Parlamento Europeu
2019-2024

Comissão dos Assuntos Jurídicos

2023/2062(INI)

10.10.2023

PROJETO DE RELATÓRIO

sobre implicações políticas da criação de mundos virtuais - questões relacionadas com direito civil, comercial e de propriedade intelectual (2023/2062(INI))

Comissão dos Assuntos Jurídicos

Relatores: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

PR_INI

ÍNDICE

Página

PROPOSTA DE RESOLUÇÃO DO PARLAMENTO EUROPEU 3

EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS.....11

PROPOSTA DE RESOLUÇÃO DO PARLAMENTO EUROPEU

sobre implicações políticas da criação de mundos virtuais - questões relacionadas com direito civil, comercial e de propriedade intelectual
(2023/2062(INI))

O Parlamento Europeu,

– Tendo em conta o Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia e, em particular, os seus artigos 4.º, 16.º, 26.º, 81.º, 114.º e 118.º,

– Tendo em conta a Convenção de Berna de 1886 para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas,

– Tendo em conta o Acordo de Nice relativo à Classificação Internacional dos Produtos e Serviços aos quais se aplicam as Marcas de Fábrica ou de Comércio, alterado em 28 de setembro de 1979 e atualizado na sua décima segunda edição (12-2023),

– Tendo em conta o Tratado da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) sobre o Direito de Autor de 1996 e o Tratado da OMPI sobre Prestações e Fonogramas de 1996,

– Tendo em conta a Diretiva 96/9/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 11 de março de 1996, relativa à proteção jurídica das bases de dados[1],

– Tendo em conta a Diretiva 2005/29/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 11 de maio de 2005, relativa às práticas comerciais desleais das empresas face aos consumidores no mercado interno e que altera a Diretiva 84/450/CEE do Conselho, as Diretivas 97/7/CE, 98/27/CE e 2002/65/CE do Parlamento Europeu e do Conselho e o Regulamento (CE) n.º 2006/2004 do Parlamento Europeu e do Conselho («Diretiva Práticas Comerciais Desleais»)[2],

– Tendo em conta o Regulamento (CE) n.º 864/2007 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 11 de julho de 2007, relativo à lei aplicável às obrigações extracontratuais (Roma II)[3],

– Tendo em conta o Regulamento (CE) n.º 593/2008 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de junho de 2008, sobre a lei aplicável às obrigações contratuais (Roma I)[4],

– Tendo em conta a Diretiva 2009/24/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 23 de abril de 2009, relativa à proteção jurídica dos programas de computador[5],

[1] JO L 77 de 27.3.1996, p. 20.
[2] JO L 149 de 11.6.2005, p. 22.
[3] JO L 199 de 31.7.2007, p. 40.
[4] JO L 177 de 4.7.2008, p. 6.
[5] JO L 111 de 5.5.2009, p. 16.

– Tendo em conta o Regulamento (UE) n.º 1215/2012 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 12 de dezembro de 2012, relativo à competência judiciária, ao reconhecimento e à execução de decisões em matéria civil e comercial (reformulação)[6] (Regulamento Bruxelas I),

– Tendo em conta o Regulamento (UE) n.º 910/2014 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 23 de julho de 2014, relativo à identificação eletrónica e aos serviços de confiança para as transações eletrónicas no mercado interno e que revoga a Diretiva 1999/93/CE[7],

– Tendo em conta a Diretiva (UE) 2016/943 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 8 de junho de 2016, relativa à proteção de know-how e de informações comerciais confidenciais (segredos comerciais) contra a sua aquisição, utilização e divulgação ilegais[8],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE[9],

– Tendo em conta a Diretiva (UE) 2016/680 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativa à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais pelas autoridades competentes para efeitos de prevenção, investigação, deteção ou repressão de infrações penais ou execução de sanções penais, e à livre circulação desses dados[10],

– Tendo em conta a Diretiva (UE) 2016/2102 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 26 de outubro de 2016, relativa à acessibilidade dos sítios web e das aplicações móveis de organismos do setor público[11],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2017/1001 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 14 de junho de 2017, sobre a marca da União Europeia[12],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2018/1725 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 23 de outubro de 2018, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais pelas instituições e pelos órgãos e organismos da União e à livre circulação desses dados, e que revoga o Regulamento (CE) n.º 45/2001 e a Decisão n.º 1247/2002/CE[13],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2018/1807 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 14 de novembro de 2018, relativo a um regime para o livre fluxo de dados

---

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

não pessoais na União Europeia[14],

– Tendo em conta a Diretiva (UE) 2019/790 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de abril de 2019, relativa aos direitos de autor e direitos conexos no mercado único digital e que altera as Diretivas 96/9/CE e 2001/29/CE[15] (Diretiva Direitos de Autor),

– Tendo em conta a Diretiva (UE) 2019/882 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de abril de 2019, relativa aos requisitos de acessibilidade dos produtos e serviços[16],

– Tendo em conta a Diretiva (UE) 2019/1024 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de junho de 2019, relativa aos dados abertos e à reutilização de informações do setor público[17],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2019/1150 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de junho de 2019, relativo à promoção da equidade e da transparência para os utilizadores profissionais de serviços de intermediação em linha[18],

– Tendo em conta a proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que estabelece regras harmonizadas em matéria de inteligência artificial (Regulamento Inteligência Artificial) e altera determinados atos legislativos da União (COM(2021)0206),

– Tendo em conta a proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que altera o Regulamento (UE) n.º 910/2014 no respeitante à criação de um Quadro Europeu para a Identidade Digital (COM(2021)0281),

– Tendo em conta a proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho relativo a regras harmonizadas sobre o acesso equitativo aos dados e a sua utilização (Regulamento Dados) (COM(2022)0068),

– Tendo em conta a proposta de diretiva do Parlamento Europeu e do Conselho relativa à responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos (COM(2022)0495),

– Tendo em conta a proposta de diretiva do Parlamento Europeu e do Conselho relativa à adaptação das regras de responsabilidade civil extracontratual à inteligência artificial (Diretiva Responsabilidade da IA) (COM(2022)0496),

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2022/868 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 30 de maio de 2022, relativo à governação europeia de dados e que altera o Regulamento (UE) 2018/1724 (Regulamento Governação de Dados)[19],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2022/1925 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 14 de setembro de 2022, relativo à disputabilidade e equidade dos mercados no setor digital e que altera as Diretivas (UE) 2019/1937 e (UE) 2020/1828

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

(Regulamento dos Mercados Digitais)[20],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2022/2065 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 19 de outubro de 2022, relativo a um mercado único para os serviços digitais e que altera a Diretiva 2000/31/CE (Regulamento dos Serviços Digitais)[21],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2023/988 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 10 de maio de 2023, relativo à segurança geral dos produtos, que altera o Regulamento (UE) n.º 1025/2012 do Parlamento Europeu e do Conselho e a Diretiva (UE) 2020/1828 do Parlamento Europeu e do Conselho e que revoga a Diretiva 2001/95/CE do Parlamento Europeu e do Conselho e a Diretiva 87/357/CEE do Conselho[22],

– Tendo em conta o Regulamento (UE) 2023/1114 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 31 de maio de 2023, relativo aos mercados de criptoativos e que altera os Regulamentos (UE) n.º 1093/2010 e (UE) n.º 1095/2010 e as Diretivas 2013/36/UE e (UE) 2019/1937[23],

– Tendo em conta a sua Resolução, de 20 de outubro de 2020, sobre os direitos de propriedade intelectual para o desenvolvimento de tecnologias ligadas à inteligência artificial(A9-0176/2020)[24],

– Tendo em conta a Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões intitulada «Tirar pleno partido do potencial de inovação da UE – Um plano de ação em matéria de propriedade intelectual para apoiar a recuperação e resiliência da UE» (COM(2020)0760),

– Tendo em conta a sua Resolução, de 11 de novembro de 2021, sobre um plano de ação em matéria de propriedade intelectual para apoiar a recuperação e resiliência da UE[25],

– Tendo em conta a Comunicação da Comissão, de 11 de julho de 2023, intitulada «Iniciativa da UE sobre a Web 4.0 e os mundos virtuais: partir em vantagem para a próxima transição tecnológica»,

– Tendo em conta o artigo 54.º do seu Regimento,

– Tendo em conta o relatório da Comissão dos Assuntos Jurídicos (A9-0000/2023),

A. Considerando que os mundos virtuais ainda não estão amplamente disseminados, embora a sua utilização em vários domínios tenha sensibilizado a opinião pública e atraído a atenção das autoridades públicas;

B. Considerando que, segundo os peritos, o metaverso poderá ainda demorar 10 a 15 anos a atingir todo o seu potencial e que é expectável que o seu desenvolvimento tenha um

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

impacto significativo no contexto digital nos próximos anos, criando oportunidades e riscos que têm de ser considerados;

Definições

1. Observa que atualmente os conceitos de «metaverso» e de «mundo virtual» não têm definições consolidadas;

2. Congratula-se, a este respeito, com o facto de a Comissão incluir na sua comunicação uma definição centrada nas principais características dos mundos virtuais, cujo teor é o seguinte: «os mundos virtuais são ambientes persistentes e imersivos, baseados em tecnologias que incluem a realidade 3D e a realidade estendida (XR), que permitem combinar os mundos físico e digital em tempo real, para uma série de fins, tais como conceber, fazer simulações, colaborar, aprender, socializar, efetuar transações ou proporcionar entretenimento»;

3. Salienta a importância fundamental de promover a normalização e a interoperabilidade para o pleno desenvolvimento do metaverso, enquanto ecossistema de mundos virtuais interligados;

Um quadro ético e jurídico adequado

4. Afirma que os mundos virtuais acessíveis na UE devem nortear-se pelos valores éticos, princípios e direitos fundamentais consagrados na Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia[26] e na legislação da UE em vigor;

5. Recorda que os mundos virtuais devem ser desenvolvidos e disseminados em conformidade com o princípio geral segundo o qual o que é considerado ilegal fora de linha deve também sê-lo em linha, assegurando que os direitos das pessoas enquanto utilizadores, consumidores, trabalhadores, investidores e criadores sejam plenamente respeitados;

6. Destaca a importância de controlar o cumprimento e de assegurar a aplicação efetiva dos instrumentos jurídicos aplicáveis em vigor; insta a Comissão a elaborar orientações e boas práticas, em cooperação com as várias partes interessadas, clarificando as suas obrigações e responsabilidades jurídicas no metaverso;

7. Sublinha que é fundamental que a Comissão realize regularmente controlos de qualidade dos instrumentos jurídicos aplicáveis em vigor e salienta que qualquer futura legislação sobre o metaverso deve evitar sobreposições ou incoerências, colmatando simultaneamente as lacunas sempre que necessário;

8. Observa que, no entanto, algumas questões regulamentares já são evidentes nos domínios do direito internacional privado, civil e da propriedade intelectual, tal como especificado nas secções seguintes;

9. Realça que estudos recentes demonstraram que os dados dos sensores de RV são tão identificáveis como um leitor de impressões digitais e podem ser utilizados para inferir

[26] JO C 303 de 14.12.2007, p. 1.

uma série de atributos como a idade, o género, o rendimento, a etnia e o estatuto de deficiência; considera que esta situação suscita questões éticas significativas que não devem ser ignoradas; afirma que uma parte da resposta a estas questões éticas em torno da recolha de grandes quantidades de dados pessoais, incluindo dados biométricos, consiste em garantir que o consentimento para a recolha desses dados não é obtido apenas no momento da entrada no mundo virtual, mas também em cada caso de utilização, em conformidade com o princípio da limitação da finalidade estabelecido no RGPD;

10. Observa, a este respeito, que as ações apresentadas pela Comissão na sua comunicação, destinadas a aumentar a sensibilização, melhorar as competências digitais e aumentar o acesso dos utilizadores a tecnologias essenciais são fundamentais;

Direito internacional privado

11. Salienta que certos princípios territoriais tradicionais em matéria de direito aplicável e jurisdição podem revelar-se inadequados aos mundos virtuais, cuja não territorialidade é possibilitada pela utilização de tecnologias descentralizadas, como a cadeia de blocos, e dar origem a problemas quando se trata de garantir a aplicabilidade do direito da UE e a proteção dos direitos dos consumidores e das empresas;

12. Sublinha, mais especificamente, que, uma vez que qualquer pessoa em qualquer parte do mundo pode aceder a mundos virtuais, o «critério do mosaico» estabelecido pelo Tribunal de Justiça da União Europeia, através do qual a parte lesada pode pedir uma indemnização nos tribunais dos países onde ocorreu pelo menos uma parte do dano, pode não ser válido; recorda, no entanto, que o Tribunal de Justiça estabeleceu um critério adicional segundo o qual as partes lesadas podem pedir uma indemnização nos tribunais do país em que têm o seu interesse principal e afirma que a codificação deste critério no Regulamento Bruxelas I poderia ser considerada;

13. Observa que a definição de «consumidor» constante do Regulamento Bruxelas I se baseia atualmente numa relação contratual direta, que não existe, por exemplo, entre o emitente de um *token* não fungível (NFT) e o comprador quando o NFT é colocado num mercado secundário; sublinha que, por conseguinte, em caso de litígio com o emitente, o comprador final ficaria privado da proteção jurisdicional que o Regulamento Bruxelas I concede aos consumidores;

14. Insta a Comissão a ter em conta estas e outras situações potencialmente problemáticas e a avaliar a adequação das atuais disposições do direito internacional privado na UE, propondo alterações, se necessário, para garantir que os cidadãos e as empresas não tenham de litigar sistematicamente em tribunais estrangeiros ou com base em leis estrangeiras;

Direito civil

15. Observa que é expectável que o número e a relevância económica das transações comerciais no metaverso aumente ao longo da próxima década; salienta, neste contexto, a necessidade de assegurar que os fornecedores de bens e serviços virtuais possam ser identificados e responsabilizados por quaisquer danos causados pelos seus produtos;

16. Chama a atenção para as preocupações que suscitam as técnicas de publicidade utilizadas na venda dos chamados bens imóveis virtuais, uma vez que os utilizadores podem ser levados a acreditar que estão efetivamente a adquirir direitos de propriedade quando, na prática, apenas obtêm uma licença para utilizar o «terreno» virtual; salienta a importância de assegurar que os termos e condições aplicáveis sejam transparentes e justos;

17. Recorda que as regras em matéria de responsabilidade devem aplicar-se plenamente aos mundos virtuais e sublinha a importância de adotar medidas eficazes para prevenir e combater qualquer forma de comportamento nocivo no metaverso;

18. Manifesta a sua preocupação pelo facto de a utilização de avatares e sistemas descentralizados, como aqueles que se baseiam na tecnologia de cadeia de blocos, poder tornar extremamente difícil a responsabilização dos autores de danos; considera que a aplicação de sistemas eficazes de gestão da identidade é fundamental para permitir a sua identificação adequada e combater identidades falsas, tendo igualmente em conta as especificidades relacionadas com a governação das organizações autónomas descentralizadas e com a responsabilidade coletiva;

19. Recorda que os avatares não têm personalidade jurídica, pelo que quaisquer questões relativas à sua capacidade jurídica, direitos, obrigações e responsabilidades devem ser analisadas por referência às pessoas singulares ou coletivas que os utilizam; considera que, à medida que o metaverso evolui e se torna mais complexo, se deve ponderar a pertinência de atribuir um estatuto jurídico específico aos avatares;

Direito de propriedade intelectual

20. Sublinha que o acervo de direito da UE em matéria de proteção dos direitos de propriedade intelectual e industrial é plenamente aplicável aos mundos virtuais; salienta, no entanto, que o desenvolvimento de mundos virtuais coloca novos desafios em termos de aplicação da lei e de identificação dos infratores;

21. Recorda que os utilizadores no metaverso têm a obrigação de respeitar as prerrogativas exclusivas dos titulares de direitos e o seu direito a uma remuneração justa; realça que a utilização de conteúdos protegidos por direitos de propriedade intelectual (DPI) exige uma autorização através de licenciamento ou atribuição de licenças, a menos que esteja abrangida por alguma exceção ou limitação à proteção dos DPI; reitera, a este respeito, a importância de assegurar a transparência quanto ao âmbito das licenças, de modo a garantir que os utilizadores possam determinar quais as utilizações de conteúdos protegidos por DPI no metaverso que estão abrangidas pelas licenças de que são titulares;

22. Congratula-se com a atualização introduzida pela décima segunda edição da «Classificação de Nice», que permite o registo de marcas em classes que abranjam a sua utilização no metaverso; manifesta, no entanto, a sua preocupação com a utilização de NFT que fazem referência a marcas sem a autorização dos seus proprietários e solicita a aplicação de medidas eficazes para detetar e resolver estes e outros casos de infração; congratula-se, a este respeito, com a proposta da Comissão de desenvolver um conjunto de instrumentos para combater a contrafação;

23. Reconhece a aplicabilidade das regras em matéria de responsabilidade estabelecidas no Regulamento dos Serviços Digitais e do regime especial estabelecido no artigo 17.º da Diretiva Direitos de Autor para abranger o carregamento de conteúdos gerados pelos utilizadores; considera, no entanto, que é necessária uma maior clarificação sobre a forma como as regras existentes devem ser aplicadas;

24. Salienta que os NFT não concedem quaisquer DPI enquanto tal sobre o ativo digital e assinala a necessidade de uma maior transparência, a fim de evitar fraudes e a confusão frequente entre o direito ao *token* propriamente dito e o direito ao conteúdos protegido subjacente;

25. Recorda a diferença entre criações humanas assistidas por IA e criações geradas por IA; que, embora o atual quadro em matéria de propriedade intelectual continue a ser aplicável às criações apoiadas pela IA, as criações geradas por IA geram novos desafios regulamentares em matéria de proteção dos direitos de propriedade intelectual;

Acessibilidade e literacia digital

26. Salienta que os mundos virtuais proporcionarão oportunidades no que respeita à prestação de serviços públicos de interesse geral, o que significa maiores benefícios para os cidadãos; sublinha, no entanto, que a inclusão e a acessibilidade de todos os utilizadores na UE devem ser asseguradas tanto em termos de custos como de utilização do *hardware* e de compreensão do *software*; observa que a acessibilidade é particularmente importante para grupos vulneráveis da população e deve ter em consideração aspetos como a localização geográfica, o género, o nível de instrução e o contexto socioeconómico;

27. Acrescenta, neste contexto, que a literacia digital é fundamental para garantir uma aceitação segura e socialmente benéfica e uma utilização informada dos mundos virtuais e para promover o controlo democrático;

28. Recomenda que o «conjunto de instrumentos do mundo virtual» destinado ao público em geral, tal como descrito na comunicação da Comissão, seja mais desenvolvido, em consonância com as recomendações do painel de cidadãos, para ajudar os cidadãos a compreender melhor como devem gerir as suas identidades virtuais, as suas criações virtuais, os seus ativos virtuais e os seus dados, e contribuir para uma estratégia global da UE relativa aos mundos virtuais que seja simultaneamente sustentável e centrada no ser humano;

°

° °

29. Encarrega a sua presidente de transmitir a presente resolução ao Conselho e à Comissão.

EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS

Com este projeto de relatório, os dois relatores reconhecem a crescente importância económica, social e mesmo política dos mundos virtuais.

Tendo em conta a fase inicial do seu desenvolvimento, à luz dos resultados dos trabalhos do Painel de Cidadãos Europeus sobre Mundos Virtuais, e tendo em conta a Comunicação da Comissão, de 11 de julho de 2023, intitulada «Uma iniciativa da UE sobre a Web 4.0 e os mundos virtuais: partir em vantagem para a próxima transição tecnológica», os relatores pretendem, com o presente relatório, identificar as principais questões jurídicas suscitadas pelos mundos virtuais.

Este esforço visa chamar a atenção da Comissão para a necessidade de examinar eventuais questões jurídicas que não sejam abordadas na sua comunicação e servir de base para futuros trabalhos que o Parlamento deve realizar na próxima legislatura.

Após se congratularem com a definição de «mundos virtuais» adotada pela Comissão na sua comunicação acima referida, os relatores afirmam a necessidade de um quadro ético e jurídico para esta nova tecnologia e analisam os aspetos mais problemáticos que são da competência da Comissão dos Assuntos Jurídicos, nomeadamente nos domínios do direito internacional privado, do direito civil e do direito de propriedade intelectual.

Estas questões, embora dispersas por diferentes domínios jurídicos, apresentam características comuns: as tecnologias subjacentes aos mundos virtuais e, em especial, a natureza descentralizada da cadeia de blocos e dos *token* não fungíveis (NFT) são incompatíveis com alguns dos conceitos e princípios tradicionalmente fundamentais do acervo jurídico da União, como a territorialidade das disposições em matéria de direito aplicável e jurisdição, ou dificultam gravemente a aplicação do direito da União, como no caso da proteção dos direitos de propriedade intelectual e da identificação dos infratores ou autores de danos.

Além disso, os relatores manifestam a sua preocupação com a falta de transparência que caracteriza a comercialização de NFT e observam que, por exemplo, a expressão «bens imóveis virtuais», por vezes utilizada neste âmbito, é suscetível de fazer com que os consumidores considerem erradamente que o contrato de licença que estão a celebrar corresponde à aquisição de um direito de propriedade real.

Para garantir uma aceitação segura e socialmente benéfica, inclusiva e a preços acessíveis e uma utilização informada dos mundos virtuais, bem como para promover o controlo democrático, a legislação, por si só, não é suficiente. Por conseguinte, os relatores concluem as suas reflexões recordando a importância da acessibilidade, dos serviços públicos e da literacia digital para uma transição digital centrada no ser humano, em que todos os cidadãos podem beneficiar do acesso a esta nova tecnologia, ninguém seja deixado para trás e os valores, princípios e direitos fundamentais desta União sejam respeitados.