***

Or. en

Amandman 9

Emmanuel Maurel

Nacrt mišljenja

Stavak 2.

Nacrt mišljenja

2. ***poziva EU da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući pritom inovacije i napredak industrije videoigara;***

Izmjena

2. ***podsjeća na to da glavni digitalni akteri napuštaju ili odustaju od svojih projekata virtualnih svjetova; poziva EU da provede studiju o vrijednosti podupiranja njihova razvoja, uzimajući u obzir prethodne primjere virtualnih svjetova u područjima kulture kao što su umjetnost, posebno videoigre, ili zabava;***

Or. fr

Amandman 10

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 2.

Nacrt mišljenja

2. poziva **EU** da donese sveobuhvatnu strategiju za virtualne svjetove, **oslanjajući se na prednosti svoje industrije kako bi se svladale poteškoće u pogledu hardvera i softvera, iskorištavajući pritom inovacije i napredak** industrije **videoigara**;

Izmjena

2. poziva **Europsku uniju (EU)** da donese sveobuhvatnu, **održivu i antropocentričnu** strategiju za virtualne svjetove, **uz jamstvo sigurnosti i poštovanja temeljnih prava, dajući pritom prednost inovacijama i oslanjajući se na prednosti svoje** industrije;

Or. en

Amandman 11

Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák

Nacrt mišljenja

Stavak 2.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

2.a poziva **EU** da stvori i potiče povoljnije okruženje za tehnološku industriju, među ostalim pravilnim i sveobuhvatnim digitalnim obrazovanjem za učenike;

Or. en

Amandman 12

Ibán García Del Blanco, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 2.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

2.a napominje da bi **EU** trebao iskoristiti inovacije i napredak **videoigara te kulturne, gospodarske i obrazovne**

Amandman 13

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 3.

Nacrt mišljenja

3. *poziva EU da, s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura znatna ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;*

Izmjena

3. *navodi da je europski digitalni suverenitet ključan za osiguravanje zaštite ljudskih prava, demokracije, vladavine prava, održivosti, jednakosti, uključivosti, pristupačnosti, sigurnosti i zaštite u virtualnim svjetovima; napominje da će povećanje financijskih sredstava za razvojne projekte MSP-ova i start-up pouzeca koji rade u skladu s vrijednostima EU-a doprinijeti izbjegavanju ovisnosti o trećim zemljama i jačanju europskog vodstva; poziva Komisiju da osigura konkretna ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; uviđa da je potrebno povećati proračune programa Obzor Europa i Kreativna Europa, koji nemaju dovoljno sredstava za poticanje strategije EU-a za imerzivne tehnologije koja bi bila od važnosti te za suočavanje s izazovima uključivosti i pristupačnosti virtualnim svjetovima;*

Amandman 14

Emmanuel Maurel

Nacrt mišljenja

Stavak 3.

Nacrt mišljenja

3. poziva EU da, *s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura znatna ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;*

Izmjena

3. poziva EU da *u okviru programa Obzor Europa i Kreativna Europa nastavi i proširi potporu europskim akterima u području proširene stvarnosti i virtualne stvarnosti;*

Or. fr

Amandman 15

Niklas Nienäß

u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja

Stavak 3.

Nacrt mišljenja

3. poziva EU da, *s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura znatna ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;*

Izmjena

3. poziva EU da osigura *odgovarajuća* ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti;

Or. en

Amandman 16

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

Nacrt mišljenja

Stavak 3.

Nacrt mišljenja

Izmjena

3. poziva EU da, s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura znatna ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;

3. poziva EU da, s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura znatna ulaganja u to područje; **pozdravlja sektorsku koaliciju industrije virtualne i proširene stvarnosti, koju je pokrenula Europska komisija u okviru akcijskog plana za medijski audiovizualni sektor**; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;

Or. en

Amandman 17 **Elżbieta Kruk**

Nacrt mišljenja **Stavak 3.**

Nacrt mišljenja

3. poziva EU da, s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura **znatna** ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;

Izmjena

3. poziva EU da, s obzirom na razmatranja o strateškoj autonomiji potaknuta pojavom virtualnih svjetova, osigura **potrebna i učinkovita** ulaganja u to područje; konstatira da se programima Obzor Europa i Kreativna Europa financiraju projekti proširene i virtualne stvarnosti; međutim, ističe da proračuni tih programa nisu dovoljni za poticanje konkretne strategije EU-a za imerzivne tehnologije;

Or. en

Amandman 18 **Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová**

Nacrt mišljenja **Stavak 3.a (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

3.a *poziva EU da osigura dostatna ulaganja u području digitalnog obrazovanja kako bi se promicalo kritičko razmišljanje korisnika u digitalnom svijetu; naglašava da je nastavnicima i predavačima važno pružiti potporu kako bi učenicima pružili znanja potrebna za sigurno snalaženje u virtualnom svijetu;*

Or. en

Amandman 19

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

**Nacrt mišljenja
Stavak 3.a (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

3.a *poziva države članice i institucije EU-a da daju prednost obrazovanju u području STEAM-a (znanost, tehnologija, inženjerstvo, umjetnost, matematika) te poboljšanju digitalnih vještina, uključujući niz vještina i znanja u području pisanja, dizajna, umjetničkog stvaralaštva, digitalnog razvoja i izdavaštva, koji su ključni za izgradnju metaverzuma;*

Or. en

Amandman 20

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

**Nacrt mišljenja
Stavak 3.b (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

3.b *poziva države članice i institucije EU-a da osiguraju da usavršavanje nastavnika bude prioritet te da nastavnici diljem EU-a moraju ostvariti koristi od*

pedagoškog osposobljavanja kako bi imali odgovarajuće vještine potrebne da postanu digitalno kompetentni i tehnološki osposobljeni;

Or. en

Amandman 21

Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová

Nacrt mišljenja

Stavak 3.b (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

3.b naglašava da je potrebno bolje suzbijati fenomen kibernetičkog zlostavljanja, kako kampanjama senzibilizacije tako i provedbom preciznijih kontrola u okruženjima sklonima kibernetičkom zlostavljanju;

Or. en

Amandman 22

Isabella Adinolfi, Peter Pollák

Nacrt mišljenja

Stavak 3.c (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

3.c žali zbog poteškoća s kojima se pojedinci i MSP-ovi u tehnološkom i digitalnom sektoru općenito susreću pri dobivanju pristupa bankovnim kreditima;

Or. en

Amandman 23

Isabella Adinolfi, Peter Pollák

Nacrt mišljenja

Stavak 3.d (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

3.d sa žaljenjem napominje da su europski građani često nepripremljeni te da su žrtve nezakonitih aktivnosti na internetu;

Or. en

Amandman 24
Elżbieta Kruk

Nacrt mišljenja
Stavak 4.

Nacrt mišljenja

Izmjena

4. naglašava važnost razvoja metaverzumâ za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje; ustraje u tome da je potrebno zajamčiti dostupnost metaverzumâ kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima;

Briše se.

Or. en

Amandman 25
Niklas Nienäß

u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja
Stavak 4.

Nacrt mišljenja

Izmjena

4. naglašava važnost razvoja metaverzumâ za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje; ustraje u tome da je potrebno zajamčiti dostupnost metaverzumâ kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima;

4. naglašava važnost razvoja metaverzumâ za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje, **što u konačnici može dovesti do procvata pojedinaca;** ustraje u tome da je **diljem društva** potrebno zajamčiti dostupnost metaverzumâ kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima, **posebno za**

ranjive skupine društva, s posebnim naglaskom na maloljetnike, starije osobe i osobe s niskom razinom digitalne pismenosti; uvida da je važno korisnicima pružiti odgovarajuća sredstva za traženje i dobivanje pravne zaštite od štete na internetu koja se događa u virtualnim svjetovima;

Or. en

Amandman 26

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 4.

Nacrt mišljenja

4. naglašava važnost razvoja metaverzumâ za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje; ustraje u tome da je *potrebno zajamčiti dostupnost metaverzumâ kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima;*

Izmjena

4. naglašava važnost razvoja metaverzumâ za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje, *što se može iskoristiti za promicanje kulturne i jezične raznolikosti;* ustraje u tome da je *važno da virtualni svjetovi postanu istinski demokratski prostori, da se potiče digitalna pismenost i pristup kvalitetnom i cjenovno pristupačnom internetu kao temeljnom pravu svih građana, da se osigura povezivost i pristup za sve građane, posebno one koji žive u ruralnim područjima, te da se olakša uključivanje ranjivih skupina, posebno osoba s invaliditetom;*

Or. en

Amandman 27

Emmanuel Maurel

Nacrt mišljenja

Stavak 4.

Nacrt mišljenja

Izmjena

4. naglašava **važnost razvoja metaverzumâ** za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje; ustraje u tome da je potrebno zajamčiti dostupnost **metaverzumâ** kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima;

4. naglašava **da tehnologije proširene stvarnosti i virtualne stvarnosti mogu biti korisne** za kulturne i kreativne ekosustave EU-a kao novih prostora za kreativnost i izražavanje; ustraje u tome da je potrebno zajamčiti dostupnost **svih novih digitalnih tehnologija** kako bi ih se učinilo uistinu demokratskim prostorima;

Or. fr

Amandman 28

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

**Nacrt mišljenja
Stavak 4.a (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

4.a naglašava da je hitno potrebno poticati obrazovanje, osposobljavanje i usavršavanje radnika u području virtualnih svjetova 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;

Or. en

Amandman 29

Isabella Adinolfi, Peter Pollák, Michaela Šojdrová

**Nacrt mišljenja
Stavak 4.a (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

4.a naglašava da je važno zaštititi fizičko i mentalno zdravlje europskih građana od negativnih učinaka koje često uzrokuje prekomjerna upotreba društvenih medija i drugih alata dostupnih putem metaverzuma, uključujući, među ostalim, razvoj

Amandman 30

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

Nacrt mišljenja

Stavak 4.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

4.a naglašava da MSP-ovi, koji čine veliku većinu europskog kulturnog i kreativnog ekosustava, moraju moći iskoristiti imerzivne tehnologije za svoj razvoj, a da ih pritom ne koče ulazne prepreke koje bi koristile samo velikim digitalnim poduzećima;

Amandman 31

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 5.

Nacrt mišljenja

Izmjena

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, veće mogućnosti za suradnju među učenicima te poboljšano učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, **senzibilizaciju i** veće mogućnosti za suradnju među učenicima te poboljšano učenje na daljinu i cjeloživotno učenje; **ističe potencijal virtualnih svjetova u osnaživanju pojedinaca i premošćivanju digitalnog jaza obrazovanjem, promicanjem digitalne pismenosti među svim društvenim skupinama i smanjenjem rodnih nejednakosti, socioekonomskih**

Amandman 32

Niklas Nienaaß

u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja

Stavak 5.

Nacrt mišljenja

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad *mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, veće mogućnosti za suradnju među učenicima te poboljšano učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;*

Izmjena

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad, *posebno boljom vizualizacijom obrazovnog sadržaja, te povećati suradnju među učenicima, poboljšati učenje na daljinu i cjeloživotno učenje; ističe da u razvoju bilo koje sveobuhvatne strategije o virtualnim svjetovima, posebno u području obrazovanja, prioritet moraju biti javni i društveni interesi;*

Amandman 33

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

Nacrt mišljenja

Stavak 5.

Nacrt mišljenja

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, veće mogućnosti za suradnju među učenicima *te poboljšano učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;*

Izmjena

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, veće mogućnosti za suradnju među učenicima *i predavačima te biti oblik promicanja učenja na daljinu i cjeloživotnog učenja;*

Amandman 34
Emmanuel Maurel

Nacrt mišljenja
Stavak 5.

Nacrt mišljenja

5. navodi da *virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina* na koji *stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti* bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja, *veće mogućnosti za suradnju među učenicima te poboljšano* učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;

Izmjena

5. navodi da *tehnologije proširene stvarnosti i virtualne stvarnosti mogu biti dopuna podučavanju učenika od strane nastavnika jer olakšavaju način* na koji *se stječe novo znanje, omogućuju* bolju vizualizaciju obrazovnog sadržaja *te poboljšavaju* učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;

Amandman 35
Elżbieta Kruk

Nacrt mišljenja
Stavak 5.

Nacrt mišljenja

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti *bolju vizualizaciju* obrazovnog sadržaja, *veće mogućnosti za suradnju među učenicima te poboljšano* učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;

Izmjena

5. navodi da virtualni svjetovi mogu znatno utjecati na obrazovanje i istraživački rad mijenjanjem načina na koji stječemo znanje; naglašava da metaverzumi mogu omogućiti *dodatne i inovativne metode vizualizacije* obrazovnog sadržaja, *veće mogućnosti za suradnju među učenicima te poboljšano* učenje na daljinu i cjeloživotno učenje;

Amandman 36
Niklas Nienab

u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja
Stavak 5.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

5.a napominje da su „metaverzumi” ili virtualni svijet trenutačno u rukama nekolicine etabliranih sudionika na tržištu te da su kao takvi izloženi monopolističkim tendencijama i koncentraciji na tržištu; shvaća da je decentralizacija nužan preduvjet za svaki virtualni svijet u kojem se štite prava i koji je usmjeren na čovjeka;

Or. en

Amandman 37
Isabella Adinolfi, Peter Pollák

Nacrt mišljenja
Stavak 5.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

5.a pozdravlja napredak postignut u području umjetne inteligencije; napominje, međutim, da je umjetna inteligencija i dalje nepouzdan i često problematičan instrument za aktivnosti prikupljanja znanja, posebno u kontekstu izrade društveno ili kulturno relevantnih tekstova kao što su akademski ili zakonodavni tekstovi;

Or. en

Amandman 38
Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Nacrt mišljenja
Stavak 5.a (novi)

5.a pozdravlja utjecaj koji virtualni svjetovi mogu imati na očuvanje i promicanje europske kulturne baštine tako što će se omogućiti pružanje personaliziranih iskustava korisnicima u obrazovne ili turističke svrhe;

Or. en

Amandman 39
Isabella Adinolfi, Peter Pollák

Nacrt mišljenja
Stavak 5.b (novi)

5.b izražava zabrinutost zbog postupka prikupljanja podataka koje primjenjuju instrumenti umjetne inteligencije koji se upotrebljavaju za proizvodnju umjetničkih djela pri oponašanju i reprodukciji tehnika, kompozicije boja ili poteza kistom cijenjenih umjetničkih djela;

Or. en

Amandman 40
Niklas Nienieß
u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja
Stavak 6.

6. naglašava da strategija EU-a **za virtualne svjetove mora ići ruku pod ruku** s odgovarajućim okvirom **kako bi se zajamčili** zaštita **i promicanje** intelektualnog vlasništva; napominje da **se većina sustava intelektualnog vlasništva u metaverzumu temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni**

6. naglašava da strategija EU-a **mora biti usklađena** s odgovarajućim okvirom **kojim se jamči** zaštita **prava** intelektualnog vlasništva **uz istodobno promicanje umjetničke kreativnosti**; napominje da **nezamjenjivi tokeni mogu predstavljati novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a ako su popraćeni dostatnim i**

mogu predstavljati novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

odgovarajućim standardima kojima se rješavaju špekulativne tendencije na tržištima kriptovaluta te se rješavaju njihov trenutačni negativni utjecaj na okoliš; ističe da trenutačne tržišne tendencije na tržištima kriptovaluta karakterizira visoka razina centralizacije tržišta.

Or. en

Amandman 41
Emmanuel Maurel

Nacrt mišljenja
Stavak 6.

Nacrt mišljenja

6. naglašava da strategija EU-a za *virtualne svjetove* mora ići ruku pod ruku s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva; napominje da *se većina sustava intelektualnog vlasništva u metaverzumu temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni mogu predstavljati novi* izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

Izmjena

6. naglašava da strategija EU-a za *digitalne tehnologije* mora ići ruku pod ruku s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva; napominje da *nedostatak interesa šire javnosti i kulturnih djelatnika za nezamjenjive tokene pokazuje da oni ne mogu biti novi, stabilan i održiv* izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

Or. fr

Amandman 42
Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja
Stavak 6.

Nacrt mišljenja

6. naglašava da strategija EU-a za virtualne svjetove mora ići ruku pod ruku s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva; napominje da se većina sustava intelektualnog vlasništva u

Izmjena

6. naglašava da strategija EU-a za virtualne svjetove mora ići ruku pod ruku s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva, *posebno prava autora i autorskih prava, te naglašava da*

metaverzumu temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni mogu predstavljati novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

je potrebno zaštititi umjetnike i njegova djela u virtualnim svjetovima; napominje da se većina sustava intelektualnog vlasništva u metaverzumu temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni mogu predstavljati novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

Or. en

Amandman 43
Elżbieta Kruk

Nacrt mišljenja
Stavak 6.

Nacrt mišljenja

6. naglašava da strategija EU-a za virtualne svjetove mora ići ruku pod ruku s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva; napominje da se većina sustava intelektualnog vlasništva u metaverzumu temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni mogu predstavljati novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

Izmjena

6. naglašava da strategija EU-a za virtualne svjetove mora ići ruku pod ruku s odgovarajućim okvirom kako bi se zajamčili zaštita i promicanje intelektualnog vlasništva *i odredbi o zaštiti osobnih podataka*; napominje da se većina sustava intelektualnog vlasništva u metaverzumu temelji na tehnologiji lanca blokova i smatra da nezamjenjivi tokeni mogu predstavljati novi izvor prihoda za kulturni ekosustav EU-a.

Or. en

Amandman 44
Niklas Nienäß
u ime Kluba zastupnika Verts/ALE-a

Nacrt mišljenja
Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a napominje da sadašnje metaverzume i povezane tehnologije, posebno lance blokova i NFT-ove, trenutačno prate iznimno visoke razine

potrošnje energije; naglašava da se svaka strategija EU-a za virtualne svjetove mora baviti utjecajem tih novih tehnologija na okoliš, posebno u pogledu potrošnje energije, kako bi bila dugoročno održiva i otporna na buduće promjene; preporučuje da se te tehnologije prije stavljanja na jedinstveno tržište podvrgnu odgovarajućim procjenama rizika za okoliš i da ih prate oznake energetske učinkovitosti koje bi potrošače informirale o njihovu utjecaju na okoliš.

Or. en

Amandman 45

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdrová

Nacrt mišljenja

Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a 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;

Or. en

Amandman 46

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

Nacrt mišljenja

Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a 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 ili s neprimjerenom upotrebom; posebno poziva Europsku komisiju da se u okviru svoje nove europske strategije za bolji internet za djecu (BIK+) pozabavi pitanjima povezanim s kibernetičkim zlostavljanjem u metaverzumu;

Or. en

Amandman 47

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja

Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a naglašava da je potrebno osigurati sigurno i zdravo okruženje u virtualnim svjetovima, u kojima se kibernetička sigurnost, privatnost, transparentnost te prava i potrebe korisnika na odgovarajući način čuvaju i štite, uz sprečavanje svakog oblika uznemiravanja, zlostavljanja, diskriminacije i nadzora građana i radnika;

Or. en

Amandman 48

Isabella Adinolfi, Peter Pollák

Nacrt mišljenja

Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a ustraje u tome da autorska prava na europska umjetnička djela moraju ostati europska, među ostalim u pogledu digitalizacije umjetničkih djela i relevantnih sadržaja, uključujući i digitalizaciju koju obavljaju subjekti izvan

*EU-a; odvrća od ekonomskih
špekulacija u tom području;*

Or. en

Amandman 49
Victor Negrescu

Nacrt mišljenja
Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a ponavlja poziv Europskog parlamenta iz njegova izyješća o oblikovanju politike digitalnog obrazovanja koji se tiče razvoja obrazovanja u području umjetne inteligencije i robotike diljem Unije kao metode za osnaživanje građana EU-a i zaštitu europskog inovacijskog ekosustava i etičkih standarda;

Or. en

Amandman 50
Marc Tarabella

Nacrt mišljenja
Stavak 6.a (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.a napominje da je iznimno važno zajamčiti sigurnost korisnika virtualnih svjetova, posebno najmlađih, s obzirom na to da raznolikost pristupačnih i nekontroliranih sadržaja može na njih negativno utjecati;

Or. fr

Amandman 51
Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

**Nacrt mišljenja
Stavak 6.b (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.b *naglašava važnost zaštite djece i maloljetnika u virtualnim svjetovima, na temelju postojećeg europskog zakonodavstva i strategija kao što su Akt o digitalnim uslugama i nova europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+), kako bi se zajamčila sigurnost na internetu i pozitivna upotreba metaverzumâ;*

Or. en

Amandman 52

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

**Nacrt mišljenja
Stavak 6.b (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.b *smatra da bi se razvoj virtualnih svjetova trebao podudarati sa senzibilizacijom europskih građana o njihovoj odgovornoj upotrebi te jačanjem digitalne pismenosti korisnika tih tehnologija i, prema potrebi, njihovih roditelja ili skrbnika;*

Or. en

Amandman 53

Isabella Adinolfi, Peter Pollák, Michaela Šojdrová

**Nacrt mišljenja
Stavak 6.b (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.b *poziva Komisiju da očuva europsku umjetničku baštinu i europsku*

virtualnu umjetničku baštinu, koja se sastoji od novostvorenih elemenata te elementa umjetničke baštine koji se reproduciraju ili na bilo koji način prenose u metaverzumu;

Or. en

Amandman 54
Marc Tarabella

Nacrt mišljenja
Stavak 6.b (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.b zabrinut je zbog mogućih štetnih učinaka sve veće upotrebe virtualnih svjetova na fizičko i mentalno zdravlje;

Or. fr

Amandman 55
Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja
Stavak 6.c (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.c poziva Europsku komisiju da pomno i kontinuirano prati razvoj 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;

Or. en

Amandman 56
Marc Tarabella

**Nacrt mišljenja
Stavak 6.c (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.c *poziva na to da se posebna pozornost posveti rizicima povezanim s dezinformacijama i izjavama protivnima demokratskim vrijednostima koje mogu biti prisutne u virtualnim svjetovima;*

Or. fr

**Amandman 57
Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Nacrt mišljenja
Stavak 6.c (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.c *poziva Komisiju da osigura zaštitu intelektualnog vlasništva digitaliziranog europskog krajolika, koje mora ostati europsko;*

Or. en

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

**Nacrt mišljenja
Stavak 6.d (novi)**

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.d *napominje da bi se budući razvoj virtualnih svjetova trebao voditi nizom etičkih načela i načela usmjerenih na čovjeka, u skladu s postojećim i budućim zakonodavstvom EU-a kao što su Opća uredba o zaštiti podataka, Akt o digitalnim uslugama i Akt o digitalnom tržištu, Direktiva o autorskim pravima itd.;*

Or. en

Amandman 59
Isabella Adinolfi, Peter Pollák

Nacrt mišljenja
Stavak 6.d (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.d *naglašava da je u metaverzumu u stalnom porastu vrijednost tržišta na kojima su europski proizvodi općepriznati kao proizvodi najviših standarda, kao što su umjetnost i moda; ističe da je važno očuvati ugled visoke kvalitete i standarda tih europskih proizvoda;*

Or. en

Amandman 60
Marc Tarabella

Nacrt mišljenja
Stavak 6.d (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.d *zabrinut je zbog velikog broja lako dostupnih osobnih podataka u virtualnim svjetovima i problema hakiranja koji mogu proizaći iz toga;*

Or. fr

Amandman 61
Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

Nacrt mišljenja
Stavak 6.e (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.e *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;

Or. en

Amandman 62
Marc Tarabella

Nacrt mišljenja
Stavak 6.e (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.e zabrinut je zbog sve većeg digitalnog jaza koji je posljedica troškova opreme koja se upotrebljava; naglašava da je važno omogućiti pristupačnost i uključivost u virtualnim svjetovima;

Or. fr

Amandman 63
Marc Tarabella

Nacrt mišljenja
Stavak 6.f (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

6.f zabrinut je zbog sve većeg digitalnog jaza koji je posljedica troškova opreme koja se upotrebljava; naglašava da je važno omogućiti pristupačnost i uključivost u virtualnim svjetovima;

Or. fr

Amandman 64
Marc Tarabella

Nacrt mišljenja

Stavak 6.g (novi)

Nacrt mišljenja

Izmjena

**6.g zabrinut je zbog osjećaja
nekažnjivosti koji može postojati u
virtualnim svjetovima, što može dovesti do
ponašanja suprotnih društvenim
normama;**

Or. fr