



P9_TA(2024)0032

Światy wirtualne – szanse, zagrożenia i skutki polityczne dla jednolitego rynku

Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 17 stycznia 2024 r. w sprawie światów wirtualnych – szanse, zagrożenia i skutki polityczne dla jednolitego rynku (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Parlament Europejski,

- uwzględniając art. 24 Karty praw podstawowych UE i Konwencję ONZ o prawach dziecka wraz z komentarzem ogólnym nr 25 dotyczącym praw dziecka w odniesieniu do środowiska cyfrowego,
- uwzględniając art. 54 Regulaminu,
- uwzględniając opinię Komisji Kultury i Edukacji,
- uwzględniając sprawozdanie Komisji Rynku Wewnętrznego i Ochrony Konsumentów (A9-0397/2023),
- A. mając na uwadze, że świat przechodzi bezprecedensową transformację naznaczoną cyfryzacją, która powoduje głębokie zmiany we wszystkich sferach naszego życia gospodarczego, politycznego i społecznego;
- B. mając na uwadze, że cyfryzacja oferuje wiele możliwości w dziedzinach takich jak medycyna, kultura, edukacja, gospodarka, bezpieczeństwo i egzekwowanie prawa oraz ma potencjał rozwiązywania globalnych problemów związanych z ubóstwem i nierównością, zrównoważonym rozwojem, a także demokratyzacji procesów i dostępu do edukacji i wiedzy; mając na uwadze, że daje również nowe możliwości przyspieszenia procesu transformacji w kierunku bardziej zrównoważonych i sprawiedliwych społeczeństw, jeśli nada się jej właściwy kierunek za pomocą odpowiednich strategii politycznych; mając na uwadze, że aby rozwiązać problem przepaści cyfrowej, która dotyka obecnie 46 % Europejczyków, nadal potrzebne są znaczne inwestycje;
- C. mając na uwadze, że transformacja cyfrowa wiąże się również z poważnymi wyzwaniami, które mogą zmusić nas do zweryfikowania koncepcji i norm będących dotychczas podstawą naszego postępu gospodarczego i społecznego, z zachowaniem jednocześnie naszych podstawowych zasad i wartości takich jak polityka kulturalna i prawo autorskie; mając na uwadze, że w gospodarce cyfrowej zaobserwowano nadmierną koncentrację rynku; podkreśla, że należy ograniczyć zależność technologiczną od państw trzecich i przejść na europejskie podejście do światów wirtualnych, obejmujących zarówno większe, jak i mniejsze podmioty na różnych poziomach łańcucha wartości;
- D. mając na uwadze, że w UE świadomość zarówno potencjału nowych technologii, jak i wyzwań związanych z koncentracją potęgi przez gigantów cyfrowych spowodowała potrzebę przywrócenia równych warunków działania na rynku cyfrowym, a to prowadzi do działań politycznych i legislacyjnych; mając na uwadze, że instytucje UE traktują transformację ekologiczną i cyfrową jako jeden z priorytetowych obszarów działania i kształtowania polityki, dlatego przyjmują przepisy zgodne z wartościami UE, zasadami sprawiedliwości i uczciwej konkurencji oraz prawami podstawowymi, a jednocześnie zapewniają autonomię strategiczną i niezależność;
- E. mając na uwadze, że przejście na sieć 4.0 i rozwój światów wirtualnych może stanowić istotny element przyszłości cyfryzacji i być jednym z ważnych potencjalnych elementów tworzenia jednolitego rynku cyfrowego; uważa, że cyfryzację, która jest integralną częścią sieci 4.0, należy harmonijnie zintegrować z jednolitym rynkiem cyfrowym bez tworzenia barier; przyznaje, że choć światy wirtualne mogą uzupełniać świat rzeczywisty jako dodatkowe narzędzie, nie powinny go zastępować i nie powinny prowadzić do wykluczenia konsumentów;
- F. mając na uwadze, że światy wirtualne stwarzają poważne zagrożenia w różnych dziedzinach, takich jak zdrowie psychiczne, konkurencja, ochrona danych i ochrona konsumentów, w tym dla grup szczególnie wrażliwych, np. małoletnich, osób starszych i osób z niepełnosprawnościami; mając na uwadze, że potrzebne są również dalsze badania w tej dziedzinie; mając na uwadze, że światy wirtualne wiążą się również z wieloaspektowymi wyzwaniami, takimi jak m.in. treści tworzone przez użytkowników, prawa własności intelektualnej, środki cyberbezpieczeństwa i podstawowe prawa człowieka; mając na uwadze, że doświadczenia związane ze światami wirtualnymi mogą stwarzać wyzwania dla kobiet; mając na uwadze, że według Europejskiego Instytutu ds. Równości Kobiet i Mężczyzn (EIGE) co dziesiąta kobieta w wieku powyżej 15 lat doświadczyła jakiejś formy cyberprzemocy; mając na uwadze, że zdaniem specjalnego sprawozdawcy ONZ ds. przemocy wobec kobiet nowe technologie „nieuchronnie spowodują różne nowe przejawy przemocy wobec kobiet w internecie”; uważa, że brak równowagi między konsumentem a przedsiębiorcą internetowym może pogłębić się w światach wirtualnych; podkreśla, że technologie nie należy projektować tak, by manipulować zachowaniami konsumentów; zauważa coraz większą liczbę i różnorodność produktów, np. produktów finansowych, powiązanych ze światami wirtualnymi, takich jak nabywanie wirtualnych aktywów, awatarów itp.; podkreśla, że konieczne jest przeprowadzenie ukierunkowanych badań i szeroko zakrojonych konsultacji z ekspertami z różnych dziedzin, od gospodarki po neurobiologię, aby opracować funkcjonalne ramy regulacyjne; z zadowoleniem przyjmuje działania przemysłu w tym zakresie i podkreśla, że można zrobić więcej;

Zasady ogólne

1. z zadowoleniem przyjmuje komunikat Komisji z 11 lipca 2023 r. pt. „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej” (COM(2023)0442); podkreśla, że każda strategia musi być zrównoważona i ukierunkowana na człowieka, a jednocześnie musi chronić unijne wartości;
2. zwraca uwagę na wyzwania związane z brakiem powszechnie uznawanej lub uzgodnionej definicji światów wirtualnych, co prowadzi również do braku koordynacji polityki na szczeblu krajowym i wyższym; dostrzega starania Komisji, by zdefiniować światy wirtualne w sposób zgodny z uznanymi cechami takimi jak immersywność, synchroniczność i trwałość;
3. podkreśla, że w oparciu o wyniki, solidne badania naukowe i aspekty techniczne należy wyraźnie rozróżnić istniejące narzędzia cyfrowe i inne możliwe powstające technologie, a jednocześnie zbadać potrzebę normalizacji sektora;

Rynek wewnętrzny i ochrona konsumentów

4. zauważa, że choć w komunikacie Komisji nie wskazano jeszcze na potrzebę podjęcia precyzyjnych działań legislacyjnych, ważne jest jednak, aby przeprowadzić staranną ocenę wszystkich kwestii związanych z rozwojem światów wirtualnych i ich skutecznego uwzględnienia w obowiązującym prawodawstwie; podkreśla, że prawdziwy jednolity rynek cyfrowy może znacznie przyczynić się do rozwoju światów wirtualnych i ułatwić UE konkurowanie na skalę światową; uważa, że jasne, kompleksowe ramy regulacyjne mają zasadnicze znaczenie, zwłaszcza gdy technologia osiągnie wysoki poziom zaawansowania, by zapewnić równe warunki działania, które w pełni wykorzystują potencjał światów wirtualnych i umożliwiają ich wzrost gospodarczy;
5. z zadowoleniem przyjmuje najnowsze akty prawne w tej dziedzinie, takie jak akt o usługach cyfrowych (rozporządzenie (UE) 2022/2065⁽¹⁾), akt o rynkach cyfrowych (rozporządzenie (UE) 2022/1925⁽²⁾) i akt w sprawie danych (2022/0047(COD)), który ma być wkrótce przyjęty przez Radę i Parlament Europejski; odnotowuje również wniosek dotyczący aktu w sprawie sztucznej inteligencji i aktu dotyczącego cyberodporności oraz trwające negocjacje w tej sprawie; uważa, że Komisja powinna regularnie kontrolować adekwatność i spójność ram legislacyjnych jednolitego rynku cyfrowego, aby reagować na nowe możliwości, zagrożenia lub inne kwestie, które mogą wystąpić w wirtualnych światach, oraz w razie potrzeby przedstawiać wnioski ustawodawcze; uważa, że wyniki takich kontroli powinny być podawane do wiadomości publicznej;
6. przyjmuje z zadowoleniem zaangażowanie Komisji w monitorowanie rozwoju światów wirtualnych; zwraca się do Komisji, aby co dwa lata sporządzała sprawozdanie na ten temat oraz przekazywała je Parlamentowi i Radzie; zwraca się do Komisji, by zwróciła uwagę na potencjalne problemy w sieci 4.0, które już istnieją w sieci 3.0, takie jak m.in. rozpowszechnianie dezinformacji i nielegalnych treści, kradzież tożsamości cyfrowej, cyberprzestępczość, naruszanie praw własności intelektualnej, cyberterrorizm, niewłaściwe wykorzystywanie danych osobowych, manipulacyjne projektowanie usług cyfrowych, tak aby wywołać pewne zachowania lub spowodować uzależnienie, oszustwa, treści o charakterze terrorystycznym w internecie, wykorzystywanie seksualne małoletnich i cyberprzemoc, a także by uwzględniła odpowiednie istniejące i przyszłe przepisy, takie jak akt o usługach cyfrowych, które pozwolą rozwiązać te kwestie;
7. zwraca uwagę na znaczny potencjał światów wirtualnych i rosnącą potrzebę inwestycji w niezbędną infrastrukturę oraz w powiązane badania naukowe, innowacje oraz zmianę i podnoszenie kwalifikacji pracowników; podkreśla, że ogólne koszty takich inwestycji powinny mieć neutralny wpływ na końcowe ceny konsumpcyjne; przyznaje, że aby osiągnąć te cele konieczne jest zwiększenie zasobów dostępnych na szczeblu UE; podkreśla, że rzeczywistość wirtualna, rzeczywistość rozszerzona i rzeczywistość mieszana odgrywają kluczową rolę w rozwoju światów wirtualnych i dostarczają użytkownikom immersyjnych i interaktywnych doświadczeń, oraz zauważa, że zastosowania przemysłowe i konsumenckie wiążą się z różnymi wyzwaniami i wymagają zróżnicowanego podejścia; odnotowuje również, że rozwój niektórych modeli sztucznej inteligencji takich jak generatywna sztuczna inteligencja również może odegrać kluczową rolę w tworzeniu i wzbogacaniu środowisk wirtualnych; w związku z tym wzywa Komisję, by ściśle monitorowała również szybki rozwój tej technologii i jej wpływ na ekosystem cyfrowy;
8. sygnalizuje również potencjalny pozytywny wpływ tych rozwiązań na zatrudnienie, w tym na tworzenie nowych miejsc pracy w dziedzinach takich jak architektura lub tworzenie treści w świecie wirtualnym; podkreśla, że trzeba inwestować w inicjatywy zmiany kwalifikacji, aby dokształcić obecnych pracowników w UE, ze zwróceniem szczególnej uwagi na grupy niedostatecznie reprezentowane w tym sektorze; podkreśla, że trzeba inwestować w rozwój odpowiednich umiejętności i wspierać go, by zapewnić w UE dostateczną liczbę utalentowanych i wykwalifikowanych pracowników mogących wykonywać te prace, a także tworzyć atrakcyjne warunki, by zatrzymać utalentowanych pracowników w UE, przyciągać talenty zagraniczne oraz promować przedsiębiorczość i innowacyjność w UE;

⁽¹⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych i zmieniające dyrektywę 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych), Dz.U. L 277 z 27.10.2022, s. 1.

⁽²⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/1925 z dnia 14 września 2022 r. w sprawie kontestowalnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym oraz zmiany dyrektyw (UE) 2019/1937 i (UE) 2020/1828 (akt o rynkach cyfrowych), Dz.U. L 265 z 12.10.2022, s. 1.

9. sygnalizuje zarówno pozytywny, jak i negatywny potencjalny wpływ nowych technologii i produktów na konsumentów, ich zdrowie i życie społeczne oraz sytuację ekonomiczną; podkreśla potencjał światów wirtualnych w środowisku przemysłowym i zawodowym, w szczególności w zakresie szkoleń i budowania prototypów, przy jednoczesnym uznaniu ich szerszego oddziaływania na pracowników; podkreśla, że należy zapewnić przestrzeganie praw pracowniczych i wysoki poziom ochrony pracowników;

10. przypomina, że chociaż większość przedsiębiorstw, które są liderami w rozwoju światów wirtualnych, ma siedzibę poza UE, w UE również istnieje prężny i dynamicznie rozwijający się ekosystem; podkreśla, że UE powinna odgrywać wiodącą rolę w kształtowaniu światów wirtualnych jako ekosystemów, które szanują i propagują unijne wartości, prawa podstawowe i najwyższy poziom ochrony konsumentów; podkreśla, że trzeba wspierać równe warunki działania sprzyjające ekspansji europejskich małych i średnich przedsiębiorstw oraz rozwojowi konkurencyjnych przedsiębiorstw europejskich, a także zdecentralizowane i interoperacyjne ekosystemy;

11. podkreśla, że trzeba stworzyć odpowiednie ramy polityczne i zaangażować się w dialog międzynarodowy, w szczególności z państwami spoza UE o podobnych poglądach, by osiągnąć skoordynowane podejście do światów wirtualnych; podkreśla, że należy pogłębiać świadomość obywateli Europy na temat odpowiedzialnego korzystania ze świata cyfrowego;

12. przyznaje, że wiele światów wirtualnych zostało opracowanych przez różne przedsiębiorstwa ze względu na brak otwartych wspólnych standardów, regulacji i platform interoperacyjnych; podkreśla, że światy wirtualne opracowuje obecnie kilka podmiotów dysponujących niezbędnymi zasobami i środkami finansowymi; uważa, że interoperacyjność i otwarte standardy mogą przyczynić się do zapobiegania quasi-monopolom lub nadużyciom pozycji dominującej przynoszącym szkodę konsumentom i innym przedsiębiorstwom, w szczególności MŚP;

13. z zadowoleniem przyjmuje zobowiązanie Komisji do współpracy z istniejącymi wielostronnymi instytucjami zarządzającymi internetem w celu opracowania wspólnych zasad i standardów zarządzania; zachęca Komisję, by wspierała bieżące wielostronne inicjatywy z udziałem wielu zainteresowanych stron, które obecnie opracowują normy, w tym normy stowarzyszeń konsumenckich i innych organizacji społeczeństwa obywatelskiego; zaleca, by przeprowadzić kompleksowe badanie na temat interoperacyjnych światów wirtualnych; podkreśla potencjał, jaki dla rozwoju wirtualnych światów stanowi stworzenie europejskich przestrzeni danych;

14. podkreśla, że należy zapewnić, aby światy wirtualne były otwarte, sprzyjające włączeniu społecznemu i dostępne, dzięki czemu zwiększy się udział osób z niepełnosprawnościami w nowym środowisku cyfrowym; sygnalizuje, że dzięki światom wirtualnym zwiększy się udział osób z niepełnosprawnościami w różnych dziedzinach, takich jak turystyka wirtualna; ostrzega przed potencjalnymi wyzwaniem, z jakimi będą się mierzyć użytkownicy z niepełnosprawnościami korzystający ze światów wirtualnych, z powodu nieodpowiednich funkcji dostępności lub rozwiązań niezaspokajających ich szczególnych potrzeb; wzywa Komisję do monitorowania adekwatności europejskiego aktu w sprawie dostępności⁽³⁾ i dyrektywy w sprawie dostępności stron internetowych⁽⁴⁾ pod względem zapewnienia dostępności w światach wirtualnych; podkreśla również, że należy zwrócić uwagę na szczególne potrzeby i prawa dzieci;

15. uważa, że debata o konieczności identyfikacji użytkowników w światach wirtualnych powinna być obszarem priorytetowym w rozwoju światów wirtualnych oraz że należy się zastanowić nad możliwą konfiguracją tego środowiska cyfrowego, mając na uwadze, że w niektórych przypadkach preferowana może być anonimowość; zwraca uwagę, że anonimowość w środowisku cyfrowym jest zawsze możliwa pod nazwą użytkownika (pseudonimem), i wzywa Komisję, by oceniła potencjalne wykorzystanie europejskiej tożsamości cyfrowej (eID) i cyfrowego portfela w światach wirtualnych;

16. podkreśla znaczenie ochrony danych osobowych i prywatności użytkowników; zwraca uwagę, że ogólne rozporządzenie o ochronie danych⁽⁵⁾ może nie wystarczyć, by sprostać wyzwaniom związanym z ochroną danych we wzajemnie połączonych wirtualnych światach; wzywa, aby zwrócić szczególną uwagę na wpływ treści tworzonych przez użytkowników na ochronę danych, przy jednoczesnym zapewnieniu środowiska sprzyjającego innowacjom, a także na przetwarzanie danych wrażliwych, takich jak dane biometryczne i behawioralne, reakcje emocjonalne i informacje haptyczne;

17. podkreśla, że uczestnictwo w wirtualnym świecie jest dobrowolne, i wzywa Komisję, by rozważyła ustanowienie prawa do trwałego usunięcia, tak aby konsumenci mogli zażądać usunięcia swoich danych i profilu ze wszelkich aplikacji, gier online i środowisk wirtualnych;

⁽³⁾ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/882 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie wymogów dostępności produktów i usług (Dz.U. L 151 z 7.6.2019, s. 70).

⁽⁴⁾ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/2102 z dnia 26 października 2016 r. w sprawie dostępności stron internetowych i mobilnych aplikacji organów sektora publicznego (Dz.U. L 327 z 2.12.2016, s. 1).

⁽⁵⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1.

18. uważa, że szczególną uwagę należy zwrócić na uzależniające interfejsy i ciemne grafiki w tych środowiskach wirtualnych; ostrzega przed potencjalnymi problemami zdrowotnymi, które mogą wynikać z korzystania ze światów wirtualnych, np. uzależnienia, cyberchoroby lub zaburzenia snu; podkreśla szczególną podatność dzieci i młodzieży na te problemy zdrowotne, w tym potencjalny wpływ na ich rozwój poznawczy, oraz podkreśla, że projektowanie światów wirtualnych musi być dostosowane do wieku oraz że potrzebne są środki kontroli rodzicielskiej, by chronić te młode osoby; uważa również, że konieczne są badania nad wpływem technologii, które wiążą się z bezpośrednimi i trwałymi zmianami w organizmie;

19. przypomina, że światy wirtualne i edukacja immersyjna mogą propagować prawa dzieci w internecie w odniesieniu do ich edukacji, wzmocnienia ich pozycji, uczestnictwa i zabawy oraz oferować unikalne doświadczenia, które zachęcą małoletnich do nauki, na przykład przez zabawę; zauważa, że zaangażowanie to może pomóc im w rozwijaniu umiejętności w zakresie współpracy, komunikacji, krytycznego myślenia, innowacji i zaufania; podkreśla, że dzięki temu można zająć się problemem niedoboru umiejętności cyfrowych w UE i szkolić przyszłe talenty; podkreśla, że konieczne są programy edukacyjne, które pomogą dzieciom i młodzieży dostosować się do zmian technologicznych oraz przyjąć zdrowe i zrównoważone podejście łączące tradycyjne interakcje społeczne z czasem spędzonym w środowisku wirtualnym oraz wyposażą rodziców w niezbędne narzędzia do nadzorowania i podejmowania świadomych decyzji, gdy pozwalają swoim dzieciom korzystać ze środowiska wirtualnego lub angażują je w to środowisko;

20. zauważa potrzebę badań nad wpływem rzeczywistości wirtualnej i innych technologii na rozwój poznawczy i behawioralny; podkreśla ewentualne ryzyko związane z przedwczesnym i nadmiernym korzystaniem z ekranów, które może negatywnie wpływać na dobrostan oraz prawidłowy rozwój poznawczy, fizyczny, psychiczny i społeczny; nalega, by prowadzić kampanie informacyjne na temat odpowiedzialnego korzystania z ekranów; podkreśla, że należy odpowiednio przeszkolić nauczycieli, aby posiadali niezbędne umiejętności cyfrowe; wzywa Komisję, by zachęcała do inicjatyw, w ramach których uniwersytety, szkoły kształcące inżynierów i podmioty branżowe współpracują w celu oceny luki kompetencyjnej, współtworzą plany działania i zacieśniają współpracę publiczno-prywatną z korzyścią dla młodzieży w UE; podkreśla, jak ważne jest, by rozszerzyć na światy wirtualne najwyższy poziom ochrony zapewnianej małoletnim w innych środowiskach offline i online przed różnymi zagrożeniami, m.in. nadużyciami, nękaniami, zastraszaniem, narażeniem na treści pełne przemocy, treści seksualne, rasistowskie lub pornograficzne; podkreśla również, że należy zwrócić uwagę na szczególne potrzeby i prawa dzieci oraz zagrożenia dla nich w światach wirtualnych; podkreśla znaczenie projektowania i obsługi usług i produktów online, do których dostęp mają głównie dzieci, tak by z założenia były dla nich bezpieczne;

21. zauważa, że światy wirtualne będą generować obrazy, grafikę i wideo o wysokiej rozdzielczości, aby zapewnić użytkownikom immersyjne doświadczenia, co dodatkowo wymaga wysokowydajnej infrastruktury; zauważa, że kluczowe znaczenie będą miały w szczególności sieci mobilne nowej generacji oraz wydajne połączenia Wi-Fi, takie jak Wi-Fi 6, o niskim opóźnieniu i dużej przepustowości, podobnie jak technologie takie jak przetwarzanie brzegowe; przypomina o sprawozdaniu Europejskiego Trybunału Obrachunkowego ze stycznia 2022 r., w którym oszacowano, że do 2025 r. całkowity koszt wdrożenia sieci 5G we wszystkich państwach członkowskich UE wyniesie 281–391 mld EUR, w tym koszt budowy nowej infrastruktury 5G i modernizacji istniejącej infrastruktury;

22. z zaniepokojeniem odnotowuje, że wzrost popularności światów wirtualnych może również wykluczać pewne grupy osób, które nie posiadają podstawowych umiejętności lub zasobów, aby uczestniczyć w tym środowisku, a także osoby mieszkające na obszarach wiejskich i w regionach oddalonych; podkreśla, że wspieranie umiejętności cyfrowych i dostępu do wysokiej jakości i przystępnego cenowo internetu jest warunkiem wstępnym wszelkich unijnych ram dotyczących światów wirtualnych; wzywa Komisję, aby przeprowadziła opartą na dowodach ocenę tego, jak zapewnić infrastrukturę i urządzenia potrzebne do wspierania i funkcjonowania światów wirtualnych oraz przejście z sieci 3.0 na sieć 4.0 dla konsumentów, również na obszarach oddalonych i w gospodarstwach domowych o niższych dochodach; podkreśla, że kluczowe znaczenie ma prawdziwy jednolity rynek telekomunikacyjny. ostrzega przed niebezpieczeństwami związanymi z transakcjami finansowymi obejmującymi kryptowaluty, w szczególności oszustwami i wyłudzeniami, które mogą nasilać się w światach wirtualnych; przypomina również, że nieodwracalność wielu transakcji kryptowalutowych oznacza również nowe kanały dla gospodarki równoległej, przy czym ofiary oszustw mają niewielkie możliwości odzyskania utraconych środków lub w ogóle ich nie mają; z zadowoleniem przyjmuje rozporządzenie w sprawie rynków kryptoaktywów w Unii Europejskiej⁽⁹⁾, którego celem jest ustanowienie ram prawnych dla kryptowalut i aktywów cyfrowych;

Zrównoważony rozwój

23. zwraca uwagę, że produkcja urządzeń niezbędnych do korzystania ze światów wirtualnych wymaga takich zasobów jak metale ziem rzadkich i inne surowce mineralne; z zadowoleniem przyjmuje wniosek Komisji dotyczący rozporządzenia ustanawiającego ramy na potrzeby zapewnienia bezpiecznych i zrównoważonych dostaw surowców krytycznych (COM(2023)0160);

24. odnotowuje potencjał światów wirtualnych i sieci 4.0 w walce ze zmianą klimatu i przyczynianiu się do zrównoważenia środowiskowego, np. dzięki umożliwianiu pracy zdalnej, co ogranicza dojazdy do pracy i związane z tym emisje dwutlenku węgla; zauważa, że kluczową rolę odgrywa infrastruktura sieciowa, która umożliwia rozwiązania cyfrowe i nowe modele biznesowe;

⁽⁹⁾ Dz.U. L 150 z 9.6.2023, s. 40.

25. uważa, że przy opracowywaniu i wdrażaniu światów wirtualnych należy uwzględnić wpływ na środowisko; podkreśla, jak ważne jest, by podnosić świadomość konsumentów na temat wpływu na środowisko i zrównoważonego rozwoju tych nowych technologii, np. odpadów elektronicznych; zauważa, że według Międzynarodowej Agencji Energetycznej zużycie energii elektrycznej przez duże ośrodki przetwarzania danych stanowi obecnie 1–1,5 % światowego zużycia energii elektrycznej; zwraca uwagę, że zużycie energii elektrycznej przez ośrodki przetwarzania danych może wzrosnąć wraz z przyjęciem na szeroką skalę technologii światów wirtualnych; przypomina, że należy wykorzystać i przyspieszyć postęp technologiczny oraz zachęcać do tego postępu, by zmniejszyć zużycie energii i śladu środowiskowego działań związanych z produkcją, wykorzystywaniem i rozwojem światów wirtualnych, na przykład przez zaawansowane techniki recyklingu i odnawialne źródła energii;

o
o o

26. zobowiązuje swoją przewodniczącą do przekazania niniejszej rezolucji Komisji, Radzie oraz rządów i parlamentom państw członkowskich.
