Europos Sąjungos
oficialusis leidinys

LT
C serija

C/2024/5723

2024 10 17

P9_TA(2024)0032

Virtualūs pasauliai: bendrosios rinkos galimybės, rizika ir politinis poveikis

2024 m. sausio 17 d. Europos Parlamento rezoliucija „Virtualūs pasauliai: bendrosios rinkos galimybės, rizika ir politinis poveikis“ (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Europos Parlamentas,

— atsižvelgdamas į ES pagrindinių teisių chartijos 24 straipsnį ir Jungtinių Tautų vaiko teisių konvenciją, išplėtotą bendrojoje pastaboje Nr. 25 dėl su skaitmenine aplinka susijusių vaikų teisių,

— atsižvelgdamas į Darbo tvarkos taisyklių 54 straipsnį,

— atsižvelgdamas į Kultūros ir švietimo komiteto nuomonę,

— atsižvelgdamas į Vidaus rinkos ir vartotojų apsaugos komiteto pranešimą (A9-0397/2023),

A. kadangi pasaulyje vyksta precedento neturinti skaitmeninė transformacija, lemianti esminius pokyčius visose mūsų ekonominio, politinio ir socialinio gyvenimo srityse;

B. kadangi skaitmeninimas suteikia daug galimybių tokiose srityse kaip medicina, kultūra, švietimas, ekonomika, saugumas ir teisėsauga ir gali prisidėti sprendžiant pasaulines problemas skurdo ir nelygybės bei tvarumo srityse, taip pat demokratizuoti procesus ir prieigą prie švietimo ir žinių; kadangi jis taip pat suteikia naujų galimybių paspartinti perėjimo prie tvaresnės ir teisingesnės visuomenės procesą, jei bus nukreiptas tinkama linkme pasitelkiant tinkamą politiką; kadangi sprendžiant skaitmeninės atskirties, su kuria šiuo metu susiduria 46 proc. europiečių, problemą vis dar reikia didelių investicijų;

C. kadangi skaitmeninė transformacija taip pat kelia didelių iššūkių, dėl kurių mums gali tekti peržiūrėti koncepcijas ir normas, kuriomis iki šiol buvo grindžiama mūsų ekonominė ir socialinė pažanga, kartu išlaikant mūsų pagrindinius principus ir vertybes, tokius kaip kultūros politikos kryptys ir teisės aktai dėl autorių teisių; kadangi skaitmeninėje ekonomikoje pastebėta pernelyg didelė rinkos koncentracija; pabrėžia, kad reikia mažinti technologinę priklausomybę nuo ES nepriklausančių šalių pereinant prie europinio požiūrio į virtualiuosius pasaulius, įtraukiant tiek didesnius, tiek mažesnius veiklos vykdytojus įvairiais vertės grandinės lygmenimis;

D. kadangi Europos Sąjungoje suvokimas tiek apie besiformuojančių technologijų potencialą, tiek apie iššūkius, kylančius dėl skaitmeninio sektoriaus gigantų sukauptos galios, paskatino poreikį atkurti vienodas veiklos sąlygas skaitmeninėje rinkoje ir imtis politinių ir teisėkūros veiksmų; kadangi ES institucijos žaliąją ir skaitmeninę pertvarką laiko prioritetine veiksmų ir politikos formavimo sritimi, nustatydamos ES vertybes, teisingumo ir sąžiningos konkurencijos principus bei pagrindines teises atitinkančias taisykles, kartu užtikrindamos strateginį savarankiškumą ir nepriklausomumą;

E. kadangi perėjimas prie ketvirtosios kartos saityno ir virtualiųjų pasaulių kūrimas gali būti reikšminga skaitmeninimo ateities dalis ir vienas iš svarbių galimų bendrosios skaitmeninės rinkos sukūrimo elementų; mano, kad skaitmeninimas, neatsiejamas nuo ketvirtosios kartos saityno, nesukuriant kliūčių turėtų būti darniai integruotas į bendrąją skaitmeninę rinką; pripažįsta, kad nors virtualieji pasauliai gali papildyti realų pasaulį kaip papildoma priemonė, jie neturėtų jo pakeisti ir neturėtų lemti vartotojų atskirties;

F. kadangi virtualieji pasauliai kelia didelį pavojų įvairiose srityse, pvz., psichikos sveikatos, konkurencijos, duomenų apsaugos ir vartotojų apsaugos srityse, taip pat ir pažeidžiamoms grupėms, pvz., nepilnamečiams, pagyvenusiems žmonėms ir neįgaliesiems; kadangi šioje srityje taip pat reikalingi tolesni tyrimai; kadangi virtualieji pasauliai taip pat kelia daugialypių iššūkių, be kita ko, susijusių su naudotojų sukurtu turiniu, intelektinės nuosavybės teisėmis, kibernetinio saugumo priemonėmis ir pagrindinėmis žmogaus teisėmis; kadangi patirtis virtualiuosiuose pasauliuose gali kelti problemų moterims; Europos lyčių lygybės instituto (EIGE) duomenimis, viena iš dešimties moterų nuo 15 metų amžiaus yra patyrusi kokios nors formos kibernetinį smurtą; kadangi JT specialusis pranešėjas smurto prieš moteris klausimais pažymėjo, kad naujos technologijos neišvengiamai lems įvairias naujas kibernetinio smurto prieš moteris apraiškas; mano, kad virtualiuosiuose pasauliuose interneto vartotojų ir prekiautojų disbalansas gali būti dar didesnis; pabrėžia, kad technologijos neturi būti kuriamos siekiant manipuliuoti vartotojų elgesiu; atkreipia dėmesį tai, kad auga produktų, įskaitant finansinius produktus, susijusius su virtualiaisiais pasauliais (pvz., virtualiojo turto, avatarų ir kt. pirkimas), skaičius ir įvairovė; pabrėžia, kad, siekiant sukurti šiam tikslui tinkamą teisės aktų sistemą, reikia atlikti tikslinius tyrimus ir plačiai konsultuotis su įvairių sričių ekspertais – nuo ekonomikos iki psichologijos ir neurologijos specialistų; palankiai vertina pramonės darbą šioje srityje, bet pabrėžia, kad galima nuveikti daugiau;

Bendrieji principai

1. palankiai vertina 2023 m. liepos 11 d. Komisijos komunikatą „ES ketvirtosios kartos saityno ir virtualiųjų pasaulių iniciatyva: gera naujos technologinės pertvarkos pradžia“ (COM(2023)0442); pabrėžia, kad visos strategijos turi būti tvarios ir orientuotos į žmogų, kartu saugant Europos Sąjungos vertybes;

2. atkreipia dėmesį į iššūkius, susijusius su tuo, kad nėra visuotinai pripažintos ar sutartos virtualiųjų pasaulių apibrėžties, o tai taip pat lemia nepakankamą politikos koordinavimą nacionaliniu ir aukštesniu lygmeniu; vertina Komisijos pastangas apibrėžti virtualiuosius pasaulius taip, kad apibrėžtis atitiktų tokias sutartines savybes kaip įtraukiamumas, sinchroniškumas ir patvarumas;

3. pabrėžia, kad reikia aiškiai atskirti esamas skaitmenines priemones ir kitas galimas besiformuojančias technologijas, remiantis tyrimais, svariomis mokslinėmis studijomis ir techniniais ypatumais, kartu nagrinėjant poreikį standartizuoti šį sektorių;

Vidaus rinka ir vartotojų apsauga

4. pastebi, kad nors Europos Komisijos komunikate dar nenurodyta, kad reikia imtis konkrečių teisėkūros veiksmų, vis dėlto svarbu atidžiai įvertinti visus klausimus, susijusius su virtualiųjų pasaulių vystymusi ir veiksmingu jų reglamentavimu galiojančiais teisės aktais; pabrėžia, kad tikra bendroji skaitmeninė rinka gali labai prisidėti prie virtualiųjų pasaulių vystymosi ir sustiprinti ES gebėjimą konkuruoti pasaulyje; mano, kad aiški ir išsami reguliavimo sistema yra gyvybiškai svarbi, ypač kai ši technologija taps brandi, siekiant užtikrinti vienodas sąlygas, kurios leistų išnaudoti visą virtualiųjų pasaulių potencialą ir sudaryti sąlygas jų ekonomikos augimui;

5. palankiai vertina naujausius reglamentavimo pokyčius šioje srityje, pvz., Skaitmeninių paslaugų aktą (Reglamentas (ES) 2022/2065 ([1])), Skaitmeninių rinkų aktą (Reglamentas (ES) 2022/1925 ([2])) ir Duomenų aktą (2022/0047(COD)), kurį netrukus patvirtins Taryba ir Europos Parlamentas; taip pat atkreipia dėmesį į pasiūlymą dėl dirbtinio intelekto akto bei kibernetinio atsparumo akto ir šiuo klausimu vykstančias derybas; mano, kad Komisija turėtų reguliariai tikrinti bendrosios skaitmeninės rinkos teisės aktų sistemos tinkamumą ir nuoseklumą, kad būtų atsižvelgta į naujas galimybes, riziką ar kitus klausimus, kurie gali kilti dėl virtualiųjų pasaulių, ir prireikus teikti pasiūlymus dėl teisėkūros procedūra priimamų aktų; mano, kad tokių patikrų rezultatai turėtų būti skelbiami viešai;

6. palankiai vertina Komisijos įsipareigojimą stebėti virtualiųjų pasaulių vystymąsi; ragina Komisiją kas dvejus metus parengti ataskaitą šia tema ir perduoti ją Parlamentui ir Tarybai; prašo Komisijos atkreipti dėmesį į tai, kad ketvirtosios kartos saityne gali kilti problemos, kurios jau egzistuoja trečiosios kartos saityne, pvz., dezinformacijos sklaida, neteisėto turinio platinimas, skaitmeninės tapatybės vagystės, kibernetiniai nusikaltimai, intelektinės nuosavybės teisių pažeidimai, kibernetinis terorizmas, netinkamas asmens duomenų naudojimas, manipuliacinis elgesys ar priklausomybę sukeliantis skaitmeninių paslaugų dizainas, sukčiavimas, internetinis teroristinis turinys, seksualinė prievarta prieš nepilnamečius ir patyčios kibernetinėje erdvėje, taip pat apsvarstyti atitinkamus galiojančius teisės aktus, pvz., Skaitmeninių paslaugų aktą, ir būsimus teisės aktus, kuriais siekiama spręsti šias problemas;

7. atkreipia dėmesį į didelį virtualiųjų pasaulių ekonomikos potencialą ir didėjantį poreikį investuoti į būtiną infrastruktūrą bei susijusius mokslinius tyrimus, inovacijas ir perkvalifikavimą bei kvalifikacijos kėlimą; pabrėžia, kad bendros tokių investicijų sąnaudos turėtų turėti neutralų poveikį galutinių vartotojų kainoms; pripažįsta, kad, norint pasiekti šiuos tikslus, reikia padidinti turimus išteklius ES lygmeniu; pabrėžia virtualiosios realybės (VR), papildytosios realybės (PR) ir mišriosios realybės (MR) kaip itin svarbių technologijų virtualiųjų pasaulių vystymuisi ir augimui, suteikiančių naudotojams įtraukią ir interaktyvią patirtį, vaidmenį, tačiau taip pat pažymi, kad pramoninis taikymas ir vartotojų naudojimas kelia įvairius iššūkius ir reikalauja skirtingų metodų; taip pat pažymi, kad kai kurių dirbtinio intelekto modelių, pvz., generatyvinio DI, kūrimas gali atlikti labai svarbų vaidmenį kuriant ir praturtinant virtualią aplinką; atsižvelgdamas į tai, ragina Komisiją taip pat atidžiai stebėti spartų šios technologijos vystymąsi ir jos poveikį skaitmeninei ekosistemai;

8. taip pat atkreipia dėmesį į galimą teigiamą poveikį, kurį šie pokyčiai galėtų turėti užimtumui, įskaitant naujų darbo vietų kūrimą tokiose srityse, kaip virtualioji pasaulio architektūra ar turinio kūrimas; pabrėžia, kad reikia investuoti į perkvalifikavimo iniciatyvas, siekiant šviesti esamą ES darbo jėgą, ypatingą dėmesį skiriant nepakankamai atstovaujamoms grupėms šiame sektoriuje; pabrėžia, kad svarbu investuoti į tinkamų įgūdžių ugdymą ir jį skatinti siekiant užtikrinti talentingų ir kvalifikuotų darbuotojų, tinkamų šioms darbo vietoms ES, pasiūlą, taip pat sudaryti patrauklias sąlygas ES talentams išlaikyti, užsienio talentams pritraukti ir verslumui bei inovacijoms ES teritorijoje skatinti;

([1]) 2022 m. spalio 19 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentas (ES) 2022/2065 dėl bendrosios skaitmeninių paslaugų rinkos, kuriuo iš dalies keičiama Direktyva 2000/31/EB (Skaitmeninių paslaugų aktas) (OL L 277, 2022 10 27, p. 1).

([2]) 2022 m. rugsėjo 14 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentas (ES) 2022/1925 dėl atvirų konkurencijai ir sąžiningų skaitmeninio sektoriaus rinkų, kuriuo iš dalies keičiamos direktyvos (ES) 2019/1937 ir (ES) 2020/1828 (Skaitmeninių rinkų aktas) (OL L 265, 2022 10 12, p. 1).

9. atkreipia dėmesį į teigiamą ir neigiamą galimą naujų technologijų ir produktų poveikį vartotojams ir jų sveikatai bei socialiniam ir ekonominiam gyvenimui; atkreipia dėmesį į virtualiųjų pasaulių potencialą pramonės ir profesinėje aplinkoje, visų pirma mokymo ir prototipų kūrimo srityse, kartu pripažindamas platesnį poveikį darbuotojams; pabrėžia, kad reikia užtikrinti darbuotojų teisių paisymą ir aukšto lygio darbuotojų apsaugą;

10. primena, kad nors dauguma virtualiųjų pasaulių vystymo srityje pirmaujančių įmonių yra įsisteigusios už ES ribų, ES egzistuoja gyvybinga ir besivystanti ekosistema; pabrėžia, kad ES turi imtis vadovaujamo vaidmens formuojant virtualiuosius pasaulius kaip ekosistemas, kuriose gerbiamos ir skatinamos ES vertybės, pagrindinės teisės ir aukščiausio lygio vartotojų apsauga; pabrėžia, kad svarbu skatinti sudaryti vienodas sąlygas, kurios padėtų skatinti Europos mažųjų ir vidutinių įmonių plėtrą, inovacijas ir konkurencingų Europos įmonių, taip pat decentralizuotų ir sąveikių ekosistemų atsiradimą;

11. pabrėžia, kad būtina sukurti tinkamą politikos sistemą ir dalyvauti tarptautiniuose dialoguose, visų pirma su panašiai mąstančiomis ES nepriklausančiomis šalimis, siekiant suderinto požiūrio į virtualiuosius pasaulius; pabrėžia, kad svarbu didinti Europos piliečių informuotumą apie atsakingą naudojimą šiose skaitmeninėse srityse;

12. pripažįsta, kad, nesant atviruųjų bendrų standartų, taisyklių ir sąveikiųjų platformų, įvairios įmonės sukūrė daug virtualiųjų pasaulių; pabrėžia, kad šiuo metu šiuos virtualiuosius pasaulius kuria ribotas skaičius įmonių, turinčių jiems plėtoti reikalingų išteklių ir lėšų; mano, kad sąveikumas ir atvirieji standartai galėtų padėti užkirsti kelią kvazimonopoliams arba piktnaudžiavimui dominuojančia padėtimi vartotojų ir Europos įmonių, ypač MVĮ, nenaudai;

13. palankiai vertina Komisijos įsipareigojimą bendradarbiauti su esamomis įvairių suinteresuotųjų subjektų interneto valdymo institucijomis siekiant parengti bendrus valdymo standartus ir taisykles; taip pat ragina Komisiją remti įvairių suinteresuotųjų subjektų, įskaitant vartotojų asociacijų ir kitų pilietinės visuomenės organizacijų, šiuo metu vykdomas standartų rengimo iniciatyvas; rekomenduoja atlikti tyrimą apie sąveikius virtualiuosius pasaulius; atkreipia dėmesį į Europos duomenų erdvių kūrimo potencialą virtualiųjų pasaulių plėtojimui;

14. pabrėžia, jog reikia užtikrinti, kad virtualieji pasauliai būtų atviri, įtraukūs ir prieinami, ir tokiu būdu būtų prisidedama prie didesnio neįgaliųjų dalyvavimo naujoje skaitmeninėje aplinkoje; atkreipia dėmesį į virtualiųjų pasaulių potencialą didinti neįgaliųjų dalyvavimą įvairioje veikloje, pvz., virtualaus turizmo veikloje; įspėja dėl galimų sunkumų, su kuriais neįgalūs naudotojai susidurs bendraudami virtualiuosiuose pasauliuose, jei jų kiltų dėl netinkamų prieinamumo savybių ar modelių, kurie neatitinka jų konkrečių poreikių; ragina Komisiją stebėti, ar Europos prieinamumo aktas ([3]) ir Saityno prieinamumo direktyva ([4]) yra tinkami užtikrinant prieinamumą virtualiuosiuose pasauliuose; taip pat pabrėžia, kad reikia pripažinti konkrečius vaikų poreikius ir teises;

15. mano, kad diskusijos dėl poreikio nustatyti virtualiųjų pasaulių naudotojus turėtų būti prioritetinė sritis virtualiųjų pasaulių kūrime ir kad reikėtų išsamiai apsvarstyti galimą šios skaitmeninės aplinkos konfigūraciją, atsižvelgiant į tai, kad kai kuriais atvejais anonimiškumas gali būti reikalingas; atkreipia dėmesį į tai, kad anonimiškumas skaitmeninėje aplinkoje visada įmanomas naudojant naudotojo vardą (slapyvardį), ir ragina Komisiją įvertinti galimą Europos skaitmeninės tapatybės (e. ID) ir piniginės naudojimą virtualiuosiuose pasauliuose;

16. primena naudotojo asmens duomenų ir privatumo apsaugos svarbą; atkreipia dėmesį į tai, kad Bendrojo duomenų apsaugos reglamento ([5]) nuostatos gali būti nepakankamos visoms duomenų apsaugos problemoms susijusiuose virtualiuosiuose pasauliuose spręsti; ragina, užtikrinant inovacijoms palankią aplinką, ypatingą dėmesį skirti naudotojų sukurto turinio poveikiui duomenų apsaugai, taip pat neskelbtinų duomenų, pvz., biometrinių ir elgsenos duomenų, emocinių reakcijų ir haptinės informacijos, tvarkymui;

17. pabrėžia, kad dalyvavimas virtualiajame pasaulyje yra savanoriškas, ir ragina Komisiją apsvarstyti galimybę įdiegti teisę visam laikui ištrinti duomenis, kad vartotojai galėtų prašyti, kad jų duomenys ir profilis būtų ištrinti iš bet kokių taikomųjų programų, internetinių žaidimų ir virtualios aplinkos;

([3]) 2019 m. balandžio 17 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva (ES) 2019/882 dėl gaminių ir paslaugų prieinamumo reikalavimų (OL L 151, 2019 6 7, p. 70).

([4]) 2016 m. spalio 26 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva (ES) 2016/2102 dėl viešojo sektoriaus institucijų interneto svetainių ir mobiliųjų programų prieinamumo (OL L 327, 2016 12 2, p. 1).

([5]) 2016 m. balandžio 27 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentas (ES) 2016/679 dėl fizinių asmenų apsaugos tvarkant asmens duomenis ir dėl laisvo tokių duomenų judėjimo ir kuriuo panaikinama Direktyva 95/46/EB (Bendrasis duomenų apsaugos reglamentas) (OL L 119, 2016 5 4, p. 1).

18. mano, kad šiose virtualiose aplinkose ypatingą dėmesį reikėtų skirti priklausomybę sukeliančiam dizainui ir manipuliatyviems dizaino sprendimams; įspėja dėl galimų sveikatos problemų, kurių gali kilti virtualiųjų pasaulių naudotojams, pvz., priklausomybė, kibernetinės ligos ar miego režimo sutrikimai; pabrėžia, kad vaikai ir jaunimas yra ypač pažeidžiami šių sveikatos problemų, įskaitant galimą poveikį jų kognityviniam vystymuisi, ir pabrėžia, kad jiems apsaugoti reikalingas pagal jų amžių pritaikytas dizainas ir tėvų kontrolės priemonės; taip pat mano, kad reikia atlikti tyrimus dėl technologijų, kurios lemia tiesioginius ir nuolatinius kūno pakeitimus, poveikio;

19. primena, kad virtualieji pasauliai ir įtraukiantis švietimas gali padėti propaguoti vaikų teises internete, kiek tai susiję su jų švietimu, įgalinimu, įsitraukimu ir žaidimu, ir kad jie gali suteikti unikalios patirties, kuri gali padėti vaikams ugdyti norą mokytis, pvz., per žaidimą; pažymi, kad šis įsitraukimas gali padėti jiems ugdyti bendradarbiavimo, bendravimo, kritinio mąstymo, novatoriškumo ir pasitikėjimo įgūdžius; pabrėžia galimybę spręsti ES įgūdžių trūkumo problemą ir rengti būsimus talentus; pabrėžia, kad būtina rengti švietimo programas, kurios padėtų vaikams ir jaunimui prisitaikyti prie technologinių pokyčių ir laikytis sveiko ir subalansuoto požiūrio, derinant tradicinę socialinę sąveiką su virtualioje aplinkoje praleidžiamu laiku, taip pat suteikiant tėvams reikiamas priemones prižiūrėti ir priimti informacija pagrįstus sprendimus, kai jie leidžia naudotis arba įtraukia savo vaikus į virtualią aplinką;

20. pažymi, kad reikia atlikti tyrimus dėl virtualiosios realybės ir kitų technologijų poveikio kognityviniam ir elgesio vystymuisi; pabrėžia galimą riziką, susijusią su ankstyvu vaikų naudojimusi ekranais ir pernelyg ilgu ekrano laiku, nes tai gali turėti įtakos jų gerovei ir tinkamam kognityviniam, fiziniam, psichologiniam ir socialiniam vystymuisi; primygtinai ragina vykdyti informavimo kampanijas apie atsakingą ekranų naudojimą; pabrėžia, kad pedagogai turi būti tinkamai apmokyti, kad turėtų reikiamų skaitmeninių įgūdžių ir būtų raštingi skaitmeninėje srityje; ragina Komisiją skatinti iniciatyvas, pagal kurias universitetai, inžinerijos mokyklos ir pramonės subjektai galėtų įvertinti įgūdžių trūkumą, bendrai rengti veiksmų gaires ir stiprinti viešojo ir privačiojo sektorių bendradarbiavimą ES jaunimo labui; pabrėžia, kad svarbu išplėsti aukščiausio lygio nepilnamečių apsaugą, taikomą kitose neinternetinėse ir internetinėse aplinkose, kad ji apimtų virtualiuosius pasaulius ir saugotų nuo įvairių pavojų, įskaitant, be kita ko, prievartą, priekabiavimą, patyčias ir smurtinio, seksistinio, rasistinio ar pornografinio turinio poveikį; pabrėžia, kad reikia pripažinti konkrečius vaikų poreikius, pažeidžiamumą ir teises virtualiuose pasauliuose; pabrėžia, kad svarbu kurti ir teikti tokias daugiausia vaikų naudojamas internetines paslaugas ir produktus, kurie būtų saugūs vaikams pagal dizainą ir numatytuosius parametrus;

21. pažymi, kad virtualiuosiuose pasauliuose, siekiant įtraukios patirties naudotojams, pasitelkiami didelės skiriamosios gebos vaizdai, grafiniai ir vaizdo įrašai, o tam reikalinga itin naši infrastruktūra; pažymi, kad šioje srityje ypač didelis vaidmuo teks naujos kartos judriojo ryšio tinklams, taip pat veiksmingam belaidžio interneto ryšiui, pvz., Wi-Fi 6, pasižymintiems dideliu pralaidumu ir maža delsa, taip pat tokioms technologijoms kaip tinklo paribio kompiuterija; primena 2022 m. sausio mėn. Europos Audito Rūmų ataskaitą, kurioje įvertinta, kad iki 2025 m. bendros 5G diegimo visose ES valstybėse narėse išlaidos, įskaitant naujos 5G infrastruktūros kūrimą ir esamos infrastruktūros modernizavimą, sieks nuo 281 iki 391 mlrd. EUR;

22. susirūpinęs pažymi, kad didėjantis virtualiųjų pasaulių naudojimas taip pat gali lemti tam tikrų asmenų grupių, kurios neturi pagrindinių įgūdžių ar išteklių dalyvauti šioje aplinkoje, taip pat kaimo ir atokiose vietovėse, pvz., atokiausiuose regionuose, gyvenančių žmonių atskirtį; pabrėžia, kad skaitmeninio raštingumo ir prieigos prie kokybiško ir įperkamo interneto skatinimas yra būtina bet kokios ES lygmens virtualiųjų pasaulių sistemos sąlyga; ragina Komisiją atlikti įrodymais pagrįstą vertinimą, kaip užtikrinti, kad vartotojams, įskaitant atokiose vietovėse gyvenančius asmenis ir mažesnes pajamas gaunančius namų ūkius, būtų suteikta reikiama infrastruktūra ir prietaisai, reikalingi virtualiųjų pasaulių vystymui ir veikimui bei perėjimui nuo trečiosios kartos saityno prie ketvirtosios kartos saityno; pabrėžia, kad šiomis aplinkybėmis labai svarbi tikra bendroji telekomunikacijų rinka; įspėja dėl finansinių sandorių, susijusių su kriptovaliutomis, pavojų, ypač dėl sukčiavimo ir apgavysčių, kurie virtualiuosiuose pasauliuose gali padidėti; taip pat primena, kad daugelio kriptovaliutų sandorių negrįžtamumas taip pat reiškia naujus lygiagrečios ekonomikos kanalus, o nuo sukčiavimo nukentėję asmenys turi mažai galimybių susigrąžinti prarastas lėšas arba visai jų neturi; palankiai vertina Europos Sąjungos kriptoturto rinkų reglamentą ([6]), kuriuo siekiama nustatyti kriptovaliutas ir skaitmeninį turtą reguliuojančią teisinę sistemą;

Tvarumas

23. atkreipia dėmesį į tai, kad prietaisų, kuriuos naudojant galima patekti į virtualiuosius pasaulius, gamybai reikalingi ištekliai, pvz., retųjų žemių elementai ir kitos mineralinės žaliavos; šiomis aplinkybėmis palankiai vertina Komisijos pasiūlymą dėl reglamento, kuriuo nustatoma saugaus ir tvaraus svarbiausiųjų žaliavų tiekimo užtikrinimo sistema (COM(2023)0160);

24. pažymi, kad virtualieji pasauliai ir ketvirtosios kartos saitynas gali tinkamai prisidėti prie kovos su klimato kaita ir aplinkos tvarumo, pvz., tuo, kad sudaromos nuotolinio darbo galimybės ir atitinkamai mažėja kelionių į darbą bei su jomis susijusių išmetamųjų teršalų; pažymi, kad itin svarbus vaidmuo tenka tinklo infrastruktūrai, kuria sudaromos sąlygos skaitmeniniams sprendimams ir naujiems verslo modeliams;

([6]) OL L 150, 2023 6 9, p. 40.

25. mano, kad kuriant ir diegiant virtualiuosius pasaulius reikėtų atsižvelgti į poveikį aplinkai; pabrėžia, kad svarbu didinti vartotojų informuotumą apie šių naujų technologijų, įskaitant elektronikos atliekas, poveikį aplinkai ir tvarumą; pažymi, kad, Tarptautinės energetikos agentūros duomenimis, elektros energijos suvartojimas dideliuose duomenų centruose šiuo metu sudaro 1–1,5 proc. viso pasaulyje suvartojamos elektros energijos kiekio; pažymi, kad duomenų centrų suvartojamos elektros energijos kiekis gali padidėti, jei plačiu mastu bus diegiamos virtualaus pasaulio technologijos; primena, kad siekiant sumažinti su virtualiųjų pasaulių gamyba, naudojimu ir plėtra susijusios energijos suvartojimą ir aplinkosauginį pėdsaką, reikia naudotis technologiniais laimėjimais, juos spartinti ir skatinti: taikyti pažangius perdirbimo metodus ir atsinaujinančiųjų išteklių energiją;

°
° °

26. paveda Pirmininkei perduoti šią rezoliuciją Komisijai, Tarybai ir valstybių narių parlamentams bei vyriausybėms.