Parlamentul European
2019-2024

Comisia pentru afaceri juridice

2023/2062(INI)

10.10.2023

PROIECT DE RAPORT

referitor la implicațiile politice ale dezvoltării lumilor virtuale – aspecte de drept civil, al societăților, comercial și al proprietății intelectuale
(2023/2062(INI))

Comisia pentru afaceri juridice

Raportori: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

CUPRINS

Pagina

PROPUNERE DE REZOLUȚIE A PARLAMENTULUI EUROPEAN.....3

EXPUNERE DE MOTIVE.....11

PROPUNERE DE REZOLUȚIE A PARLAMENTULUI EUROPEAN

referitoare la implicațiile politice ale dezvoltării lumilor virtuale – aspecte de drept civil, al societăților, comercial și al proprietății intelectuale
(2023/2062(INI))

Parlamentul European,

– având în vedere Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene, în special articolele 4, 16, 26, 81, 114 și 118,

– având în vedere Convenția de la Berna din 1886 pentru protecția operelor literare și artistice,

– având în vedere Aranjamentul de la Nisa privind clasificarea internațională a produselor și serviciilor în vederea înregistrării mărcilor, astfel cum a fost modificat la 28 septembrie 1979 și actualizat în a douăsprezecea ediție (12-2023),

– având în vedere Tratatul Organizației Mondiale a Proprietății Intelectuale (OMPI) privind dreptul de autor din 1996 și Tratatul OMPI privind interpretările și execuțiile și fonogramele din 1996,

– având în vedere Directiva 96/9/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 11 martie 1996 privind protecția juridică a bazelor de date[1],

– având în vedere Directiva 2005/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 11 mai 2005 privind practicile comerciale neloiale ale întreprinderilor de pe piața internă față de consumatori și de modificare a Directivei 84/450/CEE a Consiliului, a Directivelor 97/7/CE, 98/27/CE și 2002/65/CE ale Parlamentului European și ale Consiliului și a Regulamentului (CE) nr. 2006/2004 al Parlamentului European și al Consiliului („Directiva privind practicile comerciale neloiale”)[2],

– având în vedere Regulamentul (CE) nr. 864/2007 al Parlamentului European și al Consiliului din 11 iulie 2007 privind legea aplicabilă obligațiilor necontractuale („Roma II”)[3],

– având în vedere Regulamentul (CE) nr. 593/2008 al Parlamentului European și al Consiliului din 17 iunie 2008 privind legea aplicabilă obligațiilor contractuale (Roma I)[4],

– având în vedere Directiva 2009/24/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 23 aprilie 2009 privind protecția juridică a programelor pentru calculator[5],

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

– având în vedere Regulamentul (UE) nr. 1215/2012 al Parlamentului European și al Consiliului din 12 decembrie 2012 privind competența judiciară, recunoașterea și executarea hotărârilor în materie civilă și comercială (reformare)[6] (Regulamentul Bruxelles I),

– având în vedere Regulamentul (UE) nr. 910/2014 al Parlamentului European și al Consiliului din 23 iulie 2014 privind identificarea electronică și serviciile de încredere pentru tranzacțiile electronice pe piața internă și de abrogare a Directivei 1999/93/CE[7],

– având în vedere Directiva (UE) 2016/943 a Parlamentului European și a Consiliului din 8 iunie 2016 privind protecția know-how-ului și a informațiilor de afaceri nedivulgate (secrete comerciale) împotriva dobândirii, utilizării și divulgării ilegale[8],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE[9],

– având în vedere Directiva (UE) 2016/680 a Parlamentului European și a Consiliului din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice referitor la prelucrarea datelor cu caracter personal de către autoritățile competente în scopul prevenirii, depistării, investigării sau urmăririi penale a infracțiunilor sau al executării pedepselor și privind libera circulație a acestor date[10],

– având în vedere Directiva (UE) 2016/2102 a Parlamentului European și a Consiliului din 26 octombrie 2016 privind accesibilitatea site-urilor web și a aplicațiilor mobile ale organismelor din sectorul public[11],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2017/1001 al Parlamentului European și al Consiliului din 14 iunie 2017 privind marca Uniunii Europene[12],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2018/1725 al Parlamentului European și al Consiliului din 23 octombrie 2018 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal de către instituțiile, organele, oficiile și agențiile Uniunii și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Regulamentului (CE) nr. 45/2001 și a Deciziei nr. 1247/2002/CE[13],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2018/1807 al Parlamentului European și al Consiliului din 14 noiembrie 2018 privind un cadru pentru libera circulație a datelor fără caracter personal în Uniunea Europeană[14],

---

[6] JO L 351, 20.12.2012, p. 1.
[7] JO L 257, 28.8.2014, p. 73.
[8] JO L 157, 15.6.2016, p. 1.
[9] JO L 119, 4.5.2016, p. 1.
[10] JO L 119, 4.5.2016, p. 89.
[11] JO L 327, 2.12.2016, p. 1.
[12] JO L 154, 16.6.2017, p. 1.
[13] JO L 295, 21.11.2018, p. 39.
[14] JO L 303, 28.11.2018, p. 59.

– având în vedere Directiva (UE) 2019/790 a Parlamentului European și a Consiliului din 17 aprilie 2019 privind dreptul de autor și drepturile conexe pe piața unică digitală și de modificare a Directivelor 96/9/CE și 2001/29/CE[15] (Directiva privind drepturile de autor),

– având în vedere Directiva (UE) 2019/882 a Parlamentului European și a Consiliului din 17 aprilie 2019 privind cerințele de accesibilitate aplicabile produselor și serviciilor[16],

– având în vedere Directiva (UE) 2019/1024 a Parlamentului European și a Consiliului din 20 iunie 2019 privind datele deschise și reutilizarea informațiilor din sectorul public[17],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2019/1150 al Parlamentului European și al Consiliului din 20 iunie 2019 privind promovarea echității și a transparenței pentru întreprinderile utilizatoare de servicii de intermediere online[18],

– având în vedere propunerea de regulament al Parlamentului European și al Consiliului de stabilire a unor norme armonizate privind inteligența artificială (Legea privind inteligența artificială) și de modificare a anumitor acte legislative ale Uniunii (COM(2021)0206),

– având în vedere propunerea de regulament al Parlamentului European și al Consiliului de modificare a Regulamentului (UE) nr. 910/2014 în ceea ce privește instituirea unui cadru pentru identitatea digitală europeană (COM(2021)0281),

– având în vedere propunerea de regulament al Parlamentului European și al Consiliului privind norme armonizate pentru un acces echitabil la date și o utilizare corectă a acestora (Legea privind datele) (COM(2022)0068),

– având în vedere propunerea de directivă a Parlamentului European și a Consiliului privind răspunderea pentru produsele cu defecte (COM(2022)0495),

– având în vedere propunerea de directivă a Parlamentului European și a Consiliului privind adaptarea normelor în materie de răspundere civilă extracontractuală la inteligența artificială (Directiva privind răspunderea în materie de IA) (COM(2022)0496),

– având în vedere Regulamentul (UE) 2022/868 al Parlamentului European și al Consiliului din 30 mai 2022 privind guvernanța datelor la nivel european și de modificare a Regulamentului (UE) 2018/1724 (Regulamentul privind guvernanța datelor)[19],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2022/1925 al Parlamentului European și al Consiliului din 14 septembrie 2022 privind piețe contestabile și echitabile în sectorul digital și de modificare a Directivelor (UE) 2019/1937 și (UE) 2020/1828

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

(Regulamentul privind piețele digitale)[20],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2022/2065 al Parlamentului European și al Consiliului din 19 octombrie 2022 privind o piață unică pentru serviciile digitale și de modificare a Directivei 2000/31/CE (Regulamentul privind serviciile digitale)[21],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2023/988 al Parlamentului European și al Consiliului din 10 mai 2023 privind siguranța generală a produselor, de modificare a Regulamentului (UE) nr. 1025/2012 al Parlamentului European și al Consiliului și a Directivei (UE) 2020/1828 a Parlamentului European și a Consiliului și de abrogare a Directivei 2001/95/CE a Parlamentului European și a Consiliului și a Directivei 87/357/CEE a Consiliului[22],

– având în vedere Regulamentul (UE) 2023/1114 al Parlamentului European și al Consiliului din 31 mai 2023 privind piețele criptoactivelor și de modificare a Regulamentelor (UE) nr. 1093/2010 și (UE) nr. 1095/2010 și a Directivelor 2013/36/UE și (UE) 2019/1937[23],

– având în vedere rezoluția sa din 20 octombrie 2020 referitoare la drepturile de proprietate intelectuală pentru dezvoltarea tehnologiilor din domeniul inteligenței artificiale (A9-0176/2020)[24],

– având în vedere Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor „Valorificarea la maximum a potențialului inovator al UE – Un plan de acțiune privind proprietatea intelectuală care să sprijine redresarea și reziliența UE” (COM(2020)0760),

– având în vedere rezoluția sa din 11 noiembrie 2021 referitoare la un plan de acțiune privind proprietatea intelectuală care să sprijine redresarea și reziliența UE[25],

– având în vedere comunicarea Comisiei din 11 iulie 2023 intitulată „O inițiativă a UE privind Web 4.0 și lumile virtuale: în avangarda următoarei tranziții tehnologice”,

– având în vedere articolul 54 din Regulamentul său de procedură,

– având în vedere raportul Comisiei pentru afaceri juridice (A9-0000/2023),

A. întrucât lumile virtuale nu au fost încă adoptate pe scară largă, deși utilizarea lor într-o serie de cazuri în diferite sectoare a sporit gradul general de conștientizare și a atras atenția autorităților publice;

B. întrucât experții afirmă că ar mai fi nevoie de 10-15 ani pentru ca metaversul să își valorifice pe deplin potențialul și se preconizează că dezvoltarea sa va avea un impact semnificativ asupra peisajului digital în următorii ani, generând atât oportunități, cât și

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

riscuri care trebuie abordate,

Definiții

1. constată că conceptele de „metavers” și „lume virtuală” nu dispun în prezent de definiții consolidate;

2. salută, în acest sens, propunerea inclusă în comunicarea Comisiei privind o definiție axată pe principalele caracteristici ale lumilor virtuale, după cum urmează: „[l]umile virtuale reprezintă un mediu persistent, imersiv, bazat pe tehnologii care includ 3D și realitatea extinsă (XR), care permit combinarea în timp real a lumii fizice cu cea digitală, în diverse scopuri, cum ar fi proiectarea, simularea, colaborarea, învățarea, socializarea, efectuarea de tranzacții sau furnizarea de divertisment”;

3. reliefează importanța esențială a promovării standardizării și interoperabilității pentru dezvoltarea deplină a metaversului, ca ecosistem de lumi virtuale interconectate;

Un cadru etic și juridic adecvat

4. subliniază că lumile virtuale accesibile în UE ar trebui să fie ghidate de valorile etice, principiile și drepturile fundamentale consacrate în Carta drepturilor fundamentale a Uniunii Europene[26] și în legislația existentă a UE;

5. reamintește că lumile virtuale ar trebui dezvoltate și utilizate în conformitate cu principiul general conform căruia ceea ce este ilegal offline ar trebui să fie ilegal online, asigurându-se că drepturile cetățenilor în calitate de utilizatori, consumatori, lucrători, investitori și creatori sunt pe deplin respectate;

6. evidențiază importanța de a monitoriza conformitatea și a asigura aplicarea efectivă a instrumentelor juridice relevante în vigoare; invită Comisia să elaboreze orientări și bune practici, în cooperare cu diferitele părți interesate, clarificând obligațiile și responsabilitățile legale ale acestora în metavers;

7. subliniază că este extrem de important ca Comisia să efectueze verificări periodice ale adecvării instrumentelor juridice relevante în vigoare și evidențiază că orice legislație viitoare privind metaversul ar trebui să evite suprapunerile sau inconsecvențele, completând în același timp lacunele acolo unde este necesar;

8. constată că unele aspecte de reglementare se manifestă totuși deja în domeniul dreptului internațional privat, civil și al proprietății intelectuale, astfel cum se specifică în secțiunile de mai jos;

9. subliniază că cercetările recente au arătat că datele senzorilor VR pot fi identificate în mod unic la fel ca amprentele digitale scanate și pot fi utilizate pentru a deduce o varietate de atribute, cum ar fi vârsta, genul, venitul, etnia și statutul de persoană cu dizabilități; consideră că acest lucru generează preocupări etice semnificative, care nu ar trebui ignorate; evidențiază că preocupările etice privind colectarea unor cantități mari de date cu caracter personal, inclusiv de date biometrice, pot fi abordate în parte

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

garantând obținerea consimțământului pentru colectarea unor astfel de date nu numai în momentul intrării în lumea virtuală, ci și pentru fiecare utilizare, în conformitate cu principiul limitărilor legate de scop prevăzut în RGPD;

10. constată, în acest sens, că acțiunile prezentate de Comisie în comunicarea sa pentru a sensibiliza publicul, a îmbunătăți competențele digitale și a spori accesul utilizatorilor la tehnologiile-cheie sunt esențiale;

Dreptul internațional privat

11. reliefează că anumite principii teritoriale tradiționale privind dreptul și jurisdicția aplicabile s-ar putea dovedi inadecvate pentru lumile virtuale, a căror non-teritorialitate este facilitată de utilizarea tehnologiilor descentralizate, cum ar fi tehnologia blockchain, și ar putea crea probleme în ceea ce privește asigurarea aplicabilității dreptului UE și protecția drepturilor consumatorilor și ale întreprinderilor;

12. observă mai precis că, întrucât oricine poate avea acces la lumi virtuale oriunde în lume, „criteriul mozaicului” stabilit de Curtea de Justiție a Uniunii Europene, prin care partea vătămată poate solicita despăgubiri în fața instanțelor din țările unde s-a produs cel puțin o parte din prejudiciu, s-ar putea să nu fie valabil; reamintește însă că Curtea a stabilit un criteriu suplimentar prin care părțile prejudiciate pot solicita despăgubiri prin intermediul instanțelor din țara unde își au interesul principal și afirmă că ar putea fi luată în considerare codificarea acestui criteriu în Regulamentul Bruxelles I;

13. observă că definiția termenului „consumator” din Regulamentul Bruxelles I se bazează în prezent pe o relație contractuală directă, care lipsește, de exemplu, între emitentul unui token nefungibil (NFT) și cumpărător atunci când NFT-ul este introdus pe o piață secundară; constată că, prin urmare, în cazul unui litigiu cu emitentul, cumpărătorul final ar fi privat de tratamentul jurisdicțional pe care Regulamentul Bruxelles I îl acordă consumatorilor;

14. invită Comisia să ia în considerare aceste situații și alte situații potențial problematice și să evalueze caracterul adecvat al dispozițiilor existente ale dreptului internațional privat în UE, propunând modificări, dacă este necesar, pentru a garanta că cetățenii și întreprinderile nu sunt obligați să introducă în mod sistematic acțiuni în justiție în fața unor instanțe străine sau în temeiul unor legi străine;

Dreptul civil

15. constată că se preconizează că numărul și relevanța economică a tranzacțiilor comerciale în cadrul metaversului vor crește în următorul deceniu; subliniază, în acest context, necesitatea de a se asigura că furnizorii de bunuri și servicii virtuale pot fi identificați și trași la răspundere pentru orice prejudiciu cauzat de produsele lor;

16. reliefează preocupările exprimate de tehnicile publicitare utilizate la vânzarea așa-numitelor bunuri imobile virtuale, deoarece utilizatorii ar putea fi determinați să creadă că dobândesc efectiv drepturi de proprietate, în condițiile în care, în practică, obțin doar o licență de utilizare a „terenului” virtual; subliniază că este important să se asigure caracterul transparent și echitabil al condițiilor aplicabile;

17. reamintește că normele privind răspunderea ar trebui să se aplice pe deplin lumilor virtuale și evidențiază importanța punerii în aplicare de măsuri eficace de prevenire și combatere a oricărei forme de comportament dăunător în metavers;

18. este preocupat că utilizarea avatarurilor și a sistemelor descentralizate, cum ar fi cele bazate pe tehnologia blockchain, ar putea face extrem de dificilă tragerea la răspundere a autorilor faptelor ilicite; consideră că punerea în aplicare a unor sisteme eficace de gestionare a identităților este esențială pentru a permite identificarea lor adecvată și pentru a combate identitățile false, ținând seama, de asemenea, de particularitățile guvernanței organizațiilor autonome descentralizate și ale răspunderii colective;

19. reamintește că avatarurile nu au personalitate juridică, astfel încât orice problemă legată de capacitatea juridică, drepturile, obligațiile și răspunderea lor trebuie abordată cu referire la persoanele fizice sau juridice care le utilizează; consideră că, pe măsură ce metaversul evoluează și devine mai complex, ar trebui să se ia în considerare oportunitatea acordării unui statut juridic specific avatarurilor;

Dreptul proprietății intelectuale

20. evidențiază că corpusul legislativ al UE privind protecția drepturilor de proprietate intelectuală și industrială se aplică pe deplin lumilor virtuale; subliniază totuși că dezvoltarea lumilor virtuale prezintă noi provocări în ceea ce privește aplicarea legii și identificarea autorilor încălcărilor;

21. reamintește că utilizatorii metaversului au obligația de a respecta prerogativele exclusive ale titularilor de drepturi și dreptul lor la o remunerație echitabilă; subliniază că utilizarea conținutului protejat de drepturile de proprietate intelectuală (DPI) necesită o autorizare prin acordarea de licențe sau cesiuni, cu excepția cazului în care face obiectul unei excepții sau limitări a protecției DPI; reiterează, în acest sens, importanța asigurării transparenței în ceea ce privește domeniul de aplicare al licențelor, astfel încât utilizatorii să poată stabili ce utilizări ale conținutului protejat prin DPI în metavers sunt acoperite de licențele pe care le dețin;

22. salută actualizarea adusă de cea de-a douăsprezecea ediție a „Clasificării de la Nisa”, care permite înregistrarea mărcilor în clase ce acoperă utilizarea lor în metavers; își exprimă însă îngrijorarea cu privire la utilizarea NFT-urilor care se raportează la mărci fără autorizarea proprietarilor acestora și solicită aplicarea unor măsuri eficace pentru a detecta și a aborda cazurile respective, precum și alte cazuri de încălcare a legislației; salută, în acest sens, propunerea Comisiei de a elabora un set de instrumente pentru combaterea contrafacerii;

23. recunoaște aplicabilitatea normelor privind răspunderea, astfel cum sunt prevăzute în Regulamentul privind serviciile digitale, și a regimului special stabilit la articolul 17 din Directiva privind drepturile de autor pentru a acoperi încărcarea conținutului generat de utilizatori; consideră, cu toate acestea, că sunt necesare clarificări suplimentare cu privire la modul în care ar trebui să se aplice normele existente;

24. subliniază că NFT-urile nu acordă niciun DPI ca atare pentru activele digitale și semnalează necesitatea unei transparențe sporite pentru a se evita frauda și confuzia frecventă între dreptul la tokenul în sine și dreptul la conținutul protejat subiacent;

25. reamintește că există o diferență între creațiile umane asistate de IA și creațiile generate de IA; reamintește că, deși actualul cadru privind proprietatea intelectuală rămâne aplicabil creațiilor asistate de IA, creațiile generate de IA prezintă noi provocări în materie de reglementare pentru protecția drepturilor de proprietate intelectuală;

Accesibilitatea și alfabetizarea digitală

26. evidențiază că lumile virtuale vor oferi oportunități pentru furnizarea de servicii publice de interes general, permițându-le cetățenilor să obțină beneficii într-o măsură mai mare; subliniază, cu toate acestea, că incluziunea și accesibilitatea pentru toți utilizatorii din UE trebuie să fie asigurate atât în ceea ce privește costurile și utilizarea hardware-ului, cât și înțelegerea software-ului; constată că accesibilitatea este deosebit de importantă în cazul grupurilor vulnerabile ale populației și ar trebui să ia în considerare aspecte precum localizarea geografică, genul, nivelul de instruire și mediul socioeconomic;

27. adaugă, în acest context, că alfabetizarea digitală este extrem de importantă pentru a se asigura o adoptare sigură și benefică din punct de vedere social și utilizarea în cunoștință de cauză a lumilor virtuale și pentru a se promova controlul democratic;

28. recomandă ca „setul de instrumente pentru lumile virtuale” destinat publicului larg, astfel cum este prezentat în comunicarea Comisiei, să fie dezvoltat în continuare, în conformitate cu recomandările grupului de dezbatere al cetățenilor, pentru a-i ajuta pe cetățeni să înțeleagă mai bine modul de gestionare a identităților lor virtuale, a creațiilor lor virtuale, a activelor lor virtuale și a datelor lor, precum și pentru a contribui la o strategie cuprinzătoare a UE pentru lumile virtuale, care să fie sustenabilă și centrată pe factorul uman;

°

° °

29. încredințează Președintei sarcina de a transmite prezenta rezoluție Consiliului și Comisiei.

EXPUNERE DE MOTIVE

Prin prezentul proiect de raport, cei doi raportori recunosc importanța tot mai mare pe plan economic, social și chiar politic a lumilor virtuale.

Având în vedere stadiul incipient al dezvoltării lor, în lumina rezultatului activității grupului de dezbatere al cetățenilor privind lumile virtuale și ținând seama de comunicarea Comisiei din 11 iulie 2023 intitulată „O inițiativă a UE privind Web 4.0 și lumile virtuale: în avangarda următoarei tranziții tehnologice”, raportorii vizează, prin prezentul raport, să evidențieze principalele probleme juridice ridicate de lumile virtuale.

Acest efort este menit atât să indice Comisiei necesitatea de a examina posibile aspecte juridice neabordate în comunicarea sa, cât și să servească drept bază pentru lucrările viitoare ale Parlamentului în următoarea legislatură.

După ce au salutat definiția „lumilor virtuale” formulată de Comisie în comunicarea menționată mai sus, raportorii afirmă necesitatea unui cadru etic și juridic pentru această nouă tehnologie și analizează cele mai problematice aspecte care țin de competența Comisiei pentru afaceri juridice, și anume în domeniul dreptului internațional privat, al dreptului civil și al dreptului proprietății intelectuale.

Aceste aspecte, deși dispersate în diferite domenii juridice, prezintă caracteristici comune: tehnologiile care stau la baza lumilor virtuale și, în special, caracterul descentralizat al tehnologiei blockchain și al tokenurilor nefungibile (NFT-uri) fie sunt incompatibile cu unele dintre conceptele și principiile aflate în mod tradițional în centrul acquis-ului juridic al Uniunii, cum ar fi teritorialitatea dispozițiilor privind dreptul și jurisdicția aplicabile, fie împiedică în mod grav asigurarea respectării dreptului Uniunii, de exemplu în cazul protecției drepturilor de proprietate intelectuală și al identificării autorilor încălcărilor sau ale faptelor ilicite.

În plus, raportorii își exprimă îngrijorarea cu privire la lipsa de transparență care caracterizează comercializarea NFT-urilor și observă că, de exemplu, expresia „bunuri imobile virtuale”, utilizată uneori în acest context, este susceptibilă să determine consumatorii să confunde contractul de licență pe care îl încheie cu dobândirea unui drept de proprietate real.

Pentru a asigura o adoptare sigură și benefică din punct de vedere social, favorabilă incluziunii și la prețuri accesibile, precum și utilizarea în cunoștință de cauză a lumilor virtuale și pentru a promova controlul democratic, legislația în sine nu este suficientă. Prin urmare, raportorii își încheie reflecțiile reamintind importanța pe care accesibilitatea, serviciile publice și alfabetizarea digitală o joacă pentru o tranziție digitală centrată pe factorul uman, în care fiecare cetățean poate beneficia de acces la această nouă tehnologie, nimeni nu este lăsat în urmă, iar valorile, principiile și drepturile fundamentale ale acestei Uniuni sunt respectate.