



P9\_TA(2024)0029

## Skutki polityczne rozwoju światów wirtualnych – kwestie dotyczące prawa cywilnego, prawa spółek, prawa handlowego i prawa własności intelektualnej

**Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 17 stycznia 2024 r. w sprawie skutków politycznych rozwoju światów wirtualnych – kwestie dotyczące prawa cywilnego, prawa spółek, prawa handlowego i prawa własności intelektualnej (2023/2062(INI))**

(C/2024/5720)

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 <sup>(1)</sup>,
- 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” <sup>(2)</sup>),
- uwzględniając rozporządzenie (WE) nr 864/2007 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 11 lipca 2007 r. dotyczące prawa właściwego dla zobowiązań pozaukładowych (Rzym II) <sup>(3)</sup>;
- 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) <sup>(4)</sup>,
- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych <sup>(5)</sup>,
- 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 <sup>(6)</sup> (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 <sup>(7)</sup>,
- 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 pozyskaniem, wykorzystywaniem i ujawnianiem <sup>(8)</sup>,

<sup>(1)</sup> Dz.U. L 77 z 27.3.1996, s. 20.

<sup>(2)</sup> Dz.U. L 149 z 11.6.2005, s. 22.

<sup>(3)</sup> Dz.U. L 199 z 31.7.2007, s. 40.

<sup>(4)</sup> Dz.U. L 177 z 4.7.2008, s. 6.

<sup>(5)</sup> Dz.U. L 111 z 5.5.2009, s. 16.

<sup>(6)</sup> Dz.U. L 351 z 20.12.2012, s. 1.

<sup>(7)</sup> Dz.U. L 257 z 28.8.2014, s. 73.

<sup>(8)</sup> Dz.U. L 157 z 15.6.2016, s. 1.

- 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 <sup>(9)</sup>,
- 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 <sup>(10)</sup>,
- 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 <sup>(11)</sup>,
- uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1001 z 14 czerwca 2017 r. w sprawie znaku towarowego Unii Europejskiej <sup>(12)</sup>,
- 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 <sup>(13)</sup>,
- uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1807 z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie ram swobodnego przepływu danych nieosobowych w Unii Europejskiej <sup>(14)</sup>,
- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE <sup>(15)</sup> („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 <sup>(16)</sup>,
- 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 <sup>(17)</sup>,
- 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 <sup>(18)</sup>,
- 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),

<sup>(9)</sup> Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1.

<sup>(10)</sup> Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 89.

<sup>(11)</sup> Dz.U. L 327 z 2.12.2016, s. 1.

<sup>(12)</sup> Dz.U. L 154 z 16.6.2017, s. 1.

<sup>(13)</sup> Dz.U. L 295 z 21.11.2018, s. 39.

<sup>(14)</sup> Dz.U. L 303 z 28.11.2018, s. 59.

<sup>(15)</sup> Dz.U. L 130 z 17.5.2019, s. 92.

<sup>(16)</sup> Dz.U. L 151 z 7.6.2019, s. 70.

<sup>(17)</sup> Dz.U. L 172 z 26.6.2019, s. 56.

<sup>(18)</sup> Dz.U. L 186 z 11.7.2019, s. 57.

- 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) <sup>(19)</sup>,
  - uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/1925 z 14 września 2022 r. w sprawie kontekstualnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym oraz zmiany dyrektyw (UE) 2019/1937 i (UE) 2020/1828 (akt o rynkach cyfrowych) <sup>(20)</sup>,
  - 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) <sup>(21)</sup>,
  - 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 <sup>(22)</sup>,
  - 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 <sup>(23)</sup>,
  - uwzględniając swoją rezolucję z dnia 20 października 2020 r. w sprawie praw własności intelektualnej w dziedzinie rozwoju technologii sztucznej inteligencji (A9-0176/2020) <sup>(24)</sup>,
  - 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 <sup>(25)</sup>,
  - uwzględniając komunikat Komisji z dnia 11 lipca 2023 r. pt. „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej”,
  - uwzględniając komunikat Komisji z dnia 11 maja 2022 r. pt. „Cyfrowa dekada dla dzieci i młodzieży: nowa europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci (BIK+)” (COM(2022)0212),
  - uwzględniając art. 54 Regulaminu,
  - uwzględniając sprawozdanie Komisji Prawnej (A9-0442/2023),
- 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 istotne jest, abyśmy nadal promowali i rozwijali nowe technologie, uznając ich potencjał transformacyjny w dziedzinach takich jak edukacja, kultura, opieka zdrowotna, gry i wiele innych, przy jednoczesnym uwzględnieniu ryzyka, jakie nowe technologie mogą stwarzać;
- C. mając na uwadze, że eksperci twierdzą, iż osiągnięcie pełnego potencjału światów wirtualnych może potrwać jeszcze od 10 do 15 lat, a ich rozwój może znacząco wpłynąć na krajobraz cyfrowy w nadchodzących latach, przynosząc zarówno szanse, jak i zagrożenia, którymi należy się zająć;
- D. mając na uwadze, że suwerenność cyfrowa jest środkiem promowania idei europejskiego przywództwa i autonomii strategicznej i ma kluczowe znaczenie dla zagwarantowania zdolności UE do kształtowania i egzekwowania przepisów w środowisku cyfrowym, z zapewnieniem przy tym etycznych, zrównoważonych i zorientowanych na człowieka wirtualnych światów oraz ochrony podstawowych praw i wartości UE;

<sup>(19)</sup> Dz.U. L 152 z 3.6.2022, s. 1.

<sup>(20)</sup> Dz.U. L 265 z 12.10.2022, s. 1.

<sup>(21)</sup> Dz.U. L 277 z 27.10.2022, s. 1.

<sup>(22)</sup> Dz.U. L 135 z 23.5.2023, s. 1.

<sup>(23)</sup> Dz.U. L 150 z 9.6.2023, s. 40.

<sup>(24)</sup> Dz.U. C 404 z 6.10.2021, s. 129.

<sup>(25)</sup> Dz.U. C 205 z 20.5.2022, s. 26.

## Definicje

1. zauważa, że pojęcia „metawersum” i „świat wirtualny” nie mają obecnie ujednoczonych 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”; zwraca uwagę, że wiele technologii określanych jako „światy wirtualne” istnieje od wielu lat; podkreśla, że przyszła strategia europejska powinna opierać się na badaniach, dowodach naukowych i znaczeniu dla społeczeństwa;
3. podkreśla zasadnicze znaczenie propagowania normalizacji i interoperacyjności na rzecz pełnego rozwoju ekosystemu połączonych ze sobą światów wirtualnych;

## Odpowiednie ramy etyczne i prawne

4. zwraca uwagę, że światy wirtualne dostępne w UE powinny przestrzegać wartości etycznych, zasad i praw podstawowych zapisanych w Karcie praw podstawowych Unii Europejskiej<sup>(26)</sup> i obowiązującym prawodawstwie UE, a mianowicie dotyczącym ochrony danych, standardów bezpieczeństwa i udostępniania danych, moderacji treści, przeciwdziałania nękanii i mowie nienawiści, cyberbezpieczeństwa, praw pracowników, ochrony konsumentów i dzieci, wymogów dostępności, poszanowania praw własności intelektualnej, ochrony know how i tajemnicy przedsiębiorstwa, zapobiegania nadużyciom i oszustwom w internecie oraz kontestowalnych i uczciwych rynków;
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, ze szczególnym uwzględnieniem dzieci, jako użytkowników, konsumentów, pracowników, inwestorów, posiadaczy praw i twórców;
6. wskazuje, że w szczególności następujące akty prawne mają już zastosowanie do różnych aspektów wirtualnych światów: akt o usługach cyfrowych; akt o rynkach cyfrowych; akt w sprawie zarządzania danymi; akt w sprawie danych; wniosek dotyczący aktu w sprawie sztucznej inteligencji; ogólne rozporządzenie o ochronie danych<sup>(27)</sup> (RODO); rozporządzenie w sprawie ogólnego bezpieczeństwa produktów; dyrektywa dotycząca nieuczciwych praktyk handlowych; rozporządzenie w sprawie rynków kryptoaktywów; Europejskie ramy tożsamości cyfrowej; dyrektywa o prawach autorskich na jednolitym rynku cyfrowym; rozporządzenie w sprawie unijnego znaku towarowego; dyrektywa w sprawie ochrony tajemnic przedsiębiorstwa; europejski akt w sprawie dostępności; dyrektywa w sprawie dostępności stron internetowych;
7. podkreśla znaczenie regularnego monitorowania zgodności i zapewnienia skutecznego egzekwowania obowiązujących instrumentów prawnych; wzywa Komisję do opracowania wytycznych i najlepszych praktyk we współpracy z różnymi zainteresowanymi stronami, w tym z przedstawicielami społeczeństwa obywatelskiego i organizacji ochrony konsumentów, a także ze środowiskiem akademickim, wyjaśniających zobowiązania prawne i odpowiedzialność każdego zainteresowanego podmiotu zaangażowanego w światach wirtualnych, takiego jak operatorzy platform, dostawcy usług, deweloperzy i użytkownicy, zgodnie z obowiązującym prawem UE;
8. podkreśla, że niezwykle ważne jest, aby Komisja przeprowadzała regularne oceny adekwatności mających zastosowanie instrumentów prawnych, tj. w odniesieniu do ewentualnego przeglądu dyrektywy w sprawie nieuczciwych praktyk handlowych, dyrektywy w sprawie praw konsumentów<sup>(28)</sup> i dyrektywy w sprawie nieuczciwych warunków umownych<sup>(29)</sup>; zwraca także uwagę, że we wszelkich przyszłych przepisach dotyczących światów wirtualnych należy unikać nakładania się lub niespójności postanowień, wypełniając zarazem luki tam, gdzie jest to konieczne;
9. 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;

<sup>(26)</sup> Dz.U. C 303 z 14.12.2007, s. 1.

<sup>(27)</sup> 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, Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1.

<sup>(28)</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/83/UE z dnia 25 października 2011 r. w sprawie praw konsumentów, zmieniająca dyrektywę Rady 93/13/EWG i dyrektywę 1999/44/WE Parlamentu Europejskiego i Rady oraz uchylająca dyrektywę Rady 85/577/EWG i dyrektywę 97/7/WE Parlamentu Europejskiego i Rady, Dz.U. L 304 z 22.11.2011, s. 64.

<sup>(29)</sup> Dyrektywa Rady 93/13/EWG z dnia 5 kwietnia 1993 r. w sprawie nieuczciwych warunków w umowach konsumenckich, Dz.U. L 95 z 21.4.1993, s. 29.

10. podkreśla, że ostatnie badania wykazały, iż dane z czujników wykorzystywanych na potrzeby rzeczywistości wirtualnej umożliwiają jednoznaczną identyfikację w taki sam sposób, jak skan odcisków palców, i mogą być wykorzystywane do wglądu w szczegółowe informacje dotyczące osobowości użytkowników i dedukcji różnych cech, takich jak wiek, płeć, dochód, pochodzenie etniczne, status osoby z niepełnosprawnością oraz nastroje i emocje; jest zdania, że budzi to poważne obawy etyczne i prawne, w szczególności w związku z ukierunkowaną reklamą behawioralną, którymi należy się zająć; podkreśla, że elementem rozwiązania tych problemów etycznych związanych z gromadzeniem ogromnych ilości danych osobowych, w tym danych wrażliwych użytkowników, takich jak dane biometryczne i behawioralne, reakcje emocjonalne i informacje haptyczne, jest zagwarantowanie, aby użytkownicy mieli świadomość gromadzenia tych danych oraz aby zgoda na gromadzenie takich danych nie była uzyskiwana jedynie w momencie wejścia do świata wirtualnego, ale w odniesieniu do każdego przypadku użycia zgodnie z zasadami określonymi w RODO, takimi jak uwzględnienie ochrony prywatności już w fazie projektowania i zasada celowości;

11. podkreśla, że wszędzie tam, gdzie prawo unijne lub krajowe nie wymaga identyfikacji użytkownika, a mianowicie do celów odpowiedzialności, i gdzie jest to technicznie możliwe i uzasadnione, wirtualne światy powinny umożliwiać anonimowe korzystanie z usług, tak aby zapewnić ochronę prywatności i zapobiec nieautoryzowanemu ujawnianiu danych, kradzieży tożsamości i innym formom nadużycia danych osobowych gromadzonych w internecie;

12. zauważa w tym względzie, że przedstawione przez Komisję w komunikacie działania mające na celu podnoszenie świadomości, doskonalenie umiejętności cyfrowych i kultury informatycznej oraz zwiększenie dostępu użytkowników do kluczowych technologii – dzięki ułatwieniu dostępu do infrastruktury szybkiego internetu i odpowiedniego sprzętu – mają zasadnicze znaczenie dla uniknięcia różnic w rozwoju cyfrowymi i powinny być wdrożone tak szybko, jak to możliwe, w celu promowania inkluzywnego i konkurencyjnego społeczeństwa cyfrowego, a także w celu zapewnienia, by nikt nie pozostał w tyle w dobie tego szybkiego rozwoju technologicznego;

### **Prawo prywatne międzynarodowe**

13. 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 nieteritorialny charakter, i powodować problemy, jeśli chodzi o zapewnienie stosowania prawa UE oraz ochronę praw konsumentów i przedsiębiorstw;

14. 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;

15. 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;

16. wzywa Komisję do uwzględnienia tych i innych potencjalnie problematycznych sytuacji oraz do oceny adekwatności istniejących przepisów prawa prywatnego międzynarodowego mającego zastosowanie w UE; wzywa także Komisję, aby zaproponowała w razie potrzeby odpowiednie poprawki w celu zagwarantowania, by obywatele i przedsiębiorstwa nie musieli systematycznie prowadzić sporów przed sądami zagranicznymi lub na podstawie zagranicznych przepisów w celu wyegzekwowania swoich praw, zapewniając pełną ochronę ich praw na mocy ram regulacyjnych UE u mając jednocześnie na uwadze ryzyko nielegalnego lub nieuczciwego wybierania sądu ze względu na możliwość korzystniejszego rozstrzygnięcia sprawy, w szczególności ze strony firm spoza UE;

### **Prawo cywilne**

17. zauważa, że w następnym dziesięcioleciu można się spodziewać wzrostu liczby i znaczenia gospodarczych transakcji handlowych w światach wirtualnych; 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;

18. zwraca uwagę na obawy związane z technikami reklamowymi stosowanymi przy sprzedaży tak zwanych nieruchomości wirtualnych, takich jak budynek lub działka ziemi w świecie wirtualnym reprezentowanej przez NFT, 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 przejrzystych, jasnych, uczciwych i łatwych do zrozumienia warunków, które mają zastosowanie, między innymi dlatego, że wykazano, iż użytkownicy często ich nie czytają, ponieważ są one techniczne i zapisane gęstym drukiem;

19. przypomina, że zasady odpowiedzialności powinny mieć pełne zastosowanie do światów wirtualnych i podkreśla znaczenie wprowadzenia skutecznych środków służących zapobieganiu wszelkim formom zachowań szkodliwych, i reagowania na takie zachowania, i egzekwowania prawa zgodnie z prawami podstawowymi w światach wirtualnych, w tym – w stosownych przypadkach i nie naruszając prawa do sądowego dochodzenia roszczeń – ustanowienie mechanizmów sprawozdawczości i rozstrzygnięcia sporów;

20. 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 i szybkiej identyfikacji sprawców i zwalczania fałszywych tożsamości, biorąc również pod uwagę specyfikę związaną z zarządzaniem zdecentralizowanymi organizacjami autonomicznymi i odpowiedzialnością zbiorową; z zadowoleniem przyjmuje w tym względzie zamiar Komisji dotyczący zbadania wartości dodanej możliwych ram prawnych dla zdecentralizowanych organizacji autonomicznych;

21. 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 światy wirtualne ewoluują i stają się coraz bardziej złożone, należy rozważyć zasadność przyznania awatarom określonego statusu prawnego; uważa, że awatar lub osoba używająca go powinna być identyfikowalna i zastosowanie powinna mieć zasada „poznaj swojego partnera biznesowego”;

### **Prawa własności intelektualnej**

22. podkreśla, że dorobek prawny UE dotyczący ochrony praw własności intelektualnej i przemysłowej, w tym praw autorskich, znaków towarowych, patentów, wzorów i tajemnic handlowych, ma pełne zastosowanie do światów wirtualnych; zaznacza jednak, że rozwój światów wirtualnych stwarza nowe wyzwania w zakresie egzekwowania prawa własności intelektualnej, identyfikacji sprawców naruszeń i kwestii norm kolizyjnych dotyczących prawa właściwego i jurysdykcji;

23. przypomina, że operatorzy platform, dostawcy usług i użytkownicy w światach wirtualnych są zobowiązani do poszanowania praw wyłącznych posiadaczy praw i ich prawa do godziwego wynagrodzenia; podkreśla, że korzystanie z treści chronionych prawami własności intelektualnej (PWI), w tym w formie cyfrowej na nośniku elektronicznym, jakim jest NFT, wymaga zezwolenia w formie licencji lub przeniesienia praw, chyba że treści te są objęte jakimkolwiek wyjątkiem lub ograniczeniem ochrony PWI (jak kopia prywatna, edukacja, badania, cytaty, przeglądy, parodia lub pastisz); podkreśla w tym kontekście znaczenie zapewnienia przez dostawców przejrzystości co do zakresu licencji, w tym licencji terytorialnych, tak aby użytkownicy byli w stanie stwierdzić, jakie sposoby korzystania z treści chronionych prawami własności intelektualnej w światach wirtualnych są objęte posiadanymi przez nich licencjami, oraz aby twórcy i posiadacze praw byli w stanie otrzymać dokładne i właściwe sprawozdania na temat faktycznego korzystania z chronionych utworów;

24. z zadowoleniem przyjmuje aktualizację wprowadzoną w dwunastym wydaniu „klasyfikacji nicejskiej”, która to aktualizacja umożliwi rejestrację znaków towarowych w klasach obejmujących ich wykorzystanie w światach wirtualnych; apeluje o ścisłe śledzenie konkretnego zastosowania tej klasyfikacji; 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 zaradzenia tym i innym przypadkom naruszeń; z zadowoleniem przyjmuje w tym względzie wnioski Komisji dotyczące opracowania zestawu narzędzi służących do zwalczania podrabiania;

25. 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 do usług usług udostępniania treści online w światach wirtualnych oraz jak je egzekwować;

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

27. zauważa, że NFT i inne oferty oparte na technologii blockchain ułatwiają ciągłą odsprzedaż aktywów bazującą na utworach chronionych prawem autorskim za pośrednictwem transakcji online, i uważa, że należy zapewnić odpowiednie i proporcjonalne wynagrodzenie autorów za każdą odsprzedaż takich aktywów;

28. przypomina, że zgodnie z obowiązującymi przepisami produkty wygenerowane autonomicznie przez systemy AI mogą nie kwalifikować się do ochrony praw autorskich, ponieważ zasada oryginalności jest związana z osobą fizyczną, a koncepcja „twórczości intelektualnej” zakłada osobowość autora; przypomina ponadto o różnicy między twórczością człowieka wspomaganą AI a produktem wygenerowanym autonomicznie przez AI; przypomina, że podczas gdy obecne ramy własności intelektualnej nadal mają zastosowanie do twórczości wspomaganą AI, produkty wygenerowane autonomicznie przez AI stwarzają nowe wyzwania regulacyjne w zakresie ochrony praw własności intelektualnej, takie jak kwestie własności, autorstwa i wynalazczości, a także odpowiedniego wynagrodzenia i kwestie związane z potencjalną koncentracją rynku; z zadowoleniem przyjmuje zobowiązanie określone w planie działania w zakresie własności intelektualnej do zaangażowania się przez Komisję w dyskusję z zainteresowanymi stronami na temat sposobów sprostania wyzwaniom związanym z wynalazkami i twórczością wspomaganą przez AI; wzywa Komisję, by rozważyła zwiększenie zakresu tego dialogu, tak aby objął on szeroko rozumiane kwestie związane z AI, w tym generatywną sztuczną inteligencję;

**Dostępność i umiejętności cyfrowe**

29. podkreśla, że światy wirtualne mogą zapewnić 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 dopilnowanie, aby grupy obywateli znajdujących się w trudnej sytuacji, takich jak osoby starsze, osoby z niepełnosprawnościami, dzieci oraz osoby zamieszkałe na obszarach wiejskich i obszarach oddalonych, nabyły podstawowe umiejętności cyfrowe umożliwiające im udział w światach wirtualnych, i powinna uwzględniać takie aspekty, jak położenie geograficzne, płeć, poziom wykształcenia i sytuacja społeczno-ekonomiczna;

30. dodaje w tym kontekście, że umiejętności cyfrowe mają ogromne znaczenie dla zapewnienia bezpiecznego i społecznie korzystnego oraz świadomego i odpowiedzialnego wykorzystania światów wirtualnych, tak aby uniknąć uzależnienia użytkowników, stronniczości i praktyk dyskryminacyjnych, dla zwalczania dezinformacji, manipulacji i nadużyć w środowisku wirtualnym oraz dla wspierania demokratycznej kontroli;

31. podkreśla potrzebę wprowadzenia skutecznych środków edukacyjnych, aby zapewnić obywatelom szeroki zakres umiejętności cyfrowych w zakresie świata wirtualnego oraz aby podnieść umiejętności specjalistów w różnych dziedzinach, w szczególności nauczycieli, oraz aby stymulować i promować rozwój europejskich talentów i technologii oraz przyciągać jednocześnie do STEM więcej osób, w tym więcej kobiet;

32. 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;

33. z zadowoleniem przyjmuje, jak odnotowuje Komisja, pozytywny wpływ społeczności korzystającej z otwartego oprogramowania w UE na opracowanie kluczowych cech światów wirtualnych, w tym w odniesieniu do wykorzystania technologii rozproszonych rejestrów i innych technologii niezbędnych do autentykacji i bezpieczeństwa wirtualnych obiektów i tożsamości oraz zarządzania nimi;



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

