Parlamento europeo
2019-2024

Commissione giuridica

2023/2062(INI)

10.10.2023

PROGETTO DI RELAZIONE

sulle implicazioni strategiche dello sviluppo di mondi virtuali – questioni di diritto civile, societario, commerciale e di proprietà intellettuale
(2023/2062(INI))

Commissione giuridica

Relatori: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

PR_INI

INDICE

Pagina

PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO 3

MOTIVAZIONE 11

PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO

sulle implicazioni strategiche dello sviluppo di mondi virtuali – questioni di diritto civile, societario, commerciale e di proprietà intellettuale
(2023/2062(INI))

Il Parlamento europeo,

– visto il trattato sul funzionamento dell'Unione europea, e in particolare gli articoli 4, 16, 26, 81, 114 e 118,

– vista la Convenzione di Berna del 1886 per la protezione delle opere letterarie ed artistiche,

– visto l'accordo di Nizza sulla classificazione internazionale dei beni e dei servizi ai fini della registrazione dei marchi, come modificato il 28 settembre 1979 e aggiornato nella sua dodicesima edizione (12-2023),

– visti i trattati dell'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale (OMPI) sul diritto d'autore e sulle interpretazioni ed esecuzioni e sui fonogrammi del 1996,

– vista la direttiva 96/9/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 marzo 1996, relativa alla tutela giuridica delle banche di dati[1],

– vista la direttiva 2005/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 maggio 2005, relativa alle pratiche commerciali sleali tra imprese e consumatori nel mercato interno e che modifica la direttiva 84/450/CEE del Consiglio e le direttive 97/7/CE, 98/27/CE e 2002/65/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e il regolamento (CE) n. 2006/2004 del Parlamento europeo e del Consiglio ("direttiva sulle pratiche commerciali sleali")[2],

– visto il regolamento (CE) n. 864/2007 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 luglio 2007, sulla legge applicabile alle obbligazioni extracontrattuali (Roma II)[3],

– visto il regolamento (CE) n. 593/2008 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 giugno 2008, sulla legge applicabile alle obbligazioni contrattuali (Roma I)[4],

– vista la direttiva 2009/24/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2009, relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore[5],

– visto il regolamento (UE) n. 1215/2012 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 12 dicembre 2012, concernente la competenza giurisdizionale, il riconoscimento e l'esecuzione delle decisioni in materia civile e commerciale[6] (rifusione del regolamento

[1] GU L 77 del 27.3.1996, pag. 20.
[2] GU L 149 dell'11.6.2005, pag. 22.
[3] GU L 199 del 31.7.2007, pag. 40.
[4] GU L 177 del 4.7.2008, pag. 6.
[5] GU L 111 del 5.5.2009, pag. 16.
[6] GU L 351 del 20.12.2012, pag. 1.

Bruxelles I),

– visto il regolamento (UE) n. 910/2014 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 luglio 2014, in materia di identificazione elettronica e servizi fiduciari per le transazioni elettroniche nel mercato interno e che abroga la direttiva 1999/93/CE[7],

– vista la direttiva (UE) 2016/943 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'8 giugno 2016, sulla protezione del know-how riservato e delle informazioni commerciali riservate (segreti commerciali) contro l'acquisizione, l'utilizzo e la divulgazione illeciti[8],

– visto il regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE[9],

– vista la direttiva (UE) 2016/680 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativa alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali da parte delle autorità competenti a fini di prevenzione, indagine, accertamento e perseguimento di reati o esecuzione di sanzioni penali, nonché alla libera circolazione di tali dati[10],

– vista la direttiva (UE) 2016/2102 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 26 ottobre 2016, relativa all'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici[11],

– visto il regolamento (UE) 2017/1001 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 giugno 2017, sul marchio dell'Unione europea[12],

– visto il regolamento (UE) 2018/1725 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 ottobre 2018, sulla tutela delle persone fisiche in relazione al trattamento dei dati personali da parte delle istituzioni, degli organi e degli organismi dell'Unione e sulla libera circolazione di tali dati, e che abroga il regolamento (CE) n. 45/2001 e la decisione n. 1247/2002/CE[13],

– visto il regolamento (UE) 2018/1807 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 novembre 2018, relativo a un quadro applicabile alla libera circolazione dei dati non personali nell'Unione europea[14],

– vista la direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica

[7] GU L 257 del 28.8.2014, pag. 73.
[8] GU L 157 del 15.6.2016, pag. 1.
[9] GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1.
[10] GU L 119 del 4.5.2016, pag. 89.
[11] GU L 327 del 2.12.2016, pag. 1.
[12] GU L 154 del 16.6.2017, pag. 1.
[13] GU L 295 del 21.11.2018, pag. 39.
[14] GU L 303 del 28.11.2018, pag. 59.

le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE[15] ("direttiva sul diritto d'autore"),

– vista la direttiva (UE) 2019/882 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi[16],

– vista la direttiva (UE) 2019/1024 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 giugno 2019, relativa all'apertura dei dati e al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico[17],

– visto il regolamento (UE) 2019/1150 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 giugno 2019, che promuove equità e trasparenza per gli utenti commerciali dei servizi di intermediazione online[18],

– vista la proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (legge sull'intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell'Unione (COM(2021)0206),

– vista la proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che modifica il regolamento (UE) n. 910/2014 per quanto riguarda l'istituzione di un quadro per un'identità digitale europea (COM(2021)0281),

– vista la proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio riguardante norme armonizzate sull'accesso equo ai dati e sul loro utilizzo (normativa sui dati) (COM(2022)0068),

– vista la proposta di direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sulla responsabilità per danno da prodotti difettosi (COM(2022)0495),

– vista la proposta di direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio relativa all'adeguamento delle norme in materia di responsabilità civile extracontrattuale all'intelligenza artificiale (direttiva sulla responsabilità da intelligenza artificiale) (COM(2022)0496),

– visto il regolamento (UE) 2022/868 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 30 maggio 2022, relativo alla governance europea dei dati e che modifica il regolamento (UE) 2018/1724 (Regolamento sulla governance dei dati)[19],

– visto il regolamento (UE) 2022/1925 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 settembre 2022, relativo a mercati equi e contendibili nel settore digitale e che modifica le direttive (UE) 2019/1937 e (UE) 2020/1828 (regolamento sui mercati digitali)[20],

– visto il regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 ottobre 2022, relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva

[15] GU L 130 del 17.5.2019, pag. 92.
[16] GU L 151 del 7.6.2019, pag. 70.
[17] GU L 172 del 26.6.2019, pag. 56.
[18] GU L 186 dell'11.7.2019, pag. 57.
[19] GU L 152 del 3.6.2022, pag. 1.
[20] GU L 265 del 12.10.2022, pag. 1.

2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali)[21],

– visto il regolamento (UE) 2023/988 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 maggio 2023, relativo alla sicurezza generale dei prodotti, che modifica il regolamento (UE) n. 1025/2012 del Parlamento europeo e del Consiglio e la direttiva (UE) 2020/1828 del Parlamento europeo e del Consiglio, e che abroga la direttiva 2001/95/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e la direttiva 87/357/CEE[22],

– visto il regolamento (UE) 2023/1114 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 31 maggio 2023, relativo ai mercati delle cripto-attività e che modifica i regolamenti (UE) n. 1093/2010 e (UE) n. 1095/2010 e le direttive 2013/36/UE e (UE) 2019/1937[23],

– vista la sua risoluzione del 20 ottobre 2020 sui diritti di proprietà intellettuale per lo sviluppo di tecnologie di intelligenza artificiale (A9-0176/ 2020)[24],

– vista la comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni, Sfruttare al meglio il potenziale innovativo dell'UE – Piano d'azione sulla proprietà intellettuale per sostenere la ripresa e la resilienza dell'UE, COM(2020)0760,

– vista la sua risoluzione dell'11 novembre 2021 sul piano d'azione sulla proprietà intellettuale per sostenere la ripresa e la resilienza dell'UE[25],

– vista la comunicazione della Commissione, dell'11 luglio 2023, dal titolo "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e sui mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica",

– visto l'articolo 54 del suo regolamento,

– vista la relazione della commissione giuridica (A9-0000/2023),

A. considerando che i mondi virtuali non sono ancora adottati su vasta scala, sebbene la loro diffusione per una serie di casi d'uso in diversi settori abbia sensibilizzato l'opinione pubblica in merito e attirato l'attenzione delle autorità pubbliche;

B. considerando che secondo gli esperti potrebbero essere necessari altri 10-15 anni prima che il metaverso raggiunga il suo massimo potenziale e che si prevede che il suo sviluppo inciderà in modo significativo sul panorama digitale negli anni a venire, presentando sia opportunità che rischi che devono essere affrontati;

Definizioni

1. osserva che i concetti "metaverso" e "mondo virtuale" non hanno attualmente una definizione consolidata;

[21] GU L 277 del 27.10.2022, pag. 1.
[22] GU L 135 del 23.5.2023, pag. 1.
[23] GU L 150 del 9.6.2023, pag. 40.
[24] GU C 404 del 6.10.2021, pag. 129.
[25] GU C 205 del 20.5.2022, pag. 26.

2. apprezza a tale riguardo la proposta presentata nella comunicazione della Commissione di elaborare una definizione basata sulle principali caratteristiche dei mondi virtuali, come segue: "I mondi virtuali sono ambienti persistenti e immersivi, basati su tecnologie quali il 3D e la realtà estesa (XR), che consentono di combinare in tempo reale il mondo fisico e il mondo digitale per una molteplicità di scopi, come ad esempio la progettazione, l'esecuzione di simulazioni, la collaborazione, l'apprendimento, la socializzazione, la realizzazione di transazioni o l'intrattenimento";

3. pone in evidenza l'importanza fondamentale di promuovere la normazione e l'interoperabilità per lo sviluppo completo del metaverso come ecosistema di mondi virtuali interconnessi;

Un quadro etico e giuridico appropriato

4. sottolinea che i mondi virtuali accessibili nell'UE dovrebbero fondarsi sui valori etici, i principi e i diritti fondamentali sanciti dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea[26] e dalla legislazione dell'UE vigente;

5. rammenta che i mondi virtuali dovrebbero essere sviluppati e realizzati in linea con il principio generale che quanto è illegale offline dovrebbe essere illegale online, garantendo il pieno rispetto dei diritti delle persone in quanto utenti, consumatori, lavoratori, investitori e creatori;

6. sottolinea l'importanza di monitorare la conformità e garantire l'effettiva applicazione degli strumenti giuridici in vigore; invita la Commissione a elaborare orientamenti e buone pratiche, in cooperazione con i vari portatori di interessi, chiarendone gli obblighi giuridici e le responsabilità nel metaverso;

7. sottolinea che è di fondamentale importanza che la Commissione conduca controlli di idoneità periodici degli strumenti giuridici applicabili in vigore e osserva che tutta la legislazione futura in materia di metaverso dovrebbe evitare sovrapposizioni o incongruenze, colmando, se del caso, le lacune esistenti;

8. rileva che alcuni problemi normativi sono comunque già evidenti nei settori del diritto internazionale privato, del diritto civile e della proprietà intellettuale, come specificato nel prosieguo;

9. sottolinea che ricerche recenti hanno evidenziato che i dati dei sensori VR sono identificabili in modo univoco come i dati dattiloscopici e possono essere utilizzati per dedurre una serie di attributi quali età, genere, reddito, etnia e condizione di disabilità; ritiene che ciò sollevi gravi preoccupazioni etiche che non dovrebbero essere ignorate; sottolinea che per affrontare le preoccupazioni etiche legate alla raccolta di grandi moli di dati personali, compresi i dati biometrici, è necessario garantire che il consenso per la raccolta di tali dati non sia ottenuto solo al momento dell'accesso nel mondo virtuale, ma per ogni caso d'uso in linea con il principio di limitazione delle finalità stabilito dal RGPD;

10. osserva, a tale riguardo, che le azioni proposte nella comunicazione della Commissione

[26] GU C 303 del 14.12.2007, pag. 1.

volte a promuovere la sensibilizzazione, migliorare le competenze digitali e favorire l'accesso degli utenti alle tecnologie chiave assumono un'importanza fondamentale;

Diritto internazionale privato

11. sottolinea che taluni principi territoriali tradizionali sul diritto applicabile e la giurisdizione potrebbero rivelarsi inadeguati per i mondi virtuali, la cui non territorialità è resa possibile dall'utilizzo di tecnologie decentrate come la blockchain, e sollevano problemi in relazione all'applicabilità del diritto dell'UE e alla protezione dei diritti dei consumatori e delle imprese;

12. osserva in particolare che, poiché chiunque può accedere ai mondi virtuali in ogni parte del mondo, il "criterio del mosaico" stabilito dalla Corte di giustizia dell'Unione europea, in base al quale la parte lesa può chiedere il risarcimento ai tribunali dei paesi in cui si è verificata almeno una parte del danno, potrebbe non reggere; rammenta, tuttavia, che la Corte ha stabilito un ulteriore criterio in base al quale le parti lese possono chiedere il risarcimento mediante i tribunali del paese in cui detengono il loro interesse principale e afferma che potrebbe essere presa in considerazione la codifica di detto criterio nel regolamento Bruxelles I;

13. osserva che la definizione di "consumatore" del regolamento Bruxelles I si basa attualmente su un rapporto contrattuale diretto, che non esiste, ad esempio, tra un emittente di token non fungibili (NFT) e l'acquirente quando il token non fungibile viene immesso su un mercato secondario; rileva di conseguenza che, in caso di controversia con l'emittente, l'acquirente finale sarebbe privato del trattamento giurisdizionale previsto dal regolamento Bruxelles I per i consumatori;

14. invita la Commissione a considerare queste e altre possibili situazioni problematiche e a valutare l'adeguatezza delle disposizioni vigenti di diritto internazionale privato nell'UE, proponendo modifiche, se del caso, al fine di garantire che i cittadini e le imprese non debbano sistematicamente avviare contenziosi dinanzi a tribunali esteri o ai sensi del diritto estero;

Diritto civile

15. osserva che il numero e la rilevanza economica delle transazioni commerciali nel metaverso sono destinati ad aumentare nei prossimi dieci anni; sottolinea, in tale contesto, la necessità di garantire che i fornitori di beni e servizi virtuali possano essere identificati e ritenuti responsabili di eventuali danni causati dai loro prodotti;

16. evidenzia le preoccupazioni sollevate dalle tecniche pubblicitarie utilizzate nella vendita dei cosiddetti beni immobili virtuali, poiché gli utenti potrebbero essere indotti a credere che stanno effettivamente acquisendo diritti di proprietà, mentre, in pratica, ottengono solo una licenza d'uso del "terreno" virtuale; sottolinea l'importanza di garantire che le condizioni applicabili siano eque e trasparenti;

17. rammenta che le norme in materia di responsabilità si dovrebbero applicare pienamente ai mondi virtuali e sottolinea l'importanza di attuare misure efficaci volte a prevenire e affrontare qualsiasi comportamento dannoso nel metaverso;

18. teme che l'utilizzo di avatar e sistemi decentrati, come quelli basati sulla tecnologia blockchain, possa rendere estremamente difficile procedere contro gli autori di illeciti; ritiene che l'attuazione di sistemi efficaci di gestione delle identità sia fondamentale per consentirne l'identificazione corretta e contrastare l'uso di identità false, tenendo inoltre conto delle specificità legate alla governance delle organizzazioni autonome decentrate e alla responsabilità collettiva;

19. ricorda che gli avatar sono privi di personalità giuridica e pertanto qualunque questione riguardante la loro capacità giuridica, i loro diritti, i loro obblighi e le loro responsabilità deve essere affrontata con riferimento alle persone fisiche o giuridiche che li utilizzano; ritiene opportuno valutare se sia appropriato attribuire uno status giuridico specifico agli avatar, considerato che il metaverso si evolve e diventa sempre più complesso;

Diritto di proprietà intellettuale

20. sottolinea che il complesso normativo dell'UE in materia di protezione dei diritti di proprietà intellettuale e industriale si applica pienamente ai mondi virtuali; osserva tuttavia che lo sviluppo di mondi virtuali pone nuove sfide in termini di applicazione delle norme e di identificazione dei trasgressori;

21. rammenta che gli utenti nel metaverso non hanno alcun obbligo di rispettare le prerogative esclusive dei titolari dei diritti e il loro diritto a un'equa remunerazione; sottolinea che l'uso di contenuti protetti dai diritti di proprietà intellettuale richiede l'autorizzazione mediante licenza o cessione, fatti salvi i casi in cui sia coperto da eccezioni o limitazioni alla protezione dei diritti di proprietà intellettuale; ribadisce a tale proposito l'importanza di garantire la trasparenza in merito all'ambito di applicazione delle licenze, onde assicurare che gli utenti possano determinare quali utilizzi dei contenuti protetti dai diritti di proprietà intellettuale nel metaverso sono coperti dalle licenze in loro possesso;

22. accoglie con favore l'aggiornamento apportato dalla dodicesima edizione della "classificazione di Nizza", che consente la registrazione dei marchi commerciali in classi che coprono il loro uso nel metaverso; esprime tuttavia preoccupazione per l'uso di token non fungibili che fanno riferimento a marchi commerciali senza l'autorizzazione dei titolari e chiede l'attuazione di misure efficaci per individuare e affrontare questi e altri casi di violazione; esprime a tale riguardo apprezzamento per la proposta della Commissione di sviluppare un pacchetto di strumenti per contrastare la contraffazione;

23. riconosce l'applicabilità delle norme in materia di responsabilità stabilite dal regolamento sui servizi digitali e del regime speciale previsto dall'articolo 17 della direttiva sul diritto d'autore in relazione al caricamento di contenuti generati dagli utenti; ritiene tuttavia necessario chiarire ulteriormente le modalità di applicazione delle norme vigenti;

24. sottolinea che i token non fungibili non attribuiscono alcun diritto di proprietà intellettuale in quanto tale sulle risorse digitali e segnala la necessità di una maggiore trasparenza per evitare frodi e la frequente confusione tra il diritto al token stesso e il diritto al contenuto protetto sottostante;

25. ricorda la differenza tra le creazioni umane assistite dall'IA e le creazioni generate dall'IA; rammenta che, mentre il quadro sulla proprietà intellettuale rimane applicabile alle creazioni assistite dall'IA, le creazioni generate dall'IA pongono nuove sfide normative in relazione alla protezione dei diritti di proprietà intellettuale;

Accessibilità e alfabetizzazione digitale

26. evidenzia che i mondi virtuali offriranno opportunità per l'erogazione di servizi pubblici di interesse generale, con conseguente beneficio più ampio per i cittadini; sottolinea, tuttavia, che l'inclusione di tutti gli utenti nell'UE e l'accessibilità di questi ultimi devono essere garantite sia in termini di costi e utilizzo dell'hardware che di comprensione del software; osserva che l'accessibilità riveste un'importanza particolare per i gruppi vulnerabili e dovrebbe tenere in considerazione aspetti quali l'ubicazione geografica, il genere, il livello di istruzione e il contesto socioeconomico;

27. aggiunge, a tale riguardo, che l'alfabetizzazione digitale assume un'importanza fondamentale per la diffusione sicura e socialmente vantaggiosa e l'uso informato dei mondi virtuali e per promuovere il controllo democratico;

28. raccomanda che il pacchetto di strumenti per i mondi virtuali destinato al pubblico generale, come delineato nella comunicazione della Commissione, sia ulteriormente sviluppato, in linea con le raccomandazioni del panel di cittadini al fine di aiutare i cittadini a comprendere meglio come gestire le proprie identità virtuali, le proprie creazioni virtuali, i propri beni e dati virtuali e contribuire a una strategia globale dell'UE per i mondi virtuali che sia sostenibile e ponga l'essere umano al centro;

°

° °

29. incarica la sua Presidente di trasmettere la presente risoluzione al Consiglio e alla Commissione.

MOTIVAZIONE

Con il presente progetto di relazione, i due relatori riconoscono la crescente importanza economica, sociale e persino politica dei mondi virtuali.

Considerata la fase iniziale del loro sviluppo, alla luce dei risultati del lavoro del panel di cittadini sui mondi virtuali e tenendo conto della comunicazione della Commissione dell'11 luglio 2023 dal titolo "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica", con la presente relazione i relatori intendono delineare le principali problematiche giuridiche sollevate dai mondi virtuali.

L'obiettivo è sia ricordare alla Commissione la necessità di esaminare le possibili questioni giuridiche trascurate nella sua comunicazione sia fornire una base per i futuri lavori del Parlamento nel corso della prossima legislatura.

Pur esprimendo apprezzamento per la definizione di "mondi virtuali" delineata dalla Commissione nella comunicazione summenzionata, i relatori ribadiscono la necessità di elaborare un quadro etico e giuridico per questa nuova tecnologia e di analizzare gli aspetti più problematici che rientrano nell'ambito di competenza della commissione giuridica, in particolare nei settori del diritto privato internazionale, del diritto civile e del diritto della proprietà intellettuale.

Tali questioni, pur riguardando settori giuridici diversi, presentano caratteristiche comuni: le tecnologie alla base dei mondi virtuali, e in particolare la natura decentrata della blockchain e dei token non fungibili (NFT), o non sono coerenti con alcuni dei concetti e dei principi tradizionalmente al centro dell'acquis dell'Unione, come la territorialità delle disposizioni sul diritto applicabile e la giurisdizione, oppure ostacolano fortemente l'applicazione del diritto dell'UE, come nel caso della protezione dei diritti di proprietà intellettuale e dell'identificazione dei trasgressori o degli autori di illeciti.

I relatori esprimono inoltre preoccupazione per la mancanza di trasparenza che caratterizza la commercializzazione dei token non fungibili e osservano, a titolo esemplificativo, che l'espressione "beni immobiliari virtuali" talvolta utilizzata in tale contesto, può indurre i consumatori a confondere l'accordo di licenza che stanno concludendo con l'acquisizione di un reale diritto di proprietà.

La sola legislazione non è sufficiente a garantire una diffusione sicura e socialmente vantaggiosa, inclusiva e abbordabile dei mondi virtuali e il loro uso informato né a promuovere il controllo democratico. Pertanto, i relatori concludono ribadendo quanto l'accessibilità, i servizi pubblici e l'alfabetizzazione digitale siano importanti per una transizione digitale che ponga al centro l'essere umano e in cui ogni cittadino può trarre vantaggio dall'accesso a questa nuova tecnologia, nessuno è lasciato indietro e i valori, i principi e i diritti fondamentali dell'Unione sono rispettati.