

Daži ļausies i-spēlēm, bet maksās visi lietotāji?



Signe Bāliņa*Steiga vienmēr rada risku – jo īpaši likumdošanā. Tāpēc informācijas un komunikācijas tehnoloģiju nozare ir neizpratnē, kāpēc Saeimas Budžeta un finanšu (nodokļu) komisija pirms valsts budžeta pieņemšanas nespēja līdz galam ieklausīties sociālo partneru un informācijas tehnoloģiju ekspertu argumentētajos protestos un atlikt malā Elektronisko sakaru likuma grozījumus, kuru jūtamākais un tūlītējais rezultāts var būt nopietns starptautisks kaitējums Latvijas reputācijai. Neapstrīdami morālie, tiesiskie un fiskālie apsvērumi prasa valstij ierobežot azartspēļu izplatību internetā, tomēr sasteigta rīcība, paredzot elektronisko sakaru komersantam pienākumu ierobežot piekļuvi Latvijā nelicencētu interaktīvo azartspēļu organizētāju interneta mājaslapām, var beigties ar skandālu – gan ārvalstīs, gan mūsu sabiedrībā šāda rīcība tiktu novērtēta kā interneta cenzūra.



Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas asociācija (LIKTA) apzinās riskus, ko rada likuma kontrolei nepakļauts azartspēļu bizness. Mēs atbalstām Saeimas deputātu, valdības, kā arī Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas vēlmi sakārtot šo sfēru, lai Latvijā nelicencēti un budžetam nodokļus nemaksājoši uzņēmēji nevarētu piedāvāt valsts iedzīvotājiem iesaistīties to organizētās azartspēlēs. Tieši tāpēc LIKTA uzskata par nepieciešamu atgādināt savus argumentus, kādas problēmas un riskus radītu sasteigti centieni ierobežot piekļuvi tiešsaistes spēļu vietnēm. Mēs vēlamies, lai efektīvi tiktu sasniegts sabiedrībai un valstij vajadzīgais rezultāts, nevis radītas jaunas problēmas. Tāpēc nozarei ir prieks kaut vai par to, ka likumdevēji risinājumam izvēlējās mazāko ļaunumu, kam nozare var ar zināmiem nosacījumiem piekrist, nevis sākotnējā iecere. LIKTA jau tika norādījusi likumdevējiem, ka sākotnēji piedāvātais risinājums bloķēt IP adreses ir:

- 1) nesamērīgs;
- 2) neefektīvs;
- 3) interneta drošību apdraudošs;

4) pretrunā ar Eiropas Komisijas atbalstīto Tīkla neitralitātes (network neutrality) principu;

5) pretrunā ar Eiropas Savienības tiesībām;

6) potenciāli kaitīgs Latvijas tēlam.

Pieredze, kas iegūta valstīs, kurās tiek izmantota IP adresu bloķēšana (piemēram, Krievija, Baltkrievija), apliecina: šāds risinājums ir neefektīvs un vienkārši apejams. Informāciju par iespējām apiet bloķēšanu tiešsaistes azartspēļu spēlētāji saņemtu uz savu e-pastu tuvākajās dienās vai pat stundās pēc bloķēšanas ieviešanas. Līdzšinējā pasaules pieredze rāda, ka, ierobežojot piekļuvi interneta resursiem, ierobežojumi tiek apietti jau dažu dienu laikā, izmantojot ārpus valsts esošos starpniekserverus, tai skaitā starpniekserverus ar apšaubāmu izcelsmi. Starpniekserveru izmantošana ir nekontrolējama un apdraud lietotāju privāto datu aizsardzību, kā arī paver plašas iespējas kaitnieciskām darbībām – piemēram, inficēt lietotāju datorus ar ļaundabīgu programmatūru. Šo risku eskalācijas gadījumā var tikt apdraudēta arī valsts drošība. Eiropas Komisija ir atbalstījusi tīkla neitralitātes (network neutrality) principu, un tā nozīmi ir vairākkārtīgi uzsvērusi komisāre Nēlija Krusa (Neelie Kroes, piemēram, http://europa.eu/rapid/press-release_SPEECH-10-153_en.htm). Jebkāda interneta satura filtrēšana būtu klajā pretrunā ar šo principu. Interneta vietņu bloķēšana tiek uzskatīta par valsts īstenotu interneta cenzūru. Kā liecina Igaunijas pieredze, kur tiek veikta nelicencēto azartspēļu vietņu bloķēšana ar būtiski mazāk agresīvām (domēna vārdu līmenī) metodēm, valsts Ārlietu ministrija ir spiesta taisnoties, noliedzot interneta cenzūras ieviešanu.

Informācijas tehnoloģiju pasaules praksē viennozīmīgi tiek atzīts, ka visefektīvāk un interneta infrastruktūrai vispiemērotāk tīmekļa vietnes slēgšanu ir veikt pie vietnes turētāja (izmitinātāja). Minētā prakse noteikta interneta satura pieejamības ierobežošanai tiek atzīta arī Latvijā, piemēram, attiecībā uz tādu materiālu pieejamību internetā, kuros propagandēta cietsirdīga uzvedība, vardarbība, erotika, pornogrāfija un kuri rada draudus bērna garīgajai attīstībai (Elektronisko sakaru likuma 19.panta pirmās daļas 17.punkts). Tātad, lai interneta piekļuves pakalpojuma lietotājiem padarītu nepieejamu Latvijā nelicencētu interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietni, Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijai būtu sākotnēji jāvērsas pie attiecīgo tīmekļa vietņu izmitinātājiem, kas kā sabiedrības pakalpojuma sniedzēji, būtu jāinformē, ka uz viņu tīmekļa vietņu izmitināšanas iekārtām (serveriem) ir izvietots Latvijā aizliegts saturs, kā arī jālūdz bloķēt pieeju attiecīgajai tīmekļa vietnei no Latvijā esošām galiekārtām. Tomēr likumdevējs ir izlēmis – vismaz šobrīd attiecīgā redakcija ir atbalstīta Saeimas Budžeta un finanšu (nodokļu) komisijā – paredzēt ESL citādus risinājumus un Latvijā nelicencēta interaktīvo azartspēļu organizētāja tīmekļa vietnes slēgšanas pienākumu uzlikt elektronisko sakaru komersantam. LIKTA sagaida, ka likumā tomēr tiktu iestrādāts papildinājums, ka šādas darbības tiek atlīdzinātas no valsts budžeta. Minētais pienākums skars vairāk nekā 400 Latvijā reģistrētu elektronisko sakaru komersantu. Šobrīd to pārvaldītā infrastruktūra pamatā nav paredzēta noteikta satura, tajā skaitā noteiktu interneta vietņu bloķēšanai. Šī pienākuma izpilde ir saistīta ar attiecīgu finanšu līdzekļu

un kompetences pieejamību, tas radīs papildu slodzi gan informācijas un komunikāciju tehnoloģiju infrastruktūrai, gan elektronisko sakaru komersantiem. Būtu netaisnīgi izmaksas par nelicencēto azartspēļu apkarošanu uzlikt uz komersantu un interneta lietotāju pleciem, kuri nav vainojami, ka tādas pastāv. Diemžēl 6.novembrī Saeimas Budžeta un finanšu (nodokļu) komisija neatbalstīja LIKTA priekšlikumu Iekļaut likumā deleģējumu Ministru kabinetam noteikt atlīdzības kārtību elektronisko sakaru komersantiem par nelicencēto azartspēļu vietņu bloķēšanu. Tādēļ iespējams, ka par to būs jāmaksā katram interneta lietotājam, un Latvija var zaudēt savu augsto vietu interneta ātruma un zemo izmaksu sarakstos.

**Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas asociācijas (LIKTA) prezidente*