

**Opinia Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego w sprawie: „Obywatel w centrum wewnętrznego rynku cyfrowego sprzyjającego włączeniu społecznemu: plan działań prowadzący do sukcesu” (opinia z inicjatywy własnej)**

(2013/C 161/02)

Sprawozdawca: **Anna Maria DARMANIN**

Dnia 19 stycznia 2012 r. Europejski Komitet Ekonomiczno-Społeczny postanowił, zgodnie z art. 29 ust. 2 regulaminu wewnętrznego, sporządzić opinię w sprawie:

„Obywatel w centrum wewnętrznego rynku cyfrowego sprzyjającego włączeniu społecznemu: plan działań prowadzący do sukcesu”

(opinia z inicjatywy własnej).

Sekcja Jednolitego Rynku, Produkcji i Konsumpcji, której powierzono przygotowanie prac Komitetu w tej sprawie, przyjęła swoją opinię 7 marca 2013 r.

Na 488. sesji plenarnej w dniach 20–21 marca 2013 r. (posiedzenie z 20 marca) Europejski Komitet Ekonomiczno-Społeczny 69 głosami – 1 osoba wstrzymała się od głosu – przyjął następującą opinię:

## 1. Wnioski i zalecenia

1.1 Wewnętrzny rynek cyfrowy ma w wymiarze ogólnym ogromny potencjał w zakresie wspierania wzrostu, tworzenia miejsc pracy i dobrobytu. Jednak obecnie wielu obywateli nadal jest wykluczonych z czerpania korzyści z tych możliwości. Powody takiego wykluczenia mogą być natury socjologicznej, kulturowej oraz prawnej. EKES wskazuje na szereg istniejących obecnie wyzwań i barier, które uniemożliwiają obywatelom prawdziwe bycie w centrum cyfrowego jednolitego rynku. Są to:

- a) problemy infrastrukturalne;
- b) niejasne ramy prawne;
- c) niewystarczająco dobrze określone prawa obywatelskie;
- d) systemy rozwiązywania sporów, zarówno indywidualnych, jak i zbiorowych, nadal nie są w pełni wdrożone;
- e) różnice w otoczeniu konsumenckim w poszczególnych państwach członkowskich;
- f) cyberbezpieczeństwo;
- g) e-zamówienia i e-podpisy nadal nie są w pełni wdrażane;
- h) brak wdrożenia usług e-administracji; oraz
- i) egzekwowanie na rynku wewnętrznym.

1.2 W związku z tym EKES sugeruje podjęcie szeregu działań na rzecz pełnego osiągnięcia celu dotyczącego postawienia obywatela w centrum jednolitego rynku cyfrowego, obejmujących kwestie takie jak:

- a) swobodny i powszechny dostęp;
- b) otwarty internet i neutralność sieci;
- c) zapobieganie nadużyciom;

- d) standaryzacja ICT;
- e) interoperacyjność i kompatybilność;
- f) chmura obliczeniowa;
- g) kontrola cen, w tym cen minimalnych;
- h) edukacja i szkolenia;
- i) ochrona przed cyberoszustwami i cyberprzestępczością (np. piractwem i fałszerstwem);
- j) bezpieczeństwo (w tym ochrona danych i prywatności, ochrona dzieci, osób starszych i niepełnosprawnych);
- k) karta praw cyfrowych<sup>(1)</sup>;
- l) zastosowanie dyrektywy o prawach konsumentów do treści cyfrowych;
- m) przegląd przepisów dotyczących handlu elektronicznego, e-płatności, telefonii komórkowej itp.;
- n) przegląd polityki nadawczej;
- o) kampanie informacyjne;
- p) udział i zaangażowanie społeczeństwa obywatelskiego na wszystkich poziomach podejmowania decyzji politycznych;
- q) opublikowanie elektronicznego przewodnika UE po usługach cyfrowych.

<sup>(1)</sup> Komisja Europejska opublikowała ostatnio zestawienie praw, o których mowa obecnie w poszczególnych unijnych dokumentach prawnych: <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/code-eu-online-rights>.

## 2. Obywatel w centrum wewnętrznego rynku cyfrowego: obywatel jako podmiot gospodarczy, społeczny i polityczny, zgodnie z czterema podstawowymi swobodami na rynku wewnętrznym

2.1 **Wzmocnienie pozycji obywatela jako podmiotu gospodarczego:** rewolucja cyfrowa z pewnością spowodowała utratę wielu miejsc pracy. Jednakże jak stwierdza McKinsey<sup>(2)</sup>, doprowadziła ona do utworzenia 2,6 miejsc pracy na miejsce każdego utraconego. Społeczeństwo musi się dostosować do tej sytuacji i dysponuje obecnie odpowiednim potencjałem w tym celu. Niektóre miejsca pracy znikną, a młodsze pokolenia będą mieć inne perspektywy – muszą zaangażować się w rewolucję cyfrową jako zmianę przynoszącą nowe miejsca pracy. Takie inicjatywy jak program MIT „Scratch” tworzą wartość dodaną poprzez zwiększanie pewności siebie poszczególnych osób. Innym przykładem są niekonwencjonalne projekty badawcze (tzw. „skunk works”) prowadzone przez NASA, które stworzyły odpowiednie warunki dla kreatywności po zakończeniu programu „Shuttle”.

2.2 **Wzmocnienie pozycji obywatela jako podmiotu politycznego:** Ludzie muszą mieć możliwość komunikowania swoich idei, co znacznie ułatwia internet. Niezależnie od bardziej intensywnego korzystania z internetu młodsze pokolenia również więcej podróżują. Internet wzmacnia chęć do zacieśniania kontaktów międzyludzkich. Technologia cyfrowa stworzyła nową swobodę komunikacji.

2.2.1 W Europie i poza nią istnieją konkretne przykłady w zakresie mobilizacji obywateli do wyrażania swoich poglądów i wywierania zmian w polityce w sposób demokratyczny. Jasne jest, że głos obywateli powinien odbijać się szerszym echem na arenie politycznej. Proces demokratyczny również musi zostać dostosowany do digitalizacji.

2.3 **Obywatel jako podmiot społeczny:** e-umiejętności dotyczą nie tylko korzystania z internetu, lecz także używania go z korzyścią dla społeczności i rozwoju osobistego. Z tego względu społeczności muszą lepiej wykorzystać potencjał internetu. Konieczne jest jednak, by wybory osobiste dotyczące korzystania z internetu bądź nie korzystania z niego były w pełni respektowane.

2.4 Jak wskazano w rezolucjach Parlamentu Europejskiego w sprawie stworzenia jednolitego rynku cyfrowego<sup>(3)</sup> oraz jednolitego rynku dla Europejczyków<sup>(4)</sup>, występuje wiele niedostatków w zapewnieniu, by obywatel rzeczywiście znalazł się w centrum jednolitego rynku. Takie niedostatki natury nie tylko prawnej, lecz także socjologicznej, obejmują utrzymujący się szereg barier w zapewnieniu konsumentom pełnego dostępu do jednolitego rynku.

## 3. Uwagi ogólne i działania na rzecz szerszego korzystania z technologii cyfrowych przez obywateli, komentarz dotyczący planu działania

**Dostęp, wiedza i zaufanie** to najbardziej fundamentalne kwestie dla opinii publicznej podczas korzystania z internetu i zasobów rynku cyfrowego.

(2) McKinsey, maj 2011 r., *Internet Matters, the net's sweeping impact on jobs, growth and prosperity*.

(3) Sprawozdawca: Pablo Arias Echeverría, 2012/2030 (INI), 11.12.2012.

(4) Sprawozdawca: António Fernando Correia de Campos, 2010/2278 (INI), 6.4.2011.

### 3.1 Dostęp

Konieczne jest zagwarantowanie równego dostępu dla każdego obywatela UE. W tym kontekście należy uwzględnić infrastrukturę, sprzęt, oprogramowanie i budowanie potencjału (*orgware*<sup>(5)</sup>).

#### Dostęp za pomocą infrastruktury

3.1.1 Każdy obywatel UE powinien mieć *taką samą możliwość dostępu* do sieci<sup>(6)</sup>. Ponadto konieczne jest ustalenie we wszystkich państwach członkowskich ceny maksymalnej wg Mbps, dla dostępu stacjonarnego i mobilnego.

3.1.1.1 Według BEREC (Organu Europejskich Regulatorów Łączności Elektronicznej) większość krajowych organów regulacyjnych otrzymała skargi od konsumentów dotyczące rozbieżności między deklarowaną a rzeczywistą prędkością łączy internetowych. Prawdziwy cyfrowy rynek wewnętrzny może powstać tylko wtedy, gdy operatorzy sieciowi UE będą poddani ścisłej kontroli publicznej w celu zagwarantowania nominalnej szerokości pasma zgodnie z filarem agendy cyfrowej dotyczącym łączności szerokopasmowej.

3.1.1.2 Aktualne różnice w dostępie do mobilnego internetu jest jedną z największych barier dla prawdziwego cyfrowego rynku wewnętrznego, szczególnie że szybkie rozpowszechnianie się smartfonów i tabletek zwiększa ekonomiczne znaczenie mobilnej działalności obywateli opartej na internecie (e-handel, e-zdrowie itp.). W tym kontekście działanie 101 europejskiej agendy cyfrowej wyraźnie wskazuje, że różnica między roamingiem a opłatami krajowymi powinna być bliska zeru w 2015 r.

3.1.1.3 Ponadto infrastruktura powinna zapewnić pełne objęcie zasięgiem całej Europy, ponieważ żadna osoba nie może być dyskryminowana ze względu na miejsce zamieszkania na obszarach wiejskich. EKES zdaje sobie sprawę, że przemysł może nie uznawać dostarczania takiej infrastruktury za przedsięwzięcie opłacalne ekonomicznie. Tę przeszkodę można jednak przezwyciężyć. Potencjalne rozwiązania mogą obejmować partnerstwa publiczno-prywatne dla obszarów wiejskich. Dostawcy treści mogą też wносить swój wkład w inwestycje infrastrukturalne, ponieważ często odnoszą korzyści z szerszego zasięgu.

#### Hotspoty wifi w miastach

3.1.2 Elementarny dostęp wifi powinien być prawem podstawowym każdego obywatela europejskiego. EKES uważa<sup>(7)</sup>, że zorganizowanie darmowego publicznego dostępu do internetu w newralgicznych punktach miast i dostęp do otwartych danych 2.0 oraz do otwartego oprogramowania oferowałyby możliwość komunikacji i szukania pracy.

(5) Pojęcie „orgware” odnosi się do budowania potencjału różnych podmiotów instytucjonalnych zaangażowanych w proces dostosowywania nowej technologii (Wikipedia).

(6) W agendzie cyfrowej określono już trzy główne cele w zakresie łączy szerokopasmowych: 100 % obywateli UE ma być objętych połączeniem o prędkości 2 Mbps do 2013 r., zaś do końca 2020 r. 100 % obywateli UE powinno być objętych połączeniem o prędkości 30 Mbps, a 50 % obywateli powinno mieć abonament internetowy o prędkości powyżej 100 Mbps.

(7) Zob. przypis 2.

3.1.3 Zasięg geograficzny nie powinien być ścisłym wymogiem, lecz konieczne jest, by każda gmina zapewniała przynajmniej jeden hotspot wifi. Racjonalnym podejściem byłoby zagwarantowanie minimalnej liczby darmowych hotspotów proporcjonalnie do liczby ludności – każdy krajowy organ regulacyjny powinien określić zasady lokalne zgodnie z dyrektywami UE.

3.1.4 Mimo że uznaje się, iż dostęp do internetu i uniwersalnej sieci szerokopasmowej ma najwyższe znaczenie, Komisja wskazała<sup>(8)</sup>, że nie ma zgody co do przyszłej roli **obowiązku świadczenia usług powszechnych** w realizacji celów europejskich w zakresie łączności szerokopasmowej.

3.1.5 Dotychczas Finlandia, Hiszpania i Malta przyjęły przepisy włączające łączność szerokopasmową do krajowego obowiązku świadczenia usług powszechnych. W dniu 5 lipca 2011 r. Parlament Europejski przyjął rezolucję<sup>(9)</sup>, w której podkreślił znaczenie obowiązku świadczenia usług powszechnych jako siatki bezpieczeństwa na rzecz włączenia społecznego.

#### Sprzęt

3.1.6 Włączenie cyfrowe obywateli europejskich oznacza możliwość podłączenia się do internetu, co pociąga za sobą posiadanie odpowiedniego sprzętu i oprogramowania umożliwiającego taki dostęp.

3.1.6.1 Podstawowy sprzęt<sup>(10)</sup> powinien być dostępny we wszystkich krajach UE po cenie przystępnej dla wszystkich. W związku z tym EKES zdecydowanie zachęca do opracowania konkretnego projektu w ramach „Horyzontu 2020”, przy czym podstawowy sprzęt może być produkowany w Europie po rzeczywiście przystępnej cenie. Niestety, ostatnio Rada zmniejszyła budżet programu „Horyzont 2020”.

#### Oprogramowanie

3.1.6.2 Oprogramowanie<sup>(11)</sup> powinno pochodzić z ogólnodostępnego źródła, co pozwoli uniknąć dodatkowych kosztów i umożliwi zastosowanie standardowych, niezastrzeżonych narzędzi do edycji i wspólnego korzystania z dokumentów. Takie oprogramowanie powinno być także dostępne dla osób niepełnosprawnych. Otwarte oprogramowanie powinno być uzupełnieniem pozostałych popularnych rodzajów oprogramowania

#### 3.2 Ochrona otwartego internetu i neutralności sieci

3.2.1 Komitet wskazywał już<sup>(12)</sup>, że z punktu widzenia obywateli UE konieczne jest zagwarantowanie przez dostawców usług internetowych, by każda osoba mogła swobodnie łączyć się z internetem dostępnym publicznie bez ograniczeń wprowadzonych przez rządy czy operatorów sieci w zakresie treści,

stron, platform, rodzaju sprzętu oraz dozwolonych sposobów komunikacji. Jest to główne założenie „**otwartego internetu**”, jednego z podstawowych praw cyfrowego obywatela.

3.2.2 Ponadto wszyscy dostawcy usług internetowych w UE powinni traktować wszystkie źródła podobnych danych internetowych tak samo i bez rozróżniania poszczególnych rodzajów przesyłu ze względów ekonomicznych.

3.2.3 Wstępne wyniki BEREC w sprawie praktyk zarządzania przesyłem w Europie wyraźnie wskazują, że blokowanie przesyłu VoIP<sup>(13)</sup> jest częste<sup>(14)</sup>.

3.2.4 Organy regulacyjne UE stwierdziły, że usługi VoIP takie jak Skype są przede wszystkim blokowane przez operatorów sieci ruchomych. Połączenia typu „peer-to-peer” umożliwiające wymianę plików między użytkownikami internetu są też regularnie spowalniane lub blokowane zarówno przez operatorów sieci stacjonarnych, jak i ruchomych.

W miarę jak coraz więcej usług przenosi się do internetu, operatorzy wydają się coraz bardziej skłonni do dyskryminacji usług, które konkurują z ich własnymi usługami lub nie przynoszą dużych zysków, i faktycznie tworzą szybkie i wolne pasma dla poszczególnych usług. **Neutralność sieci** jest więc narażona na poważne ryzyko.

3.2.5 Zasada neutralności sieci sugeruje natomiast, że żaden dostawca usług nie może priorytetowo traktować poszczególnych rodzajów przesyłu w sieci ze względów ekonomicznych. Każdy użytkownik powinien być obsługiwany jak najlepiej.

Pojęcie „neutralności sieci” jest całkowicie nieobecne w komunikacie Komisji Europejskiej dotyczącym europejskiej agendy cyfrowej, lecz Komitet podkreśla, że **zasada neutralności sieci powinna być jednoznacznie zdefiniowana** i zakorzeniona w przepisach europejskich jako wsparcie praw obywateli określonych w Karcie Praw Podstawowych UE.

#### 3.3 Budowanie potencjału

3.3.1 Sama technologia nie wystarczy do wykorzystania potencjału jednolitego rynku cyfrowego. Budowanie potencjału („orgware”) – wiedza, umiejętności i świadomość użytkowników – jest równie ważne. Dlatego też EKES kładzie nacisk na wiedzę – e-umiejętności – lecz opowiada się za krytycznym rozważeniem kwestii korzyści uwzględniając zagrożenia związane z korzystaniem z sieci.

#### 3.3.2 Wiedza

„Orgware” to kluczowy aspekt maksymalizacji korzystania z sieci, zapewniający wiedzę jak z niej korzystać nie tylko do celów rozrywkowych, lecz także dla rozwoju osobistego i rozwoju społeczności.

<sup>(13)</sup> Voice over IP (telefonii internetowej).

<sup>(14)</sup> Wyniki pochodzą z sondażu prowadzonego przez BEREC przez kilka miesięcy i dotyczą informacji zebranych od 250 operatorów stacjonarnych i 150 operatorów sieci ruchomych w Europie.

<sup>(8)</sup> Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów „Usługa powszechna w łączności elektronicznej: sprawozdanie na temat wyników konsultacji społecznych i trzeciego przeglądu okresowego zakresu zgodnie z art. 15 dyrektywy 2002/22/WE (23.11.2011)”.

<sup>(9)</sup> Rezolucja (P7\_TA(2011)0306).

<sup>(10)</sup> Sprzęt oznacza komputer stacjonarny, laptop, netbook, smartfon, tablet lub inne urządzenie elektroniczne, które można podłączyć do sieci.

<sup>(11)</sup> Oprogramowanie: przede wszystkim przeglądarka i pakiet do edycji dokumentów.

<sup>(12)</sup> Dz.U. C 24 z 28.01.2012, s. 139.

### 3.4 Zapewnienie szkoleń w zakresie e-umiejętności

3.4.1 Do postawienia obywateli UE rzeczywiście w centrum jednolitego rynku cyfrowego niezbędne jest posiadanie przez nich zaawansowanych kompetencji cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów, aby skutecznie zminimalizować przepaść cyfrową i zmaksymalizować włączenie cyfrowe.

3.4.1.1 Włączenie cyfrowe oznacza przede wszystkim zapewnienie równych szans wszystkim obywatelom UE, a w szczególności <sup>(15)</sup>:

- osobom starszym;
- osobom niepełnosprawnym;
- osobom o niskich dochodach;
- osobom, które mają braki w wykształceniu; oraz
- mniejszościom.

W związku z tym konieczne jest zaproponowanie ogólnounijnych wskaźników dotyczących kompetencji cyfrowych i umiejętności korzystania z mediów <sup>(16)</sup> oraz jak najszybsze wdrożenie długoterminowej polityki w zakresie umiejętności cyfrowych <sup>(17)</sup> w każdym z państw członkowskich. Dlatego też niezbędne jest, by fundusze spójności, szczególnie ESF, były dostępne dla lokalnych podmiotów społeczeństwa obywatelskiego w regionach w celu rozwijania umiejętności cyfrowych.

### 3.5 Cyfrowe szkoły

3.5.1 Proces digitalizacji europejskiej musi obejmować szkoły – zarówno nauczycieli, jak i uczniów. Konieczne jest zapewnienie środków dla prawdziwie cyfrowych szkół, które mogłyby dokonać zmian na rzecz administracji i nauczania wykorzystujących w większym stopniu technologie cyfrowe, przyczyniając się tym samym do lepszych warunków nauki.

3.5.2 O ile uczniowie są zwykle bardziej przyzwyczajeni do nowych technologii i potrzebują pomocy i porad w rozwijaniu tych umiejętności, o tyle wśród starszych pokoleń występuje wysoki odsetek osób nieposiadających umiejętności ICT. Stworzenie cyfrowej szkoły i cyfrowego społeczeństwa uwładnia potrzebę przeszkolenia nauczycieli w zakresie umiejętności ICT, aby umożliwić osobom starszym lepszy kontakt z młodszymi pokoleniami.

3.5.3 Należy przeprowadzić rozważania na temat metod nauczania. Znalezienie właściwej kombinacji tradycyjnych metod nauczania i nowych technologii jest stałym wyzwaniem dla nauczycieli.

3.5.4 Ponadto w celu zapełnienia luki między edukacją tradycyjną a nowymi technologiami należy wykorzystać środki nauczania *online*, aby udostępnić spójny i rzetelny proces nauczania dla wszystkich. Działania 61 <sup>(18)</sup> i 68 <sup>(19)</sup> europejskiej agencji cyfrowej można wykorzystać jako narzędzia planowania w tym zakresie. Należy jednak pamiętać, że nie wszyscy przyszli

użytkownicy końcowi mają taki sam poziom umiejętności ICT. Powinna istnieć możliwość dostosowania interfejsów i treści do różnych poziomów, aby zapewnić środowisko przyjazne dla użytkowników o podstawowych umiejętnościach oraz bardziej wymagające i tym samym bardziej interesujące środowisko dla użytkowników zaawansowanych.

### 3.6 Europejskie komputerowe prawo jazdy

3.6.1 **Europejskie komputerowe prawo jazdy** powinno zostać oficjalnie rozszerzone na wszystkie państwa członkowskie i być stale aktualizowane zgodnie z dostępnym nowoczesnym oprogramowaniem i sprzętem.

3.6.1.1 Komputerowe prawo jazdy powinno opierać się na otwartym oprogramowaniu i być przyznawane tylko po zdaniu standardowego egzaminu na poziomie UE. Należy włączyć je do programów nauczania w publicznych szkołach średnich, aby zapewnić podstawową i powszechną znajomość technologii informatycznych wszystkim uczniom w UE.

3.6.2 Konieczne jest wdrożenie treści za pomocą dostępnych środków. W celu digitalizacji Europy UE powinna zwiększyć dostępność zasobów w formacie cyfrowym, takich jak e-booki. W tym kontekście EKES przyjmuje z zadowoleniem zamiar Komisji, by rozwijać **bibliotekę europejską** <sup>(20)</sup>, lecz jednocześnie obawia się, że ta potencjalnie przełomowa usługa jest wielu osobom nieznana i powinna być lepiej promowana, szczególnie w sektorze edukacji.

### 3.7 Zaufanie

3.7.1 Zaufanie jest kluczowe dla zapewnienia maksymalizacji potencjału internetu na rynku wewnętrznym. W tym celu obywatel musi mieć pewność, że zapewnione są odpowiednie systemy **zapobiegające** szkodom wyrządzanym jednostkom lub społeczeństwu, odpowiedni poziom **ochrony, ścigania** cyberprzestępców, na wzór przestępstw tradycyjnych, a także **odpowiednia regulacja** internetu i **egzekwowanie** przepisów.

### 3.8 Zapobieganie

3.8.1 Edukacja w zakresie kluczowego potencjału i głównych rodzajów ryzyka w sieci ma zasadnicze znaczenie. Klarowne kampanie edukacyjne skierowane do osób o różnym poziomie umiejętności mogą skutecznie przyczynić się do zapobiegania zagrożeniom.

3.8.2 **Także przepisy są kluczowym elementem zapobiegania.** Podczas gdy regulacja internetu jest bardzo trudnym zadaniem, ochrona przed wszelkimi rodzajami ryzyka ma ogromne znaczenie dla mieszkańców Europy. Dlatego też EKES zdecydowanie zaleca opracowanie możliwych do wyegzekwowania podstawowych ram regulacyjnych na szczeblu europejskim.

3.8.3 Większa odpowiedzialność, np. zgodnie z Kartą praw podstawowych, mogłaby spoczywać na dostawcach internetowych, poprzez samoregulację na wzór sukcesów tej praktyki w branży reklamowej. Wariant ten, który mógłby zaradzić obecnemu stanowi braku regulacji, pociąga za sobą także regularną ocenę i monitorowanie ze strony prawodawców, a także sankcje.

<sup>(20)</sup> Działanie 79 europejskiej agencji cyfrowej – zaproponować zrównoważony model finansowania europejskiej biblioteki cyfrowej.

<sup>(15)</sup> Dz.U. C 318 z 29.10.11, s. 9.

<sup>(16)</sup> Działanie 62 europejskiej agencji cyfrowej.

<sup>(17)</sup> Działanie 66 europejskiej agencji cyfrowej.

<sup>(18)</sup> Opracowanie narzędzia edukacji konsumentów online w zakresie technologii nowych mediów.

<sup>(19)</sup> Państwa członkowskie mają włączyć e-learning do polityki krajowej.



### 3.9 Ochrona

3.9.1 Obywatele muszą być odpowiednio chronieni podczas procesu digitalizacji, dlatego e-usługi powinny zawierać wyraźne informacje na temat oferowanej ochrony. W tym kontekście dostawcy treści mogliby wyświetlać poziom ochrony na swoich stronach, stosując się do konkretnych wytycznych <sup>(21)</sup>.

3.9.2 Kradzież tożsamości jest jedną z głównych obaw użytkowników. Dlatego też zaleca się zbadanie, jak można zagwarantować ochronę danych osobowych w internecie.

3.9.3 Ponadto dla obywateli UE ważne jest, by rozwój cyfrowych sieci szerokopasmowych nie następował kosztem zdrowia publicznego. W szczególności każde państwo członkowskie powinno zagwarantować, na mocy tych samych ram regulacyjnych UE, następujące podstawowe wymogi:

- bezpieczeństwo z punktu widzenia narażenia na pola elektromagnetyczne;
- zakaz stosowania niebezpiecznych składników chemicznych w produktach ICT;
- rozwój sieci w zgodzie ze środowiskiem naturalnym; oraz
- wymóg dotyczący produktów o niskim zużyciu energii w zamówieniach publicznych.

### 3.10 Ściganie przestępstw

3.10.1 Cyberprzestępczość jest poważnym przestępstwem i powinna być traktowana podobnie jak przestępczość tradycyjna. Konieczne jest, by państwa członkowskie zwiększyły swoje zasoby na rzecz skutecznego i terminowego ścigania cyberprzestępstw.

### 3.11 Karta praw cyfrowych

3.11.1 EKES wzywa Komisję do ustanowienia karty praw cyfrowych obywateli <sup>(22)</sup>. Będzie to środek służący zapewnieniu rzeczywistej ochrony obywatela i wzmocnieniu zaufania na jednolitym rynku cyfrowym.

## 4. Uwagi szczegółowe

### 4.1 Usługi e-administracji

4.1.1 Oczywiste jest, że e-administracja ułatwia korzystanie z usług rządowych, szczególnie obywatelom i MŚP. Interoperacyjność jest warunkiem koniecznym skutecznych i efektywnych usług e-administracji. W tym kontekście obywatele muszą mieć pełną kontrolę i dostęp do własnych danych bez możliwości ich zmiany, lecz z możliwością określenia kto – zgodnie z prawem lub nie – miał do nich dostęp. Ważne jest jednak, by każda osoba miała wolność wyboru usługi w formie cyfrowej lub tradycyjnej.

<sup>(21)</sup> W związku z brakiem odpowiednich regulacji dostawcy treści mogliby opracować kodeks postępowania, podobnie jak ma to miejsce w przypadku wielu innych sektorów (więcej informacji na stronie: <http://www.eesc.europa.eu/?i=portal.en.self-and-co-regulation-enter-the-database>).

<sup>(22)</sup> Zob. przypis 1.

4.1.2 Pełne usługi e-administracji są jednak pożądane ze względu na korzyści takie jak zmniejszenie kosztów i biurokracji oraz większą efektywność. Państwa członkowskie powinny oferować usługi cyfrowe jako wkład w ułatwianie mobilności obywateli.

### 4.2 Małe i średnie przedsiębiorstwa oraz Europejska Sieć Przedsiębiorczości

4.2.1 W swojej opinii „Małe przedsiębiorstwo, wielki świat” <sup>(23)</sup>, Komitet wezwał do przyjęcia „środków służących wspieraniu handlu elektronicznego, który mógłby stać się ważną dziedziną internacjonalizacji MŚP”. Wdrożenie unijnej strategii cyfrowej jest absolutnym priorytetem także dla MŚP. W tym kontekście oraz z myślą o potencjale MŚP w zakresie tworzenia miejsc pracy strategiczne znaczenie ma utworzenie punktów kompleksowej obsługi VAT, propagowanie faktur elektronicznych oraz przetwarzanie w chmurze. Inteligentne wykorzystanie ICT, rozwój e-umiejętności w MŚP, wzrost udziału MŚP w e-zamówieniach oraz ich pełny dostęp do sieci szerokopasmowej mają kluczowe znaczenie, podobnie jak instrumenty takie jak europejska sieć wspierania e-biznesu (eBSN), Program ramowy na rzecz konkurencyjności i innowacji (CIP) oraz Program na rzecz konkurencyjności przedsiębiorstw oraz MŚP (COSME).

4.2.2 Komitet przyjmuje z zadowoleniem zamiar Komisji dotyczący przeglądu zarządzania Europejską Siecią Przedsiębiorczości oraz umieszczenie europejskich MŚP w środowisku cyfrowym. Także w tym przypadku jednolity rynek cyfrowy odgrywa kluczową rolę, a podejście oddolne obejmujące partnerów społecznych mogłoby mieć dydaktyczną wartość dodaną.

4.2.3 Europejska Sieć Przedsiębiorczości (*Enterprise Europe Network – EEN*) została utworzona w celu wspierania europejskich MŚP, rozwijania nowych rynków, wdrażania nowych technologii i ułatwiania dostępu do funduszy UE.

4.2.4 Należy wzmocnić rolę EEN, aby zagwarantować powszechne włączenie cyfrowe wszystkich europejskich MŚP oraz pomóc każdemu obywatelowi UE uzyskać dostęp do wszystkich dostępnych otwartych danych, które mogą stopniowo stworzyć ogólnounijną sieć połączeń cyfrowych.

4.2.5 Skuteczność działań EEN powinna być stale monitorowana przez Komisję poprzez okresowe zbieranie reakcji zwrotnych od unijnych MŚP i wszystkich obywateli UE, którzy korzystają z jej usług.

### 4.3 Naturalne bariery dla jednolitego rynku cyfrowego

4.3.1 Język jest jedną z głównych naturalnych barier na jednolitym rynku – cyfrowym i nie tylko.

4.3.2 Choć można mieć prawo do pozostania poza jednolitym rynkiem cyfrowym, to wykluczenie z niego i płynących z niego korzyści stanowi barierę.

<sup>(23)</sup> Dz.U. C 229, 31.7.2012, s. 49.

4.3.3 Podczas gdy rynek cyfrowy zlikwidował bariery geograficzne i izolację, interakcje ze światem fizycznym, takie jak wysyłka towarów, mogą nadal powodować, że położenie geograficzne i izolacja będą barierami naturalnymi.

Bruksela, 20 marca 2013 r.

Przewodniczący  
Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego  
Staffan NILSSON

---