Europäisches Parlament
2019-2024

Rechtsausschuss

2023/2062(INI)

10.10.2023

ENTWURF EINES BERICHTS

über die Auswirkungen der Entwicklung virtueller Welten auf die Politik – Fragen im Zusammenhang mit dem Zivilrecht, dem Unternehmensrecht, dem Handelsrecht und dem Recht des geistigen Eigentums
(2023/2062(INI))

Rechtsausschuss

Berichterstatter: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

PR_INI

INHALT

Seite

ENTWURF EINER ENTSCHLIESSUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS 3

BEGRÜNDUNG.....12

ENTWURF EINER ENTSCHLIESSUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS

zu den Auswirkungen der Entwicklung virtueller Welten auf die Politik – Fragen im Zusammenhang mit dem Zivilrecht, dem Unternehmensrecht, dem Handelsrecht und dem Recht des geistigen Eigentums
(2023/2062(INI))

Das Europäische Parlament,

– gestützt auf den Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union und insbesondere auf Artikel 4, 16, 26, 81, 114 und 118,

– unter Hinweis auf die Berner Übereinkunft von 1886 zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst,

– unter Hinweis auf das Abkommen von Nizza über die Internationale Klassifikation von Waren und Dienstleistungen für die Eintragung von Marken, in seiner am 28. September 1979 geänderten und in seiner zwölften Auflage von 2023 aktualisierten Fassung,

– unter Hinweis auf den Urheberrechtsvertrag der Weltorganisation für geistiges Eigentum (WIPO) von 1996 und den WIPO-Vertrag über Darbietungen und Tonträger von 1996,

– unter Hinweis auf die Richtlinie 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. März 1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken[1],

– unter Hinweis auf die Richtlinie 2005/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Mai 2005 über unlautere Geschäftspraktiken im binnenmarktinternen Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen und Verbrauchern und zur Änderung der Richtlinie 84/450/EWG des Rates, der Richtlinien 97/7/EG, 98/27/EG und 2002/65/EG des Europäischen Parlaments und des Rates sowie der Verordnung (EG) Nr. 2006/2004 des Europäischen Parlaments und des Rates (Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken)[2],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EG) Nr. 864/2007 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Juli 2007 über das auf außervertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht (Rom II)[3],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EG) Nr. 593/2008 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. Juni 2008 über das auf vertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht (Rom I)[4],

[1] ABl. L 77 vom 27.3.1996, S. 20.
[2] ABl. L 149 vom 11.6.2005, S. 22.
[3] ABl. L 199 vom 31.7.2007, S. 40.
[4] ABl. L 177 vom 4.7.2008, S. 6.

– unter Hinweis auf die Richtlinie 2009/24/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen[5],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 1215/2012 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 12. Dezember 2012 über die gerichtliche Zuständigkeit und die Anerkennung und Vollstreckung von Entscheidungen in Zivil- und Handelssachen (Neufassung)[6] (Brüssel-I-Verordnung),

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) Nr. 910/2014 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. Juli 2014 über elektronische Identifizierung und Vertrauensdienste für elektronische Transaktionen im Binnenmarkt und zur Aufhebung der Richtlinie 1999/93/EG[7],

– unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2016/943 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 8. Juni 2016 über den Schutz vertraulichen Know-hows und vertraulicher Geschäftsinformationen (Geschäftsgeheimnisse) vor rechtswidrigem Erwerb sowie rechtswidriger Nutzung und Offenlegung[8],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG[9],

– unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2016/680 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten durch die zuständigen Behörden zum Zwecke der Verhütung, Ermittlung, Aufdeckung oder Verfolgung von Straftaten oder der Strafvollstreckung sowie zum freien Datenverkehr[10],

– unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) Nr. 2016/2102 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 26. Oktober 2016 über den barrierefreien Zugang zu Websites und mobilen Anwendungen öffentlicher Stellen[11],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2017/1001 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. Juni 2017 über die Unionsmarke[12],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2018/1725 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. Oktober 2018 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten durch die Organe, Einrichtungen und sonstigen Stellen der Union, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Verordnung (EG) Nr. 45/2001 und des Beschlusses Nr. 1247/2002/EG[13],

---

[5] ABl. L 111 vom 5.5.2009, S. 16.
[6] ABl. L 351 vom 20.12.2012, S. 1.
[7] ABl. L 257 vom 28.8.2014, S. 73.
[8] ABl. L 157 vom 15.6.2016, S. 1.
[9] ABl. L 119 vom 4.5.2016, S. 1.
[10] ABl. L 119 vom 4.5.2016, S. 89.
[11] ABl. L 327 vom 2.12.2016, S. 1.
[12] ABl. L 154 vom 16.6.2017, S. 1.
[13] ABl. L 295 vom 21.11.2018, S. 39.

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2018/1807 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. November 2018 über einen Rahmen für den freien Verkehr nicht-personenbezogener Daten in der Europäischen Union[14],

– unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2019/790 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über das Urheberrecht und die verwandten Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt und zur Änderung der Richtlinien 96/9/EG und 2001/29/EG[15] (Urheberrechtsrichtlinie),

– unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2019/882 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über die Barrierefreiheitsanforderungen für Produkte und Dienstleistungen[16],

– unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2019/1024 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Juni 2019 über offene Daten und die Weiterverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors[17],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2019/1150 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Juni 2019 zur Förderung von Fairness und Transparenz für gewerbliche Nutzer von Online-Vermittlungsdiensten[18],

– unter Hinweis auf den Vorschlag der für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz (Gesetz über künstliche Intelligenz) und zur Änderung bestimmter Rechtsakte der Union (COM(2021)0206),

– unter Hinweis auf den Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Änderung der Verordnung (EU) Nr. 910/2014 im Hinblick auf die Schaffung eines Rahmens für eine europäische digitale Identität (COM(2021)0281),

– unter Hinweis auf den Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates über harmonisierte Vorschriften für einen fairen Datenzugang und eine faire Datennutzung (Datengesetz) (COM(2022)0068),

– unter Hinweis auf den Vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates über die Haftung für fehlerhafte Produkte (COM(2022)0495),

– unter Hinweis auf den Vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates zur Anpassung der Vorschriften über außervertragliche zivilrechtliche Haftung an künstliche Intelligenz (Richtlinie über KI-Haftung) (COM(2022)0496),

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2022/868 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 30. Mai 2022 über europäische Daten-Governance und zur Änderung der Verordnung (EU) 2018/1724 (Daten-Governance-Rechtsakt)[19],

[14] ABl. L 303 vom 28.11.2018, S. 59.
[15] ABl. L 130 vom 17.5.2019, S. 92.
[16] ABl. L 151 vom 7.6.2019, S. 70.
[17] ABl. L 172 vom 26.6.2019, S. 56.
[18] ABl. L 186 vom 11.7.2019, S. 57.
[19] ABl. L 152 vom 3.6.2022, S. 1.

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2022/1925 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. September 2022 über bestreitbare und faire Märkte im digitalen Sektor und zur Änderung der Richtlinien (EU) 2019/1937 und (EU) 2020/1828 (Gesetz über digitale Märkte)[20],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste)[21],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2023/988 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 10. Mai 2023 über die allgemeine Produktsicherheit, zur Änderung der Verordnung (EU) Nr. 1025/2012 des Europäischen Parlaments und des Rates und der Richtlinie (EU) 2020/1828 des Europäischen Parlaments und des Rates sowie zur Aufhebung der Richtlinie 2001/95/EG des Europäischen Parlaments und des Rates und der Richtlinie 87/357/EWG des Rates[22],

– unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2023/1114 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 31. Mai 2023 über Märkte für Kryptowerte und zur Änderung der Verordnungen (EU) Nr. 1093/2010 und (EU) Nr. 1095/2010 sowie der Richtlinien 2013/36/EU und (EU) 2019/1937[23],

– unter Hinweis auf seine Entschließung vom 20. Oktober 2020 zu den Rechten des geistigen Eigentums bei der Entwicklung von KI-Technologien (A9-0176/2020)[24],

– unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen mit dem Titel „Das Innovationspotenzial der EU optimal nutzen – Aktionsplan für geistiges Eigentum zur Förderung von Erholung und Resilienz der EU“ (COM(2020)0760),

– unter Hinweis auf seine Entschließung vom 11. November 2021 zu einem Aktionsplan für geistiges Eigentum zur Förderung von Erholung und Resilienz der EU[25],

– unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 11. Juli 2023 mit dem Titel „EU-Initiative für das Web 4.0 und virtuelle Welten: mit Vorsprung in den nächsten technologischen Wandel“,

– gestützt auf Artikel 54 seiner Geschäftsordnung,

– unter Hinweis auf den Bericht des Rechtsausschusses (A9-0000/2023),

A. in der Erwägung, dass virtuelle Welten noch keine breite Anwendung gefunden haben, wenngleich durch ihren Einsatz in einer Reihe von Wirtschaftszweigen die allgemeine Öffentlichkeit und auch öffentliche Stellen auf sie aufmerksam geworden sind;

---

[20] ABl. L 265 vom 12.10.2022, S. 1.
[21] ABl. L 277 vom 27.10.2022, S. 1.
[22] ABl. L 135 vom 23.5.2023, S. 1.
[23] ABl. L 150 vom 9.6.2023, S. 40.
[24] ABl. C 404 vom 6.10.2021, S. 129.
[25] ABl. C 205 vom 20.5.2022, S. 26.

B. in der Erwägung, dass es Fachleuten zufolge noch zehn bis 15 Jahre dauern könnte, bis das Potenzial des Metaversums voll ausgeschöpft ist, und dass seine Weiterentwicklung in den kommenden Jahren voraussichtlich erhebliche Auswirkungen auf die digitale Landschaft haben wird, woraus sich sowohl Chancen als auch Risiken ergeben, denen Rechnung getragen werden muss;

Begriffsbestimmungen

1. weist darauf hin, dass es für die Begriffe „Metaversum“ und „virtuelle Welt“ derzeit keine etablierten Begriffsbestimmungen gibt;

2. begrüßt in diesem Zusammenhang den in der Mitteilung der Kommission enthaltenen Vorschlag für eine Begriffsbestimmung, bei der der Schwerpunkt auf die Hauptmerkmale virtueller Welten gelegt wird und die wie folgt lautet: „Virtuelle Welten sind dauerhafte, immersive Umgebungen, die auf Technologien wie 3D und erweiterter Realität (XR) beruhen. Darin werden die physische Welt und digitale Welten in Echtzeit für eine Vielzahl von Zwecken wie Entwurf, Simulation, Zusammenarbeit, Lernen, Pflege sozialer Kontakte, Abwicklung von Transaktionen oder Unterhaltungsangebote zusammengefügt“;

3. hält es für dringend geboten, dass Standardisierung und Interoperabilität gefördert werden, damit das Metaversum in vollem Umfang zu einem Ökosystem vernetzter virtueller Welten weiterentwickelt werden kann;

Ein geeigneter ethischer und rechtlicher Rahmen

4. betont, dass die virtuellen Welten, auf die in der EU zugegriffen werden kann, von den in der Charta der Grundrechte der Europäischen Union[26] und den geltenden Rechtsvorschriften verankerten ethischen Werten, Grundsätzen und Grundrechten geleitet sein sollten;

5. weist nochmals darauf hin, dass virtuelle Welten im Einklang mit dem Grundsatz, dass alles, was offline illegal ist, auch online illegal sein sollte, entwickelt und eingesetzt werden sollten, damit die Rechte der Menschen als Nutzer, Verbraucher, Arbeitskräfte, Investoren und Urheber in vollem Umfang geachtet werden;

6. hebt hervor, dass die Beachtung der anwendbaren geltenden Rechtsinstrumente überwacht und ihre wirksame Durchsetzung sichergestellt werden muss; fordert die Kommission auf, in Zusammenarbeit mit den verschiedenen Interessenträgern Leitlinien und bewährte Verfahren zu entwickeln, um ihre rechtlichen Pflichten und Zuständigkeiten im Metaversum zu klären;

7. hebt hervor, dass die Kommission unbedingt regelmäßig die Eignung der anwendbaren geltenden Rechtsinstrumente überprüfen muss, und betont, dass bei allen künftigen Rechtsvorschriften über das Metaversum Überschneidungen und Unstimmigkeiten vermieden und gleichzeitig soweit erforderlich Regelungslücken geschlossen werden sollten;

[26] ABl. C 303 vom 14.12.2007, S. 1.

8. weist darauf hin, dass gleichwohl in den Bereichen internationales Privatrecht, Zivilrecht und Rechte des geistigen Eigentum bereits einige Regulierungsprobleme offensichtlich sind, wie in den folgenden Abschnitten näher ausgeführt;

9. hebt hervor, dass jüngst im Rahmen von wissenschaftlichen Untersuchungen festgestellt wurde, dass im Zusammenhang mit der virtuellen Realität erfasste Sensordaten ebenso eindeutig identifizierbar sind wie Fingerabdruckscans und dass diese Daten genutzt werden können, um auf verschiedene Merkmale wie Alter, Geschlecht, Einkommen, ethnische Herkunft und Behindertenstatus zu schließen; ist der Auffassung, dass dadurch erhebliche ethische Bedenken aufgeworfen werden, die nicht unberücksichtigt bleiben sollten; betont, dass diesen ethischen Bedenken im Zusammenhang mit der Erhebung riesiger Mengen an personenbezogenen Daten, einschließlich biometrischer Daten, unter anderem dadurch Rechnung getragen werden muss, dass garantiert wird, dass die Zustimmung für die Erhebung solcher Daten nicht nur beim ersten Betreten der virtuellen Welt eingeholt wird, sondern im Einklang mit dem in der DSGVO festgelegten Grundsatz der Zweckbindung bei jedem Anwendungsfall;

10. weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass die von der Kommission in ihrer Mitteilung vorgelegten Maßnahmen zur Sensibilisierung, Verbesserung der digitalen Kompetenzen und Verbesserung des Zugangs der Nutzer zu wichtigen Technologien von entscheidender Bedeutung sind;

Internationales Privatrecht

11. betont, dass sich bestimmte traditionelle territoriale Grundsätze des geltenden Rechts und der Rechtsprechung für virtuelle Welten als unzureichend erweisen können, da diese Welten durch den Einsatz dezentraler Technologien wie der Blockchain-Technologie keinen territorialen Bezug haben, sodass Probleme auftreten könnten, wenn es darum geht, die Anwendbarkeit des Unionsrechts und den Schutz der Rechte von Verbrauchern und Unternehmen sicherzustellen;

12. stellt insbesondere fest, dass das vom Gerichtshof der Europäischen Union aufgestellte „Mosaikkriterium“, nach dem die geschädigte Partei vor Gerichten der Länder, in denen zumindest ein Teil des Schadens entstanden ist, Schadensersatz fordern kann, möglicherweise nicht standhält, da jede Person von überall in der Welt aus auf virtuelle Welten zugreifen kann; weist jedoch nochmals darauf hin, dass der Gerichtshof ein weiteres Kriterium aufgestellt hat, nach dem geschädigte Parteien vor den Gerichten des Landes, in dem ihre Hauptinteressen liegen, Schadensersatz fordern können, und bekräftigt, dass eine Kodifizierung dieses Kriteriums in der Brüssel-I-Verordnung in Erwägung gezogen werden könnte;

13. nimmt zur Kenntnis, dass die Begriffsbestimmung für „Verbraucher“ in der Brüssel-I-Verordnung derzeit auf einer direkten Vertragsbeziehung gegründet ist, die zum Beispiel zwischen dem Herausgeber eines nicht austauschbaren Tokens (NFT, non-fungible Token) und dem Käufer fehlt, wenn das NFT auf einem Sekundärmarkt angeboten wird; weist darauf hin, dass dem Endabnehmer daher im Fall einer Streitigkeit mit dem Herausgeber nicht die gerichtliche Behandlung, die Verbrauchern nach der Brüssel-I-Verordnung gewährt wird, zugutekäme;

14. fordert die Kommission auf, diesen und anderen potenziell problematischen Situationen Rechnung zu tragen und die Eignung der geltenden Bestimmungen des internationalen Privatrechts in der EU zu bewerten und soweit erforderlich Änderungen vorzuschlagen, damit die Bürgerinnen und Bürger sowie die Unternehmen Prozesse nicht systematisch an ausländischen Gerichten oder nach ausländischem Recht führen müssen;

Zivilrecht

15. weist darauf hin, dass die Anzahl und die wirtschaftliche Bedeutung kommerzieller Transaktionen im Metaversum im nächsten Jahrzehnt voraussichtlich zunehmen werden; betont, dass in diesem Zusammenhang dafür gesorgt werden muss, dass die Anbieter virtueller Waren und Dienstleistungen identifiziert und für Schäden, die durch ihre Produkte verursacht wurden, haftbar gemacht werden können;

16. weist darauf hin, dass die Werbemethoden, die beim Verkauf sogenannter virtueller Immobilien zum Einsatz kommen, ein Anlass zur Besorgnis sind, da die Nutzer zu der Annahme verleitet werden könnten, dass sie echte Immobilieneigentumsrechte erwerben, obwohl sie in Wirklichkeit nur eine Lizenz für die Nutzung des virtuellen „Landes“ erhalten; betont, dass dafür gesorgt werden muss, dass die anwendbaren Bedingungen transparent und fair sind;

17. weist nochmals darauf hin, dass die Haftungsregelungen in vollem Umfang für virtuelle Welten gelten sollten, und hebt hervor, dass wirksame Maßnahmen eingeführt werden müssen, um jede Form von schädlichem Verhalten im Metaversum zu verhindern bzw. dagegen vorzugehen;

18. erklärt sich besorgt darüber, dass es durch die Nutzung von Avataren und dezentralisierten Systemen, die zum Beispiel auf der Grundlage der Blockchain-Technologie eingerichtet werden können, äußerst schwierig werden könnte, Schädiger zur Verantwortung zu ziehen; vertritt die Auffassung, dass es entscheidend ist, wirksame Identitätsmanagementsysteme einzurichten, um ihre ordnungsgemäße Identifizierung zu ermöglichen und gegen falsche Identitäten vorzugehen, wobei auch die Besonderheiten der Steuerung dezentraler autonomer Organisationen und der kollektiven Haftung zu berücksichtigen sind;

19. weist nochmals darauf hin, dass Avatare keine Rechtspersönlichkeit haben, sodass alle Fragen im Hinblick auf ihre Rechtsfähigkeit, ihre Rechte, ihre Pflichten und ihre Haftung unter Bezugnahme auf die natürlichen oder juristischen Personen, die sie verwenden, geregelt werden müssen; ist der Ansicht, dass im Zuge der weiteren Entwicklung und der zunehmenden Komplexität des Metaversums geprüft werden sollte, ob es angemessen wäre, Avataren eine besondere Rechtsstellung zuzuweisen;

Rechte des geistigen Eigentums

20. hebt hervor, dass der gemeinschaftliche Besitzstand über den Schutz der Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum in vollem Umfang für die virtuellen Welten gilt; betont jedoch, dass durch die Entwicklung virtueller Welten neue Herausforderungen im Hinblick auf die Durchsetzung und auf die Identifizierung der Zuwiderhandelnden entstehen;

21. weist nochmals darauf hin, dass Nutzer im Metaversum verpflichtet sind, die ausschließlichen Rechte der Rechteinhaber und ihr Recht auf faire Vergütung zu achten; hebt hervor, dass für die Nutzung von Inhalten, die durch Rechte des geistigen Eigentums (IPR) geschützt sind, eine Autorisierung durch Lizenzierung oder Übertragung erforderlich ist, es sei denn, für die Nutzung ist im Hinblick auf den Schutz der Rechte am geistigen Eigentum eine Ausnahme oder Beschränkung vorgesehen; bekräftigt, dass es in diesem Zusammenhang wichtig ist, für die Transparenz in Bezug auf den Geltungsbereich der Lizenzen zu sorgen, damit die Nutzer bestimmen können, wie sie die durch die Rechte des geistigen Eigentums geschützten Inhalte mit den Lizenzen, die sie innehaben, im Metaversum nutzen dürfen;

22. begrüßt die durch die zwölfte Ausgabe der „Nizza-Klassifikation“ eingeführte Aktualisierung, nach der es möglich ist, Marken in Klassen, die ihrer Nutzung im Metaversum entsprechen, einzutragen; ist jedoch besorgt über die Nutzung von NFT, bei denen ohne die Autorisierung der Inhaber auf Marken Bezug genommen wird, und fordert, dass wirksame Maßnahmen umgesetzt werden, um diese und andere Fälle von Verstößen zu erkennen und zu bekämpfen; begrüßt in diesem Zusammenhang den Vorschlag der Kommission, ein Instrumentarium zur Bekämpfung von Produktpiraterie zu entwickeln;

23. stellt fest, dass die Haftungsregelungen anwendbar sind, wie im Gesetz über digitale Dienste und durch die mit Artikel 17 der Urheberrechtsrichtlinie eingeführte Sonderregelung über das Hochladen von nutzergenerierten Inhalten festgelegt; ist jedoch der Auffassung, dass weiter präzisiert werden muss, wie die geltenden Vorschriften angewandt werden sollen;

24. betont, dass durch NFT an sich kein Recht an geistigem Eigentum für den digitalen Inhalt begründet wird, und weist darauf hin, dass mehr Transparenz erforderlich ist, um Betrug und die häufige Verwechslung zwischen dem Recht am Token selbst und dem Recht an dem zugrunde liegenden geschützten Inhalt zu vermeiden;

25. weist nochmals darauf hin, dass ein Unterschied zwischen KI-gestützten menschlichen Schöpfungen und durch KI erzeugten Schöpfungen besteht; weist nochmals darauf hin, dass der Rahmen für die Rechte des geistigen Eigentums für KI-gestützte Schöpfungen zwar nach wie vor anwendbar ist, dass im Zusammenhang mit durch KI erzeugten Schöpfungen jedoch Regulierungsprobleme im Bereich des Schutzes der Rechte des geistigen Eigentums aufgeworfen werden;

Zugänglichkeit und digitale Kompetenz

26. betont, dass sich durch virtuelle Welten Möglichkeiten ergeben werden, zum allgemeinen Wohl der Bürgerinnen und Bürger öffentliche Dienstleistungen von allgemeinem Interesse bereitzustellen; hebt jedoch hervor, dass sowohl im Hinblick auf die Kosten als auch die Nutzung der Hardware und das Verständnis der Software dafür gesorgt werden muss, dass diese Dienstleistungen wirklich für alle Nutzer in der EU zugänglich sind; weist darauf hin, dass die Zugänglichkeit vor allem wichtig ist, wenn es um schutzbedürftige Bevölkerungsgruppen geht, und dass dabei Aspekte wie der geografische Standort, das Geschlecht, der Bildungsstand und der sozioökonomische Hintergrund berücksichtigt werden sollten;

27. fügt in diesem Zusammenhang hinzu, dass digitale Kompetenz äußerst wichtig ist, um eine sichere und gesellschaftlich vorteilhafte Anwendung und sachkundige Nutzung virtueller Welten sicherzustellen und die demokratische Kontrolle zu fördern;

28. regt an, im Einklang mit den Empfehlungen des Bürgerforums das in der Mitteilung der Kommission dargelegte, für die breite Öffentlichkeit bestimmte „Instrumentarium für virtuelle Welten“ weiterzuentwickeln, um die Bürgerinnen und Bürger darin zu unterstützen, besser zu verstehen, wie sie ihre virtuellen Identitäten, virtuellen Schöpfungen, virtuellen Inhalte und ihre Daten verwalten können, und um zu einer umfassenden EU-Strategie für virtuelle Welten beizutragen, die sowohl nachhaltig als auch menschenzentriert ist;

°

° °

29. beauftragt seine Präsidentin, diese Entschließung dem Rat und der Kommission zu übermitteln.

BEGRÜNDUNG

Mit diesem Entwurf eines Berichts tragen die beiden Berichterstatter der wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und auch politischen Bedeutung von virtuellen Welten Rechnung.

Mit diesem Bericht möchten die Berichterstatter in der frühen Phase der Entwicklung dieser Welten im Lichte der Ergebnisse der Tätigkeit des Bürgerforums zu virtuellen Welten und unter Berücksichtigung der Mitteilung der Kommission vom 11. Juli 2023 mit dem Titel „EU-Initiative für das Web 4.0 und virtuelle Welten: mit Vorsprung in den nächsten technologischen Wandel“ die wichtigsten rechtlichen Fragen darlegen, die durch virtuelle Welten aufgeworfen werden.

Mit ihren Bemühungen möchten sie einerseits die Kommission darauf aufmerksam machen, dass sie weitere mögliche rechtliche Fragen prüfen muss, die in ihrer Mitteilung noch nicht berücksichtigt wurden, andererseits soll der Bericht vom Parlament in der nächsten Wahlperiode als Grundlage für die künftige Arbeit herangezogen werden.

Nachdem sie die Bestimmung des Begriffs „virtuelle Welten“ aus der erwähnten Mitteilung der Kommission begrüßt haben, bekräftigen die Berichterstatter, dass für diese neue Technologie ein ethischer und rechtlicher Rahmen benötigt wird, und analysieren die problematischsten Aspekte, die in die Zuständigkeit des Rechtsausschusses fallen, und zwar in den Bereichen internationales Privatrecht, Zivilrecht und Recht des geistigen Eigentums.

Diese Fragen sind zwar auf ganz unterschiedliche rechtliche Bereiche verteilt, weisen jedoch gemeinsame Merkmale auf: Die den virtuellen Welten zugrunde liegenden Technologien, und insbesondere der dezentrale Charakter der Blockchain und der nicht austauschbaren Token (NFT), sind mit einigen Konzepten und Grundsätzen unvereinbar, die seit jeher für den Besitzstand der Union von zentraler Bedeutung sind, wie die Territorialität der Bestimmungen des geltenden Rechts und der geltenden Rechtssprechung, oder stellen ein Hemmnis für die Durchsetzung des Unionsrechts dar, wie im Fall des Schutzes des Rechts des geistigen Eigentums und der Identifizierung der Zuwiderhandelnden oder Schädiger.

Die Berichterstatter erklären sich zudem besorgt über die mangelnde Transparenz, durch die die Vermarktung der NFT gekennzeichnet ist, und weisen darauf hin, dass zum Beispiel der Ausdruck „virtuelle Immobilie“, der manchmal in diesem Zusammenhang benutzt wird, dazu geeignet ist, die Verbraucher glauben zu lassen, sie hätten mit der geschlossenen Lizenzvereinbarung tatsächlich Eigentum erworben.

Um für eine sichere und gesellschaftlich vorteilhafte, inklusive und erschwingliche Anwendung und sachkundige Nutzung von virtuellen Welten zu sorgen und um die demokratische Kontrolle zu fördern, sind Rechtsvorschriften allein nicht ausreichend. Daher schließen die Berichterstatter ihre Überlegungen damit, dass sie nochmals auf die Bedeutung hinweisen, die Zugänglichkeit, öffentlichen Dienstleistungen und digitaler Kompetenz für einen menschenzentrierten digitalen Wandel zukommt, bei dem alle Bürgerinnen und Bürger vom Zugang zu dieser neuen Technologie profitieren, niemand zurückbleibt und die Werte, Grundsätze und Grundrechte dieser Union gewahrt werden.