



Istungidokument

A9-0442/2023

14.12.2023

RAPORT

virtuaalmaailmade arengu poliitilise mõju kohta – tsiviil-, äriühingu-,
kommerts- ja intellektuaalomandiõiguse küsimused
(2023/2062(INI))

Õiguskomisjon

Raportöörid: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

SISUKORD

	lk
EUROOPA PARLAMENDI RESOLUTSIOONI ETTEPANEK.....	3
SELETUSKIRI.....	13
LISA: ÜKSUSED VÕI ISIKUD, KELLELT RAPORTÖÖRID SAI SISENDMATERJALI.	14
TEAVE VASTUVÕTMISE KOHTA VASTUTAVAS KOMISJONIS.....	16
NIMELINE LÕPPHÄÄLETUS VASTUTAVAS KOMISJONIS.....	17

EUROOPA PARLAMENDI RESOLUTSIOONI ETTEPANEK

virtuaalmaailmade arengu poliitilise mõju kohta – tsiviil-, äriühingu-, kommerts- ja intellektuaalomandiõiguse küsimused (2023/2062(INI))

Euroopa Parlament,

- võttes arvesse Euroopa Liidu toimimise lepingut, eriti selle artikleid 4, 16, 26, 81, 114 ja 118,
- võttes arvesse Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse 1886. aasta konventsiooni,
- võttes arvesse märkide registreerimisel kasutatava kaupade ja teenuste rahvusvahelise klassifikatsiooni Nizza kokkulepet, muudetud 28. septembril 1979 ja ajakohastatud kaheteistkümnendas väljaandes (12–2023),
- võttes arvesse Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsiooni (WIPO) 1996. aasta autoriõiguse lepingut ja WIPO 1996. aasta esituste ja fonogrammide lepingut,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 11. märtsi 1996. aasta direktiivi 96/9/EÜ andmebaaside õiguskaitse kohta¹,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 11. mai 2005. aasta direktiivi 2005/29/EÜ, mis käsitleb ettevõtja ja tarbija vaheliste tehingutega seotud ebaausaid kaubandustavasid siseturul ning millega muudetakse nõukogu direktiivi 84/450/EMÜ, Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiive 97/7/EÜ, 98/27/EÜ ja 2002/65/EÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrust (EÜ) nr 2006/2004 (ebaausate kaubandustavade direktiiv)²,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 11. juuli 2007. aasta määrust (EÜ) nr 864/2007 lepinguväliste võlasuhete suhtes kohaldatava õiguse kohta (Rooma II)³,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 17. juuni 2008. aasta määrust (EÜ) nr 593/2008 lepinguliste võlasuhete suhtes kohaldatava õiguse kohta (Rooma I)⁴,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23. aprilli 2009. aasta direktiivi 2009/24/EÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta⁵,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 12. detsembri 2012. aasta määrust (EL) nr 1215/2012 kohtualluvuse ning kohtuotsuste tunnustamise ja täitmise kohta tsiviil- ja kaubandusajades (uuesti sõnastatud)⁶ (Brüsseli I määrus),

¹ [EÜT L 77, 27.3.1996, lk 20.](#)

² [ELT L 149, 11.6.2005, lk 22.](#)

³ [ELT L 199, 31.7.2007, lk 40.](#)

⁴ [ELT L 177, 4.7.2008, lk 6.](#)

⁵ [ELT L 111, 5.5.2009, lk 16.](#)

⁶ [ELT L 351, 20.12.2012, lk 1.](#)

- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23. juuli 2014. aasta määrust (EL) nr 910/2014 e-identimise ja e-tehingute jaoks vajalike usaldusteenuste kohta siseturul ja millega tunnistatakse kehtetuks direktiiv 1999/93/EÜ⁷,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 8. juuni 2016. aasta direktiivi (EL) 2016/943, milles käsitletakse avalikustamata oskusteabe ja äriteabe (ärisaladuste) ebaseadusliku omandamise, kasutamise ja avalikustamise vastast kaitset⁸,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 27. aprilli 2016. aasta määrust (EL) 2016/679 füüsiliste isikute kaitse kohta isikuandmete töötlemisel ja selliste andmete vaba liikumise ning direktiivi 95/46/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta⁹,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 27. aprilli 2016. aasta direktiivi (EL) 2016/680, mis käsitleb füüsiliste isikute kaitset seoses pädevates asutustes isikuandmete töötlemisega süütegude tõkestamise, uurimise, avastamise ja nende eest vastutusele võtmise või kriminaalkaristuste täitmisele pööramise eesmärgil ning selliste andmete vaba liikumist¹⁰,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 26. oktoobri 2016. aasta direktiivi (EL) 2016/2102, mis käsitleb avaliku sektori asutuste veebisaitide ja mobiilirakenduste juurdepääsetavust¹¹,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 14. juuni 2017. aasta määrust (EL) 2017/1001 Euroopa Liidu kaubamärgi kohta¹²,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23. oktoobri 2018. aasta määrust (EL) 2018/1725, mis käsitleb füüsiliste isikute kaitset isikuandmete töötlemisel liidu institutsioonides, organites ja asutustes ning isikuandmete vaba liikumist, ning millega tunnistatakse kehtetuks määrus (EÜ) nr 45/2001 ja otsus nr 1247/2002/EÜ¹³,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 14. novembri 2018. aasta määrust (EL) 2018/1807, mis käsitleb isikustamata andmete Euroopa Liidus vaba liikumise raamistikku¹⁴,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 17. aprilli 2019. aasta direktiivi (EL) 2019/790, mis käsitleb autoriõigust ja autoriõigusega kaasnevaid õigusi digitaalsel ühtsel turul ning millega muudetakse direktiive 96/9/EÜ ja 2001/29/EÜ¹⁵ (autoriõiguste direktiiv),
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 17. aprilli 2019. aasta direktiivi

⁷ [ELT L 257, 28.8.2014, lk 73.](#)

⁸ [ELT L 157, 15.6.2016, lk 1.](#)

⁹ [ELT L 119, 4.5.2016, lk 1.](#)

¹⁰ [ELT L 119, 4.5.2016, lk 89.](#)

¹¹ [ELT L 327, 2.12.2016, lk 1.](#)

¹² [ELT L 154, 16.6.2017, lk 1.](#)

¹³ [ELT L 295, 21.11.2018, lk 39.](#)

¹⁴ [ELT L 303, 28.11.2018, lk 59.](#)

¹⁵ [ELT L 130, 17.5.2019, lk 92.](#)

- (EL) 2019/882 toodete ja teenuste ligipääsetavusnõuete kohta¹⁶,
- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 20. juuni 2019. aasta direktiivi (EL) 2019/1024 avaandmete ja avaliku sektori valduses oleva teabe taaskasutamise kohta¹⁷,
 - võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 20. juuni 2019. aasta määrust (EL) 2019/1150, mis käsitleb õigluse ja läbipaistvuse edendamist veebipõhiste vahendusteenuste ärikasutajate jaoks¹⁸,
 - võttes arvesse ettepanekut võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrus, millega nähakse ette tehisintellekti käsitlevad ühtlustatud õigusnormid (tehisintellekti käsitlev õigusakt) ja muudetakse teatavaid liidu õigusakte (COM(2021)0206),
 - võttes arvesse ettepanekut võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrus, millega muudetakse määrust (EL) nr 910/2014 seoses Euroopa digiidentiteedi raamistiku kehtestamisega (COM(2021)0281),
 - võttes arvesse ettepanekut võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu määrus ühtlustatud õigusnormide kohta, millega reguleeritakse õiglast juurdepääsu andmetele ja andmete kasutamist (andmemäärus) (COM(2022)0068),
 - võttes arvesse ettepanekut võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv, mis käsitleb vastutust puudusega toodete eest (COM(2022)0495),
 - võttes arvesse ettepanekut võtta vastu Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv lepinguvälise tsiviilvastutuse normide tehisintellektile kohandamise kohta (tehisintellektiga seotud vastutuse direktiiv) (COM(2022)0496),
 - võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 30. mai 2022. aasta määrust (EL) 2022/868 Euroopa andmehalduse kohta ning millega muudetakse määrust (EL) 2018/1724 (andmehalduse määrus)¹⁹,
 - võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 14. septembri 2022. aasta määrust (EL) 2022/1925, mis käsitleb konkurentsile avatud ja õiglaseid turge digisektoris ning millega muudetakse direktiive (EL) 2019/1937 ja (EL) 2020/1828 (digiturgude määrus)²⁰,
 - võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 19. oktoobri 2022. aasta määrust (EL) 2022/2065, mis käsitleb digiteenuste ühtset turgu ja millega muudetakse direktiivi 2000/31/EÜ (digiteenuste määrus)²¹,
 - võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 10. mai 2023. aasta määrust (EL) 2023/988, milles käsitletakse üldist tooteohutust ja millega muudetakse Euroopa

¹⁶ [ELT L 151, 7.6.2019, lk 70.](#)

¹⁷ [ELT L 172, 26.6.2019, lk 56.](#)

¹⁸ [ELT L 186, 11.7.2019, lk 57.](#)

¹⁹ [ELT L 152, 3.6.2022, lk 1.](#)

²⁰ [ELT L 265, 12.10.2017, lk 1.](#)

²¹ [ELT L 277, 27.10.2017, lk 1.](#)

Parlamendi ja nõukogu määrust (EL) nr 1025/2012 ja Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi (EL) 2020/1828 ning tunnistatakse kehtetuks Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2001/95/EÜ ja nõukogu direktiiv 87/357/EMÜ²²,

- võttes arvesse Euroopa Parlamendi ja nõukogu 31. mai 2023. aasta määrust (EL) 2023/1114, mis käsitleb krüptovaraturge ning millega muudetakse määrusi (EL) nr 1093/2010 ja (EL) nr 1095/2010 ning direktiive 2013/36/EL ja (EL) 2019/1937²³,
 - võttes arvesse oma 20. oktoobri 2020. aasta resolutsiooni intellektuaalomandi õiguste kohta tehisintellekti tehnoloogiate arendamisel (A9-0176/2020)²⁴,
 - võttes arvesse komisjoni teatist Euroopa Parlamendile, nõukogule, Euroopa Majandus- ja Sotsiaalkomiteele ning Regioonide Komiteele „Innovatsioonipotentsiaali rakendamine – intellektuaalomandi tegevuskava ELi majanduse taastamise ja vastupidavuse toetamise suurendamiseks“ (COM(2020)0760),
 - võttes arvesse oma 11. novembri 2021. aasta resolutsiooni intellektuaalomandi tegevuskava kohta ELi majanduse taastamise ja vastupidavuse toetamiseks²⁵,
 - võttes arvesse komisjoni 11. juuli 2023. aasta teatist „Veeb 4.0 ja virtuaalmaailma käsitlev ELi algatus: parem stardipositsioon järgmise tehnoloogilise ülemineku jaoks“,
 - võttes arvesse komisjoni 11. mai 2022. aasta teatist „Laste ja noorte digikümnend: uus lastele parema interneti loomise Euroopa strateegia“ (COM(2022) 0212),
 - võttes arvesse kodukorra artiklit 54,
 - võttes arvesse õiguskomisjoni raportit (A9-0442/2023),
- A. arvestades, et virtuaalmaailm ei ole veel laialdast kasutust leidnud, kuigi selle kasutuselevõtt mitmes kasutusjuhtumis eri sektorites on suurendanud üldist teadlikkust ja äratanud ametiasutuste tähelepanu;
- B. arvestades, et on oluline, et jätkaksime uute tehnoloogiate edendamist ja arendamist, tunnistades nende ümberkujundavat potentsiaali sellistes valdkondades nagu haridus, kultuur, tervishoid, mängud ja paljud teised, käsitledes samas riske, mida need uued tehnoloogiad võivad tekitada;
- C. arvestades, et ekspertide sõnul võib virtuaalmaailmade täieliku potentsiaali saavutamiseks kuluda veel 10–15 aastat ja nende areng võib järgmistel aastatel oluliselt mõjutada digitaalset maastikku, tuues kaasa nii võimalusi kui ka riske, millega tuleb tegeleda;
- D. arvestades, et digitaalne suveräänsus on vahend Euroopa juhtpositsiooni ja strateegilise autonoomia kontseptsiooni edendamiseks ning see on väga oluline selleks, et tagada ELi suutlikkus kujundada ja jõustada õigusakte digitaalses keskkonnas, tagades eetilised,

²² [ELT L 135, 23.5.2023, lk 1.](#)

²³ [ELT L 150, 9.6.2023, lk 40.](#)

²⁴ [ELT C 404, 6.10.2021, lk 129.](#)

²⁵ [ELT C 205, 20.5.2022, lk 26.](#)

kestlikud ja inimkesksed virtuaalmaailmad ning säilitades Euroopa Liidu põhiõiguste ja väärtuste kaitse;

Mõisted

1. märgib, et mõistetel „metaversum“ ja „virtuaalmaailm“ puuduvad praegu konsolideeritud määratlused;
2. väljendab sellega seoses heameelt komisjoni teatistes esitatud ettepaneku üle määratleda virtuaalmaailma põhijooned järgmiselt: „Virtuaalmaailm on püsiv ja immersiiivne keskkond, mis põhineb sellistel tehnoloogiatel nagu 3D ja laiendatud reaalsus (XR) ja tänu millele saab füüsilise ja digitaalse maailma reaalses ühte sulatada, olgu selle eesmärgiks siis millegi kujundamine, simulatsioonide loomine, koostöö, õppimine, ühiskondlik tegevus, tehingute tegemine või meelelahutuse pakkumine“; juhib tähelepanu sellele, et paljud tehnoloogiad, mida nimetatakse „virtuaalmaailmadeks“, on olnud olemas juba aastaid; rõhutab, et tulevane Euroopa strateegia peaks tuginema teadusuuringutele, teaduslikele tõenditele ja ühiskondlikule tähtsusele;
3. rõhutab standardimise ja koostalitlusvõime edendamise kesksust omavahel ühendatud virtuaalmaailma ökosüsteemi täielikuks arendamiseks;

Asjakohane eetilise ja õigusraamistik

4. rõhutab, et ELis ligipäätav virtuaalmaailm peaks asutama eetilisi väärtusi, põhimõtteid ja põhiõigusi, mis on sätestatud Euroopa Liidu põhiõiguste hartas²⁶ ja kehtivates ELi õigusaktides, eelkõige andmekaitse, turva- ja ohutusstandardite, andmete jagamise, sisu modereerimise, ahistamise ja vihakõne vastase võitluse, küberturvalisuse, töötaja õiguste, tarbijate ja laste kaitse, juurdepäätavuse nõuete, intellektuaalomandi õiguste austamise, oskusteabe ja ärisaladuste kaitse, veebipõhiste kuritarvituste ja pettuste ärahoidmise, avatud ja õiglaste turgude kohta;
5. tuletab meelde, et virtuaalmaailm tuleks välja töötada ja kasutusele võtta kooskõlas üldpõhimõttega, et see, mis on ebaseaduslik väljaspool veebi, peaks olema ebaseaduslik ka veebis, tagades, et täielikult austatakse inimeste, keskendudes eelkõige lastele, õigusi kasutajate, tarbijate, töötajate, investorite, õiguste omajate ja loojatena;
6. juhib tähelepanu sellele, et eelkõige kohaldatakse virtuaalmaailmade eri aspektide suhtes juba järgmisi õigusakte: digiteenuste määrus; digiturgude määrus; andmehalduse määrus; andmemäärus; kavandatav tehisintellektimäärus; isikuandmete kaitse üldmäärus²⁷; üldise tooteohutuse määrus; ebaausate kaubandustavade direktiiv; krüptovaraturge käsitlev määrus; Euroopa digiidentiteet; direktiiv autoriõiguste kohta digitaalsel ühtsel turul; määrus ELi kaubamärgi kohta; ärisaladuste kaitse direktiiv; Euroopa ligipäätavuse akt; veebi juurdepäätavuse direktiiv;
7. rõhutab, et oluline on korrapäraselt jälgida kohaldatavate kehtivate õigusaktide vastavust ja tagada nende tõhus jõustamine; kutsub komisjoni üles töötama koostöös eri

²⁶ ELT C 303, 14.12.2007, lk 1.

²⁷ Euroopa Parlamendi ja nõukogu 27. aprilli 2016. aasta määrus (EL) 2016/679 füüsiliste isikute kaitse kohta isikuandmete töötlemisel ja selliste andmete vaba liikumise ning direktiivi 95/46/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (ELT L 119, 4.5.2016, lk 1).

sidusrühmadega, sealhulgas kodanikuühiskonna ja tarbijakaitseorganisatsioonide ning akadeemiliste ringkondade esindajatega välja suunised ja parimad tavad, milles selgitatakse iga virtuaalmaailmadega seotud sidusrühma, näiteks platvormioperaatorite, teenusepakujate, arendajate ja kasutajate õiguslikke kohustusi ja vastutust kooskõlas kohaldatava ELi õigusega;

8. rõhutab, et on ülimalt oluline, et komisjon viiks läbi kohaldatavate kehtivate õigusaktide korrapäraseid toimivuskontrolle, nimelt seoses ebaausate kaubandustavade direktiivi, tarbijaõiguste direktiivi²⁸ ja ebaõiglaste lepingutingimuste direktiivi²⁹ võimaliku läbivaatamisega, ning rõhutab, et tulevased virtuaalmaailmasid käsitlevad õigusaktid peaksid vältima kattumisi või vastuolusid, täites samas vajaduse korral lüngad;
9. märgib, et mõned regulatiivsed probleemid on siiski juba ilmsed rahvusvahelise era-, tsiviil- ja intellektuaalomandiõiguse valdkondades, nagu täpsustatakse järgmistes punktides;
10. rõhutab, et hiljutised uuringud on näidanud, et VR-anduri andmed on sama ainulaadselt tuvastatavad kui sõrmejalg ja neid kasutades saab saada põhjalikku teavet kasutajate isiksuse kohta ning tuletada mitmesuguseid omadusi, nagu vanus, sugu, sissetulek, etniline päritolu, puude staatus, meeleolu ja emotsioonid; on veendunud, et see tekitab olulisi eetilisi ja õiguslikke probleeme, eelkõige seoses suunatud käitumispõhise reklaamiga, millega tuleks tegeleda; rõhutab, et suure hulga isikuandmete, sealhulgas tundlike kasutajaandmete, nagu biomeetriliste ja käitumuslike andmete, emotsionaalsete reaktsioonide ja taktiilse teabe kogumisega seotud eetiliste probleemide lahendamise üks osa on tagada, et kasutajad on teadlikud kogutavatest andmetest ja et nõusolek selliste andmete kogumiseks saadakse mitte ainult virtuaalmaailma sisenemise ajal, vaid iga kasutusjuhtumi puhul kooskõlas isikuandmete kaitse üldmääruses sätestatud põhimõtetega, nagu lõimprivaatsus ja eesmärgi piiritlemine;
11. rõhutab, et kõikjal, kus kasutaja tuvastamine ei ole liidu või liikmesriigi õigusega nõutav, nimelt vastutuse eesmärgil, ning kus see on tehniliselt võimalik ja mõistlik, peaksid virtuaalmaailmad võimaldama teenuste anonüümset kasutamist privaatsuse kaitse loomiseks ning seepärast, et see takistab tõhusalt andmete loata avalikustamist, identiteedivargust ja muid veebis kogutud isikuandmete kuritarvitamise vorme;
12. märgib sellega seoses, et komisjoni teatistes esitatud meetmed, mille eesmärk on suurendada teadlikkust, parandada digioskusi ja -kirjaoskust ning suurendada kasutajate juurdepääsu peamistele tehnoloogiatele, nimelt hõlbustades juurdepääsu kiirele internetitaristule ja asjakohastele seadmetele, on otsustava tähtsusega ning neid tuleks rakendada võimalikult kiiresti, et edendada kaasavat ja konkurentsivõimelist digiühiskonda ning tagada, et kedagi ei jäeta selles kiires tehnoloogilises arengus kõrvale;

²⁸ Euroopa Parlamendi ja nõukogu 25. oktoobri 2011. aasta direktiiv 2011/83/EL tarbija õiguste kohta, millega muudetakse nõukogu direktiivi 93/13/EMÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi 1999/44/EÜ ja millega tunnistatakse kehtetuks nõukogu direktiiv 85/577/EMÜ ning Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 97/7/EÜ (ELT L 304, 22.11.2011, lk 64).

²⁹ Nõukogu 5. aprilli 1993. aasta direktiiv 93/13/EMÜ ebaõiglaste tingimuste kohta tarbijalepingutes (EÜT L 95, 21.4.1993, lk 29).

Rahvusvaheline eraõigus

13. rõhutab, et teatavad traditsioonilised kohaldatava õiguse ja kohtualluvuse territoriaalsed põhimõtted võivad osutuda ebapiisavaks virtuaalmaailma jaoks, mille puhul võimaldab territooriumiga seostamata jätmist detsentraliseeritud tehnoloogia, näiteks plokiahela kasutamine, ning tekitada probleeme seoses ELi õiguse kohaldatavuse tagamisega ning tarbijate ja ettevõtjate õiguste kaitsega;
14. märgib konkreetselt, et kuna virtuaalmaailmale on võimalik ligi pääseda igapähe kogu maailmas, ei pruugi kehtida Euroopa Liidu Kohtu kehtestatud nn mosaiikne kriteerium, mille kohaselt kannatanu võib taotleda hüvitist nende riikide kohtutes, kus tekkis vähemalt osa kahjust; tuletab siiski meelde, et kohus kehtestas lisakriteeriumi, mille kohaselt saavad kannatanud nõuda hüvitist selle riigi kohtute kaudu, kus neil on peamine huvi, ning kinnitab, et kaaluda võiks selle kriteeriumi kodifitseerimist Brüsseli I määruses;
15. märgib, et tarbija määratlus Brüsseli I määruses põhineb praegu otsesel lepingulisel suhtel, mis puudub näiteks mitteasendatava tokeni (NFT) emitendi ja ostja vahel, kui NFT viiakse järelturule; märgib, et vaidluse korral emitendiga jääks lõppostja järelikult ilma kohtualluvusel põhinevast lähenemisviisist, mis Brüsseli I määrusega tagatakse tarbijatele;
16. kutsub komisjoni üles võtma arvesse neid ja muid võimalikke probleemseid olukordi ning hindama ELis kohaldatavate rahvusvahelise eraõiguse sätete asjakohasust, tehes vajaduse korral asjakohaseid muudatusettepanekuid tagamaks, et kodanikud ja ettevõtjad ei pea süstemaatiliselt pöörduma kohtu poole välisriigi kohtutes või välisriikide seaduste alusel oma õiguste kaitsmiseks, tagades seega, et nende õigused ELi õigusraamistiku alusel on täielikult tagatud, pidades samal ajal silmas meelepärase kohtualluvuse valimise ohtu, eelkõige kolmandate riikide ettevõtjate poolt;

Tsiviilõigus

17. märgib, et kaubandustehingute arv ja majanduslik tähtsus virtuaalmaailmades suureneb eeldatavasti järgmise kümnendi jooksul; rõhutab sellega seoses vajadust tagada, et virtuaalsete kaupade ja teenuste pakkujaid oleks võimalik tuvastada ja nende toodete tekitatud kahju eest vastutusele võtta;
18. juhib tähelepanu probleemidele, mida tekitavad nn virtuaalse kinnisvara müümisel kasutatavad reklaamitehnikad, nagu hoone või maatükk virtuaalmaailmas, mida esindab NFT, kuna kasutajaid võidakse panna arvama, et nad omandavad reaalselt omandiõigusi, kui nad saavad tegelikkuses vaid litsentsi nn virtuaalma kasutamiseks; rõhutab, et oluline on tagada kohaldatavate tingimuste läbipaistvus, selgus, õiglus ja loetavus, eelkõige seetõttu, et on tõendatud, et kohaldatavate üldtingimuste tiheda ja tehnilise olemuse tõttu ei suuda kasutajad neid sageli lugeda;
19. tuletab meelde, et virtuaalmaailma suhtes tuleks täielikult kohaldada vastutuseeskirju, ning rõhutab tõhusate meetmete kehtestamise tähtsust, et ennetada ja käsitleda mis tahes liiki kahjulikku käitumist virtuaalmaailmades ja rakendada seal seadusi kooskõlas põhiõigustega, sealhulgas vajaduse korral ja ilma et see piiraks õigust taotleda õiguskaitset, aruandlus- ja vaidluste lahendamise mehhanismide loomist;

20. tunneb muret selle pärast, et avataride ja detsentraliseeritud süsteemide, näiteks plokiahela tehnoloogial põhinevate süsteemide kasutamine võib muuta kahju tekitajate vastutusele võtmise äärmiselt keeruliseks; on seisukohal, et tõhusate identiteedihaldussüsteemide rakendamine on väga oluline, et võimaldada nende nõuetekohast ja õigeaegset tuvastamist ja võidelda võltsidentiteetide vastu, võttes arvesse ka detsentraliseeritud autonoomsete organisatsioonide juhtimise ja kollektiivse vastutusega seotud eripärasid; väljendab sellega seoses heameelt komisjoni kavatsuse üle uurida detsentraliseeritud autonoomsete organisatsioonide võimaliku õigusraamistiku lisaväärtust;
21. tuletab meelde, et avatarid ei ole õigussubjektid, mistõttu tuleb nende õigus- ja teovõime, õiguste, kohustuste ja vastutusega seotud küsimused lahendada neid kasutavate füüsiliste või juriidiliste isikute suhtes; on seisukohal, et kuna virtuaalmaailmad arenevad ja muutuvad keerukamaks, tuleks kaaluda avataridele konkreetse õigusliku staatuse andmise asjakohasust; on seisukohal, et avatar või selle taga olev isik peaks olema tuvastatav ja et tuleks kohaldada põhimõtet „tunne oma äriklienti“;

Intellektuaalomandiõigus

22. rõhutab, et virtuaalmaailma suhtes kohaldatakse täielikult intellektuaal- ja tööstusomandi õiguste, sealhulgas autoriõiguste, kaubamärkide, patentide, disainilahenduste ja ärisaladuste kaitset käsitlevaid ELi õigusakte; rõhutab sellegipoolest, et virtuaalmaailma areng tekitab uusi probleeme, mis puudutavad intellektuaalomandi jõustamist ja rikkujate tuvastamist ning küsimusi, mis on seotud kohaldatava õiguse ja kohtualluvuse kollisiooninormidega;
23. tuletab meelde, et platvormiomanikel, teenusepakkujatel ja kasutajatel virtuaalmaailmades on kohustus austada õiguste omajate ainuõigusi ja õigust õiglasele tasule; rõhutab, et intellektuaalomandi õigustega kaitstud sisu kasutamiseks, sealhulgas digitaalsel kujul elektroonilisel andmekandjal, nagu NFT, on vaja litsentsimise või loovutamise teel saadud luba, välja arvatud juhul, kui see on hõlmatud intellektuaalomandi õiguste kaitse erandi või piiranguga (näiteks isiklikuks tarbeks kopeerimine, haridusvaldkond, teadustöö, tsitaat, arvustus, paroodia või pastišš); kordab sellega seoses, kui oluline on tagada litsentside, sealhulgas territoriaalsete litsentside, kohaldamisala läbipaistvus, et kasutajad saaksid kindlaks teha, millised intellektuaalomandi õigustega kaitstud sisu kasutusviisid virtuaalmaailmades on hõlmatud nende omandis olevate litsentsidega, ning et loojatel ja õiguste omajatel oleks võimalik saada täpset ja nõuetekohast teavet kaitstud teoste tegeliku kasutamise kohta;
24. tunneb heameelt ajakohastamise üle, mille tõi kaasa Nizza klassifikatsiooni kaheteistkümnnes väljaanne, mis võimaldab registreerida kaubamärke klassides, mis hõlmavad nende kasutamist virtuaalmaailmades; nõuab sellise klassifikatsiooni konkreetse kohaldamise üle põhjaliku järelevalve tegemist; on siiski mures selliste NFTde kasutamise pärast, mis viitavad kaubamärkidele ilma nende omajate loata, ning nõuab tõhusate meetmete rakendamist nende ja muude rikkumisjuhtumite käsitlemiseks; väljendab sellega seoses heameelt komisjoni ettepaneku üle töötada välja võltsimise vastu võitlemise vahendid;

25. tunnistab digiteenuste määruuses sätestatud vastutuseeskirjade ja autoriõiguse direktiivi artiklis 17 sätestatud erikorra kohaldatavust kasutaja loodud sisu üleslaadimise suhtes; on siiski veendunud, et vaja on täiendavaid selgitusi selle kohta, kuidas olemasolevaid eeskirju tuleks kohaldada veebipõhiste infosisu jagamise teenuste suhtes, mis teevad sisu kättesaadavaks virtuaalsetes maailmades, ja kuidas neid tuleks jõustada;
26. rõhutab, et NFTd ei anna digivarale intellektuaalomandi õigust kui sellist ning juhib tähelepanu vajadusele suurema selguse ja läbipaistvuse järele, et vältida pettust ning tokeni suhtes omatava õiguse ja selle aluseks oleva kaitstud sisu suhtes omatava õiguse sagedast segiajamist;
27. märgib, et NFTd ja muud plokiahelal põhinevad pakkumised hõlbustavad autoriõigusega kaitstud teostest saadavate varade pidevat edasimüüki e-tehingute kaudu, ning on veendunud, et autoritele tuleb iga sellise vara edasimüügi eest tagada asjakohane ja proportsionaalne tasu;
28. tuletab meelde, et praeguste eeskirjade kohaselt ei pruugi tehisintellektisüsteemide iseseisvalt loodud tulemused kuuluda autoriõiguse kaitse alla, kuna originaalsuse põhimõtte on seotud füüsilise isikuga ning mõiste „intellektuaalne looming“ eeldab autori olemasolu; tuletab samuti meelde erinevust tehisintellekti abil loodud inimloomingu ja tehisintellekti iseseisvalt loodud tulemuste vahel; meenutab, et kuigi kehtivat intellektuaalomandi raamistikku kohaldatakse jätkuvalt tehisintellekti abil loodud loomingu suhtes, tekitavad tehisintellekti iseseisvalt loodud tulemused intellektuaalomandi õiguste kaitse valdkonnas uusi regulatiivseid probleeme, nagu omandiõiguse, autoriõiguste ja leiutamiselvaldkonna küsimused, samuti asjakohase tasustamise ja võimaliku turu kontsentratsiooniga seotud küsimused; tunnustab intellektuaalomandi tegevuskavas võetud komisjoni kohustust osaleda sidusrühmade aruteludes selle üle, kuidas lahendada tehisintellekti abil tehtud leiutiste ja loominguga kaasnevaid probleeme; kutsub komisjoni üles kaaluma kõnealuse dialoogi ulatuse laiendamist, et see hõlmaks suures osas tehisintellektiga seotud küsimusi, sealhulgas generatiivset tehisintellekti;

Ligipääsetavus ja digikirjaoskus

29. rõhutab, et virtuaalmaailm võib pakkuda võimalusi üldhuvi pakkuvate avalike teenuste osutamiseks, mis toovad kodanikele laiemat kasu; rõhutab siiski, et tuleb tagada kõigi ELi kasutajate kaasamine ja ligipääsetavus nii riistvara hinna ja kasutamise kui ka tarkvarast arusaamise puhul; märgib, et juurdepääsetavus on eriti oluline, kui on vaja tagada, et haavatavad elanikkonnarühmad, nagu eakad, puudega inimesed, lapsed ning maapiirkondades ja äärealadel elavad inimesed, omandaksid virtuaalsetes maailmades osalemiseks vajalikud digioskused, ning peaks võtma arvesse selliseid aspekte nagu geograafiline asukoht, sugu, haridustase ja sotsiaal-majanduslik taust;
30. lisab sellega seoses, et digikirjaoskus on äärmiselt oluline selleks, et tagada virtuaalmaailma turvaline ja sotsiaalselt kasulik kasutuselevõtt ning teadlik ja vastutustundlik kasutamine, et vältida kasutajate sõltuvust, eelarvamusi ja diskrimineerivaid tavasid ning võidelda desinformatsiooni, manipuleerimise ja kuritarvitamise vastu virtuaalkeskkonnas ning edendada demokraatlikku kontrolli;

31. rõhutab vajadust võtta kasutusele tõhusad haridusmeetmed, et tagada kodanike laialdane virtuaalmaailma kirjaoskus ja täiendada eri valdkondade spetsialistide, nimelt õpetajate oskusi, ning soodustada ja edendada Euroopa talentide ja tehnoloogiate arengut, kaasates samal ajal teaduse, tehnoloogia, inseneeria ja matemaatika valdkonda rohkem inimesi, sealhulgas rohkem naisi;
32. soovib edasi arendada komisjoni teatistes kirjeldatud üldsusele mõeldud virtuaalmaailma tööriistade kogumit kooskõlas kodanike paneelarutelu soovitustega, et aidata kodanikel paremini aru saada, kuidas hallata oma virtuaalseid identiteete, virtuaalset loomingut, krüptovara ja andmeid, ning aidata kaasa nii kestliku kui ka inimkeskse virtuaalmaailma tervikliku ELi strateegia väljatöötamisele;
33. nagu komisjon on märkinud, väljendab heameelt ELi avatud lähtekoodiga kogukonna positiivse panuse üle virtuaalmaailmade põhifunktsioonide arendamisel, näiteks seoses hajusraamatu tehnoloogia ning muude virtuaalsete objektide ja identiteetide autentsuse, haldamise ja turvalisuse jaoks vajalike tehnoloogiate kasutamisega;
 - o
 - o o
34. teeb presidendile ülesandeks edastada antud resolutsioon nõukogule ja komisjonile.

SELETUSKIRI

Käesolevas raportis tunnistatakse virtuaalmaailma kasvavat majanduslikku, sotsiaalset ja isegi poliitilist tähtsust.

Võttes arvesse virtuaalmaailma varajast arenguetappi ja seda käsitleva kodanike paneelarutelu töö tulemusi ning võttes arvesse komisjoni 11. juuli 2023. aasta teatist „Veeb 4.0 ja virtuaalmaailma käsitlev ELi algatus: parem stardipositsioon järgmise tehnoloogilise ülemineku jaoks“, antakse käesoleva raportiga ülevaade peamistest õigusküsimustest, mida tekitab virtuaalmaailm.

Selle jõupingutuse eesmärk on näidata komisjonile vajadust uurida võimalikke õigusküsimusi, mida komisjoni teatises ei käsitleta, ning olla aluseks parlamendi tulevasele tööle järgmisel ametiajal.

Olles väljendanud heameelt komisjoni eespool nimetatud teatises esitatud virtuaalmaailma määratluse üle, kinnitatakse raportis vajadust selle uue tehnoloogia eetika- ja õigusraamistiku järele ning analüüsitakse kõige problemaatilisemaid aspekte, mis kuuluvad õiguskomisjoni pädevusse, nimelt rahvusvahelise eraõiguse, tsiviilõiguse ja intellektuaalomandi õiguse valdkonnas.

Ehkki need küsimused on hajutatud eri õigusvaldkondade vahel, on neil ühiseid jooni: virtuaalmaailma aluseks olevad tehnoloogiad, eelkõige plokiahela ja mitteasendatavate tokenite (NFT) detsentraliseeritud olemus on kas ühitamatu mõne traditsiooniliselt liidu õigustiku keskmes oleva mõiste ja põhimõttega, nagu kohaldatavat õigust ja kohtualluvust käsitlevate sätete territoriaalsus, või takistavad tõsiselt liidu õiguse jõustamist, nagu see on intellektuaalomandi õiguste kaitse ning rikkujate või kahju tekitajate tuvastamise puhul.

Lisaks väljendatakse raportis muret läbipaistvuse puudumise pärast, mis iseloomustab mitteasendatavate tokenite turustamist, ning märgitakse, et näiteks väljend „virtuaalne kinnisvara“, mida mõnikord selles kontekstis kasutatakse, võib panna tarbijad ekslikult pidama litsentsilepingut, mille nad sõlmivad, tegeliku omandiõiguse omandamiseks.

Selleks et tagada virtuaalmaailma ohutu ja sotsiaalselt kasulik, kaasav ja taskukohane kasutuselevõtt ja teadlik kasutamine ning edendada demokraatlikku kontrolli, ei piisa üksnes õigusaktidest. Raport lõppeb meeldetuletusega, et inimkeskse digiülemineku jaoks on olulised ligipääs, avalikud teenused ja digikirjaoskus, nii et iga kodanik saaks kasu ligipääsust sellele uuele tehnoloogiale, kedagi ei jäeta kõrvale ning austatakse liidu väärtusi, põhimõtteid ja põhiõigusi.

LISA: ÜKSUSED VÕI ISIKUD, KELLELT RAPORTÖÖRID SAI SISENDMATERJALI

Vastavalt kodukorra I lisa artiklile 8 kinnitab kaasraportöör Axel Voss, et ta sai raporti koostamisel enne selle komisjonis vastuvõtmist sisendmaterjali järgmistelt üksustelt või isikutelt:

Üksus ja/või isik
Federation of European Sporting Goods Industry
Telekom
International Trademark Association
European Writers Council
Institute for Competitiveness
International Federation of the Phonographic Industry
Motion Picture Association
Epic Games
Gesac
European Crypto Initiative
Video Games Europa
Metaverse EU
Global Counsel

Eespool esitatud loetelu koostamise eest vastutab ainuisikuliselt raportöör.

Vastavalt kodukorra I lisa artiklile 8 kinnitab kaasraportöör Ibán García Del Blanco, et ta sai raporti koostamisel enne selle komisjonis vastuvõtmist sisendmaterjali järgmistelt üksustelt või isikutelt:

Üksus ja/või isik
XR Assotiation
Snapchat
Nokia
Improbable
FleishmanHillard
FTI consulting
NVIDIA
Telefonica
Meta
Amazon
IBM
Microsoft
ISFE
Bolt
ITI
Amcham
XR4EU

Euromersive
TheLisbonCouncil
Acumen Public Affairs
Metaverse EU
CredoAI
Berkeley University
OpenAI
Oracle
Roblox
Google
Stanford University
German Accelerator
INTA
GESAC
SONY Digital
Federation of the European Sporting Goods Industry (FESI)
EU Crypto Initiative
Metaverse Society
M2

Eespool esitatud loetelu koostamise eest vastutab ainuisikuliselt raportöör.

TEAVE VASTUVÕTMISE KOHTA VASTUTAVAS KOMISJONIS

Vastuvõtmise kuupäev	11.12.2023
Lõpphääletuse tulemus	+: 15 -: 1 0 2
Lõpphääletuse ajal kohal olnud liikmed	Ilana Cicurel, Ibán García Del Blanco, Pierre Karleskind, Sergey Lagodinsky, Maria-Manuel Leitão-Marques, Karen Melchior, Sabrina Pignedoli, Jiří Pospíšil, Franco Roberti, Raffaele Stancanelli, Axel Voss, Marion Walsmann, Tiemo Wölken, Javier Zarzalejos
Lõpphääletuse ajal kohal olnud asendusliikmed	Alessandra Basso, Pascal Durand, Antonius Manders
Lõpphääletuse ajal kohal olnud asendusliikmed (art 209 lg 7)	Caroline Roose

NIMELINE LÖPPHÄÄLETUS VASTUTAVAS KOMISJONIS

15	+
ECR	Raffaele Stancanelli
NI	Sabrina Pignedoli
PPE	Antonius Manders, Jiří Pospíšil, Axel Voss, Marion Walsmann, Javier Zarzalejos
Renew	Ilana Cicurel, Pierre Karleskind, Karen Melchior
S&D	Pascal Durand, Ibán García Del Blanco, Maria-Manuel Leitão-Marques, Franco Roberti, Tiemo Wölken

1	-
Verts/ALE	Caroline Roose

2	0
ID	Alessandra Basso
Verts/ALE	Sergey Lagodinsky

Kasutatud tähised:

+ : poolt

- : vastu

0 : erapooletu