Parlament Europejski
2019–2024

Komisja Prawna

2023/2062(INI)

10.10.2023

PROJEKT SPRAWOZDANIA

w sprawie skutków politycznych rozwoju światów wirtualnych – kwestie dotyczące prawa cywilnego, prawa spółek, prawa handlowego i prawa własności intelektualnej
(2023/2062(INI))

Komisja Prawna

Sprawozdawcy: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

PR_INI

SPIS TREŚCI

Strona

PROJEKT REZOLUCJI PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO 3

UZASADNIENIE 11

PROJEKT REZOLUCJI PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO

w sprawie skutków politycznych rozwoju światów wirtualnych – kwestie dotyczące prawa cywilnego, prawa spółek, prawa handlowego i prawa własności intelektualnej (2023/2062(INI))

Parlament Europejski,

– uwzględniając Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, w szczególności jego art. 4, 16, 26, 81, 114 i 118,

– uwzględniając Konwencję berneńską o ochronie dzieł literackich i artystycznych z 1886 r.,

– uwzględniając Porozumienie nicejskie dotyczące międzynarodowej klasyfikacji towarów i usług dla celów rejestracji znaków, zmienione 28 września 1979 r. i zaktualizowane w wydaniu dwunastym (12-2023),

– uwzględniając Traktat Światowej Organizacji Własności Intelektualnej (WIPO) o prawie autorskim z 1996 r. oraz Traktat WIPO o artystycznych wykonaniach i fonogramach z 1996 r.,

– uwzględniając dyrektywę 96/9/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 11 marca 1996 r. w sprawie ochrony prawnej baz danych[1],

– uwzględniając dyrektywę 2005/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 11 maja 2005 r. dotyczącą nieuczciwych praktyk handlowych stosowanych przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów na rynku wewnętrznym oraz zmieniającą dyrektywę Rady 84/450/EWG, dyrektywy 97/7/WE, 98/27/WE i 2002/65/WE Parlamentu Europejskiego i Rady oraz rozporządzenie (WE) nr 2006/2004 Parlamentu Europejskiego i Rady („dyrektywa o nieuczciwych praktykach handlowych”[2]),

– uwzględniając rozporządzenie (WE) nr 864/2007 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 11 lipca 2007 r. dotyczące prawa właściwego dla zobowiązań pozaumownych (Rzym II)[3];

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 593/2008 z dnia 17 czerwca 2008 r. w sprawie prawa właściwego dla zobowiązań umownych (Rzym I)[4],

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych[5],

[1] Dz.U. L 77 z 27.3.1996, s. 20.
[2] Dz.U. L 149 z 11.6.2005, s. 22.
[3] Dz.U. L 199 z 31.7.2007, s. 40.
[4] Dz.U. L 177 z 4.7.2008, s. 6.
[5] Dz.U. L 111 z 5.5.2009, s. 16.

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1215/2012 z dnia 12 grudnia 2012 r. w sprawie jurysdykcji i uznawania orzeczeń sądowych oraz ich wykonywania w sprawach cywilnych i handlowych[6] (wersja przekształcona rozporządzenia Bruksela I),

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 910/2014 z dnia 23 lipca 2014 r. w sprawie identyfikacji elektronicznej i usług zaufania w odniesieniu do transakcji elektronicznych na rynku wewnętrznym oraz uchylające dyrektywę 1999/93/WE[7],

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/943 z dnia 8 czerwca 2016 r. w sprawie ochrony niejawnego know-how i niejawnych informacji handlowych (tajemnic przedsiębiorstwa) przed ich bezprawnym pozyskiwaniem, wykorzystywaniem i ujawnianiem[8],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE[9],

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/680 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez właściwe organy do celów zapobiegania przestępczości, prowadzenia postępowań przygotowawczych, wykrywania i ścigania czynów zabronionych i wykonywania kar, oraz w sprawie swobodnego przepływu takich danych[10],

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/2102 z dnia 26 października 2016 r. w sprawie dostępności stron internetowych i mobilnych aplikacji organów sektora publicznego[11],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1001 z 14 czerwca 2017 r. w sprawie znaku towarowego Unii Europejskiej[12],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1725 z dnia 23 października 2018 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez instytucje, organy i jednostki organizacyjne Unii i swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia rozporządzenia (WE) nr 45/2001 i decyzji nr 1247/2002/WE[13],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1807 z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie ram swobodnego przepływu danych nieosobowych w

[6] Dz.U. L 351 z 20.12.2012, s. 1.
[7] Dz.U. L 257 z 28.8.2014, s. 73.
[8] Dz.U. L 157 z 15.6.2016, s. 1.
[9] Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1.
[10] Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 89.
[11] Dz.U. L 327 z 2.12.2016, s. 1.
[12] Dz.U. L 154 z 16.6.2017, s. 1.
[13] Dz.U. L 295 z 21.11.2018, s. 39.

Unii Europejskiej[14],

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE[15] („dyrektywa w sprawie prawa autorskiego“),

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/882 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie wymogów dostępności produktów i usług[16],

– uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/1024 z dnia 20 czerwca 2019 r. w sprawie otwartych danych i ponownego wykorzystywania informacji sektora publicznego[17],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/1150 z dnia 20 czerwca 2019 r. w sprawie propagowania sprawiedliwości i przejrzystości dla użytkowników biznesowych korzystających z usług pośrednictwa internetowego[18],

– uwzględniając wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniającego niektóre akty ustawodawcze Unii (COM(2021)0206),

– uwzględniając wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady zmieniającego rozporządzenie (UE) nr 910/2014 w odniesieniu do ustanowienia europejskich ram tożsamości cyfrowej (COM(2021)0281),

– uwzględniając wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie zharmonizowanych przepisów dotyczących sprawiedliwego dostępu do danych i ich wykorzystywania (akt w sprawie danych) (COM(2022)0068),

– uwzględniając wniosek dotyczący dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie odpowiedzialności za produkty wadliwe (COM(2022)0495),

– uwzględniając wniosek dotyczący dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie dostosowania przepisów dotyczących pozaumownej odpowiedzialności cywilnej do sztucznej inteligencji (dyrektywa w sprawie odpowiedzialności za sztuczną inteligencję) (COM(2022)0496),

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/868 z dnia 30 maja 2022 r. w sprawie europejskiego zarządzania danymi i zmieniające rozporządzenie (UE) 2018/1724 (akt w sprawie zarządzania danymi)[19],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/1925 z

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

14 września 2022 r. w sprawie kontestowalnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym oraz zmiany dyrektyw (UE) 2019/1937 i (UE) 2020/1828 (akt o rynkach cyfrowych)[20],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych)[21],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/988 z dnia 10 maja 2023 r. w sprawie ogólnego bezpieczeństwa produktów, zmieniające rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1025/2012 i dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2020/1828 oraz uchylające dyrektywę 2001/95/WE Parlamentu Europejskiego i Rady i dyrektywę Rady 87/357/EWG[22],

– uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/1114 z dnia 31 maja 2023 r. w sprawie rynków kryptoaktywów oraz zmiany rozporządzeń (UE) nr 1093/2010 i (UE) nr 1095/2010 oraz dyrektyw 2013/36/UE i (UE) 2019/1937[23],

– uwzględniając swoją rezolucję z dnia 20 października 2020 r. w sprawie praw własności intelektualnej w dziedzinie rozwoju technologii sztucznej inteligencji (A9-0176/2020)[24],

– uwzględniając komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów pt. „Pełne wykorzystanie potencjału innowacyjnego UE – plan działania w zakresie własności intelektualnej wspierający odbudowę i odporność UE” (COM(2020)0760),

– uwzględniając swoją rezolucję z dnia 11 listopada 2021 r. w sprawie planu działania w zakresie własności intelektualnej wspierającego odbudowę i odporność UE[25],

– uwzględniając komunikat Komisji z dnia 11 lipca 2023 pt. „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej”,

– uwzględniając art. 54 Regulaminu,

– uwzględniając sprawozdanie Komisji Prawnej (A9-0000/2023),

A. mając na uwadze, że światy wirtualne nie są jeszcze szeroko rozpowszechnione, chociaż ich wdrożenie w wielu przypadkach użycia w różnych sektorach zwiększyło ogólną świadomość i przyciągnęło uwagę organów publicznych;

B. mając na uwadze, że eksperci twierdzą, iż osiągnięcie pełnego potencjału metawersum może potrwać jeszcze od 10 do 15 lat, a jego rozwój ma znacząco wpłynąć na krajobraz cyfrowy w nadchodzących latach, przynosząc zarówno szanse, jak i zagrożenia, którymi

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

należy się zająć;

Definicje

1. zauważa, że pojęcia „metawersum” i „świat wirtualny” nie mają obecnie ujednoliconych definicji;

2. w związku z tym z zadowoleniem przyjmuje zawartą w komunikacie Komisji propozycję definicji koncentrującej się na głównych cechach światów wirtualnych: „[ś]wiaty wirtualne to trwałe środowiska immersyjne bazujące na technologiach takich jak 3D i rzeczywistość rozbudowana, które umożliwiają łączenie światów fizycznych i cyfrowych w czasie rzeczywistym do wielu różnych celów, m.in. na potrzeby projektowania, przeprowadzania symulacji, prowadzenia współpracy, uczenia się, odbywania spotkań towarzyskich, przeprowadzania transakcji lub zapewniania rozrywki”;

3. podkreśla zasadnicze znaczenie propagowania normalizacji i interoperacyjności na rzecz pełnego rozwoju metawersum jako ekosystemu połączonych ze sobą światów wirtualnych;

Odpowiednie ramy etyczne i prawne

4. zwraca uwagę, że światy wirtualne dostępne w UE powinny opierać się na wartościach etycznych, zasadach i prawach podstawowych zapisanych w Karcie praw podstawowych Unii Europejskiej[26] i obowiązującym prawodawstwie UE;

5. przypomina, że światy wirtualne powinny być opracowywane i wdrażane zgodnie z ogólną zasadą, że to, co jest nielegalne offline, powinno być nielegalne online, z zapewnieniem pełnego poszanowania praw ludzi jako użytkowników, konsumentów, pracowników, inwestorów i twórców;

6. podkreśla znaczenie monitorowania zgodności i zapewnienia skutecznego egzekwowania obowiązujących instrumentów prawnych; wzywa Komisję do opracowania wytycznych i najlepszych praktyk we współpracy z poszczególnymi zainteresowanymi stronami, wyjaśniających ich zobowiązania prawne i odpowiedzialność w metawersum;

7. podkreśla, że niezwykle ważne jest, aby Komisja przeprowadzała regularne oceny adekwatności mających zastosowanie instrumentów prawnych; zwraca także uwagę, że we wszelkich przyszłych przepisach dotyczących metawersum należy unikać nakładania się lub niespójności postanowień, wypełniając zarazem luki tam, gdzie jest to konieczne;

8. zauważa, że niektóre kwestie regulacyjne są już dobrze widoczne w dziedzinie prawa prywatnego międzynarodowego, prawa cywilnego i prawa własności intelektualnej, jak określono w poniższych sekcjach;

9. podkreśla, że ostatnie badania wykazały, iż dane z czujników wykorzystywanych na

[26] Dz.U. C 303 z 14.12.2007, s. 1.

potrzeby rzeczywistości wirtualnej umożliwiają jednoznaczną identyfikację w taki sam sposób, jak skan odcisków palców, i mogą być wykorzystywane do dedukcji różnych cech, takich jak wiek, płeć, dochód, pochodzenie etniczne i status osoby z niepełnosprawnością; jest zdania, że budzi to poważne obawy etyczne, których nie należy lekceważyć; podkreśla, że elementem rozwiązania tych problemów etycznych związanych z gromadzeniem ogromnych ilości danych osobowych, w tym danych biometrycznych, jest zagwarantowanie, aby zgoda na gromadzenie takich danych nie była uzyskiwana jedynie w momencie wejścia do świata wirtualnego, ale w odniesienia do każdego przypadku użycia zgodnie z zasadą ograniczenia celu określoną w RODO;

10. zauważa w tym względzie, że przedstawione przez Komisję w komunikacie działania mające na celu podnoszenie świadomości, doskonalenie umiejętności cyfrowych i zwiększenie dostępu użytkowników do kluczowych technologii mają zasadnicze znaczenie;

Prawo prywatne międzynarodowe

11. podkreśla, że niektóre tradycyjne zasady terytorialne dotyczące prawa właściwego i jurysdykcji mogą okazać się nieadekwatne do światów wirtualnych, które – za sprawą zdecentralizowanych technologii, takich jak łańcuch bloków – mają nieterytorialny charakter, i powodować problemy, jeśli chodzi o zapewnienie stosowania prawa UE oraz ochronę praw konsumentów i przedsiębiorstw;

12. zauważa w szczególności, że ponieważ dostęp do światów wirtualnych może uzyskać każda osoba na świecie, „kryterium mozaiki” ustanowione przez Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej – zgodnie z którym strona poszkodowana może dochodzić odszkodowania przed sądami krajów, w których wystąpiła przynajmniej część szkody – może nie mieć zastosowania; przypomina jednak, że Trybunał ustanowił dodatkowe kryterium, zgodnie z którym poszkodowani mogą dochodzić odszkodowania przed sądami państwa, w którym mają swój główny interes; potwierdza również, że można rozważyć kodyfikację tego kryterium w rozporządzeniu Bruksela I;

13. zauważa, że definicja „konsumenta” zawarta w rozporządzeniu Bruksela I opiera się obecnie na bezpośrednim stosunku umownym, którego brakuje na przykład między emitentem niewymienialnego tokena (NFT) a nabywcą, gdy NFT jest wprowadzany na rynek wtórny; zauważa, że w konsekwencji, w przypadku sporu z emitentem, nabywca końcowy nie mógłby skorzystać z rozwiązania dotyczącego jurysdykcji, które przysługuje konsumentom na mocy rozporządzenia Bruksela I;

14. wzywa Komisję do uwzględnienia tych i innych potencjalnie problematycznych sytuacji oraz do oceny adekwatności istniejących przepisów prawa prywatnego międzynarodowego w UE, oraz zaproponowania w razie potrzeby poprawek w celu zagwarantowania, by obywatele i przedsiębiorstwa nie musieli systematycznie prowadzić sporów przed sądami zagranicznymi lub na podstawie zagranicznych przepisów;

Prawo cywilne

15. zauważa, że liczba i znaczenie gospodarcze transakcji handlowych w metawersum w ciągu kolejnego dziesięciolecia wzrośnie; podkreśla w tym kontekście potrzebę

zapewnienia możliwości zidentyfikowania dostawców towarów i usług wirtualnych oraz pociągnięcia ich do odpowiedzialności za wszelkie szkody wyrządzone przez ich produkty;

16. zwraca uwagę na obawy związane z technikami reklamowymi stosowanymi przy sprzedaży tak zwanych nieruchomości wirtualnych, ponieważ użytkownicy mogą być przekonani, że faktycznie nabywają prawa własności, podczas gdy w praktyce uzyskują jedynie licencję na korzystanie z wirtualnego „gruntu”; podkreśla znaczenie zapewnienia przejrzystości i uczciwości stosowanych warunków;

17. przypomina, że zasady odpowiedzialności powinny mieć pełne zastosowanie do światów wirtualnych i podkreśla znaczenie wprowadzenia skutecznych środków służących zapobieganiu wszelkim formom zachowań szkodliwych w metawersum i reagowania na takie zachowania;

18. wyraża zaniepokojenie, że korzystanie z awatarów i systemów zdecentralizowanych, takich jak te oparte na technologii blockchain, może sprawić, że pociągnięcie do odpowiedzialności sprawców będzie niezwykle trudne; jest zdania, że wdrożenie skutecznych systemów zarządzania tożsamością ma zasadnicze znaczenie dla umożliwienia właściwej identyfikacji sprawców i zwalczania fałszywych tożsamości, biorąc również pod uwagę specyfikę związaną z zarządzaniem zdecentralizowanymi organizacjami autonomicznymi i odpowiedzialnością zbiorową;

19. przypomina, że awatary nie mają osobowości prawnej, więc wszelkie kwestie dotyczące ich zdolności prawnej, praw, obowiązków i odpowiedzialności muszą być rozpatrywane w odniesieniu do osób fizycznych lub prawnych, które z nich korzystają; uważa, że w miarę jak metawersum ewoluuje i staje się coraz bardziej złożone, należy rozważyć zasadność przyznania awatarom określonego statusu prawnego;

Prawa własności intelektualnej

20. podkreśla, że dorobek prawny UE dotyczący ochrony praw własności intelektualnej i przemysłowej ma pełne zastosowanie do światów wirtualnych; zaznacza jednak, że rozwój światów wirtualnych stwarza nowe wyzwania w zakresie egzekwowania prawa i identyfikacji sprawców naruszeń;

21. przypomina, że użytkownicy w metawersum są zobowiązani do poszanowania wyłącznych uprawnień posiadaczy praw i ich prawa do godziwego wynagrodzenia; podkreśla, że korzystanie z treści chronionych prawami własności intelektualnej (PWI) wymaga zezwolenia w formie licencji lub przeniesienia praw, chyba że treści te są objęte jakimkolwiek wyjątkiem lub ograniczeniem ochrony PWI; podkreśla w tym kontekście znaczenie zapewnienia przejrzystości co do zakresu licencji, tak aby użytkownicy byli w stanie stwierdzić, jakie sposoby korzystania z treści chronionych prawami własności intelektualnej w metawersum są objęte posiadanymi przez nich licencjami;

22. z zadowoleniem przyjmuje aktualizację wprowadzoną w dwunastym wydaniu „klasyfikacji nicejskiej”, która to aktualizacja umożliwia rejestrację znaków towarowych w klasach obejmujących ich wykorzystanie w metawersum; wyraża jednak zaniepokojenie faktem, że NFT zawierające odniesienia do znaków towarowych są

wykorzystywane bez zgody ich właścicieli i wzywa do wdrożenia skutecznych środków w celu wykrywania tych i innych przypadków naruszeń oraz zaradzenia im; z zadowoleniem przyjmuje w tym względzie wniosek Komisji dotyczący opracowania zestawu narzędzi służących do zwalczania podrabiania;

23. uznaje zastosowanie zasad odpowiedzialności określonych w akcie o usługach cyfrowych oraz specjalnego systemu ustanowionego w art. 17 dyrektywy w sprawie prawa autorskiego w odniesieniu do zamieszczania treści tworzonych przez użytkowników; uważa jednak, że konieczne jest dalsze wyjaśnienie, w jaki sposób należy stosować istniejące zasady;

24. podkreśla, że NFT nie oznaczają przyznania żadnych praw własności intelektualnej do aktywów cyfrowych i sygnalizuje potrzebę dalszej przejrzystości w celu uniknięcia oszustw i częstego mylenia prawa do samego tokena z prawem do chronionych treści;

25. przypomina o różnicy między twórczością człowieka wspomaganą AI a twórczością wygenerowaną przez AI; przypomina, że podczas gdy obecne ramy własności intelektualnej nadal mają zastosowanie do twórczości wspomaganej AI, twórczość wygenerowana przez AI stwarza nowe wyzwania regulacyjne w zakresie ochrony praw własności intelektualnej;

Dostępność i umiejętności cyfrowe

26. podkreśla, że światy wirtualne zapewnią możliwości świadczenia usług publicznych w interesie ogólnym z większą korzyścią dla obywateli; podkreśla jednak, że należy zapewnić ich włączenie i dostępność dla wszystkich użytkowników w UE, zarówno pod względem kosztów i wykorzystania sprzętu, jak i zrozumienia oprogramowania; zauważa, że dostępność jest szczególnie ważna, jeśli chodzi o grupy obywateli znajdujących się w trudnej sytuacji, i powinna uwzględniać takie aspekty, jak położenie geograficzne, płeć, poziom wykształcenia i sytuacja społeczno-ekonomiczna;

27. dodaje w tym kontekście, że umiejętności cyfrowe mają ogromne znaczenie dla zapewnienia bezpiecznego i społecznie korzystnego oraz świadomego wykorzystania światów wirtualnych oraz wspierania demokratycznej kontroli;

28. zaleca dalsze rozwijanie „zestawu narzędzi dotyczącego światów wirtualnych” przeznaczonego dla ogółu społeczeństwa, jak określono w komunikacie Komisji, zgodnie z zaleceniami panelu obywatelskiego, aby pomóc obywatelom lepiej zrozumieć, jak zarządzać swoimi wirtualnymi tożsamościami, wirtualnymi wytworami, wirtualnymi zasobami i danymi, a także przyczynić się do rozwijania kompleksowej strategii UE dotyczącej światów wirtualnych, która będzie zarówno zrównoważona, jak i ukierunkowana na człowieka;

°

° °

29. zobowiązuje swoją przewodniczącą do przekazania niniejszej rezolucji Radzie i Komisji.

UZASADNIENIE

W niniejszym projekcie sprawozdania sprawozdawcy potwierdzają rosnące znaczenie gospodarcze, społeczne, a nawet polityczne światów wirtualnych.

Ze względu na wczesny etap ich rozwoju, w świetle wyników prac panelu obywatelskiego ds. światów wirtualnych oraz uwzględniając komunikat Komisji z 11 lipca 2023 r. zatytułowany „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej", celem przyświecającym sprawozdawcom w niniejszym sprawozdaniu było nakreślenie głównych kwestii prawnych związanych ze światami wirtualnymi.

Wysiłek ten ma na celu zarówno zwrócenie uwagi Komisji na potrzebę zbadania możliwych kwestii prawnych, które nie zostały uwzględnione w jej komunikacie, jak i stworzenie podstawy przyszłych prac Parlamentu w następnej kadencji.

Przyjąwszy z zadowoleniem definicję „światów wirtualnych" wprowadzoną przez Komisję w wyżej wymienionym komunikacie, sprawozdawcy podkreślają potrzebę stworzenia ram etycznych i prawnych dla tej nowej technologii i analizują najbardziej problematyczne aspekty, które wchodzą w zakres kompetencji Komisji Prawnej, a mianowicie w dziedzinie prawa prywatnego międzynarodowego, prawa cywilnego i prawa własności intelektualnej.

Zagadnienia te, choć rozproszone po różnych dziedzinach prawa, mają cechy wspólne: technologie leżące u podstaw światów wirtualnych, a w szczególności zdecentralizowany charakter łańcucha bloków i niewymienialnych tokenów (NFT), są albo niezgodne z niektórymi koncepcjami i zasadami leżącymi tradycyjnie u podstaw dorobku prawnego EU, takimi jak terytorialność przepisów dotyczących prawa właściwego i jurysdykcji, albo poważnie utrudniają egzekwowanie prawa Unii, jak w przypadku ochrony praw własności intelektualnej i identyfikacji sprawców naruszeń lub sprawców czynów niedozwolonych.

Sprawozdawcy wyrażają ponadto zaniepokojenie brakiem przejrzystości, który charakteryzuje marketing NFT, i zauważają, że na przykład wyrażenie „nieruchomość wirtualna", używane niekiedy w tym kontekście, może powodować, że konsumenci pomylą zawieraną umowę licencyjną z nabyciem rzeczywistego prawa własności.

Aby zapewnić bezpieczne i społecznie korzystne, sprzyjające włączeniu społecznemu i przystępne cenowo oraz świadome wykorzystanie światów wirtualnych, a także aby wspierać demokratyczną kontrolę, samo prawodawstwo nie jest wystarczające. Sprawozdawcy podsumowują zatem swoje refleksje, przypominając o znaczeniu, jakie dostępność, usługi publiczne i umiejętności cyfrowe odgrywają w zorientowanej na człowieka transformacji cyfrowej; dzięki niej każdy obywatel może skorzystać z dostępu do tej nowej technologii i nikt nie zostanie pozostawiony w tyle, zgodnie z wartościami, zasadami i prawami podstawowymi Unii.