C/2024/5723

17.10.2024 г.

P9_TA(2024)0032

Виртуални светове: възможности, рискове и стратегически последици за единния пазар

Резолюция на Европейския парламент от 17 януари 2024 г. относно виртуалните светове: възможности, рискове и стратегически последици за единния пазар (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Европейският парламент,

— като взе предвид член 24 от Хартата на основните права на ЕС и Конвенцията на ООН за правата на детето, както са посочени в Общ коментар № 25 относно правата на децата във връзка с цифровата среда.

— като взе предвид член 54 от своя Правилник за дейността,

— като взе предвид становището на комисията по култура и образование,

— като взе предвид доклада на комисията по вътрешния пазар и защита на потребителите (A9-0397/2023),

А. като има предвид, че светът е в процес на безпрецедентна трансформация, белязана от цифровизацията, която налага дълбоки промени във всички сфери на нашия икономически, политически и социален живот;

Б. като има предвид, че цифровизацията предлага изобилие от възможности в области като медицината, културата, образованието, икономиката, сигурността и правоприлагането и има потенциала да допринесе за решаване на глобалните проблеми, свързани с бедността и неравенството, устойчивостта, както и за демократизиране на процесите и достъпа до образование и знания; като има предвид, че тя също така предлага нови възможности за постигане на напредък в процеса на преход към по-устойчиви и справедливи общества, ако се направлява в правилната посока от подходящи политики; като има предвид, че преодоляването на цифровото разделение, което понастоящем засяга 46 % от европейците, все още изисква значителни инвестиции;

В. като има предвид, че цифровата трансформация също така поражда значителни предизвикателства, които биха могли да ни накарат да преразгледаме концепциите и нормите, които досега са били в основата на нашия икономически и социален напредък, като същевременно запазим нашите основни принципи и ценности, например културните политики и законодателството в областта на авторското право; като има предвид, че се наблюдава прекомерна пазарна концентрация в цифровата икономика; подчертава необходимостта от намаляване на технологичната зависимост от държави извън ЕС чрез преминаване към европейски подход във връзка с виртуалните светове, като се включват както по-големи, така и по-малки оператори на различни нива от веригата за създаване на стойност;

Г. като има предвид, че в ЕС осъзнаването както на потенциала на нововъзникващите технологии, така и на предизвикателствата, породени от концентрирането на мощ в ръцете на гиганти в областта на цифровите технологии, доведе до нуждата от възстановяване на еднаквите условия на конкуренция в цифровия пазар, което води до политически и законодателни действия; като има предвид, че институциите на ЕС превърнаха екологичния и цифровия преход в приоритетна област на действие и формулиране на политики, като установяват правила в съответствие с ценностите на ЕС, принципите за справедливост и лоялна конкуренция и основните права и междувременно осигуряват стратегическа автономност и независимост;

Д. като има предвид, че преходът към Web 4.0 и разработването на виртуални светове може да представлява значителна част от бъдещето на цифровизацията, както и може да бъде един от значителните потенциални градивни елементи за завършването на цифровия единен пазар; счита, че цифровизацията, неразделна част от Web 4.0, следва да бъде хармонично интегрирана в цифровия единен пазар, без да се създават пречки; признава, че макар виртуалните светове да могат да допълват реалния свят като допълнителен инструмент, те не следва да го заменят и не следва да водят до изключване на потребителите;

Е. като има предвид, че виртуалните светове представляват значителни рискове в различни области, като психичното здраве, конкуренцията, защитата на данните и защитата на потребителите, включително за уязвимите групи като малолетните и непълнолетните лица, възрастните хора и хората с увреждания; като има предвид, че са необходими и допълнителни изследвания в тази област; като има предвид, че виртуалните светове също така представляват многостранни предизвикателства, които включват, но не се ограничават до създадено от потребителите съдържание, правата върху интелектуалната собственост, мерките в областта на киберсигурността и основните права на човека; като има предвид, че опитът в сферата на виртуалните светове може да поставя предизвикателства пред жените; според Европейския институт за равенство между половете (EIGE) една от 10 жени е преживявала някаква форма на кибернасилие след навършването на 15-годишна възраст; като има предвид, че специалният докладчик на ООН относно насилието срещу жените заяви, че новите технологии „неминуемо ще доведат до различни и нови прояви на онлайн насилие срещу жените“; счита, че дисбалансът между онлайн потребителя и търговеца може да се изостри във виртуалните светове; подчертава, че технологиите не трябва да бъдат проектирани така, че да манипулират поведението на потребителите; отбелязва нарастването на броя и разнообразието от продукти, включително финансови продукти, свързани с виртуалните светове, например закупуването на виртуални активи, аватари и др.; подчертава необходимостта от провеждане на целенасочени проучвания и широки консултации с експерти от различни области – от икономисти и психолози до специалисти в областта на неврологията, за да се разработи целесъобразна законодателна рамка; приветства работата на сектора в това отношение, като същевременно подчертава, че може да се направи повече;

Общи принципи

1. приветства съобщението на Комисията от 11 юли 2023 г., озаглавено „Инициатива на ЕС относно Web 4.0 и виртуалните светове: начален старт на следващия технологичен преход“ (COM(2023)0442); подчертава, че всяка стратегия трябва да бъде устойчива и ориентирана към хората, като същевременно защитава ценностите на Европейския съюз;

2. отбелязва предизвикателствата, свързани с липсата на общопризнато или съгласувано определение за виртуални светове, което също така води до липса на координация на политиките на национално и наднационално равнище; отчита усилията на Комисията да определи виртуалните светове по начин, който е съобразен с консенсусните характеристики, като потапящо изживяване, синхронност и устойчивост;

3. подчертава, че трябва да се прави ясна разлика между съществуващите цифрови инструменти и други възможни нововъзникващи технологии въз основа на проучвания, надеждни научни изследвания и технически изисквания, докато се проучва необходимостта от стандартизация на сектора;

Вътрешен пазар и защита на потребителите

4. отбелязва, че въпреки че в съобщението на Европейската комисия все още не се посочва необходимостта от конкретни законодателни действия, все пак е важно да се направи внимателна оценка на всички въпроси, свързани с развитието на виртуалните светове и ефективното им отразяване в съществуващото законодателство; подчертава, че един наистина цифров единен пазар може да има решаващ принос за разработването на виртуални светове и за укрепване на способността на ЕС да се конкурира в световен мащаб; счита, че наличието на ясна, всеобхватна нормативна рамка е от жизнено значение, особено когато технологията достигне зрялост, за да се гарантират еднакви условия на конкуренция, които да използват пълния потенциал на виртуалните светове и да създават условия за техния икономически растеж;

5. приветства последните за момента регулаторни промени в това отношение, като Законодателния акт за цифровите услуги (Регламент (ЕС) 2022/2065 ([1])), Законодателния акт за цифровите пазари (Регламент (ЕС) 2022/1925 ([2])) и Законодателния акт за данните (2022/0047(COD), който предстои да бъде одобрен от Съвета и от Европейския парламент; отбелязва също така предложението за Законодателен акт за изкуствения интелект и Законодателен акт за киберустойчивост и текущите преговори по него; счита, че Комисията следва да извършва редовни проверки за целесъобразността и съгласуваността на нормативната уредба за цифровия единен пазар, да обръща внимание на новите възможности, рискове и други въпроси, които могат да се появят с виртуалните светове, и когато е необходимо, да представя законодателни предложения; счита, че резултатът от тези проверки следва да се оповестява публично;

6. приветства ангажимента на Комисията да следи развитието на виртуалните светове; приканва Комисията да изготвя доклад по този въпрос на всеки две години и да го предава на Парламента и на Съвета; призовава Комисията да следи за евентуалното възникване на проблеми в Web 4.0, които вече съществуват в Web 3.0, например разпространението на дезинформация, разпространението на незаконно съдържание, кражбата на цифрова самоличност, киберпрестъпността, нарушаването на правата върху интелектуална собственост, кибертероризма, злоупотребата с лични данни, манипулиращия поведението или пристрастяващия дизайн на цифровите услуги, измамите, терористичното съдържание онлайн, сексуалното насилие над малолетни и непълнолетни лица и кибертормоза, наред с другото, и да разгледа съответното съществуващо законодателство, като Законодателния акт за цифровите услуги, и законодателството, което предстои да бъде прието и което има за цел да се справи с тези проблеми;

7. посочва значителния икономически потенциал на виртуалните светове и нарастващите нужди от инвестиции в необходимата инфраструктура и в свързаните с нея научни изследвания, иновации, преквалификация и повишаване на квалификацията; подчертава, че общите разходи за тези инвестиции следва да целят да имат неутрално въздействие върху цените за крайните потребители; признава необходимостта от увеличаване на наличните ресурси на равнището на ЕС за постигането на тези цели; подчертава ролята на виртуалната реалност (VR), разширената реалност (AR) и смесената реалност (XR) като технологии от решаващо значение за разработването и растежа на виртуалните светове, които предоставят на потребителите потапяне в друга реалност и интерактивни преживявания, като същевременно отбелязва, че промишлените приложения и приложенията за потребители се характеризират с различни предизвикателства и изискват диференцирани подходи; отбелязва също така развитието на някои видове изкуствен интелект, като генеративния изкуствен интелект, което може да играе важна роля за създаването и обогатяването на виртуалните среди; във връзка с това призовава Комисията да следи отблизо бързото развитие на тази технология и нейното въздействие върху цифровата екосистема;

8. посочва също така потенциалното положително въздействие, което тези промени биха могли да окажат върху заетостта, включително създаването на нови работни места в области като виртуалната световна архитектура или създаването на съдържание; подчертава необходимостта от инвестиране в инициативи за преквалификация с цел образоване на съществуващата работна сила в ЕС, като се обръща специално внимание на по-слабо представените групи в този сектор; подчертава колко е важно да се насърчава и инвестира в развитието на подходящи умения, за да се гарантира предлагането на талантливи и квалифицирани работници, подходящи за тези работни места в ЕС, както и да се създават привлекателни условия за задържане на талантите в ЕС, за привличане на чуждестранни таланти и за насърчаване на предприемачеството и иновациите на територията на ЕС;

([1]) Регламент (ЕС) 2022/2065 на Европейския парламент и на Съвета от 19 октомври 2022 г. относно единния пазар на цифрови услуги и за изменение на Директива 2000/31/ЕО (Акт за цифровите услуги) (ОВ L 277, 27.10.2022 г., стр. 1).

([2]) Регламент (ЕС) 2022/1925 на Европейския парламент и на Съвета от 14 септември 2022 г. относно достъпни и справедливи пазари в цифровия сектор и за изменение на директиви (ЕС) 2019/1937 и (ЕС) 2020/1828 (Акт за цифровите пазари) (ОВ L 265, 12.10.2022 г., стр. 1).

9. сигнализира за потенциалното положително и отрицателно въздействие на новите технологии и продукти върху потребителите, върху тяхното здраве и върху техния социален и икономически живот; подчертава потенциала на виртуалните светове в промишлената и професионалната среда, по-специално за провеждане на обучения и създаване на прототипи, като същевременно признава широкото въздействие върху работниците; подчертава необходимостта да се гарантира спазването на трудовите права и високо равнище на защита на работниците;

10. припомня, че макар повечето дружества, които имат водеща роля в развитието на виртуални светове, да са установени извън ЕС, в рамките на ЕС съществува динамична, развиваща се екосистема; подчертава необходимостта ЕС да поеме водеща роля в оформянето на виртуалните светове като екосистеми, които зачитат и насърчават ценностите на ЕС, основните права и най-високото равнище на защита на потребителите; посочва колко е важно да се насърчават еднакви условия на конкуренция, които да стимулират разрастването на европейските малки и средни предприятия и появата на конкурентноспособни европейски дружества, както и на децентрализирани и оперативно съвместими екосистеми;

11. подчертава необходимостта от създаване на подходяща рамка на политиката и участие в международни диалози, по-специално с единомислещи държави извън ЕС, за координиране на подходите към виртуалните светове; подчертава, че е важно европейските граждани да бъдат по-добре осведомявани относно отговорното потребление в тези цифрови области;

12. признава, че различни предприятия са разработили множество виртуални светове при липсата на отворени общи стандарти, нормативни актове и оперативно съвместими платформи; подчертава, че понастоящем тези виртуални светове се развиват от ограничен брой предприятия, които разполагат с необходимите ресурси и средства за тяхното разработване; счита, че оперативната съвместимост и отворените стандарти могат да допринесат за предотвратяването на полумонополи и злоупотреби с господстващо положение в ущърб на потребителите и на европейските предприятия, особено МСП;

13. приветства ангажимента на Комисията да влезе в контакт със съществуващите многостранни институции за управление на интернет с цел да се разработят общи стандарти и правила за управление и насърчава Комисията да подкрепя текущите инициативи с участието на множество заинтересовани страни, по линия на които понастоящем се разработват стандарти, включително тези на асоциации на потребителите и други организации на гражданското общество; препоръчва провеждането на всеобхватно проучване относно оперативно съвместимите виртуални светове; подчертава потенциала във връзка със създаването на европейски пространства на данни за развитието на виртуални светове;

14. подчертава необходимостта да се гарантира, че виртуалните светове са отворени, приобщаващи и достъпни, като допринасят за по-висока степен на участие на хората с увреждания в новата цифрова среда; посочва потенциала на виртуалните светове за увеличаване на участието на хората с увреждания в различни дейности като виртуалния туризъм; предупреждава за евентуалните предизвикателства, с които ще се сблъскат ползвателите с увреждания при взаимодействието си с виртуални светове, произтичащи от неподходящи характеристики или начини на проектиране по отношение на достъпността, които не отговарят на техните специфични потребности; призовава Комисията да следи за пригодността на Европейския акт за достъпността ([3]) и на Директивата за достъпност на уебсайтовете ([4]) с цел гарантиране на достъп до виртуалните светове; подчертава също така необходимостта от признаване на специфичните нужди и права на децата;

15. счита, че дебатът относно необходимостта от идентифициране на потребителите във виртуалните светове следва да бъде приоритетна област в развитието на виртуалните светове и че следва да се обмисли задълбочено възможната конфигурация на тази цифрова среда, като се има предвид, че в някои случаи анонимността може да бъде за предпочитане; посочва, че анонимността в цифровата среда винаги е възможна под потребителско име (псевдоним), и призовава Комисията да направи оценка относно потенциално използване на европейската цифрова самоличност (eID) и съответния портфейл във виртуалните светове;

16. отново подчертава колко е важна защитата на личните данни и неприкосновеността на личния живот по отношение на ползвателите; посочва, че Общият регламент относно защитата на данните ([5]) може да не е достатъчен за справяне с всички предизвикателства, с които се сблъсква защитата на данните във взаимосвързаните виртуални светове; призовава да се обърне специално внимание на последиците за защитата на данните от генерираното от потребителите съдържание, както и на обработката на чувствителни данни, като биометрични и поведенчески данни, емоционални реакции и тактилна информация, като същевременно се гарантира благоприятна за иновациите среда;

17. подчертава, че участието във виртуалния свят е доброволно, и призовава Комисията да обмисли възможността за въвеждане на правото на трайно заличаване, така че потребителите да могат да поискат изтриване на своите данни и профил от всички приложения, онлайн игри и виртуални среди;

([3]) Директива (ЕС) 2019/882 на Европейския парламент и на Съвета от 17 април 2019 г. за изискванията за достъпност на продукти и услуги (ОВ L 151, 7.6.2019 г., стр. 70).

([4]) Директива (ЕС) 2016/2102 на Европейския парламент и на Съвета от 26 октомври 2016 г. относно достъпността на уебсайтовете и мобилните приложения на организациите от обществения сектор (ОВ L 327, 2.12.2016 г., стр. 1).

([5]) Регламент (ЕС) 2016/679 на Европейския парламент и на Съвета от 27 април 2016 г. относно защитата на физическите лица във връзка с обработването на лични данни и относно свободното движение на такива данни и за отмяна на Директива 95/46/ЕО (Общ регламент относно защитата на данните) (ОВ L 119, 4.5.2016 г., стр. 1).

18. счита, че следва да се обърне специално внимание на предизвикващия пристрастяване дизайн и на тъмните модели в тези виртуални среди; предупреждава за потенциалните здравни проблеми, които могат да възникнат в резултат от взаимодействието с виртуални светове, например пристрастяване, кибернетична болест или смущения в режима на сън; подчертава особената уязвимост на малолетните и непълнолетните лица и младите хора към тези здравословни проблеми, включително потенциалното въздействие върху тяхното когнитивно развитие, и подчертава необходимостта от съобразено с възрастта проектиране и мерки за родителски контрол, за да бъдат те защитени; счита също така, че са необходими проучвания относно въздействието на технологиите, които предполагат преки и постоянни изменения на тялото;

19. припомня потенциала на виртуалните светове и потапящото образование да насърчават правата на децата онлайн във връзка с тяхното образование, овластяване, участие и игра, и как те могат да предложат уникални изживявания, които да помогнат на малолетните и непълнолетните лица да развият интерес към ученето, например посредством учене чрез игра; отбелязва, че този ангажимент може да им помогне да развият умения за работа в екип, комуникация, критично мислене, иновации и увереност; подчертава възможността за преодоляване на недостига на умения в ЕС и за обучение на бъдещи таланти; подчертава необходимостта от образователни програми, които да помагат на децата и младите хора да се адаптират към технологични промени и да възприемат здравословен и балансиран подход, съчетаващ традиционното социално взаимодействие с времето, прекарвано във виртуална среда; тези програми следва също така да осигуряват за родителите необходимите инструменти за упражняване на надзор и вземане на информирани решения при даването на разрешение или включването на техните деца във виртуалната среда;

20. отбелязва необходимостта от научни изследвания за въздействието на виртуалната реалност и други технологии върху когнитивното и поведенческото развитие; подчертава възможните рискове, свързани с ранното и прекомерно време, прекарано пред екрана, което би могло да засегне благосъстоянието на отделните лица и доброто когнитивно, физическо, психическо и социално развитие; настоява за провеждането на информационни кампании относно отговорното прекарване на време пред екрани; подчертава необходимостта преподавателите да бъдат обучени по подходящ начин, за да се гарантира, че притежават необходимите цифрови умения и грамотност; призовава Комисията да насърчава инициативи, при които университети, инженерни училища и заинтересовани страни от сектора си партнират с цел оценка на недостига на умения, съвместно изготвяне на пътни карти и укрепване на публично-частното сътрудничество в полза на младежите от ЕС; подчертава колко е важно да се разшири най-високото равнище на защита, което се осигурява за малолетните и непълнолетните лица в други офлайн и онлайн среди, така че да обхване и виртуалните светове срещу различни рискове, включително, но не само, случаите на злоупотреби, тормоз, малтретиране и излагане на насилствено, сексистко, расистко и порнографско съдържание; подчертава необходимостта от признаване на специфичните нужди, уязвимости и права на децата във виртуалните светове; подчертава значението на проектирането и внедряването на онлайн услуги и продукти, до които имат достъп най-вече деца, които са безопасни за децата още при проектирането и по подразбиране;

21. отбелязва, че виртуалните светове ще генерират изображения, графики и видеоматериали с висока разделителна способност, за да се осигури на потребителите изживяване с потапяне във виртуалната реалност, което допълнително изисква високоефективна инфраструктура; отбелязва, че по-специално следващото поколение мобилни мрежи, както и ефективните Wi-Fi връзки, като Wi-Fi 6, с ниска латентност и високочестотна лента ще бъдат от ключово значение, както и технологиите като тези за периферни изчисления; припомня доклада на Европейската сметна палата от януари 2022 г., в който общите разходи за внедряване на 5G във всички държави – членки на ЕС, се оценяват между 281 и 391 милиарда евро до 2025 г., включително изграждането на нова 5G инфраструктура и модернизирането на съществуващата инфраструктура;

22. отбелязва със загриженост, че нарастващото използване на виртуални светове би могло също така да изключи определени групи от хора, които не разполагат с основни умения или ресурси, за да участват в тази среда, както и хората, живеещи в селски и отдалечени райони, като най-отдалечените региони; подчертава, че насърчаването на цифровата грамотност и достъпът до качествен и финансово достъпен интернет са предпоставка за обособяването на рамка за виртуалните светове на равнището на ЕС; призовава Комисията да извърши основаваща се на доказателства оценка на начина, по който да се гарантира, че инфраструктурата и устройствата, които са необходими за подпомагане на развитието и функционирането на виртуалните светове, и преходът от Web 3.0 към Web 4.0 ще бъдат осигурени за потребителите, включително за потребителите в отдалечените райони и в домакинствата с по-ниски доходи; подчертава, че наличието на истински единен пазар на далекосъобщения е от ключово значение в това отношение; предупреждава за опасностите от сключване на финансови сделки, включващи криптовалути, и по-специално за риска от измами и мошеничество, който може да се изостри във виртуалните светове; припомня също така, че необратимостта на много трансакции с криптовалути означава и нови канали за паралелната икономика, като жертвите на измами имат малка или никаква възможност за възстановяване на изгубени средства; приветства Регламента на Европейския съюз относно пазарите на криптоактиви (MiCA) ([6]), който има за цел създаване на правна рамка за криптовалутите и цифровите активи;

Устойчивост

23. посочва, че за производството на устройствата, необходими за достъп до виртуални светове, са необходими ресурси като редкоземни елементи и други минерални суровини; в тази връзка приветства представянето на предложението на Комисията за регламент за създаване на рамка за гарантиране на сигурни и устойчиви доставки на суровини от критично значение (COM(2023)0160),

24. отбелязва потенциала на виртуалните светове и на Web 4.0 да осигуряват положителен принос в борбата срещу изменението на климата и за устойчивост на околната среда, например чрез улесняване на дистанционната работа, като по този начин се намалят пътуванията до работното място и свързаните с тях въглеродни емисии; отбелязва, че мрежовите инфраструктури, които позволяват прилагането на цифрови решения и нови бизнес модели, играят решаваща роля;

([6]) ОВ L 150, 9.6.2023 г., стр. 40.

25. счита, че при разработването и внедряването на виртуални светове следва да се вземе предвид въздействието върху околната среда; подчертава значението на повишаването на осведомеността на потребителите относно въздействието върху околната среда и устойчивостта на тези нови технологии, включително създаването на електронни отпадъци; отбелязва, че според Международната агенция по енергетика потреблението на електроенергия от големите центрове за данни понастоящем представлява 1 – 1,5 % от потреблението на електроенергия в световен мащаб; посочва, че потреблението на електроенергия в центровете за данни може да се увеличи в случай на широкомащабно внедряване на виртуални световни технологии; припомня необходимостта да се използва, ускори и стимулира технологичният напредък, за да се намалят потреблението на енергия и отпечатъкът върху околната среда на дейностите, свързани с производството, използването и разработването на виртуални светове, например усъвършенствани техники за рециклиране и възобновяеми енергийни източници;

°
° °

26. възлага на своя председател да предаде настоящата резолюция съответно на Комисията и на Съвета, както и на парламентите и правителствата на държавите членки.