Úřední věstník
Evropské unie

CS
Řada C

C/2024/5723

17.10.2024

P9_TA(2024)0032

Virtuální svět – příležitosti, rizika a politické důsledky pro jednotný trh

Usnesení Evropského parlamentu ze dne 17. ledna 2024 Virtuální světy: příležitosti, rizika a politické důsledky pro jednotný trh (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Evropský parlament,

— s ohledem na článek 24 Listiny základních práv EU a Úmluvu Organizace spojených národů o právech dítěte ve verzi uvedené v její obecné připomínce č. 25 týkající se práv dítěte ve vztahu k digitálnímu prostředí,

— s ohledem na článek 54 jednacího řádu,

— s ohledem na stanovisko Výboru pro kulturu a vzdělávání,

— s ohledem na zprávu Výboru pro vnitřní trh a ochranu spotřebitelů (A9-0397/2023),

A. vzhledem k tomu, že svět prochází bezprecedentní transformací ve znamení digitalizace, která se projevuje hlubokými změnami ve všech oblastech našeho hospodářského, politického a společenského života;

B. vzhledem k tomu, že digitalizace s sebou nese množství příležitostí v oblastech, jako je medicína, kultura, vzdělávání, ekonomika, bezpečnost a prosazování práva, a má potenciál přispět k vyřešení globálních problémů spojených s chudobou a nerovností, udržitelností, jakož i s demokratickými procesy a přístupem ke vzdělávání a znalostem; vzhledem k tomu, že nabízí také nové možnosti, jak pokročit v procesu přechodu k udržitelnějším a spravedlivějším společnostem, pokud bude vhodnými politikami řízena správným směrem; vzhledem k tomu, že řešení digitální propasti, která v současnosti zasahuje 46 % Evropanů, stále vyžaduje značné investice;

C. vzhledem k tomu, že digitální transformace s sebou nese rovněž významné výzvy, které by nás mohly přinutit přezkoumat koncepce a normy, které dosud podporovaly náš hospodářský a sociální pokrok, a to za současného zachování našich základních zásad a hodnot, jako jsou kulturní politiky a autorské právo; vzhledem k tomu, že v digitální ekonomice byla zaznamenána nadměrná koncentrace trhu; zdůrazňuje, že je třeba snížit technologickou závislost na zemích mimo EU přechodem k evropskému přístupu k virtuálním světům zahrnujícímu větší i menší provozovatele na různých úrovních hodnotového řetězce;

D. vzhledem k tomu, že povědomí o potenciálu vznikajících technologií i o výzvách, které představuje hromadění moci digitálními giganty, vyvolalo potřebu opětovně ustavit rovné podmínky na digitálním trhu, což vedlo k politickým a legislativním opatřením; vzhledem k tomu, že orgány EU učinily ekologickou a digitální transformaci svou prioritní oblastí činnosti a tvorby politik, přičemž stanovily pravidla v souladu s hodnotami EU, zásadami rovnosti a spravedlivé hospodářské soutěže a základními právy a současně zajišťovaly strategickou autonomii a nezávislost;

E. vzhledem k tomu, že přechod na Web 4.0 a rozvoj virtuálních světů mohou být významnou součástí budoucnosti digitalizace a jedním z významných potenciálních stavebních kamenů pro dokončení jednotného digitálního trhu; domnívá se, že digitalizace, která je nedílnou součástí Webu 4.0, by měla být harmonicky začleněna do jednotného digitálního trhu, aniž by byly vytvářeny překážky; uznává, že ačkoli mohou virtuální světy coby dodatečný nástroj doplňovat skutečný svět, neměly by jej nahradit a neměly by vést k vyloučení spotřebitelů;

F. vzhledem k tomu, že virtuální světy představují významné riziko v různých oblastech, jako je duševní zdraví, hospodářská soutěž, ochrana údajů a ochrana spotřebitelů, mimo jiné pro zranitelné skupiny, jako jsou nezletilí, starší osoby a osoby se zdravotním postižením; vzhledem k tomu, že je rovněž zapotřebí další výzkum v této oblasti; vzhledem k tomu, že virtuální světy také představují mnohostranné výzvy, k nimž patří mimo jiné obsah vytvářený uživateli, práva duševního vlastnictví, opatření v oblasti kybernetické bezpečnosti a základní lidská práva; vzhledem k tomu, že zkušenosti s virtuálními světy mohou představovat výzvy pro ženy; vzhledem k tomu, že podle Evropského institutu pro rovnost žen a mužů (EIGE) zažila každá desátá žena od 15 let nějakou formu kybernetického násilí; vzhledem k tomu, že zvláštní zpravodaj OSN pro násilí páchané na ženách uvedl, že „nové technologie nevyhnutelně povedou k odlišným a novým projevům násilí páchaného na ženách na internetu“; domnívá se, že nerovnováha mezi spotřebiteli a obchodníky na internetu by se ve virtuálním světě mohla zhoršit; zdůrazňuje, že technologie nesmí být navrženy tak, aby manipulovaly s chováním spotřebitelů; bere na vědomí rostoucí počet a rozmanitost produktů, včetně finančních produktů, spojených s virtuálními světy, jako je nákup virtuálních aktiv, avatarů a dalších; zdůrazňuje, že je třeba mít cílené studie a rozsáhlé konzultace s odborníky v různých oblastech, od ekonomiky po psychologii až po neurospecialisty, s cílem vytvořit legislativní rámec vhodný pro tento účel; vítá práci, kterou v tomto ohledu odvedl průmysl, i když zdůrazňuje, že je možné učinit více;

Obecné zásady

1. vítá sdělení Komise ze dne 11. července 2023 nazvané „Iniciativa EU v oblasti webu 4.0 a virtuálních světů: náskok na cestě k další technologické transformaci“ (COM(2023)0442); zdůrazňuje, že jakákoli strategie musí být udržitelná a zaměřená na člověka a zároveň chránit hodnoty Evropské unie;

2. bere na vědomí výzvy spojené s neexistencí všeobecně uznávané nebo dohodnuté definice virtuálních světů, která vede rovněž k neexistenci politické koordinace na vnitrostátní a vyšší úrovni; uznává úsilí Komise definovat virtuální světy způsobem, který bude v souladu s charakteristikami, ohledně nichž panuje shoda, jako je schopnost pohlcení, synchronicita a perzistence;

3. zdůrazňuje, že je třeba jasně rozlišovat mezi stávajícími digitálními nástroji a dalšími možnými vznikajícími technologiemi, a to na základě výzkumu, silných vědeckých studií a technických zvláštností, a současně prozkoumat potřebu standardizace tohoto odvětví;

Vnitřní trh a ochrana spotřebitelů

4. konstatuje, že ačkoli sdělení Evropské komise dosud nenaznačuje potřebu přesných legislativních opatření, je nicméně důležité pečlivě posoudit všechny otázky týkající se rozvoje virtuálních světů a jejich účinného pokrytí stávajícími právními předpisy; zdůrazňuje, že skutečný jednotný digitální trh může rozhodujícím způsobem přispět k rozvoji virtuálních světů a posílit konkurenceschopnost EU v celosvětovém měřítku; domnívá se, že jasný, komplexní regulační rámec má zásadní význam, zejména pokud se technologie stane vyspělou, za účelem zajištění rovných podmínek, které využijí plný potenciál virtuálních světů a umožní jejich hospodářský růst;

5. vítá nejnovější regulační vývoj v tomto ohledu, jako je nařízení o digitálních službách (nařízení (EU) 2022/2065 ([1])), nařízení o digitálních trzích (nařízení (EU) 2022/1925 ([2])) a akt o datech (2022/0047(COD)), který má být schválen Radou a Evropským parlamentem; bere rovněž na vědomí návrh aktu o umělé inteligenci a návrh aktu o kybernetické odolnosti a probíhající jednání o těchto návrzích; domnívá se, že Komise by měla provádět pravidelné kontroly přiměřenosti a soudržnosti legislativního rámce jednotného digitálního trhu, zabývat se novými příležitostmi, riziky nebo dalšími otázkami, které se mohou objevit ohledně virtuálních světů, a v případě potřeby předkládat legislativní návrhy; zastává názor, že výsledek těchto kontrol by měl být zveřejněn;

6. vítá závazek Komise monitorovat vývoj virtuálních světů; vyzývá Komisi, aby každé dva roky vypracovala na toto téma zprávu a předložila ji Parlamentu a Radě; žádá Komisi, aby věnovala pozornost možnému výskytu problémů na Webu 4.0, které již existují na Webu 3.0, jako je mimo jiné šíření dezinformací, šíření nezákonného obsahu, krádež digitální identity, kybernetická kriminalita, porušování práv duševního vlastnictví, kybernetický terorismus, zneužívání osobních údajů, manipulativní behaviorální nebo návykové koncepce digitálních služeb, podvody, teroristický obsah on-line, sexuální zneužívání nezletilých osob a kybernetická šikana, a aby zvážila případné stávající právní předpisy, jako je nařízení o digitálních službách, a nadcházející právní předpisy, jejichž cílem je řešit tyto otázky;

7. poukazuje na významný hospodářský potenciál virtuálních světů a rostoucí potřebu investic do nezbytné infrastruktury a souvisejícího výzkumu, inovací a změny kvalifikace a prohlubování dovedností; zdůrazňuje, že celkové náklady na tyto investice by měly usilovat o neutrální dopad na konečné spotřebitelské ceny; uznává, že k dosažení těchto cílů je třeba navýšit dostupné zdroje na úrovni EU; vyzdvihuje úlohu virtuální reality, rozšířené reality a smíšené reality coby klíčových technologií pro rozvoj a růst virtuálních světů, které uživatelům přinášejí pohlcující a interaktivní zážitky, přičemž současně konstatuje, že průmyslové aplikace a spotřebitelské využití představují různé výzvy a vyžadují odlišné přístupy; konstatuje také, že při vytváření a obohacování virtuálních prostředí může hrát klíčovou úlohu také vývoj některých modelů umělé inteligence, jako je generativní umělá inteligence; v této souvislosti vyzývá Komisi, aby pozorně sledovala rovněž rychlý vývoj této technologie a její dopad na digitální ekosystém;

8. poukazuje na možný pozitivní dopad, který by tento vývoj mohl mít na zaměstnanost, včetně vytváření nových pracovních míst v oborech, jako je architektura virtuálních světů nebo tvorba obsahu; zdůrazňuje, že je třeba investovat do rekvalifikačních iniciativ zaměřených na vzdělávání stávající pracovní síly v EU, přičemž je třeba věnovat zvláštní pozornost nedostatečně zastoupeným skupinám v tomto odvětví; zdůrazňuje, že je důležité podporovat rozvoj vhodných dovedností a investovat do něj, aby v EU byla zajištěna nabídka talentovaných a kvalifikovaných pracovníků vhodných pro tato pracovní místa, a rovněž je důležité vytvářet atraktivní podmínky pro udržení talentů z EU, přilákání zahraničních talentů a podporu podnikání a inovací na území EU;

([1]) Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2022/2065 ze dne 19. října 2022 o jednotném trhu digitálních služeb a o změně směrnice 2000/31/ES (nařízení o digitálních službách) (Úř. věst. L 277, 27.10.2022, s. 1).

([2]) Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2022/1925 ze dne 14. září 2022 o spravedlivých trzích otevřených hospodářské soutěži v digitálním odvětví a o změně směrnic (EU) 2019/1937 a (EU) 2020/1828 (nařízení o digitálních trzích) (Úř. věst. L 265, 12.10.2022, s. 1).

9. poukazuje na pozitivní i negativní potenciální dopad nových technologií a výrobků na spotřebitele, na jejich zdraví, na jejich společenský a hospodářský život; zdůrazňuje potenciál virtuálních světů v průmyslovém a profesním prostředí, zejména pokud jde o odbornou přípravu a vývoj prototypů, a současně uznává širší dopady na pracovníky; zdůrazňuje, že je třeba zajistit dodržování pracovních práv a vysokou úroveň ochrany pracovníků;

10. připomíná, že i když je většina společností, které stojí v čele rozvoje virtuálních světů, usazena mimo EU, existuje v rámci EU dynamický a vyvíjející se ekosystém; zdůrazňuje, že je třeba, aby EU zaujala vedoucí postavení při utváření virtuálních světů jako ekosystémů, které respektují a prosazují hodnoty EU, základní práva a nejvyšší úroveň ochrany spotřebitele; zdůrazňuje, že je důležité podporovat rovné podmínky, které podpoří rozmach evropských malých a středních podniků a vznik konkurenceschopných evropských podniků, jakož i decentralizované a interoperabilní ekosystémy;

11. zdůrazňuje, že je nezbytné vytvořit vhodný politický rámec a zapojit se do mezinárodních dialogů, zejména s podobně smýšlejícími zeměmi mimo EU, v zájmu koordinovaného přístupu k virtuálním světům; zdůrazňuje, že je třeba zvýšit povědomí evropských občanů o odpovědném používání v rámci těchto digitálních domén;

12. uznává, že různé podniky vyvinuly mnoho virtuálních světů bez otevřených a společných norem, předpisů a interoperabilních platforem; zdůrazňuje, že tyto virtuální světy jsou v současné době vyvíjeny omezeným počtem podniků, které mají zdroje a finanční prostředky nezbytné k jejich rozvoji; domnívá se, že interoperabilita a otevřené normy mohou pomoci zabránit téměř monopolním situacím nebo zneužívání dominantního postavení, které poškozuje spotřebitele a evropské podniky, zejména malé a střední podniky;

13. vítá závazek Komise spolupracovat se stávajícími institucemi pro internetovou správu s více zúčastněnými stranami s cílem vypracovat společné normy a pravidla správy; vybízí Komisi, aby podpořila probíhající iniciativy s více zúčastněnými stranami, které v současné době vypracovávají normy, včetně iniciativ spotřebitelských sdružení a dalších organizací občanské společnosti; doporučuje vypracovat komplexní studii o interoperabilních virtuálních světech; zdůrazňuje potenciál, který představuje vytvoření evropských datových prostorů pro rozvoj virtuálních světů;

14. zdůrazňuje, že je třeba zajistit, aby virtuální světy byly otevřené, inkluzivní a přístupné, což přispěje k větší účasti osob se zdravotním postižením v novém digitálním prostředí; upozorňuje na potenciál virtuálních světů zvýšit účast osob se zdravotním postižením na různých činnostech, jako je virtuální cestovní ruch; varuje před potenciálními problémy, s nimiž se budou uživatelé se zdravotním postižením při interakci s virtuálními světy potýkat a které plynou z aspektů nedostatečné přístupnosti nebo návrhů, které neodpovídají jejich specifickým potřebám; vyzývá Komisi, aby sledovala vhodnost Evropského aktu přístupnosti ([3]) a směrnice o přístupnosti internetových stránek ([4]) při zajišťování přístupnosti ve virtuálním světě; zdůrazňuje také, že je třeba uznat specifické potřeby a práva dětí;

15. je přesvědčen, že debata o nutnosti identifikovat uživatele ve virtuálních světech by měla být v rámci vývoje virtuálních světů prioritním tématem a že by se měla podrobně zabývat možnou konfigurací tohoto digitálního prostředí, přičemž je třeba zohlednit, že v některých případech může být vhodnější anonymita; poukazuje na to, že v digitálním prostředí je anonymita vždy možná pod uživatelským jménem (zástupným jménem), a vyzývá Komisi, aby posoudila možné využívání evropské digitální identity (eID) a peněženky ve virtuálním světě;

16. opakuje význam ochrany osobních údajů a soukromí uživatelů; poukazuje na to, že k vyřešení všech problémů, které představuje ochrana údajů v propojených virtuálních světech, nemusí stačit obecné nařízení o ochraně osobních údajů ([5]); požaduje, aby byla za současného zajištění prostředí vstřícného vůči inovacím věnována zvláštní pozornost dopadu obsahu vytvářeného uživateli na ochranu osobních údajů, jakož i zpracování citlivých údajů, jako jsou biometrické údaje a údaje o chování, emoční reakce a haptické informace;

17. zdůrazňuje, že účast ve virtuálním světě je dobrovolná, a vyzývá Komisi, aby zvážila zavedení práva na trvalé vymazání, aby spotřebitelé mohli požádat o vymazání svých údajů a profilu z jakýchkoli aplikací, on-line her a virtuálních prostředí;

([3]) Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2019/882 ze dne 17. dubna 2019 o požadavcích na přístupnost u výrobků a služeb (Úř. věst. L 151, 7.6.2019, s. 70).

([4]) Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102 ze dne 26. října 2016 o přístupnosti webových stránek a mobilních aplikací subjektů veřejného sektoru (Úř. věst. L 327, 2.12.2016, s. 1).

([5]) Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů) (Úř. věst. L 119, 4.5.2016, s. 1).

18. domnívá se, že zvláštní pozornost je třeba věnovat návykovému designu a temným vzorcům v těchto virtuálních prostředích; varuje před možnými zdravotními problémy, které mohou vzniknout při interakci s virtuálními světy, jako je závislost, kybernetické nemoci nebo poruchy spánku; poukazuje na zvláštní zranitelnost nezletilých a mladých lidí vůči těmto zdravotním problémům, včetně možného dopadu na jejich kognitivní vývoj, a zdůrazňuje, že je zapotřebí design přiměřený věku a opatření v oblasti rodičovské kontroly za účelem jejich ochrany; domnívá se také, že je nutný výzkum dopadu technologií, které s sebou nesou přímé a trvalé změny těla;

19. připomíná potenciál virtuálních světů a imerzivního vzdělávání podporovat práva dětí na internetu, pokud jde o jejich vzdělávání, posílení postavení, účast a hraní, a skutečnost, že mohou nabízet jedinečné zkušenosti, které mohou nezletilým pomoci rozvíjet zájem o učení, například pomocí učení prostřednictvím hry; konstatuje, že toto zapojení jim může pomoci rozvíjet dovednosti v oblasti spolupráce, komunikace, kritického myšlení, inovací a sebedůvěry; zdůrazňuje příležitost řešit nedostatek dovedností v EU a zajistit odbornou přípravu budoucích talentů; zdůrazňuje, že je nezbytné, aby vzdělávací programy pomáhaly dětem a mladým lidem přizpůsobit se technologickým změnám a zaujmout zdravý a vyvážený přístup kombinující tradiční sociální interakci s časem stráveným ve virtuálním prostředí, a zároveň poskytovaly rodičům nezbytné nástroje k dohledu a přijímání informovaných rozhodnutí při povolování přístupu nebo zapojování jejich dětí do virtuálního prostředí;

20. bere na vědomí potřebu výzkumu dopadu virtuální reality a dalších technologií na kognitivní a behaviorální vývoj; zdůrazňuje možná rizika spojená s ranou expozicí a nadměrným časem stráveným před obrazovkou, která by mohla ovlivnit jejich dobré životní podmínky a dobrý kognitivní, fyzický, psychický a sociální vývoj; trvá na tom, aby byly provedeny informační kampaně o odpovědném používání obrazovky; zdůrazňuje, že je třeba, aby pedagogové byli náležitým způsobem vyškoleni, aby se zajistilo, že budou mít nezbytné digitální dovednosti a gramotnost; vyzývá Komisi, aby podporovala iniciativy, v jejichž rámci univerzity, technické vysoké školy a průmysloví aktéři spolupracují s cílem posoudit nedostatky v dovednostech, společně koncipovat plány a posílit spolupráci veřejného a soukromého sektoru ve prospěch mladých lidí v EU; zdůrazňuje, že je důležité rozšířit nejvyšší úroveň ochrany poskytované nezletilým v jiných off-line a on-line prostředích na virtuální světy, a to pokud jde o různá rizika, mimo jiné zneužívání, obtěžování, šikanu a vystavení násilnému, sexistickému, rasistickému nebo pornografickému obsahu; zdůrazňuje, že je třeba uznat specifické potřeby, zranitelnost a práva dětí ve virtuálních světech; poukazuje na to, že je důležité navrhovat a provozovat on-line služby a produkty využívané převážně dětmi, které jsou bezpečné pro děti již od návrhu a standardně;

21. konstatuje, že virtuální světy budou v zájmu umožnění pohlcujícího uživatelského zážitku generovat obrázky, grafiku a videa ve vysokém rozlišení, což bude vyžadovat vysoce výkonnou infrastrukturu; konstatuje, že klíčové budou zejména mobilní sítě příští generace a účinná wi-fi připojení, jako je Wi-Fi 6, s nízkým zpožděním a velkou šířkou pásma, stejně jako technologie, jako je edge computing; připomíná zprávu Evropského účetního dvora z ledna 2022, která odhaduje celkové náklady na zavedení sítí 5G ve všech členských státech EU na 281 až 391 miliard EUR do roku 2025, včetně výstavby nové infrastruktury 5G a modernizace stávající infrastruktury;

22. se znepokojením konstatuje, že rostoucí využívání virtuálních světů by mohlo rovněž vyloučit určité skupiny lidí, kteří nemají základní dovednosti nebo zdroje, aby se mohli zapojit do tohoto prostředí, ale také osoby žijící ve venkovských a odlehlých oblastech, jako jsou nejvzdálenější regiony; zdůrazňuje, že podpora digitální gramotnosti a přístupu ke kvalitnímu a cenově dostupnému internetu je předpokladem jakéhokoli rámce na úrovni EU pro virtuální světy; vyzývá Komisi, aby provedla důkazy podložené posouzení toho, jak zajistit, aby potřebná infrastruktura a zařízení potřebná na podporu rozvoje a fungování virtuálních světů a pro přechod z Webu 3.0 na Web 4.0 byly dodány spotřebitelům, a to i v odlehlých oblastech a domácnostem s nižšími příjmy; zdůrazňuje, že v tomto ohledu je naprosto klíčový skutečně jednotný telekomunikační trh; varuje před nebezpečím finančních transakcí zahrnujících kryptoměny, zejména před podvody a manipulacemi, které by se mohlo ve virtuálních světech zhoršit; připomíná rovněž, že nevratnost mnoha transakcí provedených v kryptoměnách také znamená nové kanály pro stínovou ekonomiku, kdy mají oběti podvodu jen malou možnost získat zpět finanční prostředky, o které přišly, nebo tuto možnost nemají; vítá nařízení Evropské unie o trzích kryptoaktiv (MiCA) ([6]), jehož cílem je stanovit právní rámec pro kryptoměny a digitální aktiva;

Udržitelnost

23. poukazuje na to, že výroba zařízení potřebných pro přístup k virtuálním světům vyžaduje zdroje, jako jsou prvky vzácných zemin a další nerostné suroviny; vítá v této souvislosti návrh nařízení, kterým se stanoví rámec pro zajištění bezpečných a udržitelných dodávek kritických surovin (COM(2023)0160), jejž předložila Komise;

24. bere na vědomí, že virtuální světy a Web 4.0 mají potenciál pozitivně přispět k boji proti změně klimatu a k udržitelnosti životního prostředí, například usnadněním práce na dálku, čímž se omezí dojíždění a související emise uhlíku; konstatuje, že síťové infrastruktury, které umožňují digitální řešení a nové obchodní modely, hrají klíčovou úlohu;

([6]) Úř. věst. L 150, 9.6.2023, s. 40.

25. domnívá se, že rozvoj a zavádění virtuálních světů by měly zohlednit dopad na životní prostředí; zdůrazňuje, že je důležité zvyšovat povědomí spotřebitelů o dopadu těchto nových technologií, včetně elektronického odpadu, na životní prostředí a o jejich udržitelnosti; konstatuje, že podle Mezinárodní energetické agentury představuje spotřeba elektrické energie ve velkých datových centrech v současné době 1–1,5 % celosvětové spotřeby elektřiny, a poukazuje na to, že spotřeba elektrické energie v datových centrech se může zvýšit v případě rozsáhlého zavádění virtuálních světových technologií; připomíná, že je zapotřebí využít technologického pokroku, zrychlit jej a podnítit jej s cílem dosáhnout snížení spotřeby energie a environmentální stopy činností spojených s výrobou, používáním a rozvojem virtuálních světů, jako jsou pokročilé metody recyklace a obnovitelné zdroje energie;

°
° °

26. pověřuje svou předsedkyni, aby předala toto usnesení Komisi, Radě a parlamentům a vládám členských států.