Ref. Ares(2023)2474961 - 05/04/2023

European Commission

ПОКАНА ЗА ПРЕДОСТАВЯНЕ НА ДАННИ ЗА ИНИЦИАТИВА (без оценка на въздействието)

Целта на настоящия документ е да запознае обществеността и заинтересованите страни с работата на Комисията, за да могат те да предоставят обратна информация и да участват ефективно в дейностите по консултиране.

Приканваме тези групи да споделят мнението си относно разбирането на Комисията във връзка с проблема и възможните решения, както и да ни предоставят имаща отношение информация, с която евентуално разполагат.

.

НАИМЕНОВАНИЕ НА ИНИЦИАТИВАТА	Инициатива на ЕС във връзка с виртуалните светове: начало на следващия технологичен преход
ВОДЕЩА ГД — ОТГОВОРЕН ОТДЕЛ	ГД „Съобщителни мрежи, съдържание и технологии“
ВЕРОЯТЕН ВИД ИНИЦИАТИВА	Политически чувствителна/важна, нова
ОРИЕНТИРОВЪЧЕН ГРАФИК	Второто тримесечие на 2023 г.
ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ	–

Настоящият документ служи само за информация. Той не предопределя окончателното решение на Комисията относно това дали тази инициатива ще бъде продължена или относно окончателното ѝ съдържание. Всички описани в настоящия документ елементи на инициативата, включително графикът ѝ, подлежат на промяна.

A. Политически контекст, определяне на проблема и проверка за спазване на принципа на субсидиарност

Политически контекст

Благодарение на технологиите и свързаността виртуалните светове променят начина, по който ползваме цифровото пространство. Те предлагат устойчиви среди на потапяне в реално време, които съчетават физически и виртуални реалности в много различни области като медицината, производството или интелигентните градове. Виртуалните светове са и част от по-широкообхватна, дългосрочна технологична промяна: преход към Web 4.0, където физическият и цифровият свят ще предоставят по-интуитивни преживявания с потапяне, а интелигентните устройства ще комуникират безпроблемно, за да изпълняват сложни задачи.

Виртуалните светове вече разкриват широк спектър от възможности в много промишлени сектори, както и в обществени области, включително културата и развлеченията. Прогнозата за размера на световния пазар е увеличение с 800 милиарда евро до 2030 г. с 39,1 % ежегоден темп на растеж[1].

Както беше обявено в работната програма на Комисията за 2023 г., Комисията предвижда виртуални светове, които са отворени и оперативно съвместими, с иновативни приложения в промишлеността и обществото, и които се използват безопасно и уверено както от хората, така и от предприятията.

ЕС е богат на съдържание и култура континент с процъфтяваща творческа индустрия и богатство от уникално цифровизирано културно наследство. Той има ключови участници в някои от основните технологии на виртуалните светове (като например 3D, промишлени цифрови близнаци, картографиране на местоположението, фотоника, свързаност, онлайн плащания), с големи дружества от ЕС, иновативни стартиращи предприятия и МСП. Той може също така гради въз основа на значителните инвестиции на ЕС в революционни технологии, цифрови близнаци и пространства на данни. А Европа разполага с промишлена и производствена база с изобилие от случаи на употреба за виртуалните светове и Web 4.0.

Искаме да гарантираме, че ЕС е най-доброто място за развиване на бизнес възможности във

[1] Прогнози на Bloomberg

виртуалните светове и лидер в разработването на Web 4.0, като се възползваме от силния цифров единен пазар. ЕС е в добра позиция да оформи това следващо развитие от самото начало, като отрази визията на ЕС за програмата „Цифрово десетилетие“ до 2030 г.[2] и в съответствие с Европейската декларация за цифровите права и принципи[3]: отворени, оперативно съвместими, надеждни, сигурни, опазващи неприкосновеността на личния живот, виртуални светове, при спазване на нашето законодателство. Силен акцент ще бъде поставен върху използването на възможностите за бизнес и справянето с обществените предизвикателства.

Освен това ЕС вече разполага със силна регулаторна рамка за справяне с потенциалните въздействия, които виртуалните светове могат да окажат върху аспекти като конкуренцията, киберсигурността, художественото творчество и неприкосновеността на личния живот. Законодателството на ЕС, като например Общия регламент относно защитата на данните[4], Законодателния акт за цифровите услуги[5], Законодателния акт за цифровите пазари[6], Регламента за мрежовата неутралност[7] и Директивата за нелоялните търговски практики[8], ще гарантира, че потребителите са защитени по отношение на няколко аспекта и че малките и средните предприятия в ЕС не се изтласкват от пазара. Преразгледаната Директива за мрежова и информационна сигурност[9] ще укрепи киберсигурността на веригата на доставки, а предстоящата цифрова самоличност на ЕС[10] ще даде пълен контрол на потребителите върху тяхната самоличност и данни.

Проблем, който инициативата цели да преодолее

Първата вълна на интернет се разви предимно по некоординиран и нерегулиран начин, което доведе до по-затворена екосистема с преобладаващи патентовани системи и пазачи на информационния вход.

Въпреки че виртуалните светове и преходът към Web 4.0 все още са на ранен етап, сме свидетели на възникването на подобна ситуация, при която световните корпорации инвестират масово в основни технологии, заявяват търговски марки и като пионери фактически определят стандартите в тази област. Екосистемата на виртуалните светове на ЕС не разполага с големи участници в някои ключови области, фрагментирана е и ѝ липсва инвестиционен капацитет. Съществува риск малък брой големи участници да се превърнат в бъдещи пазачи на информационния вход на виртуалните светове, като се създадат бариери за навлизане на пазара и се изключат стартиращите предприятия и МСП от ЕС от този нововъзникващ пазар. Такава затворена екосистема, в която преобладават патентовани системи, може едновременно да окаже отрицателно въздействие върху защитата на личните данни и информация, киберсигурността и свободата и отвореността на виртуалните светове.

От съществено значение е стартиращите предприятия и МСП в ЕС да се възползват от благоприятни рамкови условия, за да им се помогне да въвеждат иновации, а потребителите и създателите на съдържание да бъдат защитени онлайн и да могат да участват уверено във виртуалните светове.

От решаващо значение е ЕС да присъства в развитието на виртуалните светове и тяхното управление и да играе водеща роля по отношение на важни предизвикателства като определянето на стандарти, изграждането на инфраструктура и разглеждането на правните, икономическите, обществените и етичните аспекти.

Основание за действия на равнището на ЕС (правно основание и проверка за спазване на принципа на субсидиарност)

N/A

[2] https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_bg

[3] https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-declaration-digital-rights-and-principles

[4] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=OJ:L:2016:119:TOC

[5] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=CELEX:32022R2065

[6] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=CELEX:32022R1925

[7] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/ALL/?uri=celex:32015R2120

[8] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=celex:32005L0029

[9] https://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=CELEX:32022L2555

[10] https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-digital-identity_bg

Правно основание

Незаконодателна инициатива.

Практическа необходимост от действия на равнището на ЕС

Развитието на виртуалните светове и Web 4.0 има силно изразено измерение на вътрешния пазар с дружества и потребители, които предлагат и ползват трансгранични услуги. Освен това мащабът на частните и публичните инвестиции, необходими за развитието на виртуалните светове и Web 4.0, далеч надхвърля капацитета на отделните държави членки. Един общ подход на ЕС може да гарантира, че дружествата и потребителите се възползват от мащаба на вътрешния пазар, и ще предотврати некоординирани национални инициативи.

Б. Какво се стреми да постигне инициативата и по какъв начин

Визията на ЕС за тази инициатива за насърчаване на общ подход към виртуалните светове и Web 4.0 има следните общи цели:

Овластяване на **хората** да се ангажират по сигурен, уверен и отговорен начин, така че да се възползват от виртуалните светове, които зачитат ценностите, начина на живот и правилата на ЕС, като същевременно на потребителите се предоставя свободата да избират как и кога да използват своята цифрова самоличност, данни и активи. Инициативата ще предложи принципи и действия за овластяване на хората във виртуалните светове и за насърчаване на културното многообразие, равенството и недискриминацията.

Създаване на подходяща среда за инвестиции в научни изследвания, иновации, внедряване, интеграция и широко прилагане на **технологиите** за създаване на виртуални светове, като се улесни достъпът до финансиране за стартиращи предприятия/МСП в ЕС и се стимулират секторите на културата и творчеството в ЕС. Освен това инициативата ще се стреми към развитие на икономическата обосновка, т.е. как да се изградят безопасни, устойчиви и справедливи виртуални светове и как те могат да спомогнат за повишаване на устойчивата конкурентоспособност на нашите промишлени отрасли, както и какво е необходимо за насърчаване на ефективното възприемане на решения за виртуални светове от страна на предприятията и публичния сектор в ЕС.

Инициативата би могла да включи ключови **междусекторни спомагателни фактори**, като например подходящи модели на управление, за да се гарантира водещата роля на ЕС в развитието и стандартизацията на виртуалните светове, като се подхранва необходимият резерв от таланти и се подкрепя развитието на умения за специалистите и създателите на технологии, както и необходимостта от структурирано и устойчиво прогнозиране на ключовите технологии.

Инициативата ще възприеме проактивен подход, за да може ЕС да оформи глобалното развитие на тази бързо развиваща се екосистема въз основа на откритостта, оперативната съвместимост и ценностите на ЕС.

Инициативата се допълва от паралелна работа по изграждането на ефективна и устойчива **инфраструктура** за свързаност, която ще бъде необходима, за да се позволи създаването на виртуални светове.

Вероятни въздействия

Очаква се тази инициатива да допринесе за развитието на виртуални светове и среда на Web 4.0, които зачитат ценностите и правилата на ЕС и в които хората и предприятията разполагат с необходимите инструменти, умения и информация, за да се възползват в пълна степен от ползите и възможностите.

Тя също така ще допринесе за ориентиране на усилията за стандартизация и по-добра оперативна съвместимост между виртуалните светове, като предостави на индивидуалните и корпоративните потребители повече свобода на избор и възможността да прехвърлят своята цифрова самоличност, данни и активи между различните виртуални светове.

Очаква се инициативата да създаде повече възможности за промишлените участници от ЕС по веригата за създаване на стойност, като например за доставчиците на хардуерни и софтуерни компоненти, системните интегратори и създателите на съдържание от ЕС.

Това ще доведе до по-координирани публични и частни инвестиции за внедряването на виртуалните светове в промишлените екосистеми, обществените области и публичния сектор. Стартиращите предприятия ще се възползват от мерките, които им позволяват да разширят дейността си във виртуалните светове.

Инициативата ще овласти гражданите да използват виртуалните светове и ще допринесе за развитието на умения чрез осигуряване на учебни и обучителни преживявания в различни контексти с по-голяма степен на потапяне и ангажиране.

Бъдещ мониторинг

Ще бъде установена тясна координация с всички участващи служби на Комисията, за да се докладва за напредъка на всяко действие, включено в инициативата.

Комисията също така ще обсъди развитието на виртуалните светове в рамките на комитологиите на „Хоризонт Европа“, „Творческа Европа“ и програмата в областта на цифровите технологии. Комисията ще проучи и как да се създаде механизъм за мониторинг, за да се разбере по-добре въздействието върху гражданите, потребителите, движенията на пазара, както и върху новите технологични разработки.

B. По-добро регулиране

Оценка на въздействието

Предложеният вид акт е незаконодателен. Поради това за подготовката на настоящата инициатива не е необходима оценка на въздействието. Необходимостта от оценка на въздействието на бъдещите действия, свързани с тази инициативата, ще бъде разгледана своевременно в съответствие с насоките за по-добро регулиране.

Инициативата обаче ще вземе предвид обратната информация в контекста на настоящата покана за предоставяне на данни, резултатите от целевите консултации, описани в следващия раздел, както и наличните проучвания и доклади.

Стратегия на консултацията

Консултации на съвместна ангажираност през първата половина на 2023 г., които овластяват хора от различни съсловия да оформят бъдещата визия на ЕС за виртуалните светове:

- Три граждански панела по темата за виртуалните светове се проведоха и ще се проведат на 24—26 февруари (Брюксел), 10—12 март (онлайн), 21—23 април (Брюксел). Тези панели ще позволят на 150 граждани на ЕС да представят обща визия и ръководни принципи за развитието на виртуалните светове и да формулират набор от препоръки за последващи действия.
- Семинар в рамките на Деня за по-безопасен интернет на 10 февруари 2023 г., за да се привлекат младите хора.
- Семинар като част от дейностите в рамките на Седмицата на програмирането през март 2023 г., за да се привлекат преподавателите.

Консултации за съвместно определяне с представители на промишлеността и академичните/научноизследователските среди през първата половина на 2023 г.:

- Два целеви семинара през януари и февруари 2023 г. с представители на промишлеността, организирани от ГД „Съобщителни мрежи, съдържание и технологии“ в сътрудничество с други генерални дирекции
- Целеви семинар през февруари 2023 г. с представители на академичните и научноизследователските среди
- Два семинара през март 2023 г., посветени на виртуалната реалност/разширената реалност (VR/AR) като основа за промишлени партньорства

Защо провеждаме настоящата консултация?

Като се има предвид трансформиращият характер на виртуалните светове, консултациите със заинтересованите страни са от основно значение, за да им се даде възможност да изразят своите виждания и специфични нужди във връзка с развитието на виртуалните светове в съответствие с ценностите на ЕС.
Целта на настоящата консултация е Комисията да събере мненията и приноса на заинтересованите страни относно бъдещите действия, които тя може да представи във връзка с възможностите и предизвикателствата, които биха породили виртуалните светове.

Поредица от граждански панели ще позволи на представителна извадка от граждани на ЕС да представят препоръки за политиката от гледна точка на хората. Освен това на целеви семинари ще бъдат събрани мненията на заинтересованите страни от промишлеността и академичните среди.

Целева аудитория

Комисията провежда консултации с широк кръг заинтересовани страни в зависимост от техния интерес и експертен опит в областта на виртуалните светове. Това включва физически лица, публични органи (държави членки, регионални и местни публични органи, международни организации), предприятия (големи предприятия и МСП, микропредприятия и еднолични дружества, консултантски фирми), научноизследователски и академични институции, органи за стандартизация, неправителствени организации и социални партньори и представители на професии и занаяти (търговски камари, професъюзи и други представители на професии).