



Strasbūrā, 11.7.2023.
SWD(2023) 250 final

2/2. daļa

KOMISIJAS DIENESTU DARBA DOKUMENTS, *kas pievienots dokumentam*

**KOMISIJAS PAZIŅOJUMS EIROPAS
PARLAMENTAM, PADOMEI, EIROPAS EKONOMIKAS UN SOCIĀLO LIETU
KOMITEJAI UN REĢIONU KOMITEJAI**

**ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. Sākums virzībai uz
nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos**

{COM(2023) 442 final}

1.	IEVADS.....	2
2.	GLOSĀRIJS	3
3.	PILSONU ZIŅOJUMS no EIROPAS KOMISIJAS PILSONU PANEĻDISKUSIJAS PAR VIRTUĀLAJĀM PASAULĒM.....	4
3.1.	Paneļdiskusija	4
3.2.	Ieteikumi	4
3.3.	Turpmākie soļi	5

1. IEVADS

Šis dienestu darba dokuments (*SWD*) ir pievienots paziņojumam “*ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. Sākums virzībai uz nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos*” un sniedz pārskatu par tirgus tendencēm un prognozēm pa atlasītajām industriālajām ekosistēmām.

Pielikumā ir sniegti 23 galīgie ieteikumi, ko pilsoņi izvirzījuši pilsoņu paneļdiskusijā par virtuālajām pasaulēm.

2. GLOSĀRIJS

Termins vai akronīms	Nozīme vai darba definīcija — ierosinātās definīcijas ir paredzētas vienīgi šim dokumentam un tā izpratnei.
Paplašinātā realitāte (PR)	Interaktīva tehnoloģija, kas integrē digitālo informāciju ar lietotāja fizisko vidi reāllaikā. Tas uzlabo lietotāju izpratni par reāliem objektiem un vidi, pārklājot tajos digitālos, sensoros ievaddatus. Ar PR var saskarties, izmantojot dažādas ierīces, tostarp viedtālruņus, planšetdatorus un viedbrilles.
Pilsoņu paneļdiskusija	Novatorisks demokrātisks instruments, kas izvirza iedzīvotāju publiskās politikas veidošanas centrā. Pēc nejaušības principa atlasīti pilsoņi no visām 27 ES dalībvalstīm pulcējas, lai apspriestu galvenos gaidāmos priekšlikumus Eiropas līmenī un sniegtu ieteikumus, ko Eiropas Komisija ņems vērā, nosakot savus politiskos mērķus un konkrētu politiku.
Digitālā identitāte	Tādu datu vākšana, kas unikāli pārstāv personu vai organizāciju digitālajā pasaulē. Digitālo identitāti izmanto autentifikācijas, autorizācijas un verifikācijas nolūkos tiešsaistē. Tas ietver digitālās pēdas, kas atstātas digitālo pakalpojumu izmantošanas laikā.
Metaverss	Sadarbspējīgs virtuālo pasaulu tīkls.
Tīmeklis 4.0	Globālā tīmekļa ceturtnā paaudze, kurā fiziskā un digitālā pasaule nemanāmi saplūst, ļaujot gūt intuitīvāku un iegremdīgāku pieredzi. Progresīva mākslīgā un klātesošā intelekta, lietu interneta, virtuālās pasaules un paplašinātās realitātes iespēju, tīmekļa, reālo objektu un vides izmantošana ir pilnībā integrēta un savstarpēji viens ar otru sazinās, izmantojot sadarbīgākas, decentralizētākas un uz lietotāju vērstas pieejas.
Virtuālās pasaules	Pastāvīga, 3D, reāllaika, iegremdējoša vide, neskaidra robeža starp reālo un virtuālo, socializācijai, darbam, mācībām, darījumu veikšanai, spēlēšanai un radīšanai.

3. PILSONU ZIŅOJUMS no EIROPAS KOMISIJAS PILSONU PANEĻDISKUSIJAS PAR VIRTUĀLAJĀM PASAULĒM

Ņemot vērā konferences par Eiropas nākotni galīgos ieteikumus, Komisija 2022. gada 17. jūnija paziņojumā “Pārvēršot redzējumu konkrētā darbībā” apņēmas dot iespēju apspriesties pilsoņu paneļdiskusijās un sniegt ieteikumus pirms dažu svarīgu priekšlikumu iesniegšanas.

Otro no šīm **jaunajām pilsoņu paneļdiskusijām par virtuālajām pasaulēm** no 2023. gada 24. februāra līdz 23. aprīlim organizēja Komunikācijas tīklu, satura un tehnoloģiju ģenerāldirektorāts un Komunikācijas ģenerāldirektorāts. Paneļdiskusija papildina apspriešanos, ko Eiropas Komisija rīkoja ar dažādām attiecīgajām ieinteresētajām personām saistībā ar Komisijas 2023. gada darba programmā paziņoto iniciatīvu par virtuālajām pasaulēm.

Iedzīvotājiem tika jautāts, kādam redzējumam, principiem un darbībām būtu jāvirza vēlamas un godīgas virtuālo pasaulu attīstība jaunajās virtuālajās pasaulēs, pamatojoties uz ES Deklarāciju par digitālajām tiesībām un principiem¹. ES un tās dalībvalstis ir apņēmušās izmantot digitālās pārveides potenciālu, vienlaikus aizsargājot ES dzīvojošo cilvēku tiesības. Izrietošie ieteikumi ir un būs pamatā paziņojumam “ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. Sākums virzībai uz nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos” un tam pievienotajam dienestu darba dokumentam. Šie ieteikumi tiks ņemti vērā arī turpmākajās iniciatīvās.

3.1. Paneļdiskusija

Paneļdiskusijā **piedalījās** 140 pēc nejausības principa atlasīti iedzīvotāji, kuri atspoguļoja ES daudzveidību vecuma, dzimuma, sociālekonomiskās izcelsmes, izglītības un ģeogrāfijas (valstspiederība un dzīvesvieta pilsētās/laukos) ziņā. Trīs nedēļas nogalēs satiktie iedzīvotāji tika aicināti formulēt pamatprincipu un pasākumu kopumu taisnīgu un vēlamu virtuālo pasaulu attīstībai ES.

Viņiem **palīdzēja** profesionāli moderatori un koordinatori, Eiropas Komisijas eksperti un zināšanu komiteja, arī ārējie eksperti.

3.2. Ieteikumi

Strādājot pie ieteikumu izstrādes, iedzīvotāji izrādīja **lielu apņēmību un iesaisti** un spēja izstrādāt uz nākotni vērstu virtuālo pasaulu versiju, neraugoties uz to, ka šī tēma ir sarežģīta un jauna, jo daudzi mainīgie faktori vēl nav zināmi. Pirmajā paneļdiskusijas sanāksmē viņi piedalījās izstādē, kurā varēja uzzināt vairāk un iepazīt konkrētus virtuālo pasaulu piemērus un izmantošanas gadījumus, savukārt pati tiešsaistes sadaļa notika, izmantojot virtuālo pasaulu platformu.

¹ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/lv/library/declaration-european-digital-rights-and-principles>.

Šīs paneldiskusijas 23 ieteikumos, kas uzskaitīti pielikumā, ir izmantota **plaša sistēmiska pieeja** un virtuālo pasaulu parādīšanās ir aplūkota vispārīgāk. Iedzīvotāju ieteikumos uzsvērts, ka virtuālo pasaulu attīstības pamatā jābūt ES digitālajām tiesībām, tiesību aktiem un vērtībām, tādējādi cenšoties izveidot iekļaujošas, pieejamas, pārredzamas un ilgtspējīgas virtuālās pasaules. Piemēram, viņi iesaka rīkoties, lai nodrošinātu virtuālo pasaulu pieejamību visiem, pieprasa lietotājam draudzīgas datu piekrišanas veidlapas un uzsver videi nekaitīgas enerģijas izmantošanas nozīmi izstrādes procesā. Pilsoņi arī uzsvēra, ka ir nepieciešama cieša sadarbība starp visām attiecīgajām ieinteresētajām personām, tostarp akadēmisko aprindu, uzņēmējdarbības un likumdošanas jomas dalībniekiem. Izstrādājot standartus, kas balstīti uz demokrātiskām vērtībām, pilsoņi pauda skaidru cerību, ka **Eiropa kļūs par spēcīgu globālu spēlētāju** jauno virtuālo pasaulu jomā, tādējādi veicinot globālo normu veidošanu.

Ieteikumos vēlreiz apstiprināta nepieciešamība pēc **uz pierādījumiem balstītas pieejas**, lai vadītu **uz cilvēku orientētu** virtuālo pasaulu attīstību, uzsverot pētniecības nozīmi, lai novērtētu ietekmi uz veselību, un iekļaujošu līdzdalības forumu nozīmi, lai noteiktu kopīgus standartus. Ieteikumos ir arī atzīts, cik svarīga ir **izpratnes veicināšana, izglītība un iedzīvotāju digitālā pratība**.

Iedzīvotāju ieteikumi saista virtuālās pasaules ar nepieciešamību pēc politikas, kas palīdzētu apjaust iespējas un risināt problēmas. Piemēram, **darba tirgū būtu jāņem vērā virtuālo pasaulu īpatnības**, lai pilnībā izmantotu digitālās uzņēmējdarbības iespējas. Virtuālajām pasaulēm vajadzētu būt saderīgām ar plašāku **aprites ekonomikas** mērķi, un ar to saistītajiem pasākumiem būtu jārisina gan rūpniecības, gan iedzīvotāju atbildības jautājumi. Tajā pašā laikā iedzīvotāji veltīja daudz laika arī drošības un drošuma aspektu apspriešanai, tostarp tiesībaizsardzības, privātuma un neaizsargāto grupu aizsardzības aspektiem. Iedzīvotāji vēlas, lai virtuālās pasaules tiktu **pienācīgi uzraudzītas** attiecībā uz antisociālu uzvedību un noziedzību, un lai pašregulācija netiktu atstāta ļoti lielu platformu ziņā.

3.3. Turpmākie soļi

Daži ieteikumi atspoguļo Eiropas Komisijas **neseno un notiekošo darbu** ar dalībvalstīm un ieinteresētajām personām saistībā ar digitālo pārveidi, vēlreiz apstiprinot nepieciešamību šajā jomā rīkoties ES līmenī. Nesenie tiesību akti (piemēram, Datu pārvaldības likums, Digitālo tirgu likums, Digitālo pakalpojumu likums), kā arī ierosinātie tiesību akti (piemēram, Mākslīgā intelekta likums un Datu likums) labi atspoguļo pilsoņu izvirzītās aizsardzības pasākumu un taisnīgu tirgus nosacījumu vajadzības, vienlaikus nodrošinot ilgtspējīgu, uz cilvēku orientētu digitālo pārveidi, kas ir Eiropas Deklarācijas par digitālajām tiesībām un principiem galvenais mērķis. Turklāt 2022. gada septembrī Komisija uzsāka Virtuālās un papildinātās realitātes industriālās koalīcijas izveidi. Tā veicina dialogu ar ieinteresētajām personām, palīdzot informēt politikas veidošanu un apzināt galvenos izaicinājumus un iespējas Eiropas VR/AR nozarē.

Iedzīvotāju ieteikumos ir arī norādīti **punkti, kas būtu turpmāk jāapsver**, piemēram, aicinājums nodrošināt personas datu drošību. Lai gan šajā jomā jau pastāv visaptveroši Eiropas tiesību akti (Vispārīgā datu aizsardzības regula (VDAR)), Komisijas darbā varētu

sīkāk apsvērt virtuālo pasaulu ietekmi uz jauna veida datu, piemēram, biometrisko, izmantošanu.

Iedzīvotāju ieteikumi atklāj arī **dažas jomas, kurās** Komisija, dalībvalstis un citi dalībnieki **varētu nākotnē rīkoties**. Saskaņā ar iedzīvotāju ieteikumiem Komisija **paziņojumā** “ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. Sākums virzībai uz nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos” ierosina vairākus pasākumus, kas atbilst iedzīvotāju bažām.

Ņemot vērā Savienības kompetenci un pieejamos resursus, paziņojumā ierosinātie pasākumi attiecas uz šādiem ieteikumiem: Ieteikums Nr. 4 (“Finansiāls atbalsts virtuālo pasaulu attīstībai”), ieteikums Nr. 5 (“Līdzdalības forumi kopīgai attīstībai, noteikumi un standarti”), ieteikums Nr. 10 (“Skolotāju apmācība par virtuālajām pasaulēm un digitālajiem rīkiem”), ieteikums Nr. 14 (“Virtuālās pasaules — veidosim veselīgu nākotni kopā un atbildīgi!”), ieteikums Nr. 23 (“ES kā spēcīgs spēlētājs/celmlaužiem virtuālo pasaulu jomā”). Daži izvirzītie ieteikumi tiek izstrādāti dažādos darba virzienos, piemēram, 19. ieteikums (ES ir jāizstrādā noteikumi par digitālo identitāti) ar priekšlikumu par digitālo identitāti. Paziņoto pasākumu mērķis ir veicināt kopīgu pieeju ar dalībvalstīm un ieinteresētajām personām, lai turpinātu **veidot izpratni un atbalstītu pieejamu, atvērtu, drošu un ilgtspējīgu virtuālo pasaulu attīstību**; nodrošināt iedzīvotājiem lietotājdraudzīgu informāciju un rīkus virtuālo identitāšu, datu un virtuālo aktīvu pārvaldībai, izmantojot virtuālās pasaules, atbalstīt Eiropas pētniecību un izstrādi, atbalstīt atvērtus standartus un labāk izprast virtuālo pasaulu ietekmi uz veselību un labklājību.

Ekspertu grupas rezultāti palīdzēs Komisijai veikt visaptverošu darbu un var **kalpot arī kā ceļvedis, lai palīdzētu dalībvalstīm izstrādāt politikas pasākumus saistībā ar virtuālajām pasaulēm**. Attiecībā uz Eiropas Komisijas politikas veidošanu ieteikumi papildina Komisijas veiktās sabiedriskās apspriešanas rezultātus un ir atskaites punkts Komisijas vispārējai pieejai un turpmākai rīcībai. Pilsoņu veiktais darbs ir vērtīgs **iedvesmas avots** un būtisks ieguldījums turpmākajiem gadiem, un tas tiks **izmantots darbā un politikas priekšlikumos** saistībā ar jaunajām virtuālajām pasaulēm. Turklāt ieteikumi ir vērtīgs pamats daudzu jauno virtuālo pasaulu attīstībā iesaistīto ieinteresēto personu rīcībai. Iedzīvotāji tiks informēti par svarīgākajiem notikumiem virtuālo pasaulu jomā, piemēram, par iniciatīvas pieņemšanu un jaunām iniciatīvām, kas izriet no viņu darba ekspertu grupā.

Pielikumi

Rezultāti: Pilsoņu vērtības un visaptveroši ieteikumi

Astoņas pilsoņu vērtības un principi vēlamām un taisnīgām Eiropas virtuālajām pasaulēm

VESELĪBAS AIZSARDZĪBA Cilvēku fiziskā un garīgā veselība kā būtisks pīlārs virtuālo pasauļu izstrādē un izmantošanā.
ILGTSPĒJA Virtuālo pasauļu izveide un izmantošana ir videi draudzīga.
PĀRREDZAMĪBA 1) Pārredzami noteikumi aizsargā cilvēkus, viņu persondatus, psiholoģisko un fizisko veselību. 2) Datu izmantošana (ko veic trešās personas) ir pārredzama.
DROŠUMS UN DROŠĪBA Eiropas pilsoņi ir jāaizsargā, kā arī ir jāgādā par datu drošību un jānovērš manipulācijas un zādzības.
IZGLĪTĪBA UN PRATĪBA Virtuālo pasauļu attīstības centrā ir izglītība, izpratnes veidošana un prasmes, kas ļauj izmantot virtuālās pasaules.
IEKĻAUSĀNA Vienlīdzīga piekļūstamība tiek nodrošināta visiem pilsoņiem neatkarīgi no vecuma, ienākumiem, prasmēm, tehnoloģiskās pieejamības, valsts utt.
IZVĒLES BRĪVĪBA Virtuālo pasauļu izmantošana ir personu brīva izvēle, kas nekaitē tiem, kuri tajās nepiedalās.
CILVĒKCENTRĒTA PIEEJA Virtuālo pasauļu tehnoloģiskā attīstība un regulējums kalpo lietotāju vajadzībām, tiesībām un vēlmēm un respektē tās.



Zemāk ir apkopoti rezultāti, kas iegūti vērtību uzdevumā, pilsoņu paneļdiskusijas 3. sesijā, kas notika piektdien, 21. aprīlī. Šajā uzdevumā pilsoņi tika aicināti piešķirt divas no astoņām pilsoņu vērtībām un principiem (skatīt iepriekš) katrai no 12 tēmām, kas tika izmantotas galīgo ieteikumu izstrādei. Šis uzdevums tika veidots tā, lai dalībnieki varētu sasaistīt savu iepriekš veikto darbu, kas attiecās uz vērtībām un principiem, ar diskusijām par ieteikumiem. Tas nav oficiāls paneļdiskusijas darba rezultāts, bet drīzāk solis dalībnieku domāšanas procesā, kura mērķis bija mudināt dalībniekus “savienot punktus” starp trim uzdevuma līmeņiem, pie kuriem viņi strādāja: vērtības, principi un darbības.

Nr.	Joma	Saistītā vērtība
1	Virtuālās pasaules darba un darbvietu tirgū	Izglītība un pratība, Veselība, Ilgtspēja
2	Atbalsts virtuālo pasauļu inovācijai un attīstībai	Izglītība un pratība, Ilgtspēja, Pārredzamība
3	Publiska un privāta: virtuālo pasauļu reitings un reģistrācija	Drošums un drošība, Cilvēkcentrēta pieeja, Veselība
4	Dati virtuālajās pasaulēs: izmantošana un aizsardzība	Drošums un drošība, Cilvēkcentrēta pieeja, Izglītība un pratība
5	Virtuālo pasauļu centrālā aģentūra un policija	Drošums un drošība, Cilvēkcentrēta pieeja, Izglītība un pratība
6	Mācības un izglītība virtuālajās pasaulēs	Ilgtspēja, Veselība, Izglītība un pratība
7	Vidiskā un klimatiskā ilgtspēja	Pārredzamība, Iekļaušana, Izglītība un pratība
8	Virtuālo pasauļu ietekmes uz veselību un pētniecības programma	Iekļaušana, Izglītība un pratība, Ilgtspēja
9	Informācijas kopīgošana un izpratne	Cilvēkcentrēta pieeja, Ilgtspēja, Drošums un drošība
10	Digitālā identitāte virtuālajās pasaulēs	Drošums un drošība, Cilvēkcentrēta pieeja, Izvēles brīvība
11	Savienojamība un piekļuve virtuālajām pasaulēm	Veselība, Izvēles brīvība, Ilgtspēja
12	Starptautiskā sadarbība un standarti	Cilvēkcentrēta pieeja, Drošums un drošība, Veselība



Galīgie ieteikumi

Joma: Virtuālās pasaules darba un darbvietu tirgū

Ieteikums Nr. 1

Darba tirgi Eiropas virtuālajās pasaulēs

Priekšmets

Izmantojot dalībvalstu spēkā esošos darba tirgus tiesību aktus kā atspēriena punktu, mēs iesakām novērtēt un vajadzības gadījumā pielāgot un saskaņot tiesību aktus par Eiropas virtuālajām pasaulēm.

Darītājs

Šis ieteikums ir adresēts tiem, kuri vēlas piekļūt Eiropas virtuālajam darba tirgum.

Rīcība

Šie tiesību akti, piemēram, attiecas uz darba un privātās dzīves līdzsvaru, pilsoņu tiesībām uz pārtraukumiem un tiesībām būt bezsaistē, palīdzību darba zaudēšanas gadījumā virtuālo pasauļu dēļ, pilsoņu iekļaušanu (t. i., personu ar invaliditāti un to personu iekļaušanu, kurām trūkst digitālo prasmju).

Šiem tiesību aktiem būtu jāierobežo piekļuve ES tirgum tām valstīm, kuras neievēro ES darba tiesības. Tas nozīmētu, ka šīs valstis nevarētu sniegt metaversa pakalpojumus (t. i., ekspluatāciju un uzraudzību) Eiropas vienotajā tirgū, tādējādi aizsargājot Eiropas darba ņēmējus un saglabājot vienoto tirgu.

Pamatojums

Jums vajadzētu atbalstīt šo ieteikumu, jo tas aizsargās Eiropas darba tirgu. Tā mērķis ir aizstāvēt noteiktas Eiropas vērtības un principus attiecībā uz darba tiesībām un aizsardzību. Tas arī nodrošinās, ka Eiropas augstie darba standarti tiek ievēroti un nodoti tālāk pasaulē.

Ieteikums Nr. 2

Saskaņotas apmācības izveide darbam virtuālajās pasaulēs

Priekšmets

Lai nodrošinātu visu eiropiešu vienlīdzību un iekļaušanu, mēs iesakām nodrošināt Eiropas finansētu un visā Eiropas Savienībā saskaņotu virtuālo pasauļu apmācību un prasmju pilnveidi.

Darītājs

Šā ieteikuma mērķis ir aizsargāt Eiropas darba ņēmējus.



Rīcība

Mēs ierosinām saskaņot apmācību visās Eiropas dalībvalstīs. Ņemot vērā valstu kontekstu, apmācībai būtu jācenšas ietvert vienādu saturu, un tai būtu jānotiek saskaņā ar vienādu struktūru visās Eiropas valstīs. Būtu jānodrošina kvalifikācijas sertificēšana un savstarpēja atzišana.

Pamatojums

Jums vajadzētu atbalstīt šo ieteikumu, jo tas garantēs, ka darba ņēmēji pieņems virtuālās pasaules. Mēs vēlamies aizsargāt Eiropas darba tirgu un saglabāt darbvietas Eiropā. Personām, kuru darbvietas virtuālo pasaulu dēļ izzūd, ir jāsaņem pietiekama apmācība, atbalsts un pārkvalifikācija, lai pielāgotos jaunajai realitātei.

Joma: Atbalsts virtuālo pasaulu inovācijai un attīstībai

Ieteikums Nr. 3

Esošo ES pamatnostādņu attiecībā uz virtuālajām pasaulēm regulāra pārskatīšana

Priekšmets

Iesakām periodiski pārskatīt un atjaunināt spēkā esošās ES pamatnostādnes par ētikas un tehnoloģiju standartiem, kā arī to pielāgošanu un piemērošanu virtuālajām pasaulēm.

Darītājs

Par pārskatīšanas procesu ir atbildīga Eiropas Komisija, precīzāk, CNECT ĢD. Šajā procesā jāņem vērā ekspertu viedoklis. Visbeidzot, rezultāti apstiprināšanai tiek iesniegti Eiropas Parlamentam.

Rīcība

Pirmais solis: CNECT ĢD kompetences noteikšana.

Otrais solis: CNECT ĢD nosaka, kuras konkrētās pamatnostādnes ir būtiskas un svarīgas šim procesam.

Trešais solis: šo pamatnostādņu pārskatīšana, ņemot vērā ekspertu viedokli.

Ceturtais solis: priekšlikumu sagatavošana šo pamatnostādņu korekcijām.

Piektais solis: priekšlikumu iesniegšana Eiropas Parlamentam apstiprināšanai.

Viss process tiek regulāri atkārtots ne retāk kā reizi divos gados.

Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.



Ieteikums Nr. 4

Finansiāls atbalsts virtuālo pasaulu attīstībai

Priekšmets

Iesakām nodrošināt Eiropas līdzfinansējumu, lai attīstītu ilgtspējīgu un uz lietotāju orientētu virtuālo pasaulu izveidi un paplašināšanu.

Darītājs

Eiropas Komisija ar Eiropas Parlamenta apstiprinājumu.

Rīcība

Pirmais solis: atbalsta kritēriju noteikšana.

Otrais solis: finansējuma nodrošināšana.

Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.

Joma: Publiska un privāta: virtuālo pasaulu reitings un reģistrācija

Ieteikums Nr. 5

Līdzdalības forumi kopīgām izstrādātnēm, noteikumiem un standartiem

Priekšmets

Mēs iesakām uzņēmumiem, pētniekiem un ES cieši sadarboties, lai izstrādātu un regulētu virtuālās pasaules atbilstoši ES vērtībām.

Darītājs

Eiropas Komisijai būtu jāuzņemas vadošā loma šajā procesā.

Rīcība

Dažādām ekspertu grupām (pētniekiem, ieinteresētajām personām, likumdevējiem, ierēdņiem, kā arī lietotājiem) būtu jāapspriežas par tādām tēmām kā izglītība, garīgā veselība utt. Šai sadarbībai būtu jābūt institucionalizētai, t. i., būtu jānodrošina regulāras un pienācīgi sagatavotas sanāksmes ar iepriekšēju ieguldījumu, kā arī viedokļu apmaiņa tiešsaistē par šīm tēmām. Šī sadarbība varētu ietvert arī ES finansējumu jaunuzņēmumiem un citiem uzņēmumiem, lai tie izstrādātu virtuālās pasaules atbilstoši ES vērtībām, piemēram, (datu) drošībai un aizsardzībai, veselībai, humānismam, pārredzamībai, vienlīdzīgai piekļuvei un brīvībai.



Pamatojums

Vienoti tiesību akti garantē taisnīgas un drošas iespējas visiem ES pilsoņiem izmantot virtuālās pasaules un piedalīties tajās.

Ieteikums Nr. 6

Virtuālo pasauļu uzņēmumu un lietotāju sertifikācija

Priekšmets

Mēs iesakām izveidot ES iestādi vai struktūru, kas, pamatojoties uz ES vērtībām, izsniegtu un pārbaudītu virtuālo pasauļu un personu sertifikātus un kas regulāri veiktu sertificēto virtuālo pasauļu un lietotāju revīziju.

Darītājs

Šī iestāde būtu jāizveido ES, un tajā būtu jāiesaista uzņēmumi un privātais sektors.

Rīcība

Sertifikātu pamatā būtu kopīgi standarti, kas būtu jānosaka. Sertifikāti varētu būt atšķirīgi atkarībā no virtuālās pasaules izmantošanas līmeņa. Piemēram, spēlēm piemērojami standarti atšķirtos no standartiem, kas piemērojami internetbankām, un tādējādi atšķirtos arī sertifikāti. Tāpat sertifikāti varētu apstiprināt pieklūstamību, piemēram, neredzīgām personām. Šādu standartu izstrādē būtu jāiesaista eksperti, kā arī jānosaka termiņš, kurā sertifikāti būtu jāpārskata.

Pamatojums

Neatkarīga iestāde garantētu, ka ES vērtības tiktu ievērotas pilsoņu izmantotajās virtuālajās pasaulēs.

Joma: Dati virtuālajās pasaulēs: izmantošana un aizsardzība

Ieteikums Nr. 7

Lietotājam draudzīgs "gaitenis" vai "vārti" metaversā, lai piekristu izvēlētajai datu izmantošanai

Priekšmets

Iesakām izveidot standartizētu un lietotājam draudzīgu mehānismu, kas nodrošina datu pārredzamību (kas vāc datus, kam tie tiek izmantoti, kā tie tiek glabāti un ar ko tie tiek kopīgoti) un ar kura palīdzību tiek skaidri dota atļauja to izmantošanai.

Darītājs

Publiska iestāde vai ES līmenī publiski finansēta iestāde, kas, iespējams, jau pastāv: iespējams, Eiropas Parlamentam piesaistīta struktūra, jo priekšroka varētu tikt dota tiešai pārstāvības formai.



Rīcība

Būtu jāprecizē, kādi dati tiek vākti no lietotājiem virtuālajās platformās un kā šie dati tiks kopīgoti un izmantoti. Piemēram, ar krāsu kodētas “durvis” 3D virtuālajā pasaulē skaidri norādītu uz datu izmantošanu pirms ieešanas platformā (sarkanas durvis norādītu, ka var tikt kopīgoti sensitīvi dati lielā apjomā). Ja iespējams, cilvēkiem vajadzētu būt iespējai izvēlēties, kā viņu dati tiks izmantoti. Šādam mehānismam būtu jābūt obligātam un standartizētam uzņēmumiem: lai to panāktu, ir vajadzīgi jauni noteikumi un ES izveidots mehānisma modelis, kas uzņēmumiem būs jāizmanto.

Pamatojums

Mēs nevaram pilnībā novērst datu izmantošanu: tas būtiski ietekmētu uzņēmumu konkurētspēju. Tajā pašā laikā mēs nevaram pilnībā atteikties sniegt jebkādu informāciju, jo visas darbības metaversā var tikt zināmā veidā apstrādātas. Taču ir nepieciešama piekrišana. Mums ir nepieciešama skaidrība par to, kas tiek izmantots un kā tas tiek izmantots, lai mēs varētu aktīvi piekrist šādai izmantošanai.

Problēma: ko darīt ar vēsturiskiem datiem, kas uzņēmumiem tika nodoti labprātīgi un ir nepieciešami inovācijām un tirgvedībai?

Joma: Virtuālo pasaulu centrālā aģentūra un policija

Ieteikums Nr. 8

Policija, kas rīkojas un aizsargā virtuālajās pasaulēs

Priekšmets

Mēs iesakām izveidot starptautisku policijas iestādi ar specializētiem un apmācītiem aģentiem: tai jābūt iestādei, kas sadarbojas ar citām iestādēm, piemēram, Eiropu un valstu iestādēm.

Rīcība

Būtu jānošķir trīs rīcības jomas: “klasiskie” noziegumi, kas vērojami reālajā pasaulē, nevēlama uzvedība, kas ir pastiprinājusies virtuālajās pasaulēs (nāids, iebiedēšana utt.), un aizsardzība pret sevi pašu. Attiecībā uz otro kategoriju mums vispirms būtu jāveicina tas, lai persona, kas rīkojas nepareizi, mācītos no savām kļūdām. Ja nepareiza rīcība turpinās, mums ir jārīkojas ātri un secīgi. Noteiktā brīdī tai būtu jāklūst sodāmai (sākot ar piekļuves pārtraukšanu uz laiku un beidzot ar pilnīgu izraidīšanu). Aizsardzības nolūkos, kad policija novēro kādu personu ar sev pašai bīstamu uzvedību (piemēram, atkarību), policijai būtu jākonsultē šī persona. Veicot šo kontroli, policija risinās problēmas un novērsīs to rašanos. Tāpat vēlamies atgādināt par mūsu pirmo mērķi, kas ir noziegumu novēršana ar izglītošanas palīdzību (piemēram, lai iemācītos droši lietot šos rīkus).

Pamatojums

Pilnvarām nevajadzētu būt vienas organizācijas rokās. To nevar veikt privāta organizācija – mums ir nepieciešamas valsts iestādes, kas darbotos kā policija. Sadarbības aspekts ir izšķirošs pārredzamībā, savstarpējā kontrolē un valstu organizāciju darbības respektēšanā (katrā valstī ir sava policija). Starptautiskais aspekts ir nepieciešams arī tāpēc, ka tiešsaistes rīkiem, piemēram, virtuālajām pasaulēm, nav robežu, tāpēc mums ir jāsadarbojas.



Ieteikums Nr. 9

Mākslīgais intelekts kā atbalsts policijai virtuālajās pasaulēs

Priekšmets

Mēs iesakām izmantot mākslīgo intelektu (MI) metaversā, lai atbalstītu policiju noziegumu novēršanā, apkarošanā un virtuālajās pasaulēs notiekošā kontrolē.

Darītājs

Mākslīgā intelekta ētikas principu definēšana un īstenošana būtu jānosaka neatkarīgai Eiropas valsts iestādei, piemēram, konstitucionālajai tiesai.

Rīcība

Ētiskajiem principiem, kas definē šo MI, vajadzētu būt līdzīgiem demokrātijas konstitūcijai. Šī konstitūcija ievēros demokrātiski definētus ētikas principus (lai novērstu jebkādu "lielā brāļa" radīšanas risku, mums jānovērš iespēja, ka MI ietekmē uzvedību). Šiem principiem jābūt ilglaicīgiem, un tie nedrīkst būt kādas pie varas esošas partijas vai personas tiešā ietekmē.

Pamatojums

Ir svarīgi, lai mākslīgais intelekts palīdzētu policijai, nevis to aizstātu. Tāpat kā attiecībā uz citu mūsu ieteikumu, arī šajā gadījumā ir svarīgi, lai šis MI tiktu publiski finansēts, piederētu valstij un tiktu pārvaldīts. Par to nevar būt atbildīgs neviens privāts uzņēmums. Ja mēs vēlamies to izstrādāt un ja mums ir nepieciešamas zināšanas no privātiem uzņēmumiem, mēs varam slēgt ar tiem līgumus. Tie strādās, stingri balstoties uz iepriekš noteiktiem ētikas principiem. Mākslīgais intelekts ir noderīgs, lai palīdzētu policijai ātri rīkoties, un tas ir tikai viens no dažādiem instrumentiem.

Joma: Mācības un izglītība virtuālajās pasaulēs

Ieteikums Nr. 10

Skolotāju apmācība par virtuālajām pasaulēm un digitālajiem rīkiem

Priekšmets

Mēs iesakām ES skolotājiem saņemt apmācību par 1) digitālo rīku praktisku izmantošanu, 2) riskiem, drošību un ētiku virtuālajās pasaulēs un 3) jaunām mācību iespējām, izmantojot virtuālās pasaules.

Darītājs

ES mērķauditorija nolūkā uzlabot skolēnu izglītību ir dalībvalstis un skolas.



Rīcība

ES būtu jāizdod stingras pamatnostādnes, aicinot dalībvalstis iekļaut "Virtuālo pasaulu un digitālo rīku" kursus valsts skolotāju apmācībā. Skolotājiem būtu jānodrošina arī obligāti "prasmju pilnveides" kursi, kas ļautu iegūt ES sertifikātu (pēc valodu sertifikāta parauga). Šīm obligātajām apmācībām būtu jābūt pielāgotām visām vecuma grupām, un tajās būtu jāietver šādi temati: ētika, drošība tiešsaistē, digitālo rīku apgūšana un virtuālo pasaulu mācību iespējas. ES būtu jānodrošina šīs mācību programmas dalībvalstīm. Šie rīki un mācību iespējas ir papildinājums skolu mācību programmām, nevis citu mācību priekšmetu aizstāšana.

Pamatojums

Skolotāju apmācība nozīmē, ka viņi spēj apmācīt savus skolēnus un veicināt jauniešu izpratni jau no paša sākuma. Tas arī palīdz mazināt digitālo plaisu starp skolotājiem un skolēniem. Mēs uzskatām, ka apmācība par drošu uzvedību tiešsaistē un drošu virtuālo pasaulu lietošanu ir jāīsteno jau sākumskolā. Tāpēc ES ir jāmudina dalībvalstis iekļaut šādu skolotāju apmācību un jāpiedāvā stimulu, izmantojot ES sertifikāciju. ES būtu jānodrošina apmācības programma, lai izveidotu standartizētu sistēmu.

Ieteikums Nr. 11

Bezmaksas piekļuve informācijai par digitālajiem rīkiem un virtuālajām pasaulēm visiem ES iedzīvotājiem

Priekšmets

Mēs iesakām ES garantēt visiem pilsoņiem brīvu un vieglu piekļuvi attiecīgajai informācijai par digitālajiem rīkiem un virtuālajām pasaulēm.

Darītājs

ES visiem pilsoņiem.

Rīcība

Mēs iesakām ieviest komunikācijas sistēmu ar tradicionālo plašsaziņas līdzekļu starpniecību (TV reklāmas, reklāmu stendi) un izveidot tai paredzētu platformu. Šajā "Eiropas virtuālo pasaulu platformā" būtu jācentralizē un jāstandartizē attiecīgā informācija par digitālajiem rīkiem un virtuālajām pasaulēm. Šiem informācijas avotiem būtu jāpalielina izpratne par virtuālo pasaulu riskiem un jāuzsver šo jauno tehnoloģiju priekšrocības.

Pamatojums

Ir svarīgi, lai ES strādātu pie tā, lai visā ES standartizētu zināšanas un piekļuvi virtuālajām pasaulēm un digitālajiem rīkiem. Daudzi pilsoņi, izmantojot šīs platformas, joprojām ir neaizsargāti un pakļauti ļaunprātīgiem cilvēkiem.



Joma: Vidiskā un klimatiskā ilgtspēja

Ieteikums Nr. 12

Pretī aprītīgām virtuālajām pasaulēm: pilsoņu un nozaru tiesības un atbildība

Priekšmets

Mēs iesakām izstrādāt izpratnes veicināšanas pasākumus par ietekmi uz vidi un nodrošināt, ka virtuālo pasauļu iekārtas ir daļa no aprites ekonomikas. Virtuālo pasauļu likumdošanā jāparedz pienākums rūpniecības dalībniekiem ražot reciklējamus/remontējamas iekārtas un ierobežot problēmas, kas saistītas ar novecošanos.

Darītājs

- Eiropas Komisija (lai noteiktu sistēmu).
- Dalībvalstis/reģioni (lai īstenotu izpratnes veicināšanas pasākumus).
- Eiropas pilsoņi (visu vecumu, jo viņi ir šo pasākumu mērķauditorija).
- Uzņēmumi, kas ražo virtuālās pasaules iekārtas (lai integrētu aprites principus savā uzņēmējdarbības modelī).

Rīcība

Konkrētāk, šie izpratnes veicināšanas pasākumi jāskolā. Eiropas Komisijai būtu jānodrošina sistēma, lai nodrošinātu piekļuvi šai informācijai par virtuālajām pasaulēm un padarītu to pieejamāku, tāpēc dalībvalstīm un reģioniem būtu jāīsteno šīs izglītības programmas.

Tā varētu būt, piemēram, mācību centru izveide, kas nodrošinātu kursus un izsniegtu sertifikātus (pēc "eksāmena", līdzīgi autovadītāja apliecībai), kas skolēniem būtu jānokārto, lai pierādītu, ka viņi ir informēti par virtuālo pasauļu ietekmi uz vidi. Cilvēki būtu jāapmāca, un tiem, kas vēlas iegūt plašāku informāciju, būtu jānodrošina iespēja to apgūt. Tāpēc ir jānodrošina, lai informācija būtu viegli pieejama.

Izpratnes veicināšanas kampaņas vienmēr būs noderīgas, taču tām ir jāparedz saistoši instrumenti, piemēram, noteikumi. Nozares ieinteresētajām personām ir jānodrošina laiks, lai sagatavotos konkrētam pārejas periodam. Izpratnes veicināšanai būtu jābūt vērstai uz patērētājiem, savukārt saistošiem tiesību aktiem būtu jābūt vērstiem uz nozari.

Pamatojums

Eiropas Komisijai būtu jāizstrādā izpratnes veicināšanas pasākumi par metaversa iekārtu reciklēšanu, kā arī par visu metaversa aprites ciklu. Ir svarīgi sākt ļoti laicīgi: no jaunākā vecuma (jo īpaši skolā), taču arī vecāka gadagājuma cilvēkiem. Šai informācijai jābūt personalizētai un pielāgotai mērķauditorijai.

Šiem pasākumiem būtu jāparedz saskaņoti tiesību akti, lai panāktu, ka nozares ieinteresētās personas ražo reciklējamus/remontējamus produktus un ierobežo savu ražoto produktu novecošanos.



Ieteikums Nr. 13

Zaļās virtuālās pasaules ar atjaunīgu un pārredzamu enerģiju

Priekšmets

Mēs iesakām izveidot sodu un atlīdzības sistēmu, kas būtu piemērojama uzņēmumiem, kuri darbojas virtuālajās pasaulēs, lai internalizētu to iekārtu vides izmaksas.

Darītājs

- Eiropas Komisija – lai izstrādātu atbilstošu tiesisko regulējumu.
- Dalībvalstis, kas nodrošina finansiālus stimulus – lai mudinātu uzņēmumus savos uzņēmējdarbības modeļos ieviest ilgtspējīgākus risinājumus.
- Uzņēmumiem, kas ES vienotajā tirgū izmanto datu centrus un glabā ar virtuālajām pasaulēm saistītus datus, būtu jāievēro tiesību akti. Tie būtu pirmais ieteikuma adresāts.

Rīcība

Eiropas Komisijai būtu jāpieprasa, lai uzņēmumi, kas izmanto datu centrus un ar virtuālo pasauli saistītas iekārtas, kompensētu to patērēto enerģiju. Tā varētu būt līdzīga sistēma kā oglekļa tirgū, liekot šiem uzņēmumiem maksāt par radīto piesārņojumu. Šim risinājumam varētu sekot finansiāli stimuli, lai mudinātu uzņēmumus būt ilgtspējīgākiem un energoefektīvākiem. Lai nodrošinātu risinājuma efektīvu īstenošanu, būtu jāizstrādā uzraudzības sistēma.

Būtu jāpanāk arī lielāka pārredzamība: patērētājiem jābūt iespējai tikt informētiem par to, kādu ietekmi uz vidi atstāj virtuālo pasaulu izmantošana, un jāspēj izdarīt apzinātu izvēli. To var panākt, izmantojot reitinga sistēmu, kas uzņēmumiem būtu jāpievieno pārdojamajiem produktiem, lai novērtētu to ilgtspējas līmeni, kā arī izsekojamības sistēmu.

Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.

Joma: Virtuālo pasaulu ietekmes uz veselību un pētniecības programma

Ieteikums Nr. 14

Virtuālās pasaules – veidosim veselu nākotni kopā atbildīgi!

Priekšmets

Mēs iesakām Eiropas Savienībai izveidot plašu pētniecības programmu par virtuālo pasaulu ietekmi uz mūsu veselību.

Darītājs

Katrai dalībvalstij sadarbībā ar Eiropas Savienības struktūru būtu jāizveido ekspertu komiteja valsts līmenī. Eiropas Savienības iestādēm un dalībvalstīm būtu jāpiedalās šo pētniecības programmu finansēšanā.

Neatkarīgi eksperti no dažādām zināšanu jomām (psiholoģijas, neiroloģijas, kognitīvo zinātņu, socioloģijas u. c.) varētu strādāt ciešā sadarbībā ar ekspertiem, kas jau strādā šajā jomā Eiropas Savienības iestādēs, kā arī ar



galvenajām privātā sektora ieinteresētajām personām. Tas varētu notikt ar specializētas Eiropas asociācijas starpniecību, kas regulāri rīkotu sanāksmes.

Rīcība

Šai pētniecības programmai būtu jāattīstās līdz ar virtuālo pasaulu attīstību. Rūpniecības dalībniekiem, kas šīs tehnoloģijas ievieš tirgū, būtu pienākums sadarboties ar to. Rūpniecības dalībniekiem varētu būt arī savas pētniecības programmas, kuras uzraudzītu un izvērtētu Eiropas Savienība. Piekļuvei rezultātiem būtu jābūt publiski pieejamai un pārredzamai.

Pamatojums

Lūdzam atbalstīt šo ieteikumu. Mums nav jāatkārto pagātnes kļūdas, un mums ir vajadzīgi pētījumi, lai izprastu virtuālo pasaulu ietekmi uz mūsu veselību.

Ieteikums Nr. 15

Veselīgu, iekļaujošu, pārredzamu un ilgtspējīgu virtuālo pasaulu rādītāji

Priekšmets

Mēs iesakām ieviest rādītājus, ar kuriem var novērtēt virtuālo pasaulu izmantošanas ietekmi uz sociālo, vides, garīgo un fizisko veselību.

Darītājs

Dažādu jomu eksperti izmantotu pētniecības programmu rezultātus, lai izstrādātu rādītājus. Ekspertu padome, pamatojoties uz šiem rādītājiem, izstrādātu ieteikumus, kas atbilstu Eiropas standartiem profesionālai un individuālai lietošanai, lai palīdzētu Eiropas Savienības iestādēm tos pārvērst politikā.

Eiropas Savienības iestādes varētu izmantot šos rādītājus, lai izstrādātu politikas direktīvas dalībvalstīm, kas ļautu valsts līmenī ieviest profesionālās un individuālās lietošanas noteikumus. Šī politika varētu ņemt piemēru no tā, kas jau ir paveikts citās politikas jomās (piemēram, brīdinājumi par tabakas, alkohola un narkotiku lietošanu).

Galvenajām nozares ieinteresētajām pusēm (piemēram, uzņēmumiem) būtu jāievēro šie Eiropas standarti.

Rīcība

Šie rādītāji laika gaitā būtu jāpilnveido, veicot pētījumus un nodrošinot pārredzamu informācijas izplatīšanu un brīvu piekļuvei tai. Šie rādītāji varētu palīdzēt ieviest sertifikācijas standartus, kas uzņēmumiem jāievēro, sniedzot pakalpojumus (īpašu uzmanību pievēršot veselībai). Tas attiecas uz uzņēmumiem, kas nodrošina metaversa rīkus, un visiem citiem uzņēmumiem, lai gādātu, ka to darbinieki gūst labumu no drošas un profesionālas virtuālo pasaulu izmantošanas.

Pamatojums

Lūdzam atbalstīt šo ieteikumu, jo pratība un informētība varētu mūs pasargāt no iespējamiem draudiem, ko rada virtuālo pasaulu paplašināšanās.



Joma: Informācijas kopīgošana un izpratne

Ieteikums Nr. 16

Virtuālās pasaules darbojas, lai veicinātu izglītību un informētību – “Tu, es un metaverss”

Priekšmets

Mēs iesakām izstrādāt pamatnostādnes par to, kā būt digitālajam pilsonim – pamatotus noteikumus, kā uzvesties virtuālajās pasaulēs.

Darītājs

ES būtu jāizstrādā pamatnostādnes, ieceļot ekspertu grupu, kurā ietilptu dažādu jomu eksperti, pētnieki/universitātes, uzņēmumi, valstu valdības un metaversa lietotāji. Katra dalībnieka loma būtu šāda:

- ES: izveidot ekspertu grupu, lai izstrādātu pamatnostādnes un rīkotu publiskas debates par šo jautājumu, iesaistot tajās pilsoņus.
- Valstu valdības: nodrošināt to, lai pamatnostādnes tiktu izmantotas izglītībā, un informēt par tām kopumā.
- Pētnieki/universitātes: sekot līdzi izstrādes gaitai un sniegt ieteikumus.
- Uzņēmumi: ievērot pamatnostādnes, lai gādātu par lietotāju drošību.
- Metaversa lietotāji: pilsoņu pienākums būtu aktīvi piedalīties diskusijās un pamatnostādņu un politikas izstrādē.

Rīcība

- Pamatnostādnēs cita starpā (kas vēl jāizstrādā) būtu jāiekļauj šāda informācija: kas ir metaverss un kā to var izmantot,
- kā nedalīties ar datiem, kurus nevēlaties kopīgot (sīkfaili utt.),
- kā izvairīties no dezinformācijas,
- pienākumi sniegt pareizu informāciju,
- kā nekaitēt videi,
- jūsu tiesības un kā tās aizstāvēt (kādas ir iespējas),
- iespējamie riski veselībai.

Pamatnostādnes būtu jāizplata dažādos veidos: formālajā izglītībā un izpratnes veicināšanas kampaņās.

Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.



Ieteikums Nr. 17

Akts "Mani dati nav jūsu dati" – "Īstie dati īstajās rokās"

Priekšmets

Mēs iesakām ieviest noteikumus uzņēmumiem par to, kā tie pilsoņiem garantē personas datu drošību un pārredzamību.

Darītājs

ES būtu jāizstrādā sistēma par virtuālajām pasaulēm, datu aizsardzību un pārredzamību

- ES: būtu jāizstrādā tiesību akts konkrēti par virtuālajām pasaulēm (ja tas vēl nav paredzēts).
- Valstu valdībām: būtu jāīsteno direktīva un jāuzlabo uzņēmumu atbilstība.
- Pētniekiem/universitātēm: būtu jāiesaista tiesību, ekonomikas, ētikas un cilvēktiesību eksperti, lai tie sniegtu savu ieskatu un ieguldījumu.
- Uzņēmumiem: būtu jāievēro pašreizējā un jaunā sistēma.
- Metaversa lietotājiem: pilsoņiem būtu aktīvi jāiesaistās diskusijās un politikas izstrādē.

Rīcība

Mums ir nepieciešams ES tiesību akts par to, kādus personas datus uzņēmumi drīkst vākt un izmantot un kā tie sniedz informāciju par šo datu izmantošanu.

Uzņēmumiem par to būtu jāinformē cilvēki kodolīgā, skaidrā un saprotamā (ikvienam pieejamā) veidā. Tiem būtu jāsniedz šāda informācija:

- kādi dati tiek vākti,
- kā un vai tie tiks dzēsti,
- cik ilgi tie tiks glabāti,
- kā un kur dati tiks glabāti,
- elastība attiecībā uz to, kādus datus persona vēlas kopīgot, lai izmantotu tiešsaistes platformas.

Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.

Joma: Digitālā identitāte virtuālajās pasaulēs

Ieteikums Nr. 18

Digitālās infrastruktūras attīstība

Priekšmets

Mēs iesakām nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi digitālajām tehnoloģijām, īstenojot tālejošu infrastruktūras attīstības plānu. Šajā plānā galvenā uzmanība būtu jāpievērš visiem pieejamai un finansējama attīstībai.



Darītājs

Mēs ceram, ka nākotnē visiem ES pilsoņiem būs pieejams bezmaksas un kvalitatīvs internets, ko nodrošina privāti uzņēmumi. Ja tas nav iespējams, piemēram, lauku apvidos, kur privātajiem uzņēmumiem tas nav izdevīgi, tad ES būtu jāuzņemas iniciatīva un jānodrošina interneta pieslēgums.

Rīcība

ES būtu jāiegulda inženieru izglītībā, lai mums būtu pareizais un nepieciešamais darbspēks, kas varētu ieviest un izveidot interneta piekļuvi visiem. Ieteikums būtu pilnībā jāīsteno līdz 2031. gadam, taču mums ceļā ir vajadzīgi arī noteikti apakšmērķi. Piemēram, termiņš, līdz kuram internets būs pieejams visās lielajās pilsētās, visās izglītības iestādēs utt.

Pamatojums

Lai izveidotu Eiropas virtuālo pasauli, sākuma punkts ir vienlīdzīga pieslēguma nodrošināšana ikvienam Eiropas pilsonim. Tāpēc ES līmenī ir nepieciešams digitālās infrastruktūras attīstības plāns.

Galvenais izaicinājums ir atbildības sadalījums starp ES un dalībvalstīm. Vai šis plāns būtu jāfinansē un jāīsteno ES vai dalībvalstīm?

Turklāt, lai vēlmes pārvērstu realitātē, ir nepieciešams stingrs laika grafiks, tāpēc grupa nolēma par termiņu noteikt 2031. gadu.

Ieteikums Nr. 19

ES būtu jāizstrādā noteikumi par digitālo identitāti un par to, kad atļaut un aizsargāt pilsoņu tiesības būt anonīmiem

Priekšmets

ES līmenī būtu jāizstrādā regulējums par to, kad personai ir jāuzrāda identitāte un kad digitālajā pasaulē tā var palikt anonīma. Runājot par izklaidi, atpūtu vai pētniecību, būtu jābūt iespējai palikt anonīmam. Tomēr gadījumos, kad ir būtiski noskaidrot kāda cilvēka identitāti, tā būtu obligāti jāapliecina ar digitālo identifikāciju. Piemēram, veicot naudas pārskaitījumus, vēršoties valsts dienestos vai iegādājoties konkrētas preces, ja tiek pieprasīta licence vai pastāv vecuma ierobežojums.

Darītājs

ES būtu jāievieš pasaules tendencēm atbilstošs regulējums, un pakalpojumu sniedzējiem tas būtu jāievēro.

ES būtu jāstrādā starptautiskā un diplomātiskā līmenī, lai dalītos informētībā ar citām reģionālajām organizācijām. Dalībvalstīm būtu jāuzrauga šī attīstība un jāziņo par iespējamiem pārkāpumiem.

Rīcība

Ir grūti iztēloties, kā šo svarīgo ieteikumu varētu īstenot. Tāpēc ES būtu jāsāk ar atbalstu šā temata pētniecībai. Turklāt iedzīvotājiem ir nepieciešama izglītošana par to, ko nozīmē anonimitāte un kā tiek izmantoti mūsu dati. Turklāt ir svarīgi, lai pastāvētu noteiktas sekas/sankcijas, ja pakalpojumu sniedzēji pārkāpj noteikumus.



Pamatojums

Anonimitātes jautājums grupai ir ļoti svarīgs. Taču anonimitāte ir ļoti daudzveidīgs jautājums, kas jāattiecinā uz dažādām situācijām. Tāpēc ir nepieciešama zināma elastība un pielāgošanās spēja, lai saglabātu brīvību, draudzīgumu un pārredzamību.

Joma: Savienojamība un piekļuve virtuālajām pasaulēm

Ieteikums Nr. 20

Piekļūstamība visiem – neatstāt nevienu novārtā

Priekšmets

Mēs iesakām, lai visiem ES pilsoņiem būtu tehniski un procesuāli nodrošināta iespēja piekļūt un izmantot metaversa iespējas atbilstoši viņu vajadzībām, vēlmēm un interesēm.

Darītājs

Mēs vēlamies, lai metaversu veidotu ar valsts iestāžu, privātu struktūru un pilsoniskās sabiedrības apzinātu sadarbību. ES būtu jāuzņemas atbildība par vienlīdzīgu iespēju nodrošināšanu visiem ES pilsoņiem metaversā.

Rīcība

Mums ir vajadzīgs institucionālais un tiesiskais regulējums, kas nodrošinātu drošu izmantošanu un pilsoņu tiesību aizsardzību.

Piekļūstamība ir valsts iestāžu, privāto struktūru un visas sabiedrības kopīga atbildība. Lai saglabātu atbilstošu regulējumu, šiem trim dalībniekiem būtu pastāvīgi kopīgi jāpēta metaversa ietekme.

ES būtu jācenšas nodrošināt, lai metaverss attīstītos atbilstoši visu iedzīvotāju (tostarp marginalizēto grupu, minoritāšu utt.) vajadzībām.

Mēs iesakām nodrošināt katram ES pilsonim piekļuvi atbilstošām prasmēm un iekārtām, lai varētu viegli izmantot metaversu.

Ikvienam būtu jābūt iespējai brīvi izlemt, vai piedalīties (vai nepiedalīties) pilsoņu platformās metaversā, neriskējot tikt izslēgtam.

Pamatojums

Šā ieteikuma pamatā ir taisnīgums un vienlīdzība, kas ir demokrātiskas sabiedrības pamatvērtības.

Šajā ieteikumā ņemti vērā vairāki ar piekļūstamību saistīti aspekti.

Ieteikums Nr. 21

Tiesiskie regulējumi pārredzamībai un ikviena cilvēka aizsardzībai metaversā – prioritāri neaizsargātām grupām

Priekšmets

Mēs iesakām skaidrus tiesiskos regulējumus, kas balstīti uz notiekošajiem pētījumiem par drošu un pozitīvu metaversa izmantošanu.

Darītājs

ES tiesību eksperti un ES tehnokrāti.

Rīcība

Tiesiskajiem regulējumiem būtu jāgarantē neaizsargāto grupu (bērnu, vecāka gadagājuma cilvēku, beztiesīgo personu) aizsardzība pret manipulācijām un draudiem. Šiem regulējumiem būtu jābalstās uz darba grupu identificēto tiesību normu nepieciešamību.

Regulējumos būtu jāiekļauj noteikumi par pastāvīgiem pētījumiem attiecībā uz metaversa pozitīvo un negatīvo ietekmi, tostarp, bet ne tikai:

- bailēm no atkarības,
- ietekmi uz veselību,
- bažām, ka dažas grupas/reģioni tiks atstumti vai atstāti novārtā,
- ietekmi uz darba tirgiem.

Pārredzamībai un aizsardzībai būtu jāatspoguļojas ES atbalstītajās investīcijās.

Pamatojums

Pilsoņu aizsardzība ir ārkārtīgi svarīga – gādāt par drošību:

- mums,
- mūsu identitātēm,
- neaizsargātajiem.

Drošībai ir jābūt mūsu prioritātei.

Ir svarīgi, lai tiktu aizsargātas visu cilvēku tiesības. Īpaši, ja runa ir par neaizsargātām personām.

Kvalitatīvi noteikumi samazina noziedzīgu un kaitīgu darbību risku metaversā.

ES regulējumam ir potenciāls kļūt par piemēru/standartu visā pasaulē.



Joma: Starptautiskā sadarbība un standarti

Ieteikums Nr. 22

ES marķējumi/sertifikāti virtuālo pasaulu lietotnēm

Priekšmets

Mēs iesakām ES ieviest viegli saprotamus un pieejamus marķējumus/sertifikātus virtuālo pasaulu lietotnēm, lai gādātu par to drošumu un uzticamību.

Darītājs

ES sadarbībā ar ieinteresētajām personām, piemēram, pētniekiem, ekspertiem, uzņēmumiem un vietējām pašvaldībām.

Rīcība

Ieviest standartizētus marķējumus/sertifikātus virtuālo pasaulu lietotnēm visā Eiropas Savienībā, lai aizsargātu lietotājus. Ar marķējumu/sertifikātu palīdzību cilvēki būtu jāinformē par lietotnes drošumu, drošību un uzticamību.

Marķējumam/sertifikātam būtu jābūt viegli saprotamam (piemēram, smaidiņi, burti: A-B-C-D). Ir svarīgi, lai katrs lietotājs pirms lietotnes izmantošanas būtu informēts par tās marķējumu/sertifikātu. Marķējumam/sertifikācijai būtu jākalpo kā norādēm cilvēkiem, pamatojoties uz kurām viņiem būtu jābūt brīvai izvēlei lietot lietotni vai ne. Vajadzības gadījumā marķējumiem/sertifikātiem būtu jābūt specifiskiem konkrētai nozarei.

Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.

Ieteikums Nr. 23

ES kā spēcīgs spēlētājs/pamatlicējs virtuālajās pasaulēs

Priekšmets

Mēs iesakām ES dalībvalstīm būt vienotām, lai kļūtu par spēcīgu spēlētāju/pamatlicēju virtuālo pasaulu kontrolē, pārraudzībā un regulēšanā, lai saglabātu mūsu demokrātiskās vērtības un izplatītu tās citās valstīs.

Darītājs

Eiropas Komisija sadarbībā ar ieinteresētajām personām.

Rīcība

ES būtu jāklūst par pamatlicēju, nosakot virtuālo pasaulu regulējumu, kas balstīts uz mūsu demokrātiskajām vērtībām. Izveidojot sistēmu, kas rada labklājību ES, tā kalpos par paraugu citiem reģioniem un valstīm. ES būtu jārada stimuli, lai atbalstītu un veicinātu ilgspēju un izaugsmi. ES būtu jāstrādā vienoti, lai kļūtu par paraugu citām valstīm un reģioniem. Turklāt ES būtu jānovērš šķēršļi dalībai virtuālajās pasaulēs, piemēram, jārada pietiekama un uzticama infrastruktūra.



Pamatojums

Pilsoņi nesniedza pamatojumu.

Ieteikumu novērtējums

Pilsoņi visus ieteikumus novērtēja skalā no 1 līdz 6 punktiem. Vērtība 1 nozīmē "Es nepiekrītu/neatbalstu" ieteikumu, bet 6 nozīmē "Es pilnībā piekrītu/stingri atbalstu".

Nr.	Ieteikums	Vidējais rādītājs
1	Darba tirgi Eiropas virtuālajās pasaulēs	5,0
2	Saskaņotas apmācības izveide darbam virtuālajās pasaulēs	5,0
3	Esošo ES pamatnostādņu attiecībā uz virtuālajām pasaulēm regulāra pārskatīšana	4,8
4	Finansiāls atbalsts virtuālo pasauļu attīstībai	4,8
5	Līdzdalības forumi kopīgām izstrādņēm, noteikumiem un standartiem	4,8
6	Virtuālo pasauļu uzņēmumu un lietotāju sertifikācija	4,8
7	Lietotājam draudzīgs "gaitenis" vai "vārti" metaversā, lai piekristu izvēlētajai datu izmantošanai	5,0
8	Policija, kas rīkojas un aizsargā virtuālajās pasaulēs	4,8
9	Mākslīgais intelekts kā atbalsts policijai virtuālajās pasaulēs	4,1
10	Skolotāju apmācība par virtuālajām pasaulēm un digitālajiem rīkiem	5,5
11	Bezmaksas piekļuve informācijai par digitālajiem rīkiem un virtuālajām pasaulēm visiem ES iedzīvotājiem	5,3
12	Pretī apritīgām virtuālajām pasaulēm: pilsoņu un nozaru tiesības un atbildība	4,8
13	Zaļās virtuālās pasaules ar atjaunīgu un pārredzamu enerģiju	4,8
14	Virtuālās pasaules – veidosim veselīgu nākotni kopā atbildīgi!	5,3
15	Veselīgu, iekļaujošu, pārredzamu un ilgtspējīgu virtuālo pasauļu rādītāji	5,0
16	Virtuālās pasaules darbojas, lai veicinātu izglītību un informētību – "Tu, es un metaverss"	5,1
17	Akts "Mani dati nav jūsu dati" – "Pareizi dati pareizās rokās"	5,3
18	Digitālās infrastruktūras attīstība	5,3

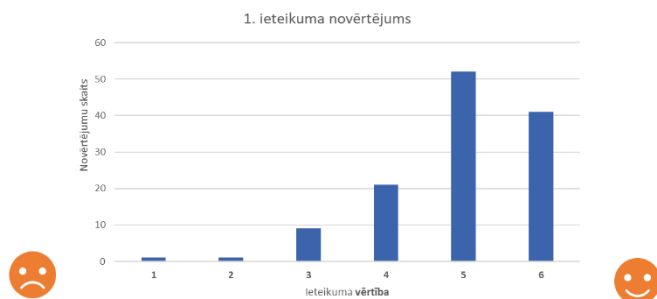
19	ES būtu jāizstrādā noteikumi par digitālo identitāti un par to, kad atļaut un aizsargāt pilsoņu tiesības būt anonīmiem	5,4
20	Pieklūstamība visiem – neatstāt nevienu novārtā	4,9
21	Tiesiskie regulējumi pārredzamībai un ikviena cilvēka aizsardzībai metaversā – prioritāri neaizsargātām grupām	4,9
22	ES marķējumi/sertifikāti virtuālo pasauļu lietotnēm	5,2
23	ES kā spēcīgs spēlētājs/pamatlicējs virtuālajās pasaulēs	5,0

Ieteikums Nr. 1

DARBA TIRGI EIROPAS VIRTUĀLAJĀS PASAULĒS



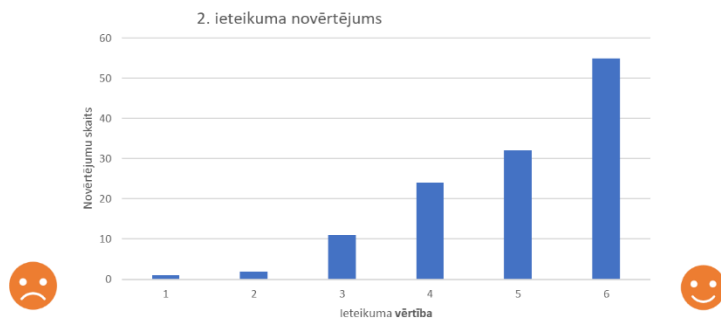
Vidējais
rādītājs
5,0



Ieteikums Nr. 2

SASKAŅOTAS APMĀCĪBAS IZVEIDE DARBAM
VIRTUĀLAJĀS PASAULĒS

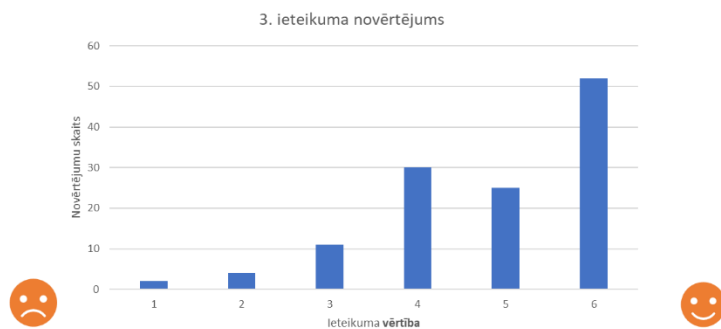
Vidējais
rādītājs
5,0



Ieteikums Nr. 3

ESOŠO ES PAMATNOSTĀDŅU ATTIECĪBĀ UZ
VIRTUĀLAJĀM PASAULĒM REGULĀRA
PĀRSKATĪŠANA

Vidējais
rādītājs
4,8

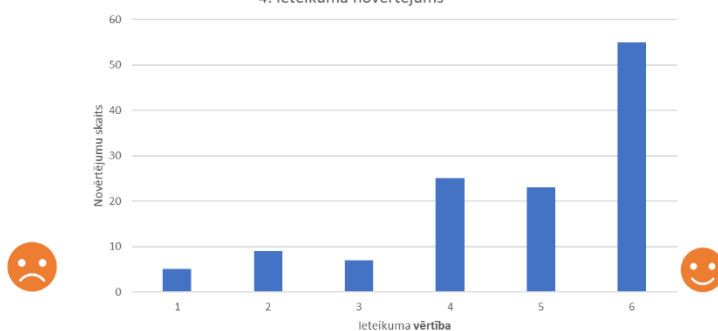


Ieteikums Nr. 4

FINANSIĀLS ATBALSTS VIRTUĀLO PASAUĻU ATTĪSTĪBAI

Vidējais
rādītājs
4,8

4. ieteikuma novērtējums

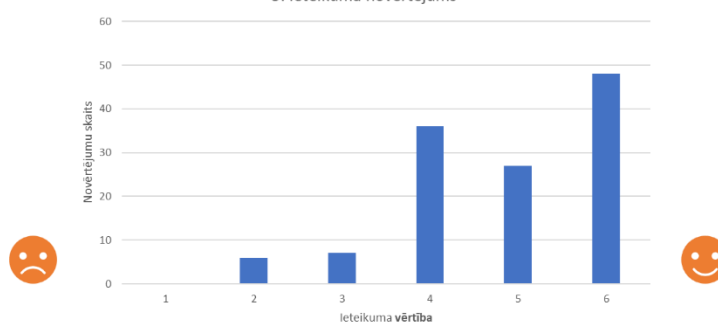


Ieteikums Nr. 5

LĪDZDALĪBAS FORUMI KOPĪGĀM IZSTRĀDNĒM,
NOTEIKUMIEM UN STANDARTIEM

Vidējais
rādītājs
4,8

5. ieteikuma novērtējums

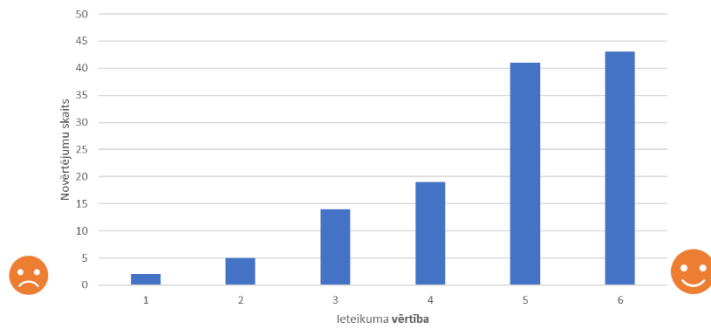


Ieteikums Nr. 6

VIRTUĀLO PASAUĻU UZŅĒMUMU UN
LIETOTĀJU SERTIFIKĀCIJA

Vidējais
rādītājs
4,8

6. ieteikuma novērtējums

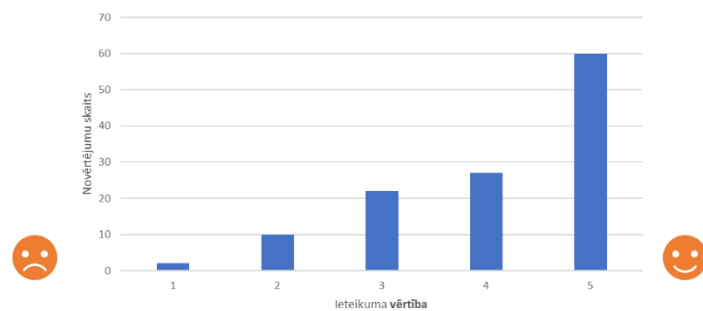


Ieteikums Nr. 7

LIETOTĀJAM DRAUDZĪGS “GAITENIS” VAI
“VĀRTI” METAVERSĀ, LAI PIEKRISTU
IZVĒLĒTAJAI DATU IZMANTOŠANAI

Vidējais
rādītājs
5,0

7. ieteikuma novērtējums

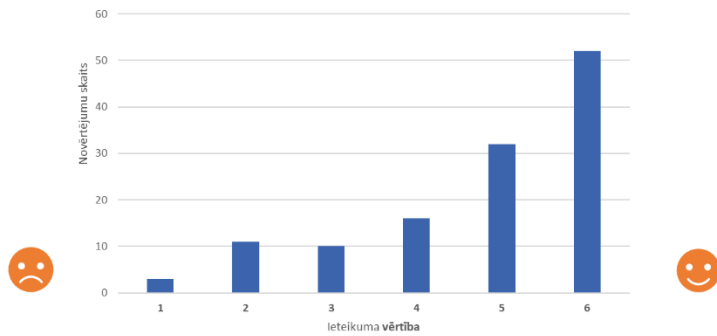


Ieteikums Nr. 8

POLICIJA, KAS RĪKOJAS UN AIZSARGĀ
VIRTUĀLAJĀS PASAULĒS

Vidējais
rādītājs
4,8

8. ieteikuma novērtējums

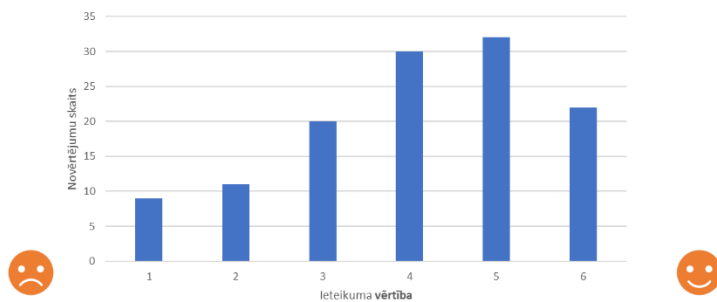


Ieteikums Nr. 9

MĀKSLĪGAIS INTELEKTS KĀ ATBALSTS
POLICIJAI VIRTUĀLAJĀS PASAULĒS

Vidējais
rādītājs
4,1

9. ieteikuma novērtējums

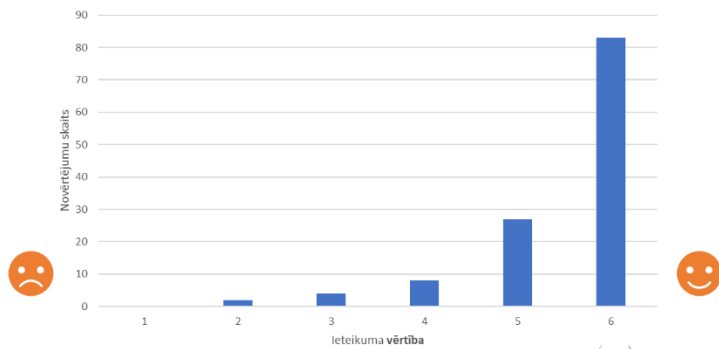


Ieteikums Nr. 10

SKOLOTĀJU APMĀCĪBA PAR VIRTUĀLAJĀM
PASAUĻĒM UN DIGITĀLAJIEM RĪKIEM

Vidējais
rādītājs
5,5

10. ieteikuma novērtējums

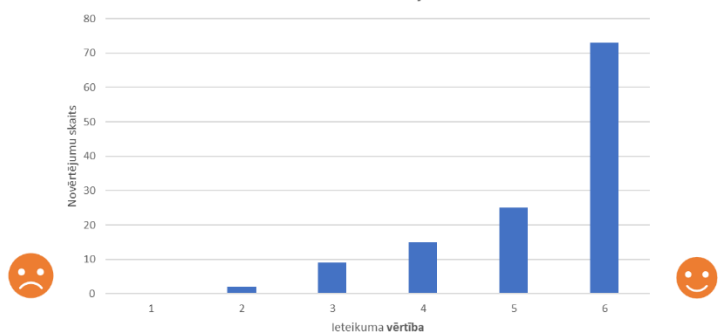


Ieteikums Nr. 11

BEZMAKSAS PIEKĻUVE INFORMĀCIJAI PAR
DIGITĀLAJIEM RĪKIEM UN VIRTUĀLAJĀM
PASAUĻĒM VISIEM ES IEDZĪVOTĀJIEM

Vidējais
rādītājs
5,3

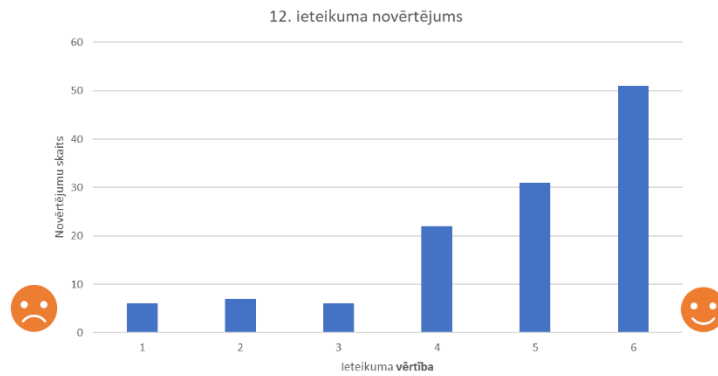
11. ieteikuma novērtējums



Ieteikums Nr. 12

PRETĪ APRITĪGĀM VIRTUĀLAJĀM PASAULĒM:
PILSOŅU UN NOZARU TIESĪBAS UN ATBILDĪBA

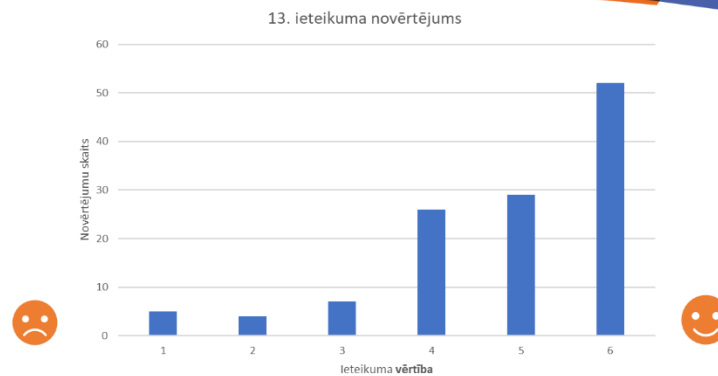
Vidējais
rādītājs
4,8



Ieteikums Nr. 13

ZAĻĀS VIRTUĀLĀS PASAULES AR ATJAUNĪGU
UN PĀRREDZAMU ENERĢIJU

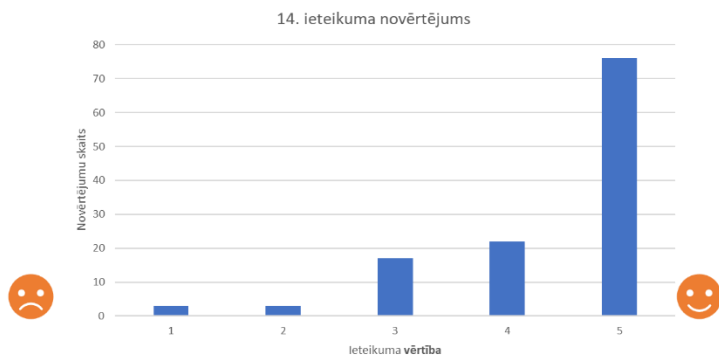
Vidējais
rādītājs
4,8



Ieteikums Nr. 14

VIRTUĀLĀS PASAULES – VEIDOSIM VESELĪGU
NĀKOTNI KOPĀ ATBILDĪGI!

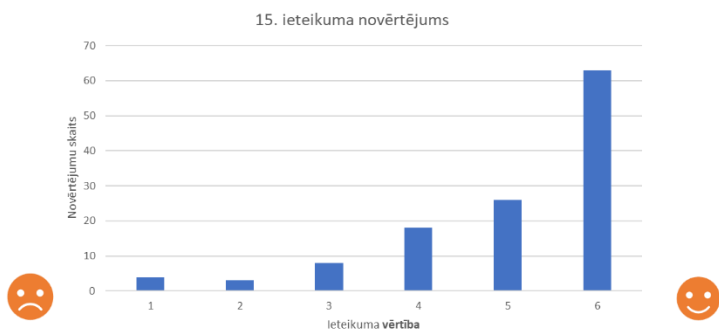
Vidējais
rādītājs
5,3



Ieteikums Nr. 15

VESELĪGU, IEKĻAUJOŠU, PĀRREDZAMU UN
ILGTSPĒJĪGU VIRTUĀLO PASAULU RĀDĪTĀJI

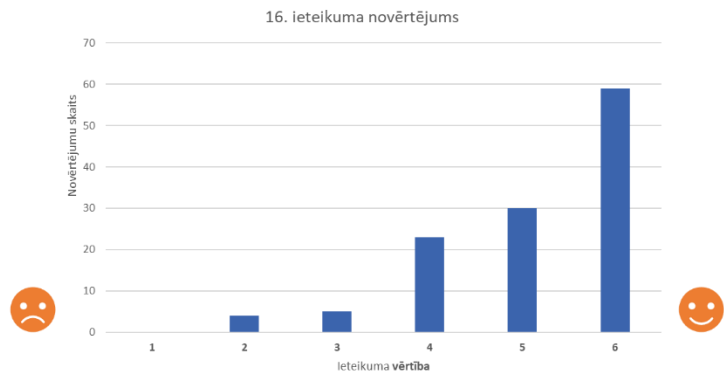
Vidējais
rādītājs
5,0



Ieteikums Nr. 16

VIRTUĀLĀS PASAULES DARBOJAS, LAI VEICINĀTU
IZGLĪTĪBU UN INFORMĒTĪBU – “TU, ES UN METAVERSS”

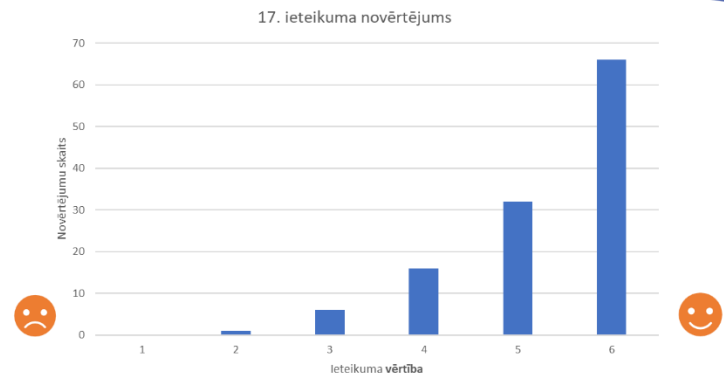
Vidējais
rādītājs
5,1



Ieteikums Nr. 17

AKTS “MANI DATI NAV JŪSU DATI” –
“ĪSTIE DATI ĪSTAJĀS ROKĀS”

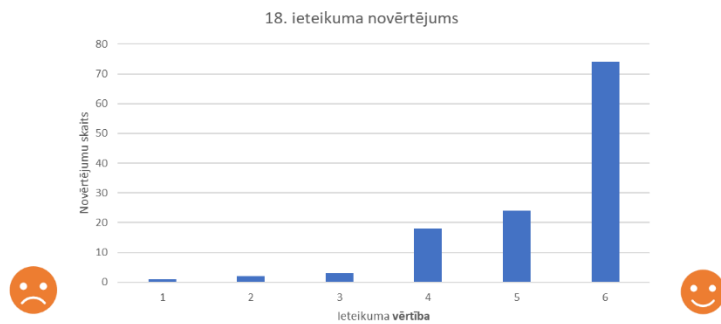
Vidējais
rādītājs
5,3



Ieteikums Nr. 18

DIGITĀLĀS INFRASTRUKTŪRAS ATTĪSTĪBA

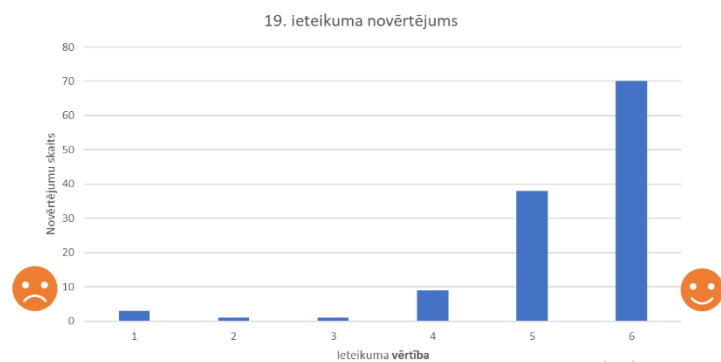
Vidējais
rādītājs
5,3



Ieteikums Nr. 19

ES BŪTU JĀIZSTRĀDĀ NOTEIKUMI PAR DIGITĀLO
IDENTITĀTI UN PAR TO, KAD ATĻAUT UN
AIZSARGĀT PILSOŅU TIESĪBAS BŪT ANONĪMIEM

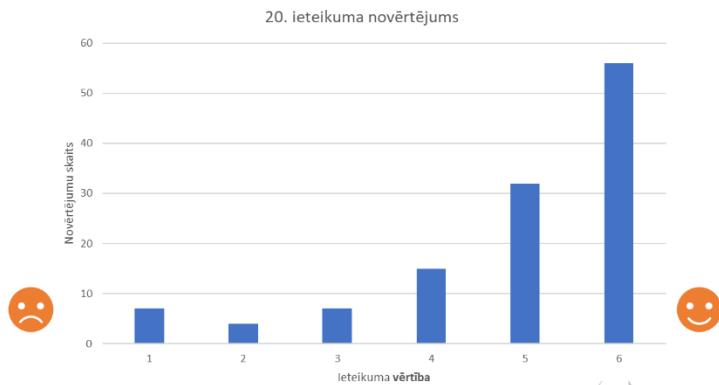
Vidējais
rādītājs
5,4



Ieteikums Nr. 20

PIEKĻŪSTAMĪBA VISIEM – NEATSTĀT NEVIENU NOVĀRTĀ

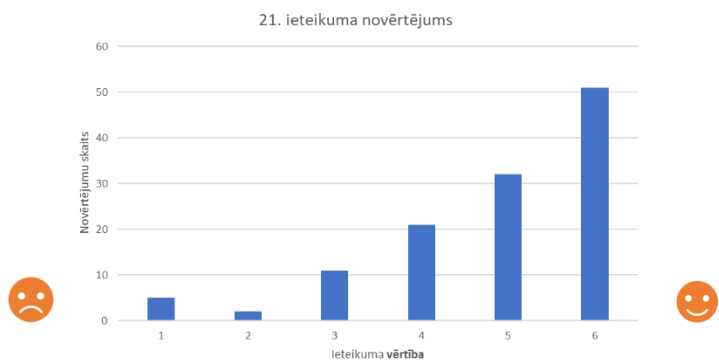
Vidējais
rādītājs
4,5



Ieteikums Nr. 21

TIESISKIE REGULĒJUMI PĀRREDZAMĪBAI UN
IKVIENA CILVĒKA AIZSARDZĪBAI METAVERSĀ –
PRIORITĀRI NEAIZSARGĀTĀM GRUPĀM

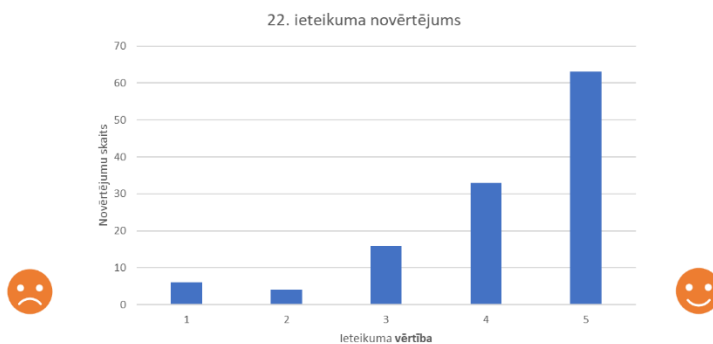
Vidējais
rādītājs
4,9



Ieteikums Nr. 22

ES MARĶĒJUMI/SERTIFIKĀTI VIRTUĀLO PASAUĻU LIETOTNĒM

Vidējais
rādītājs
5,2



Ieteikums Nr. 23

ES KĀ SPĒCĪGS SPĒLĒTĀJS/PAMATLICĒJS VIRTUĀLAJĀS PASAULĒS

Vidējais
rādītājs
5,1

