



Sesijas dokuments

A9-0397/2023

5.12.2023

ZIŅOJUMS

par virtuālajām pasaulēm — iespējas, riski un ietekme uz politiku vienotajā
tirgū
(2022/2198(INI))

Iekšējā tirgus un patērētāju aizsardzības komiteja

Referents: *Pablo Arias Echeverría*

SATURA RĀDĪTĀJS

	Lpp.
EIROPAS PARLAMENTA REZOLŪCIJAS PRIEKŠLIKUMS	3
PASKAIDROJUMS	10
PIELIKUMS. STRUKTŪRAS VAI PERSONAS, NO KURĀM REFERENTS IR SAŅĒMIS PIENESUMU	12
KULTŪRAS UN IZGLĪTĪBAS KOMITEJAS ATZINUMS.....	13
INFORMĀCIJA PAR PIENĒMŠANU ATBILDĪGAJĀ KOMITEJĀ	19
ATBILDĪGĀS KOMITEJAS GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAĶSTA.....	20

EIROPAS PARLAMENTA REZOLŪCIJAS PRIEKŠLIKUMS

par virtuālajām pasaulēm — iespējas, riski un ietekme uz politiku vienotajā tirgū (2022/2198(INI))

Eiropas Parlaments,

- ņemot vērā ES Pamattiesību hartas 24. pantu un Apvienoto Nāciju Organizācijas Konvenciju par bērna tiesībām, kā precizēts ANO vispārīgajā komentārā Nr. 25 par bērnu tiesībām digitālās vides aspektā,
 - ņemot vērā Reglamenta 54. pantu,
 - ņemot vērā Kultūras un izglītības komitejas atzinumu,
 - ņemot vērā Iekšējā tirgus un patērētāju aizsardzības komitejas ziņojumu (A9-0397/2023),
- A. tā kā pasaule pašlaik piedzīvo vēl nepieredzētu transformāciju, kurai raksturīga digitalizācija un kura izraisa būtiskas pārmaiņas visās mūsu ekonomiskās, politiskās un sociālās dzīves sfērās;
- B. tā kā digitalizācija paver daudz iespēju tādās jomās kā medicīna, kultūra, izglītība, ekonomika, drošība un tiesībsardzība un tai ir milzīgs potenciāls palīdzēt atrisināt globālas problēmas, kas saistītas ar nabadzību, nevienlīdzību un ilgtspēju, kā arī demokratizēt procesus un piekļuvi izglītībai un zināšanām; tā kā tā dod arī jaunas iespējas virzīt pāreju uz ilgtspējīgāku un taisnīgāku sabiedrību, ja vien tā ar pienācīgām rīcībpolitikām tiks vadīta pareizajā virzienā; tā kā digitālās plaisas likvidēšanai, kas pašlaik skar 46 % eiropiešu, joprojām ir vajadzīgas ievērojamas investīcijas;
- C. tā kā digitālā pārveide nozīmē arī ievērojamus izaicinājumus, kas varētu likt mums pārskatīt koncepcijas un normas, kuras līdz šim bijušas ekonomiskā un sociālā progresa pamatā, neskarot mūsu fundamentālos pamatprincipus un vērtības, piemēram, kultūras rīcībpolitikas un autortiesību aktus; tā kā digitālajā ekonomikā ir novērota pārmērīga tirgus koncentrācija; uzsver, ka ir jāsamazina tehnoloģiskā atkarība no trešām valstīm, virzoties uz Eiropas pieeju virtuālajām pasaulēm, kura ietvertu gan lielākus, gan mazākus operatorus dažādos vērtības ķēdes līmeņos;
- D. tā kā Eiropas Savienībā izpratne par jauno tehnoloģiju potenciālu un par izaicinājumiem, ko rada digitālo milžu varas uzkrāšanās, ir likusi saprast, ka digitālajā tirgū ir jāatjauno vienlīdzīgi konkurences apstākļi, un pamudinājusi uz politisku un leģislatīvu rīcību; tā kā ES iestādes zaļo un digitālo pārkārtošanos ir noteikušas par vienu no savām prioritārajām darbības un rīcībpolitikas izstrādes jomām, izstrādājot noteikumus saskaņā ar ES vērtībām, taisnīguma un godīgas konkurences principiem un pamattiesībām, vienlaikus nodrošinot stratēģisko autonomiju un neatkarību;

- E. tā kā pāreja uz tīmekli 4.0 un virtuālo pasaulu attīstība var būt svarīga digitalizācijas nākotnes daļa un viens no būtiskajiem potenciālajiem elementiem digitālā vienotā tirgus izveides pabeigšanai; uzskata, ka digitalizācija, kas ir neatņemama tīmekļa 4.0 daļa, būtu saskanīgi jāintegrē digitālajā vienotajā tirgū, neradot šķēršļus; atzīst, ka, lai gan virtuālās pasaules var papildināt reālo pasauli kā papildu instruments, tām nevajadzētu to aizstāt un tām nevajadzētu novest pie patērētāju izstumšanas;
- F. tā kā virtuālās pasaules rada būtiskus riskus dažādās jomās, piemēram, garīgās veselības, konkurences, datu aizsardzības un patērētāju aizsardzības jomā, arī nepasargātām grupām, piemēram, nepilngadīgajiem, vecāka gadagājuma cilvēkiem un cilvēkiem ar invaliditāti; tā kā ir vajadzīgi turpmāki pētījumi šajā jomā; tā kā virtuālās pasaules nozīmē arī daudzšķautņainus izaicinājumus, kas cita starpā saistīti ar lietotāju radītu saturu, intelektuālā īpašuma tiesībām, kibernetikas pasākumiem un pamata cilvēktiesībām; tā kā virtuālo pasaulu izmantošanas pieredze var būt problemātiska sievietēm; saskaņā ar Eiropas Dzimumu līdztiesības institūta (*EIGE*) datiem katra desmitā sieviete kopš 15 gadu vecuma ir piedzīvojusi kibervardarbību; tā kā ANO īpašā referente vardarbības par sievietēm jautājumos ir norādījusi, ka jaunās tehnoloģijas neizbēgami izraisīs dažādu un jaunu veidu tiešsaistes vardarbību pret sievietēm; uzskata, ka nelīdzsvarotība starp tiešsaistes patērētāju un tirgotāju virtuālajās pasaulēs varētu saasināties; uzsver, ka tehnoloģijas nedrīkst izstrādāt tā, lai manipulētu ar patērētāju uzvedību; atzīmē, ka pieaug tādu produktu, tostarp finanšu produktu, skaits un daudzveidība, kas ir saistīti ar virtuālajām pasaulēm, piemēram, virtuālo aktīvu, avatāru u. c. iegāde; uzsver, ka mērķim derīga tiesiskā regulējuma izstrādei ir vajadzīgi mērķorientēti pētījumi un plašas apspriešanās ar dažādu jomu ekspertiem — ekonomistiem, psihologiem, neirospeciālistiem utt.; atzinīgi vērtē nozares darbu šajā jomā, vienlaikus uzsverot, ka ir iespējams darīt vēl vairāk,

Vispārīgi principi

1. atzinīgi vērtē Komisijas 2023. gada 11. jūlija paziņojumu “ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. Sākums virzībai uz nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos” (COM(2023)0442); uzsver, ka ikvienai stratēģijai jābūt ilgtspējīgai un vērstai uz cilvēku un vienlaikus jāaizsargā Eiropas Savienības vērtības;
2. atzīmē izaicinājumus, kas saistīti ar to, ka nav vispāratzītas vai saskaņotas virtuālo pasaulu definīcijas, kā dēļ trūkst arī rīcībpolitiskās koordinācijas valsts un augstākos līmeņos; atzinīgi vērtē Komisijas centienus virtuālās pasaules definēt tādā veidā, kas atbilst vienprātīgi atzītajām iezīmēm, piemēram, iegremdējošajam raksturam, sinhronitātei un noturībai;
3. uzsver, ka, balstoties uz izpēti, pamatīgiem zinātniskajiem pētījumiem un tehnisko specifiku, ir skaidri jānošķir jau pastāvošie digitāli instrumenti un citas iespējamās jaunas tehnoloģijas un vienlaikus jāizskata standartizācijas nepieciešamība šajā nozarē;

Iekšējais tirgus un patērētāju aizsardzība

4. atzīmē, ka, lai gan Eiropas Komisijas paziņojumā vēl nav norādīts uz konkrētas leģislatīvās darbības nepieciešamību, ir tomēr svarīgi rūpīgi novērtēt visus aspektus, kas saistīti ar virtuālo pasaulu izstrādi, un to, kā tās aptver jau pastāvošie tiesību akti;

uzsver, ka īsts digitālais vienotais tirgus var būtiski veicināt virtuālo pasaulu attīstību un stiprināt ES globālo konkurētspēju; uzskata, ka nolūkā nodrošināt vienlīdzīgu konkurences apstākļus, kas pilnībā izmanto virtuālo pasaulu potenciālu un dara iespējamu ekonomisko izaugsmi, izšķirīgi svarīgs ir skaidrs, vispusīgs tiesiskais regulējums, īpaši tad, kad tehnoloģija sasniegusi briedumu;

5. atzinīgi jaunākās regulatīvās norises šajā jomā, piemēram, Digitālo pakalpojumu aktu (Regula (ES) 2022/2065¹), Digitālo tirgu aktu (Regula (ES) 2022/1925²) un Datu aktu (2022/0047(COD)), kuru Padome un Eiropas Parlaments drīz apstiprinās; atzīmē arī mākslīgā intelekta akta un kibernetikas akta priekšlikumus un pašlaik ritošās sarunas par tiem; uzskata, ka Komisijai būtu regulāri jāveic digitālā vienotā tirgus tiesiskā regulējuma adekvātuma un saskanīguma pārbaudes, lai izmantotu jaunas izdevības, pievērstos riskiem un citiem jautājumiem, kas var kļūt aktuāli virtuālo pasaulu sakarā, un vajadzības gadījumā nāktu klajā ar tiesību aktu priekšlikumiem; uzskata, ka šādu pārbažu rezultāti būtu jāpublisko;
6. atzinīgi vērtē Komisijas apņemšanos sekot līdzi virtuālo pasaulu jomas norisēm; aicina Komisiju ik divus gadus sagatavot ziņojumu par šo jautājumu un nosūtīt to Parlamentam un Padomei; aicina Komisiju pievērst uzmanību potenciālajām tīmekļa 4.0 problēmām, kuras jau pastāv tīmeklī 3.0, piemēram, dezinformācijas izplatībai, nelikumīga satura izplatībai, digitālās identitātes zādzībai, kibernetikas zādzībai, intelektuālā īpašuma tiesību pārkāpumiem, kibernetikas terorismam, nepareizai personas datu izmantošanai, manipulatīvai uzvedībai un atkarību veicinošam digitālo pakalpojumu dizainam, krāpšanai, teroristiskam saturam tiešsaistē, seksuālai vardarbībai pret nepilngadīgajiem un kiberbulingam, kā arī izsvērt relevantos jau pastāvošos tiesību aktus, piemēram, Digitālo pakalpojumu aktu, un gaidāmos tiesību aktus, kuru mērķis ir šos jautājumus risināt;
7. norāda uz virtuālo pasaulu būtisko ekonomiskās izaugsmes potenciālu un pieaugošo vajadzību pēc investīcijām nepieciešamajā infrastruktūrā un saistītajā pētniecībā, inovācijā, pārkvalifikācijā un prasmju pilnveidē; uzsver, ka šādu investīciju kopējo izmaksu ietekmei uz galīgajām patēriņa cenām vajadzētu būt neitrālai; atzīst, ka nolūkā šos mērķus sasniegt ir jāpalielina ES līmenī pieejamie resursi; uzsver virtuālās realitātes (VR), paplašinātās realitātes (PR) un jauktās realitātes (JR) lomu, ko tās pilda kā virtuālo pasaulu izstrādei un izaugsmei izšķirīgi svarīgas tehnoloģijas, kuras lietotājiem nodrošina iegremdējošu un interaktīvu pieredzi, un atzīmē, ka industriālie un patēriņa lietojumi nozīmē atšķirīgus izaicinājumus un prasa diferencētas pieejas; atzīmē, ka arī dažu MI modeļu, piemēram, ģeneratīvā MI, izstrādei var būt izšķirīga loma virtuālo vīzu izveidē un bagātināšanā; šajā sakarā aicina Komisiju cieši sekot līdzi arī straujajai šīs tehnoloģijas attīstībai un tās ietekmei uz digitālo ekosistēmu;
8. norāda arī uz potenciālo pozitīvo ietekmi, kas šai attīstībai varētu būt uz nodarbinātību, ieskaitot jaunu darbvieta radīšanu tādās jomās kā virtuālo pasaulu arhitektūra un satura

¹ [Eiropas Parlamenta un Padomes Regula \(ES\) 2022/2065 \(2022. gada 19. oktobris\) par digitālo pakalpojumu vienoto tirgu un ar ko groza Direktīvu 2000/31/EK \(Digitālo pakalpojumu akts\), OV L 277, 27.10.2022., 1. lpp.](#)

² [Eiropas Parlamenta un Padomes Regula \(ES\) 2022/1925 \(2022. gada 14. septembris\) par sāncensīgiem un godīgiem tirgiem digitālajā nozarē un ar ko groza Direktīvas \(ES\) 2019/1937 un \(ES\) 2020/1828 \(Digitālo tirgu akts\), OV L 265, 12.10.2022., 1. lpp.](#)

radīšana; uzsver, ka ir jāinvestē pārkvalifikācijas iniciatīvās, lai izglītotu pastāvošo ES darbaspēku, īpašu uzmanību pievēršot nozarē nepietiekami pārstāvētām grupām; uzsver, ka ir svarīgi veicināt piemērotu prasmju attīstību un tajā investēt, lai nodrošinātu šīm darbvietām derīgu talantīgu un kvalificētu darbinieku piedāvājumu Eiropas Savienībā, kā arī radīt pievilcīgus apstākļus ES talantu paturēšanai, ārvalstu talantu piesaistei un uzņēmējdarbības un inovācijas veicināšanai ES teritorijā;

norāda uz jauno tehnoloģiju un produktu potenciālo labvēlīgo un nelabvēlīgo ietekmi uz patērētājiem, viņu veselību un sociālo un saimniecisko dzīvi; uzsver virtuālo pasaulu potenciālu industriālā un profesionālā kontekstā, it sevišķi apmācības un prototipu izstrādes aspektā, un atzīst plašāku ietekmi uz darba ņēmējiem; uzsver, ka ir jānodrošina atbilstība darba tiesībām un augsts darba ņēmēju aizsardzības līmenis;

9. atgādina, ka, lai gan lielākā daļa uzņēmumu, kas virza virtuālo pasaulu attīstību, ir iedibināti ārpus ES, Savienībā pastāv dinamiska un attīstībā esoša ekosistēma; uzsver, ka ES ir jāieņem vadošā pozīcija virtuālo pasaulu ievirzīšanā uz tādu ekosistēmu ceļa, kurās tiek ievērotas un popularizētas ES vērtības, pamattiesības un augstākā līmeņa patērētāju aizsardzība; norāda, ka ir svarīgi veicināt vienlīdzīgus konkurences apstākļus, kas veicina Eiropas mazo un vidējo uzņēmumu paplašināšanos un konkurētspējīgu Eiropas uzņēmumu rašanos, kā arī decentralizētas un sadarbīgas ekosistēmas;

uzsver, ka ir jāizveido piemērots rīcībpolitiskais satvars un jāiesaistās starptautiskos dialogos, jo īpaši ar līdzīgi domājošām trešām valstīm, lai koordinētu pieeju virtuālajām pasaulēm; uzsver, ka ir svarīgi palielināt Eiropas iedzīvotāju izpratni par atbildīgu digitālo produktu lietošanu;

10. atzīst, ka dažādi uzņēmumi ir izstrādājuši daudzas virtuālās pasaules, nepastāvot atvērtiem un kopīgiem standartiem, noteikumiem un sadarbīgām platformām; uzsver, ka šīs virtuālās pasaules pašlaik izstrādā ierobežots skaits uzņēmumu, kam ir tam nepieciešamie resursi un līdzekļi; uzskata, ka sadarbība un atvērti standarti var palīdzēt novērst kvazimonopolu un ļaunprātīgu dominējošā stāvokļa izmantošanu, kas kaitē patērētājiem un Eiropas uzņēmumiem, it sevišķi MVU;

atzinīgi vērtē Komisijas apņemšanos sadarboties ar jau pastāvošajām daudzpusējām interneta pārvaldības institūcijām, lai izstrādātu kopīgus pārvaldības standartus un noteikumus; mudina Komisiju atbalstīt pašreizējās daudzu ieinteresēto personu iniciatīvas, kas pašlaik izstrādā standartus, tostarp patērētāju apvienību un citu pilsoniskās sabiedrības organizāciju iniciatīvas; iesaka veikt vispusīgu pētījumu par sadarbīgām virtuālajām pasaulēm; uzsver potenciālu, kāds virtuālo pasaulu attīstības ziņā piemīt Eiropas datu telpu izveidei;

11. uzsver, ka ir jānodrošina, ka virtuālās pasaules ir atvērtas, iekļaujošas un piekļūstamas un veicina personu ar invaliditāti lielāku līdzdalību jaunajā digitālajā vidē; norāda uz virtuālo pasaulu potenciālu palielināt personu ar invaliditāti līdzdalību dažādās aktivitātēs, piemēram, virtuālajā tūrismā; brīdina par potenciālajām problēmām, ar kurām saskarsies lietotāji ar invaliditāti, mijiedarbojoties ar virtuālajām pasaulēm, un kuras rada piekļūstamības elementu nepietiekamība vai dizains, kas neatbilst viņu īpašajām vajadzībām; aicina Komisiju sekot līdzi tam, cik derīgs ir Eiropas

Pieklūstamības akts³ un Tīmekļa pieklūstamības direktīva⁴ nolūkā nodrošināt pieklūstamību virtuālajās pasaulēs; turklāt uzsver, ka ir jāatzīst īpašās bērnu vajadzības;

12. uzskata, ka debatēm par virtuālo pasaulu lietotāju identifikācijas nepieciešamību virtuālo pasaulu izstrādē vajadzētu būt prioritārai jomai un ka būtu padziļināti jāpārdomā šīs digitālās vides iespējamā konfigurācija, paturot prātā, ka dažos gadījumos anonimitāte var būt vēlama; norāda, ka anonimitāte digitālajā vidē vienmēr ir iespējama ar lietotārvārdu (pieņemtu vārdu), un aicina Komisiju novērtēt potenciālu virtuālajās pasaulēs izmantot Eiropas digitālo identitāti (eID) un digitālo maku;
13. atkārti, cik svarīgi ir aizsargāt lietotāju personas datus un privātumu; norāda, ka ar Vispārīgo datu aizsardzības regulu⁵ varētu nepietikt, lai stātos pretim visiem izaicinājumiem, ko rada datu aizsardzība savienotās virtuālajās pasaulēs; aicina īpašu uzmanību pievērst tam, ko datu aizsardzības aspektā nozīmē lietotāju radīts saturs, kā arī sensitīvu datu, piemēram, biometrisko un uzvedības datu, emocionālo reakciju un haptiskās informācijas apstrāde, vienlaikus nodrošinot inovācijai labvēlīgu vidi;
14. uzsver, ka dalība virtuālajā pasaulē ir brīvprātīga, un aicina Komisiju apsvērt iespēju ieviest tiesības uz neatgriezenisku datu dzēšanu, kas patērētājiem dotu iespēju pieprasīt, lai no jebkādam lietotnēm, tiešsaistes spēlēm un virtuālajām vidēm tiktu dzēsti viņu dati un profili;
15. uzskata, ka īpaša uzmanība būtu jāpievērš atkarību izraisošam dizainam un maldinošām saskarnēm šajās virtuālajās vidēs; brīdina par potenciālajām veselības problēmām, ko var radīt mijiedarbe ar virtuālajām pasaulēm, piemēram, atkarību, kibernetabumu un miega režīma traucējumiem; uzsver nepilngadīgo un jauniešu īpašo nepasargātību pret šīm veselības problēmām, ieskaitot iespējamo ietekmi uz viņu kognitīvo attīstību, un uzsver, ka ir vajadzīgs vecumam piemērots dizains un vecākvadības pasākumi, kas viņus aizsargātu; turklāt uzskata, ka ir jāpēta ietekme, kāda ir tehnoloģijām, kas prasa tiešus un pastāvīgus ķermeņa pārveidojumus;
16. atgādina par virtuālo pasaulu un iegremdējošas izglītības potenciālu veicināt bērnu tiesības tiešsaistē viņu izglītības, spēcīnāšanas, līdzdalības un rotaļāšanās aspektos un to, ka tās var piedāvāt unikālu pieredzi, kas var palīdzēt nepilngadīgajiem attīstīt vēlmi mācīties, piemēram, mācoties rotaļājoties; atzīmē, ka šī iesaistīšanās viņiem var palīdzēt attīstīt sadarbības, komunikācijas, kritiskās domāšanas, inovācijas un pašapziņas prasmes; uzsver izdevību novērst prasmju trūkumu ES un apmācīt nākotnes talantus; uzsver, ka ir vajadzīgas izglītības programmas, kas bērniem un jauniešiem palīdzētu pielāgoties tehnoloģiskajām pārmaiņām un ieturēt veselīgu un līdzsvarotu pieeju, kura virtuālajā vidē pavadīto laiku apvieno ar tradicionālo sociālo saskarsmi, un ir jānodrošina vecākiem rīki, kas vajadzīgi pārraudzībai un informētiem lēmumiem par to, kad bērniem ļaut piekļūt virtuālajai videi vai kad viņus tajā iesaistīt;

³ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva (ES) 2019/882 (2019. gada 17. aprīlis) par produktu un pakalpojumu pieklūstamības prasībām, OV L 151, 7.6.2019., 70. lpp.

⁴ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva (ES) 2016/2102 (2016. gada 26. oktobris) par publiskā sektora struktūru tīmekļvietņu un mobilo lietotņu pieklūstamību, OV L 327, 2.12.2016., 1. lpp.

⁵ Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) 2016/679 (2016. gada 27. aprīlis) par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ Direktīvu 95/46/EK (Vispārīgā datu aizsardzības regula), OV L 119, 4.5.2016., 1. lpp.

atzīmē, ka ir jāveic pētījumi par virtuālās realitātes un citu tehnoloģiju ietekmi uz kognitīvo un uzvedības attīstību; uzsver iespējamos riskus, kuri piemīt agrīnai eksponētībai ekrānierīcēm un pārmērīgai to izmantošanai, kas var ietekmēt labbūtību un labu kognitīvo, fizisko, psiholoģisko un sociālo attīstību; uzstāj, ka ir jāīsteno informācijas kampaņas par atbildīgu ekrānierīču izmantošanu; uzsver, ka pedagogi ir pienācīgi jāapmāca, lai nodrošinātu, ka viņiem ir nepieciešamās digitālās prasmes un prasība; aicina Komisiju pamudināt īstenot iniciatīvas, kurās sadarbotos augstskolas, inženiertehniskās izglītības iestādes un industrijas dalībnieki, lai novērtētu prasmju nepietiekamību, kopīgi izstrādātu ceļvežus un stiprinātu publiskā un privātā sektora sadarbību ES jauniešu labā; uzsver, ka attiecībā uz dažādiem riskiem, piemēram, vardarbību, aizskaršanu, bulingu un eksponētību vardarbīgam, seksistiskam, rasistiskam vai pornogrāfiskam saturam, ir svarīgi augstāko aizsardzības līmeni, kāds nepilngadīgajiem nodrošināts citās bezaistes un tiešsaistes vidēs, panākt arī virtuālajās pasaulēs; uzsver, ka ir jāatzīst īpašās bērnu vajadzības, nepasargātība un tiesības virtuālajās pasaulēs; uzsver, ka ir svarīgi izstrādāt un piedāvāt integrēti un pēc noklusējuma bērniem drošus tiešsaistes pakalpojumus un produktus, kuriem galvenokārt piekļūst bērni;

17. atzīmē, ka virtuālās pasaules radīs augstas izšķirtspējas attēlus, grafiskus materiālus un video, lai darītu iespējamu lietotājiem iegremdējošu pieredzi, savukārt tas prasīs augstas veiktspējas infrastruktūru; atzīmē, ka īpaši svarīgi būs nākamās paaudzes mobilo sakaru tīkli, kā arī efektīvi Wi-Fi savienojumi, piemēram, Wi-Fi 6, ar zemu latentumu un lielu joslas platumu, kā arī tādas tehnoloģijas kā perifērdatošana atgādina par Eiropas Revīzijas palātas 2022. gada janvāra ziņojumu, kurā lēsts, ka 5G izvēršanas kopējās izmaksas visās ES dalībvalstīs līdz 2025. gadam būs 281–391 miljards EUR, ieskaitot jaunas 5G infrastruktūras izbūvi un esošās infrastruktūras modernizāciju;
18. ar bažām atzīmē, ka pieaugošā virtuālo pasaulu izmantošana varētu izslēgt konkrētas cilvēku grupas, kam trūkst pamatprasmju vai resursu dalībai šajā vidē, kā arī cilvēkus, kas dzīvo laukos un nomaļās vietās, piemēram, tālākajos reģionos; uzsver, ka jebkāda ES līmeņa virtuālo pasaulu regulējuma priekšnosacījums ir digitālās prasības un piekļuves kvalitatīvam un cenas ziņā pieņemamam internetam veicināšana; aicina Komisiju veikt pierādījumos balstītu novērtējumu par to, kā panākt, ka visiem patērētājiem, arī nomaļās vietās un māsaimniecībās ar zemiem ienākumiem, ir pieejama infrastruktūra un ierīces, kas vajadzīgas, lai atbalstītu virtuālo pasaulu izstrādi un darbību, un pārejai no tīmekļa 3.0 uz tīmekli 4.0; uzsver, ka šajā ziņā būtisks ir īsts vienotais telesakaru tirgus; brīdina par riskiem, kas raksturīgi finanšu darījumiem ar kriptovalūtām, it sevišķi par krāpšanu, un kas virtuālajās pasaulēs var būt vēl lielāki; atgādina arī to, ka daudzu kriptovalūtu darījumu neatgriezeniskums nozīmē arī jaunus kanālus paralēlajai ekonomikai, kur krāpšanas upuriem ir niecīgas iespējas atgūt zaudētos līdzekļus vai to nav vispār; atzinīgi vērtē Eiropas Savienības Kriptoaktīvu tirgu (KAT) regulu⁶, kuras mērķis ir izveidot kriptovalūtu un digitālo aktīvu tiesisko regulējumu;

Ilgspēja

⁶ [OV L 150, 9.6.2023., 40. lpp.](#)

19. norāda, ka, lai ražotu ierīces, kas vajadzīgas, lai piekļūtu virtuālajām pasaulēm, ir vajadzīgi tādi resursi kā retzemju metāli un citas minerālizejvielas; šajā ziņā atzinīgi vērtē Komisijas priekšlikumu regulai, ar ko izveido satvaru, kā nodrošināt drošu un ilgtspējīgu apgādi ar kritiski svarīgām izejvielām (COM(2023)0160);
20. atzīmē, ka virtuālajām pasaulēm un tīmeklim 4.0 ir potenciāls dot pozitīvu ieguldījumu cīņā pret klimata pārmaiņām un vides ilgtspējā, piemēram, atvieglojot tāldarbu, tādējādi samazinot svārstātiskumu un ar to saistītās oglekļa emisijas; atzīmē, ka izšķirīgi svarīga loma ir tīkla infrastruktūrai, kas dara iespējamus digitālus risinājumus un jaunus uzņēmējdarbības modeļus;
21. uzskata, ka virtuālo pasaulu izstrādē un izvēršanā būtu jāņem vērā ietekme uz vidi; uzsver, ka ir svarīgi palielināt patērētāju izpratni par šo jauno tehnoloģiju vidisko ietekmi un ilgtspēju, arī elektronikas atkritumu aspektā; atzīmē, ka saskaņā ar Starptautiskās Enerģētikas aģentūras ziņām lielo datu centru elektroenerģijas patēriņš pašlaik veido 1–1,5 % globālā patēriņa, un norāda, ka virtuālo pasaulu tehnoloģiju masveida ieviešanās gadījumā datu centru elektroenerģijas patēriņš var palielināties; atgādina, ka nolūkā samazināt enerģijas patēriņu un vidisko pēdu, ko rada darbības, kuras saistītas ar virtuālo pasaulu izveidi, izmantošanu un izstrādi, ir jāizmanto, jāpaātrina un jāstimulē tehnoloģiskie sasniegumi, piemēram, progresīvas reciklēšanas metodes un atjaunīgo energoresursu tehnoloģijas;
 - o
 - o
 - o
22. uzdod priekšsēdētājam šo rezolūciju nosūtīt Komisijai, Padomei, kā arī dalībvalstu parlamentiem un valdībām.

PASKAIDROJUMS

Ievadpiezīmes

Referents atzinīgi vērtē Komisijas paziņojumu 0442(2023). Tīmekļa 4.0 izstrāde globālā mērogā jau notiek, un tam ir milzīgs ekonomiskais potenciāls; līdz 2024. gadam metaversa tirgus apjoms varētu sasniegt 800 miljardus ASV dolāru¹, un līdz 2032. gadam tas varētu sasniegt 2,8 % no pasaules IKP². Eiropas Savienībai ir jābūt gatavai pēc iespējas ātri sākt izmantot tā attīstību, lai nodrošinātu, ka tā atkal neatpaliek **globālajā digitālajā sacensībā**.

Eiropas pieeja

Referents uzskata, ka Eiropas Savienībai ir jāveido pamats, kas garantētu raitu **pāreju uz tīmekļa 4.0** digitālo laikmetu un ļautu izvairīties no kļūdām, kādas pieļautas iepriekšējā tehnoloģiskajā pārejā. Pārejai uz tīmekli 4.0 jābalstās uz Eiropas pieeju, kas ievēro **Eiropas principus un vērtības**, piemēram, datu aizsardzību, privātumu un drošību, un galveno uzmanību pievērš iedzīvotājiem, jo īpaši **nepilngadīgajiem**. Šāda pieeja digitālajai pārejai ir izvirzījusi Eiropas Savienību digitālā regulējuma priekšplānā, un lielākā daļa pasaules reģionu uzskata Eiropas Savienību par paraugu. Skaidrs piemērs tam bija VDAR. Tomēr Eiropas digitālās pasaules regulēšanas pieeja nozīmē lielu birokrātiju un smagus likumdošanas procesus, kas var kavēt **inovāciju un tehnoloģisko attīstību**. Tādēļ referents aicina Eiropas Savienības iestādes censties panākt pareizo līdzsvaru starp stingriem tiesību aktiem, kas garantē pamattiesības, un elastīgu ekosistēmu, kura veicina tīmekļa 4.0 attīstību.

Sadarbspēja

Referents uzskata, ka virtuālajām pasaulēm ir jābalstās uz tādas **sadarbspējas** principu, kas dod iespēju savstarpēji savienot platformas, sistēmas un ierīces tā, lai varētu notikt netraucēta informācijas apmaiņa un mijiedarbība. Sadarbspēja palīdzēs radīt **vienlīdzīgus konkurences apstākļus** virtuālo pasaulu izstrādei Eiropas Savienībā. Pašlaik virtuālo pasaulu attīstību virza lieli tehnoloģiju uzņēmumi, jo īpaši Amerikas Savienotajās Valstīs, Austrumāzijā un Dienvidaustrumāzijā. **Atvērti standarti** un ierīču un platformu sadarbība atvieglos visu aktoru piekļuvi virtuālajām pasaulēm.

Tīkla jauda

Referents norāda, ka virtuālajām pasaulēm būs raksturīgas ļoti **intensīvas datu plūsmas** un ka nepieciešamajām tehnoloģijām, piemēram, paplašinātajai realitātei, virtuālajai realitātei un jauktajai realitātei, ir vajadzīga augsta izšķirtspēja. Paredzams, ka datu izmantošana šajā desmitgadē pieaugs divdesmitkārtīgi un arī datu plūsma palielināsies ļoti ievērojami. Tādēļ būs vajadzīgas lielas investīcijas, lai pielāgotu un modernizētu **telesakaru tīklus**. Būs vajadzīgas arī jaunas tehnoloģijas, kuras darīs iespējamus jaunus lietojumus, kas parādīsies līdz ar virtuālajām pasaulēm. Referents uzsver, ka Eiropas Savienībai būs jārod risinājums, kā nodrošināt jaudīgus 6G tīklus, kas pavērs ceļu virtuālajām pasaulēm.

¹ *Bloomberg Intelligence*, 2021.

² *Analysis Group*, 2022.

Pieklūstamība un iekļaušana

Referents uzskata, ka ir svarīgi, lai virtuālās pasaules būtu atvērta ekosistēma, kas pieklūstama visiem ar vienādiem noteikumiem. Tomēr praksē virtuālās pasaules var radīt **pieklūstamības** un **iekļaušanas** grūtības. Iedzīvotāju piekļuvi virtuālajām pasaulēm var noteikt dažādi aspekti, piemēram, viņu ģeogrāfiskā atrašanās vieta, sociālekonomiskais statuss, digitālās prasmes un fiziskais stāvoklis (personām ar invaliditāti var būt grūti piekļūt virtuālajām pasaulēm, ja tās nav pielāgotas viņu vajadzībām). Referents aicina šiem elementiem pievērsties gan virtuālo pasauļu izstrādātājus, gan regulatorus.

Nobeigums

Referents uzskata, ka Eiropas Savienībai ir pietiekami tiesību akti, piemēram, Digitālo pakalpojumu akts, Digitālo tirgu akts un Datu akts, lai virtuālo pasauļu attīstībā nodrošinātu patērētāju aizsardzību un iekšējā tirgus standartus. Pagaidām *ex novo* regulējums par virtuālajām pasaulēm nav nepieciešams. Viņš aicina Eiropas Komisiju sekot līdzi virtuālo pasauļu jomas norisēm, regulāri veikt digitālā vienotā tirgus normatīvās atbilstības pārbaudes un vajadzības gadījumā nākt klajā ar tiesību aktu priekšlikumiem.

**PIELIKUMS. STRUKTŪRAS VAI PERSONAS,
NO KURĀM REFERENTS IR SAŅĒMIS PIENESUMU**

Saskaņā ar Reglamenta I pielikuma 8. pantu referents apliecina, ka, gatavojot ziņojumu, pirms tā pieņemšanas komitejā, ir saņēmis pienesumu no šādām struktūrām vai personām:

Struktūra un/vai persona
Telefonica
Metaverse.eu
Deutsche Telekom
DG Connect
Meta
Ēcija
DigitalEs
ITI (The Information Technology Industry Council)
Lego
Qualcomm
Netflix
NowNaw
Improbable
Político (interview)
Coindesk (interview)
Videogames Europe
Motion Pictures Association
Vodafone

Par šī saraksta sagatavošanu ir atbildīgs vienīgi referents.

KULTŪRAS UN IZGLĪTĪBAS KOMITEJAS ATZINUMS

Iekšējā tirgus un patērētāju aizsardzības komitejai

par virtuālajām pasaulēm — iespējas, riski un ietekme uz politiku vienotajā tirgū
(2022/2198(INI))

Atzinuma sagatavotāja: Laurence Farreng

IEROSINĀJUMI

Kultūras un izglītības komiteja aicina par jautājumu atbildīgo Iekšējā tirgus un patērētāju aizsardzības komiteju rezolūcijas priekšlikumā, ko tā pieņems, iekļaut šādus ierosinājumus:

1. uzskata, ka virtuālās pasaules jeb “metaversi” ir liels solis interneta attīstībā un var ietekmēt cilvēku dzīvi visās jomās, proti, izglītību, kultūru, mākslu un dizainu, mūziku, izklaidi un sabiedrisko dzīvi un saskarsmi; uzsver, ka, lai gan nav standartizētas definīcijas, metaversu var saprast kā iegremdējošu 3D vai 2D telpu reāllaika simulāciju, kurā lietotāji var mijiedarboties; uzskata, ka virtuālā pasaule var radīt sinerģijas ar *Web 3.0*;
2. aicina Eiropas Savienību pieņemt vispusīgu virtuālo pasaulu stratēģiju; uzskata, ka šai stratēģijai jābūt ilgtspējīgai un vērstai uz cilvēku un vienlaikus jāaizsargā ES vērtības un pamattiesības; uzsver, ka šīs stratēģijas mērķim vajadzētu būt apgūt un veicināt inovāciju un progresu attiecīgajās nozarēs, piemēram, videospēļu nozarē, ieskaitot tādas tehnoloģijas kā virtuālā realitāte (VR), paplašinātā realitāte (XR), spēļu dzinēji, haptika, kas ir svarīgi digitālo prasmju un metaversa(-u) pamatelementi, kā arī izrietošos ieguvumus kultūras, ekonomikas un izglītības jomā; uzsver, ka Eiropas metaversu attīstības jomā jāpieņem starpdisciplināra pieeja, kas apvieno tehnoloģijas un saturu;
3. ņemot vērā virtuālo pasaulu kontekstā aktuālos stratēģiskās autonomijas apsvērumus, aicina ES šajā jomā nodrošināt pietiekamas un efektīvas investīcijas; atzinīgi vērtē virtuālās un paplašinātās realitātes industriālo koalīciju, ko Eiropas Komisija izveidojusi Mediju un audiovizuālās jomas rīcības plāna ietvaros; atzīmē, ka gan programma “Apvārsnis Eiropa”, gan programma “Radošā Eiropa” finansē paplašinātās un virtuālās realitātes projektus; atzīst, ka šo programmu budžets ir jāpalielina, lai virzītu vērā ņemamu ES stratēģiju iegremdējošo tehnoloģiju jomā un risinātu virtuālo pasaulu iekļāvīguma un piekļūstamības jautājumus;
4. uzsver, ka ir svarīgi attīstīt metaversus ES kultūras un radošajām ekosistēmām kā jaunas telpas jaunradei un izpaušmei, ko var izmantot, lai veicinātu Eiropas kultūras un valodu daudzveidību; uzstāj, ka ir jānodrošina metaversu piekļūstamība visas sabiedrības mērogā, lai tos padarītu par patiesi demokrātiskām telpām, jāveicina digitālā pratība un pamattiesības uz kvalitatīvu un cenas ziņā pieejamu piekļuvi internetam, visiem, jo īpaši

lauku apvidu iedzīvotājiem, jānodrošina savienotība un piekļūstamība un jāveicina neaizsargātu grupu iekļaušana;

5. atzinīgi vērtē to, kā virtuālās pasaules var ietekmēt Eiropas kultūras mantojuma aizsardzību un popularizēšanu, izglītības vai tūrisma vajadzībām dodot iespēju piedāvāt lietotājiem personalizētu pieredzi; atgādina, ka virtuālajās pasaulēs ir jāaizsargā Eiropas stratēģiskās kultūras vērtības un to integritāte, ieskaitot Eiropas kultūras mantojumu;
6. atzīmē, ka “metaversi” un virtuālās pasaules var būt pakļautas ekonomiskām spekulācijām, monopolistiskām tendencēm un tirgus koncentrācijai; uzsver, ka ir jāvirzās uz decentralizētu pieeju Eiropas virtuālajām pasaulēm, kura aptvertu gan lielākus, gan mazākus operatorus dažādos vērtības ķēdes līmeņos; uzsver, ka tādēļ MVU, kas veido lielāko daļu^{9,10} no Eiropas kultūras un radošajām ekosistēmām, ir jāspēj izmantot iegremdējošās tehnoloģijas, nesaskaroties ar šķēršļiem ienākšanai tirgū, no kuriem labumu gūtu tikai lielie digitālās jomas uzņēmumi; aicina palielināt MVU un jaunuzņēmumu piekļuvi finansējumam; uzsver, ka tas var palīdzēt samazināt atkarību no trešām valstīm un stiprināt Eiropas vadošo lomu;
7. norāda, ka virtuālās pasaules un paplašinātās un virtuālās realitātes tehnoloģijas var būtiski ietekmēt izglītību un pētniecību, mainot to, kā mēs iegūstam zināšanas; uzsver, ka metaversi var pavērt ceļu labākai izglītības satura vizualizācijai, izpratnes palielināšanai un lielākām iespējām sadarbībai starp izglītojamajiem un izglītotajiem, kā arī kalpot par līdzekli, ar ko veicināt tālmācību un mūžizglītību; uzsver virtuālo pasaulu potenciālu spēcīnāt indivīdus un novērst digitālo plaisu ar izglītības palīdzību, veicinot digitālo pratību visās sabiedrības grupās un samazinot nevienlīdzību;
8. uzskata, ka līdztekus virtuālo pasaulu izstrādei būtu jāpalielina Eiropas iedzīvotāju informētība par atbildīgu to lietošanu; aicina ES nodrošināt pietiekamas investīcijas digitālās pratības jomā, lai veicinātu kritiskās domāšanas attīstību digitālās pasaules lietotāju vidū;
9. uzsver, ka nolūkā radīt un paturēt talantus Eiropas Savienībā, izvairīties no intelektuālā darbaspēka emigrācijas uz citiem tirgiem un veicināt apmācības saskaņošanu un kvalifikāciju savstarpēju atzīšanu visās dalībvalstīs ir steidzami jāveicina *STEAM* izglītība, prasmes, kuras saistītas ar kultūras un māksliniecisko jaunradi, darba ņēmēju apmācība un prasmju pilnveide virtuālo pasaulu jomā, ieskaitot mākslīgo intelektu (MI), kas visi ir būtiski elementi metaversu veidošanā;
10. uzsver, ka procesā, kura mērķis ir nodrošināt skolēniem nepieciešamās pamatzināšanas, kā droši darboties virtuālajās pasaulēs, ir svarīgi atbalstīt skolotājus un pedagogus; šajā sakarā aicina dalībvalstis un ES veicināt skolotāju prasmju pilnveidi, lai viņi būtu digitāli kompetenti un prasmīgi tehnoloģiju izmantošanā;
11. uzsver, ka ES virtuālo pasaulu stratēģija ir jāsaista ar pienācīgu regulējumu, kas nodrošinātu intelektuālā īpašuma, jo īpaši autoru tiesību un autortiesību, aizsardzību un veicināšanu, un uzsver nepieciešamību aizsargāt māksliniekus un viņu jaunradi, Eiropas kultūras mantojumu un ainavu virtuālajās pasaulēs; atzīmē, ka lielākā daļa intelektuālā

⁹ 2018. gada 11. decembra rezolūcija par jauno Eiropas darba kārtību kultūrai (OV C 388, 13.11.2020., 30. lpp.).

¹⁰ EY, [Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis](#), 2021.

īpašuma sistēmu metaversos balstās uz blokķēdes tehnoloģiju, un uzskata, ka neaizstājami žetoni var būt jauns ieņēmumu avots ES kultūras ekosistēmai.

12. atzīmē, ka metaversiem un digitālajām papildtehnoloģijām var būt raksturīgs augsts enerģijas patēriņa līmenis; uzsver, ka ES virtuālo pasaulu stratēģijā ir jānovērtē šo jauno tehnoloģiju ietekme uz vidi un ilgtspēja un tai cita starpā jāpalielina iedzīvotāju informētība par šādu ietekmi;
13. uzskata, ka virtuālās pasaules var arī radīt riskus un ka šīs telpas būtu jāreglamentē, lai nepieļautu nekādu ļaunprātīgu izmantošanu, kas saistīta ar kaitējošu rīcību, piemēram, jebkāda veida aizskaršanu, iebiedēšanu, diskrimināciju un cilvēku novērošanu, digitālā vidē vai nepareizas izmantošanas rezultātā; uzsver, ka ir jānodrošina droša un veselīga vide, kurā pienācīgi tiek saglabāta un aizsargāta kiberdrošība, privātums, pārredzamība un lietotāju tiesības un vajadzības; uzsver, ka ir svarīgi virtuālajās pasaulēs aizsargāt bērnus un nepilngadīgos, rūpīgi īstenojot pastāvošos Eiropas tiesību aktus un stratēģijas, piemēram, Digitālo pakalpojumu aktu¹¹ un jauno Eiropas stratēģiju “Bērniem labāks internets” (BIK+), lai vērstos pret iebiedēšanu tiešsaistē, aizsargātu fizisko un garīgo veselību, nodrošinātu drošību tiešsaistē un veicinātu metaversu pozitīvu izmantošanu;
14. aicina Komisiju apsvērt savu horizontālo digitālo tiesību aktu, piemēram, MI akta, ietekmi uz kultūru, ieskaitot kultūras un akadēmisko darbu definēšanu un īpašumtiesības, un vajadzības gadījumā nākt klajā ar šīs jomas iniciatīvām, kas aizsargātu un veicinātu Eiropas kultūras un radošo ekosistēmu;
15. atzīmē, ka virtuālo pasaulu turpmākās attīstības pamatā vajadzētu būt ētikas un uz cilvēku orientētiem principiem saskaņā ar ES tiesību aktiem, piemēram, Vispārīgo datu aizsardzības regulu¹², Digitālo pakalpojumu aktu, Digitālo tirgu aktu¹³ un Autortiesību direktīvu¹⁴; aicina Komisiju nodrošināt ciešu un pastāvīgu virtuālo pasaulu attīstības uzraudzību, lai apzinātu grūtības un izaicinājumus, kas var rasties un ko neskata pašreizējais tiesiskais regulējums vai kas var prasīt vēl lielāku saskaņošanu starp dalībvalstīm;
16. atzīst daudzpusēju forumu nozīmi tādos globāli svarīgos jautājumos kā šis un mudina Komisiju īstenot ar dalībvalstīm saskaņotu pieeju investīcijām svarīgos starptautiskās standartizācijas centienos, piemēram, “The Metaverse Standards Forum”, kā arī citās saistītās iniciatīvās ESAO un citās starptautiskās organizācijās, piemēram, *ITU* un *ISO*;
17. uzsver, cik vērtīgus ieteikumus par virtuālajām pasaulēm sniegusi Eiropas pilsoņu paneldiskusija, un atgādina par pašlaik notiekošo Eiropas Parlamenta izmēģinājuma

¹¹ Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) 2022/2065 (2022. gada 19. oktobris) par digitālo pakalpojumu vienoto tirgu un ar ko groza Direktīvu 2000/31/EK (Digitālo pakalpojumu akts) (OV L 277, 27.10.2022., 1. lpp.).

¹² Regula (ES) 2016/679 (2016. gada 27. aprīlis) par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ Direktīvu 95/46/EK (Vispārīgā datu aizsardzības regula) (OV L 119, 4.5.2016., 1. lpp.).

¹³ Regula (ES) 2022/1925 (2022. gada 14. septembris) par sāncensīgiem un godīgiem tirgiem digitālajā nozarē un ar ko groza Direktīvas (ES) 2019/1937 un (ES) 2020/1828 (Digitālo tirgu akts) (OV L 265, 12.10.2022., 1. lpp.).

¹⁴ Direktīva (ES) 2019/790 (2019. gada 17. aprīlis) par autortiesībām un blakustiesībām digitālajā vienotajā tirgū un ar ko groza Direktīvas 96/9/EK un 2001/29/EK, (OV L 130, 17.5.2019., 92. lpp.).

projektu “Telpa metaversam”, kas palīdzēs izveidot starpdisciplināru Eiropas ekspertu, domātāju un līderu tīklu ētiskai un demokrātiskai metaversu attīstībai.

**INFORMĀCIJA PAR PIENEMŠANU
ATZINUMU SNIEDZOŠAJĀ KOMITEJĀ**

Pieņemšanas datums	18.7.2023
Galīgais balsojums	+: 25 -: 0 0: 3
Komitejas locekļi, kas bija klāt galīgajā balsošanā	Asim Ademov, Christine Anderson, Andrea Bocskor, Ilana Cicurel, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Romeo Franz, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Irena Joveva, Petra Kammerevert, Niyazi Kizilyürek, Predrag Fred Matić, Martina Michels, Niklas Nienass, Peter Pollák, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
Aizstājēji, kas bija klāt galīgajā balsošanā	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooker, Marc Tarabella
Aizstājēji (209. panta 7. punkts), kas bija klāt galīgajā balsošanā	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

ATZINUMU SNIEDZOŠĀS KOMITEJAS GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAKSTA

25	+
ECR	Angel Dzhambazki, Rob Rooken
NI	Andrea Bocskor, Marc Tarabella
PPE	Asim Ademov, Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
Renew	Iłana Cicurel, Laurence Farreng, Irena Joveva
S&D	Ibán García Del Blanco, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Petra Kammerevert, Predrag Fred Matić, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio
Verts/ALE	Romeo Franz, Erik Marquardt, Niklas Nienass

0	-

3	0
ID	Christine Anderson
The Left	Niyazi Kizilyürek, Martina Michels

Izmantoto apzīmējumu skaidrojums:

+ : par

- : pret

0 : atturas

**INFORMĀCIJA PAR PIENĒMŠANU
ATBILDĪGAJĀ KOMITEJĀ**

Pieņemšanas datums	28.11.2023
Galīgais balsojums	+: 31 -: 2 0: 8
Komitejas locekļi, kas bija klāt galīgajā balsošanā	Andrus Ansip, Pablo Arias Echeverría, Laura Ballarín Cereza, Alessandra Basso, Adam Bielan, Biljana Borzan, Vlad-Marius Botoș, Anna Cavazzini, Dita Charanzová, Deirdre Clune, David Cormand, Sandro Gozi, Virginie Joron, Eugen Jurzyca, Włodzimierz Karpiński, Arba Kokalari, Marcel Kolaja, Kateřina Konečná, Andrey Kovatchev, Jean-Lin Lacapelle, Antonius Manders, Beata Mazurek, Leszek Miller, Anne-Sophie Pelletier, Miroslav Radačovský, René Repasi, Christel Schaldemose, Andreas Schwab, Tomislav Sokol, Ivan Štefanec, Róza Thun und Hohenstein, Tom Vandenkendelaere, Kim Van Sparrentak, Marion Walsmann
Aizstājēji, kas bija klāt galīgajā balsošanā	Francisco Guerreiro, Ivars Ijabs, Kosma Zlotowski, Marco Zullo
Aizstājēji (209. panta 7. punkts), kas bija klāt galīgajā balsošanā	João Albuquerque, Petar Vitanov, Stefania Zambelli

**ATBILDĪGĀS KOMITEJAS
GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAKSTA**

31	+
PPE	Pablo Arias Echeverría, Deirdre Clune, Włodzimierz Karpiński, Arba Kokalari, Andrey Kovatchev, Antonius Manders, Andreas Schwab, Tomislav Sokol, Ivan Štefanec, Tom Vandenkendelaere, Marion Walsmann, Stefania Zambelli
Renew	Andrus Ansip, Vlad-Marius Botoș, Dita Charanzová, Sandro Gozi, Ivars Ijabs, Róza Thun und Hohenstein, Marco Zullo
S&D	João Albuquerque, Laura Ballarín Cereza, Biljana Borzan, Leszek Miller, René Repasi, Christel Schaldemose, Petar Vitanov
The Left	Anne-Sophie Pelletier
Verts/ALE	Anna Cavazzini, David Cormand, Francisco Guerreiro, Kim Van Sparrentak

2	-
NI	Miroslav Radačovský
Verts/ALE	Marcel Kolaja

8	0
ECR	Adam Bielan, Eugen Jurzyca, Beata Mazurek, Kosma Złotowski
ID	Alessandra Basso, Virginie Joron, Jean-Lin Lacapelle
The Left	Kateřina Konečná

Izmantoto apzīmējumu skaidrojums:

+ : par

- : pret

0 : atturas