



**2022/2198(INI)**

5.6.2023

# **AMENDAMENTELE**

## **1 - 64**

**Proiect de aviz**  
**Laurence Farreng**  
(PE746.918v01-00)

Lumile virtuale: oportunități, riscuri și implicații pentru politicile legate de piața unică  
(2022/2198(INI))



## Amendamentul 1

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

### Proiect de aviz

#### Punctul 1

##### *Proiectul de aviz*

1. consideră că lumea virtuală, **cunoscută și ca „metaversuri”, este un important pas înainte în tranziția digitală** ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

##### *Amendamentul*

1. consideră că lumea virtuală **sau „metaversurile” constituie o evoluție majoră 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. Deși nu există o definiție standardizată, acestea pot fi definite** ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

Or. en

## Amendamentul 2

Elżbieta Kruk

### Proiect de aviz

#### Punctul 1

##### *Proiectul de aviz*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, este un important pas **înainte în tranziția digitală** ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

##### *Amendamentul*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, este un important pas **către aplicarea în lumea reală a tehnologiilor existente și integrarea în sectorul educației, și că acestea pot fi considerate** o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive, în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

Or. en

## Amendamentul 3

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

**Proiect de aviz**  
**Punctul 1**

*Proiectul de aviz*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, este un important pas înainte în tranziția digitală ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

*Amendamentul*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, este un important pas înainte în tranziția digitală ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa; **consideră că lumea virtuală poate genera sinergii cu Web 3.0;**

Or. en

**Amendamentul 4**  
**Emmanuel Maurel**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 1**

*Proiectul de aviz*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, **este un important pas înainte în tranziția digitală** ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

*Amendamentul*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, **poate fi definită** ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

Or. fr

**Amendamentul 5**  
**Niklas Nienäß**  
în numele Grupului Verts/ALE

**Proiect de aviz**  
**Punctul 1**

*Proiectul de aviz*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, este **un important pas înainte în tranziția digitală**

*Amendamentul*

1. consideră că lumea virtuală, cunoscută și ca „metaversuri”, este **o importantă evoluție tehnologică și că**

ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

*poate fi înțeleasă* ca o simulare a spațiilor 3D sau 2D imersive în timp real, în care utilizatorii pot interacționa;

Or. en

## Amendamentul 6

Niklas Nienaß

în numele Grupului Verts/ALE

### Proiect de aviz

#### Punctul 2

##### *Proiectul de aviz*

2. solicită UE să adopte o strategie amplă pentru lumea virtuală, **pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând** în același timp **inovarea și progresul industriei jocurilor video;**

##### *Amendamentul*

2. solicită UE să adopte o strategie amplă, **centrată pe factorul uman**, pentru lumea virtuală, **care să poată proteja în mod adecvat drepturile utilizatorilor la viață privată și la protecția datelor, combătând** în același timp **diferitele forme de vătămare și exploatare online, în special pentru minori, inclusiv dependența și discursurile de incitare la ură, recomandă ca orice tehnologie virtuală globală să fie supusă unor evaluări aprofundate a impactului asupra drepturilor fundamentale înainte de a fi introdusă pe piața unică;**

Or. en

## Amendamentul 7

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Isabella Adinolfi, Michaela Šojdřová

### Proiect de aviz

#### Punctul 2

##### *Proiectul de aviz*

2. solicită UE să adopte o strategie amplă pentru lumea virtuală, pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând în același timp

##### *Amendamentul*

2. solicită UE să adopte o strategie amplă pentru lumea virtuală, pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând **și promovând** în

inovarea și progresul **industrii** jocurilor video;

aceiași timp inovarea și progresul **sectoarelor relevante, cum ar fi industria** jocurilor video, **inclusiv tehnologiile precum VR, XR, motoarele de jocuri, interacțiunea tactilă, care sunt elemente esențiale pentru competențele digitale și pentru metaversuri;**

Or. en

## **Amendamentul 8**

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

### **Proiect de aviz**

#### **Punctul 2**

##### *Proiectul de aviz*

2. solicită UE să adopte o strategie amplă pentru lumea virtuală, pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând în același timp inovarea și progresul industriei jocurilor video;

##### *Amendamentul*

2. solicită UE să adopte o strategie amplă pentru lumea virtuală, pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând în același timp inovarea și progresul industriei jocurilor video; **subliniază necesitatea de a adopta o abordare interdisciplinară a dezvoltării metaversurilor europene, fără a separa tehnologia de conținut;**

Or. en

## **Amendamentul 9**

**Emmanuel Maurel**

### **Proiect de aviz**

#### **Punctul 2**

##### *Proiectul de aviz*

2. **solicită UE să adopte o strategie amplă pentru lumea virtuală, pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând în același timp inovarea și progresul**

##### *Amendamentul*

2. **reamintește că principalii actori în domeniul digital și-au abandonat sau neglijat proiectele de lumi virtuale; solicită UE să studieze interesul pe care îl prezintă sprijinirea dezvoltării acestora, ținând seama de exemplele anterioare de**

*industrii jocurilor video;*

*lumi virtuale în domenii culturale precum arta, în special în jocurile video sau în domeniul divertismentului;*

Or. fr

#### **Amendamentul 10**

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

#### **Proiect de aviz**

##### **Punctul 2**

###### *Proiectul de aviz*

2. solicită **UE** să adopte o strategie **amplă** pentru lumea virtuală, **pe baza punctelor forte ale acestui domeniu, pentru a depăși problemele legate de hardware și software, valorificând** în același timp inovarea și **progresul industriei jocurilor video;**

###### *Amendamentul*

2. solicită **Uniunii Europene (UE)** să adopte o strategie pentru lumea virtuală **cuprinzătoare, sustenabilă și centrată pe oameni, garantând siguranța și respectarea drepturilor fundamentale, favorizând** în același timp inovarea și **bazându-se pe punctele forte ale acestui domeniu;**

Or. en

#### **Amendamentul 11**

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

#### **Proiect de aviz**

##### **Punctul 2 a (nou)**

###### *Proiectul de aviz*

2a. solicită **UE** să creeze și să promoveze un mediu mai favorabil pentru **industria tehnologiei, printre altele, printr-o educație digitală corectă și aprofundată pentru studenți;**

###### *Amendamentul*

Or. en

#### **Amendamentul 12**

**Ibán García Del Blanco, João Albuquerque**

**Proiect de aviz  
Punctul 2 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**2a. consideră că UE ar trebui să valorifice inovarea și progresul din domeniul jocurilor video, precum și beneficiile culturale, economice și educaționale care rezultă din acestea;**

Or. en

**Amendamentul 13  
Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Proiect de aviz  
Punctul 3**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3. solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții substanțiale în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală; **subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt** suficiente pentru a promova o strategie **reală** a UE pentru tehnologiile imersive;**

**3. afirmă că suveranitatea digitală europeană este esențială pentru a asigura apărarea drepturilor omului, a democrației, a statului de drept, a sustenabilității, a egalității, a incluziunii, a accesibilității, a siguranței și a securității în lumea virtuală. observă că majorarea finanțării pentru IMM-uri și întreprinderile nou-înființate care dezvoltă proiecte care funcționează în conformitate cu valorile UE vor contribui la evitarea dependenței de țările terțe și la consolidarea poziției de lider a Europei. solicită Comisiei să asigure investiții substanțiale în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală; **recunoaște necesitatea de a majora bugetele programelor Orizont Europa și Europa creativă, care nu dispun de resurse** suficiente pentru a promova o strategie **proeminentă** a UE pentru tehnologiile imersive **și pentru a soluționa problemele legate de incluziunea și****



**Amendamentul 14**  
**Emmanuel Maurel**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 3**

*Proiectul de aviz*

3. *solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții substanțiale în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală; subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt suficiente pentru a promova o strategie reală a UE pentru tehnologiile imersive;*

*Amendamentul*

3. *invită UE să continue și să extindă sprijinul acordat actorilor europeni în domeniul realității augmentate și al realității virtuale prin intermediul programelor Orizont Europa și Europa creativă;*

**Amendamentul 15**  
**Niklas Nienäß**  
în numele Grupului Verts/ALE

**Proiect de aviz**  
**Punctul 3**

*Proiectul de aviz*

3. *solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții substanțiale în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală; subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt suficiente pentru a promova o strategie reală a UE pentru*

*Amendamentul*

3. *solicită UE să asigure investiții adecvate în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală;*

*tehnologiile imersive;*

Or. en

## **Amendamentul 16**

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

### **Proiect de aviz**

#### **Punctul 3**

##### *Proiectul de aviz*

3. solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții substanțiale în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală; subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt suficiente pentru a promova o strategie reală a UE pentru tehnologiile imersive;

##### *Amendamentul*

3. solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții substanțiale în acest domeniu; **salută Coaliția industrială VR/AR lansată de Comisia Europeană ca parte a Planului de acțiune pentru mass-media audiovizuală;** ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală; subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt suficiente pentru a promova o strategie reală a UE pentru tehnologiile imersive;

Or. en

## **Amendamentul 17**

**Elżbieta Kruk**

### **Proiect de aviz**

#### **Punctul 3**

##### *Proiectul de aviz*

3. solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții **substanțiale** în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată și de realitate virtuală;

##### *Amendamentul*

3. solicită UE, având în vedere considerentele de autonomie strategică aduse de lumea virtuală, să asigure investiții **necesare și eficiente** în acest domeniu; ia act de faptul că programele Orizont Europa și Europa creativă finanțează proiecte de realitate augmentată

subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt suficiente pentru a promova o strategie reală a UE pentru tehnologiile imersive;

și de realitate virtuală; subliniază însă că bugetele acestor programe nu sunt suficiente pentru a promova o strategie reală a UE pentru tehnologiile imersive;

Or. en

## **Amendamentul 18**

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

### **Proiect de aviz**

#### **Punctul 3 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3a. solicită UE să asigure investiții suficiente în domeniul educației digitale pentru a promova dezvoltarea gândirii critice la utilizatorii lumii digitale; subliniază că este important să se acorde sprijin profesorilor și educatorilor în procesul de dotare a elevilor cu baza de cunoștințe necesară pentru a naviga în condiții de siguranță în lumea virtuală;**

Or. en

## **Amendamentul 19**

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

### **Proiect de aviz**

#### **Punctul 3 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3a. invită statele membre și instituțiile UE să acorde prioritate educației în domeniul STIAM și îmbunătățirii competențelor digitale, inclusiv a unei serii de competențe și know-how pentru scrierea de scenarii, design, creație artistică, dezvoltare digitală, publicare, toate acestea fiind esențiale pentru construirea de metaversuri;**

**Amendamentul 20**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 3 b (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3b. invită statele membre și instituțiile UE să se asigure că actualizarea competențelor cadrelor didactice este prioritară și că în întreaga UE cadrele didactice trebuie să beneficieze de formare pedagogică pentru a se asigura că au abilitățile necesare pentru a deveni competente din punct de vedere digital și tehnologic;**

**Amendamentul 21**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 3 b (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3b. subliniază necesitatea de a contracara mai eficient fenomenul hărțuirii cibernetice, atât prin campanii de sensibilizare, cât și prin controale mai precise în mediile în care este susceptibil ca hărțuirea cibernetică să se producă;**

**Amendamentul 22**

**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**

**Punctul 3 c (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3c. regretă dificultatea cu care se confruntă în general persoanele fizice și IMM-urile din sectorul tehnologic și digital în obținerea accesului la credite bancare;**

Or. en

**Amendamentul 23**

**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**

**Punctul 3 d (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**3d. constată cu regret că cetățenii europeni sunt adesea nepregătiți și cad pradă pericolelor pe care le prezintă activitățile ilegale online;**

Or. en

**Amendamentul 24**

**Elżbieta Kruk**

**Proiect de aviz**

**Punctul 4**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**4. subliniază importanța dezvoltării de metaversuri pentru ecosistemele culturale și creative ale UE, ca noi spații de creativitate și expresie; insistă ca metaversurile să fie cu adevărat accesibile, și astfel democratice;**

**eliminat**

Or. en

## Amendamentul 25

Niklas Nienäß

în numele Grupului Verts/ALE

### Proiect de aviz

#### Punctul 4

##### *Proiectul de aviz*

4. subliniază importanța dezvoltării de metaversuri pentru ecosistemele culturale și creative ale UE, ca noi spații de creativitate și expresie; insistă ca metaversurile să fie cu adevărat accesibile, și astfel democratice;

##### *Amendamentul*

4. subliniază importanța dezvoltării de metaversuri pentru ecosistemele culturale și creative ale UE, ca noi spații de creativitate și expresie, ***care pot duce în final la dezvoltarea ființei umane***; insistă ca metaversurile să fie cu adevărat accesibile ***întregii societăți***, și astfel democratice, ***în special grupurilor vulnerabile ale societății, acordând o atenție deosebită minorilor, persoanelor în vârstă și persoanelor cu un nivel scăzut de alfabetizare digitală; recunoaște că este important să li se ofere utilizatorilor mijloace adecvate pentru a căuta și a obține despăgubiri în urma prejudiciilor online care au loc în lumea virtuală***;

Or. en

## Amendamentul 26

Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque

### Proiect de aviz

#### Punctul 4

##### *Proiectul de aviz*

4. subliniază importanța dezvoltării de metaversuri pentru ecosistemele culturale și creative ale UE, ca noi spații de creativitate și expresie; insistă ***ca metaversurile să fie*** cu adevărat accesibile, ***și astfel democratice***;

##### *Amendamentul*

4. subliniază importanța dezvoltării de metaversuri pentru ecosistemele culturale și creative ale UE, ca noi spații de creativitate și expresie, ***care pot fi folosite la promovarea diversității culturale și lingvistice europene***; insistă ***asupra importanței de a face din lumea virtuală un spațiu*** cu adevărat ***democratic***, ***promovând alfabetizarea digitală și accesul la internet de calitate și la prețuri accesibile ca drept de bază pentru toți***

*cetățenii, asigurând conectivitatea și accesibilitatea pentru toți cetățenii, mai ales pentru cei care locuiesc în zone rurale, și pentru a facilita incluziunea grupurilor vulnerabile, în special a persoanelor cu dizabilități;*

Or. en

**Amendamentul 27**  
**Emmanuel Maurel**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 4**

*Proiectul de aviz*

4. *subliniază importanța dezvoltării de metaversuri* pentru ecosistemele culturale și creative ale *UE*, ca noi spații de creativitate și expresie; insistă ca *metaversurile* să fie cu adevărat accesibile, și astfel democratice;

*Amendamentul*

4. *afirmă că tehnologiile realității augmentate și ale realității virtuale pot fi utile* pentru ecosistemele culturale și creative ale *Uniunii*, ca noi spații de creativitate și expresie; insistă ca *toate noile tehnologii digitale* să fie cu adevărat accesibile, și astfel democratice;

Or. fr

**Amendamentul 28**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 4 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

4a. *subliniază necesitatea urgentă de a promova educația, formarea și perfecționarea lucrătorilor în domeniul lumii virtuale, pentru a crea și a păstra talentele în Uniunea Europeană, evitând exodul creierelor către alte piețe și facilitând armonizarea formării și recunoașterea reciprocă a calificărilor în toate statele membre;*

*Amendamentul*

**Amendamentul 29**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák, Michaela Šojdrová**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 4 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**4a. subliniază importanța protejării sănătății fizice și psihice a cetățenilor europeni împotriva efectelor negative cauzate adesea de utilizarea excesivă a platformelor de comunicare socială și a altor instrumente accesibile prin intermediul metaversurilor, inclusiv, printre altele, dezvoltarea de dependență și de tulburări psihologice sau de alimentație;**

Or. en

**Amendamentul 30**  
**Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 4 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**4a. subliniază că IMM-urile, care alcătuiesc marea majoritate a ecosistemului cultural și creativ al Europei, trebuie să poată profita de tehnologiile imersive pentru dezvoltarea lor, fără a fi împiedicate de barierele la intrare care ar aduce beneficii doar marilor întreprinderi digitale;**

Or. en

**Amendamentul 31**



**Proiect de aviz**  
**Punctul 5**

*Proiectul de aviz*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite o mai bună vizualizare a conținutului educațional, posibilități sporite de colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării la distanță și pe tot parcursul vieții;

*Amendamentul*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite o mai bună vizualizare a conținutului educațional, **conștientizarea și** posibilități sporite de colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării la distanță și pe tot parcursul vieții; **subliniază potențialul lumii virtuale de a conferi indivizilor capacitate de acțiune și de a reduce decalajul digital prin educație, promovând alfabetizarea digitală în rândul tuturor grupurilor societății și reducând inegalitățile din punctul de vedere al genul, al diferențelor socioeconomice și pentru persoanele cu dizabilități;**

Or. en

**Amendamentul 32**  
**Niklas Nienab**  
în numele Grupului Verts/ALE

**Proiect de aviz**  
**Punctul 5**

*Proiectul de aviz*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării **prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite o** mai bună vizualizare a conținutului educațional, **posibilități sporite de** colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării la distanță și pe tot parcursul vieții;

*Amendamentul*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării **mai ales printr-o** mai bună vizualizare a conținutului educațional, **precum și printr-o mai bună** colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării la distanță și pe tot parcursul vieții; **subliniază că trebuie să se acorde prioritate intereselor publice și societale atunci când se elaborează orice strategie**

### **Amendamentul 33**

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

#### **Proiect de aviz**

##### **Punctul 5**

###### *Proiectul de aviz*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite o mai bună vizualizare a conținutului educațional, posibilități sporite de colaborare între cursanți și **îmbunătățirea** învățării la distanță și pe tot parcursul vieții;

###### *Amendamentul*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite o mai bună vizualizare a conținutului educațional, posibilități sporite de colaborare între cursanți și **cadrele didactice, precum și o formă de promovare a** învățării la distanță și pe tot parcursul vieții;

### **Amendamentul 34**

**Emmanuel Maurel**

#### **Proiect de aviz**

##### **Punctul 5**

###### *Proiectul de aviz*

5. **consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite o mai bună vizualizare a conținutului educațional, posibilități sporite de colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării** la distanță și pe tot parcursul vieții;

###### *Amendamentul*

5. **afirmă că tehnologiile realității augmentate și ale realității virtuale pot completa instruirea elevilor de către profesori, facilitând modul în care sunt dobândite noile cunoștințe, permițând o mai bună vizualizare a conținutului educațional și îmbunătățind învățarea** la distanță și pe tot parcursul vieții;

**Amendamentul 35**  
**Elżbieta Kruk**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 5**

*Proiectul de aviz*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite *o mai bună* vizualizare a conținutului educațional, posibilități sporite de colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării la distanță și pe tot parcursul vieții;

*Amendamentul*

5. consideră că lumea virtuală poate avea un impact important asupra educației și cercetării prin transformarea modului în care dobândim cunoștințe; subliniază că metaversurile pot permite *metode suplimentare și inovatoare de* vizualizare a conținutului educațional, posibilități sporite de colaborare între cursanți și îmbunătățirea învățării la distanță și pe tot parcursul vieții;

Or. en

**Amendamentul 36**  
**Niklas Nienaß**  
în numele Grupului Verts/ALE

**Proiect de aviz**  
**Punctul 5 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**5a. observă că „metaversurile” sau lumea virtuală se află în prezent în mâinile câtorva actori de pe piață consacrați și că astfel acestea sunt supuse unor tendințe de monopol și de concentrare a pieței; înțelege că descentralizarea este o condiție prealabilă necesară pentru orice lume virtuală care permite protejarea drepturilor și este centrată pe factorul uman;**

Or. en

**Amendamentul 37**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 5 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**5a. salută progresele înregistrate în domeniul inteligenței artificiale; constată însă că IA reprezintă în continuare un instrument nefiabil și adesea problematic pentru activitățile de obținere a cunoștințelor, în special în contextul elaborării de texte relevante din punct de vedere social sau cultural, cum ar fi lucrările academice sau legislative;**

Or. en

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

**Proiect de aviz**  
**Punctul 5 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**5a. salută impactul pe care lumile virtuale îl pot avea asupra protejării și promovării patrimoniului cultural european, făcând posibil ca utilizatorilor să li se ofere experiențe personalizate, în scopuri educaționale sau turistice;**

Or. en

**Amendamentul 39**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 5 b (nou)**

**5b. își exprimă îngrijorarea în legătură cu procesul de aprovizionare cu date a instrumentelor IA utilizate pentru producerea de opere de artă atunci când se imită și se reproduc tehnicile, compoziția cromatică sau tușele unor opere de artă remarcabile;**

Or. en

#### **Amendamentul 40**

**Niklas Nienäß**

în numele Grupului Verts/ALE

#### **Proiect de aviz**

##### **Punctul 6**

*Proiectul de aviz*

6. subliniază că o strategie a UE **pentru lumea virtuală** trebuie să fie **însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale; 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.

*Amendamentul*

6. subliniază că o strategie a UE trebuie **aliniată la un cadru adecvat care să asigure** protecția **drepturilor** de proprietate intelectuală, **promovând în același timp creativitatea artistică;** consideră că tokenurile nefungibile pot reprezenta o nouă sursă de venit pentru ecosistemul cultural al UE **dacă sunt însoțite de standarde suficiente și adecvate care contracarează tendințele speculative de pe piețele criptoactivelor, precum și de contracararea impactului negativ actual al acestora asupra mediului; subliniază că tendințele actuale de piață pe piețele criptoactivelor se caracterizează prin niveluri ridicate de centralizare a pieței.**

Or. en

#### **Amendamentul 41**

**Emmanuel Maurel**

#### **Proiect de aviz**

##### **Punctul 6**

*Proiectul de aviz*

6. subliniază că o strategie a UE pentru ***lumea virtuală*** trebuie să fie însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale; ***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.

*Amendamentul*

6. subliniază că o strategie a UE pentru ***tehnologiile digitale*** trebuie să fie însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale; ***consideră că lipsa de interes a publicului larg și a profesioniștilor din domeniul cultural pentru tokenurile nefungibile demonstrează că acestea nu pot reprezenta o sursă nouă, stabilă și viabilă*** de venit pentru ecosistemul cultural al Uniunii.

Or. fr

**Amendamentul 42**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 6**

*Proiectul de aviz*

6. subliniază că o strategie a UE pentru lumea virtuală trebuie să fie însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale; 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.

*Amendamentul*

6. subliniază că o strategie a UE pentru lumea virtuală trebuie să fie însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale, ***în special a drepturilor de autor, și subliniază necesitatea de a proteja artiștii și creațiile acestora 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.

Or. en

**Amendamentul 43**

**Elżbieta Kruk**

**Proiect de aviz**

## Punctul 6

### *Proiectul de aviz*

6. subliniază că o strategie a UE pentru lumea virtuală trebuie să fie însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale; 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.

### *Amendamentul*

6. subliniază că o strategie a UE pentru lumea virtuală trebuie să fie însoțită de un cadru adecvat pentru a asigura protecția și promovarea proprietății intelectuale **și a dispozițiilor referitoare la protecția datelor cu caracter personal**; 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.

Or. en

## Amendamentul 44

**Niklas Nienäß**

în numele Grupului Verts/ALE

### Proiect de aviz

#### Punctul 6 a (nou)

### *Proiectul de aviz*

### *Amendamentul*

**6a. constată că metaversurile și tehnologiile auxiliare actuale, în special tehnologia blockchain și NFT-urile, se caracterizează actualmente prin niveluri extrem de ridicate de consum de energie; subliniază că orice strategie a UE pentru lumea virtuală trebuie să abordeze impactul acestor noi tehnologii asupra mediului, în special în ceea ce privește consumul de energie, pentru a fi adaptată exigențelor viitorului și sustenabilă pe termen lung; recomandă ca aceste tehnologii să fie supuse unor evaluări adecvate ale riscurilor de mediu înainte de a fi introduse pe piața unică și să fie însoțite de etichete energetice care să îi informeze pe consumatori despre impactul acestora asupra mediului.**

**Amendamentul 45**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 6 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6a. recunoaște importanța forurilor multilaterale în domeniul de importanță globală precum acesta și încurajează Comisia să adopte o abordare coordonată cu statele membre în ceea ce privește contribuția la eforturile internaționale importante de standardizare, cum ar fi „Forumul pentru standarde privind metaversul”, precum și la alte inițiative conexe din cadrul OCDE și al altor organizații internaționale, cum ar fi UIT și ISO;**

**Amendamentul 46**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 6 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6a. consideră că lumea virtuală poate crea și riscuri și că aceste spații ar trebui reglementate pentru a împiedica orice abuz legat de comportamente nocive într-un mediu digital sau de utilizarea necorespunzătoare; invită mai ales Comisia Europeană să abordeze problemele legate de hărțuirea cibernetică în metavers ca parte a noii sale strategii europene pentru un internet mai bun pentru copii (BIK+);**



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

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6a. subliniază necesitatea de a asigura un mediu sigur și sănătos în lumea virtuală, în care securitatea cibernetică, viața privată, transparența și drepturile și nevoile utilizatorilor sunt bine asigurate și protejate, prevenind orice formă de hărțuire, comportament agresiv, discriminare și supraveghere a cetățenilor și a lucrătorilor;**

Or. en

**Amendamentul 48**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6a. insistă asupra faptului că drepturile de autor asupra operelor de artă europene trebuie să rămână europene, inclusiv în ceea ce privește digitalizarea operelor de artă și a materialelor relevante, inclusiv digitalizarea realizată de sectoare din afara UE, dar fără a se limita la aceasta; descurajează speculațiile economice în acest domeniu;**

Or. en

**Amendamentul 49**  
**Victor Negrescu**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6a. reiterează apelul lansat de Parlamentul European în raportul său privind definirea politicii în domeniul educației digitale pentru a dezvolta educația în domeniul IA și al roboticii în întreaga Uniune, ca metodă de autonomizare a cetățenilor UE și de protejare a ecosistemului european de inovare și a standardelor etice;**

Or. en

**Amendamentul 50**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 a (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6a. constată că este extrem de important să se asigure siguranța utilizatorilor lumii virtuale, în special a celor mai tineri, deoarece diversitatea conținutului accesibil și necontrolat poate avea un impact negativ asupra acestora;**

Or. fr

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

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 b (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6b. subliniază importanța protejării copiilor și a minorilor în lumea virtuală, pe baza legislației și strategiilor europene existente, cum ar fi Actul legislativ privind serviciile digitale și noua strategie europeană pentru un internet mai bun pentru copii (BIK+), pentru a garanta siguranța online și o utilizare pozitivă a metaversului;**

Or. en

## **Amendamentul 52**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 6 b (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6b. consideră că dezvoltarea lumii virtuale ar trebui să coincidă cu sensibilizarea cetățenilor europeni cu privire la utilizarea sa responsabilă și cu îmbunătățirea alfabetizării digitale a utilizatorilor acestor tehnologii și, dacă este cazul, a celei a părinților sau tutorilor lor;**

Or. en

## **Amendamentul 53**

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

**Proiect de aviz**

**Punctul 6 b (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6b. invită Comisia să conserve patrimoniul artistic european și patrimoniul artistic virtual european, care cuprinde elemente nou-generate, precum și elemente de patrimoniu artistic reproduse sau transpuse în orice mod în**

*metavers;*

Or. en

**Amendamentul 54**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 b (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6b.** *este preocupat de posibilele efecte negative asupra sănătății fizice și mintale pe care le poate avea utilizarea sporită a lumii virtuale;*

Or. fr

**Amendamentul 55**  
**Ibán García Del Blanco, Domènec Ruiz Devesa, João Albuquerque**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 c (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6c.** *invită Comisia Europeană să monitorizeze îndeaproape și continuu dezvoltarea lumii virtuale, să identifice problemele și provocările care pot apărea și care nu sunt abordate de cadrul juridic actual sau care ar putea necesita o armonizare suplimentară între statele membre;*

Or. en

**Amendamentul 56**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 c (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6c. solicită să se acorde o atenție deosebită riscurilor legate de dezinformare și declarațiilor contrare valorilor democratice care pot fi prezente în lumea virtuală;**

Or. fr

**Amendamentul 57**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 c (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6c. invită Comisia să asigure protejarea proprietății intelectuale a peisajului european digitalizat, care trebuie să rămână european;**

Or. en

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

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 d (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6d. observă că evoluțiile viitoare ale lumii virtuale ar trebui să fie ghidate de un set de principii etice și centrate pe factorul uman, în conformitate cu legislația existentă și viitoare a UE și și actualizate în raport cu aceasta, cum ar fi Regulamentul general privind protecția datelor, Actul legislativ privind serviciile digitale și Actul legislativ privind piața digitală, Directiva privind drepturile de autor etc.;**

**Amendamentul 59**  
**Isabella Adinolfi, Peter Pollák**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 d (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6d. subliniază că valoarea piețelor în care produsele europene sunt universal recunoscute ca fiind la cele mai înalte standarde, cum ar fi arta și moda, este în creștere constantă în metavers; subliniază importanța protejării reputației pentru calitatea și standardele ridicate ale acestor produse europene;**

Or. en

**Amendamentul 60**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 d (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6d. este preocupat de masa de date cu caracter personal ușor accesibile în mediile virtuale și de problemele de piraterie informatică care pot apărea ca urmare a acestui fapt;**

Or. fr

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

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 e (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6e.** *subliniază valoarea recomandărilor grupului de dezbatere al cetățenilor europeni privind lumea virtuală și reamintește proiectul-pilot în curs de desfășurare al Parlamentului European „Un spațiu pentru metavers”, care va contribui la crearea unei rețele europene interdisciplinare de experți, gânditori și lideri, pentru o dezvoltare etică și democratică a metaversului;*

Or. en

**Amendamentul 62**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 e (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6e.** *este preocupat de adâncirea decalajului digital din cauza costului echipamentelor care urmează să fie utilizate; subliniază că este important să se permită accesibilitatea și incluziunea în lumea virtuală;*

Or. fr

**Amendamentul 63**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 f (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6f.** *este preocupat de adâncirea decalajului digital din cauza costului echipamentelor care urmează să fie utilizate; subliniază că este important să se permită accesibilitatea și incluziunea în*

*lumea virtuală;*

Or. fr

**Amendamentul 64**  
**Marc Tarabella**

**Proiect de aviz**  
**Punctul 6 g (nou)**

*Proiectul de aviz*

*Amendamentul*

**6g. este preocupat de sentimentul de impunitate care poate exista în lumea virtuală, ceea ce poate conduce la comportamente contrare standardelor sociale;**

Or. fr