



A9-0442/2023

14.12.2023

JELENTÉS

a virtuális világok fejlődésének politikai vonatkozásairól – polgári, társasági, kereskedelmi jogi és a szellemi tulajdonra vonatkozó jogot érintő kérdések (2023/2062(INI))

Jogi Bizottság

Előadók: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

TARTALOM

	Oldal
AZ EURÓPAI PARLAMENT ÁLLÁSFOGLALÁSÁRA IRÁNYULÓ INDÍTVÁNY	3
INDOKOLÁS	14
MELLÉKLET: AZON SZERVEZETEK VAGY SZEMÉLYEK, AMELYEKTŐL, ILLETVE AKIKTŐL AZ ELŐADÓK ÉSZREVÉTELEKET KAPTAK.....	15
INFORMÁCIÓ AZ ILLETÉKES BIZOTTSÁG ÁLTALI ELFOGADÁSRÓL	17
NÉV SZERINTI ZÁRÓSZAVAZÁS AZ ILLETÉKES BIZOTTSÁGBAN.....	18

AZ EURÓPAI PARLAMENT ÁLLÁSFOGLALÁSÁRA IRÁNYULÓ INDÍTVÁNY

a virtuális világok fejlődésének politikai vonatkozásairól – polgári, társasági, kereskedelmi jogi és a szellemi tulajdonra vonatkozó jogot érintő kérdések (2023/2062(INI))

Az Európai Parlament,

- tekintettel az Európai Unió működéséről szóló szerződésre és különösen annak 4., 16., 26., 81., 114. és 118. cikkére,
- tekintettel az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló, 1886. évi Berni Egyezményre,
- tekintettel a gyári vagy kereskedelmi védjegyekkel ellátható termékek és szolgáltatások nemzetközi osztályozásáról szóló nizzai megállapodásra, amelyet 1979. szeptember 28-án módosítottak, és amelyet a tizenkettedik kiadás (12-2023) keretében frissítettek,
- tekintettel a Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) 1996. évi Szerzői Jogi Szerződésére és az Előadásokról és a Hangfelvételekről szóló, 1996. évi Szerződésére,
- tekintettel az adatbázisok jogi védelméről szóló, 1996. március 11-i 96/9/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvre¹,
- tekintettel a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól, valamint a 84/450/EGK tanácsi irányelv, a 97/7/EK, a 98/27/EK és a 2002/65/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvek, valamint a 2006/2004/EK európai parlamenti és tanácsi rendelet módosításáról szóló 2005. május 11-i 2005/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvre („a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatról szóló irányelv”)²,
- tekintettel a szerződésen kívüli kötelmi viszonyokra alkalmazandó jogról szóló, 2007. július 11-i 864/2007/EK európai parlamenti és tanácsi rendeletre (Róma II.)³,
- tekintettel a szerződéses kötelezettségekre alkalmazandó jogról (Róma I.) szóló, 2008. június 17-i 593/2008/EK európai parlamenti és tanácsi rendeletre⁴,
- tekintettel a számítógépes programok jogi védelméről szóló, 2009. április 23-i 2009/24/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvre⁵,
- tekintettel a polgári és kereskedelmi ügyekben a joghatóságról, valamint a határozatok elismeréséről és végrehajtásáról szóló, 2012. december 12-i 1215/2012/EU európai

¹ [HL L 77., 1996.3.27., 20. o.](#)

² [HL L 149., 2005.6.11., 22. o.](#)

³ [HL L 199., 2007.7.31., 40. o.](#)

⁴ [HL L 177., 2008.7.4., 6. o.](#)

⁵ [HL L 111., 2009.5.5., 16. o.](#)

parlamenti és tanácsi rendeletre (átdolgozás)⁶ („Brüsszel I. rendelet”),

- tekintettel a belső piacon történő elektronikus tranzakciókhoz kapcsolódó elektronikus azonosításról és bizalmi szolgáltatásokról, valamint az 1999/93/EK irányelv hatályaon kívül helyezéséről szóló, 2014. július 23-i 910/2014/EU európai parlamenti és tanácsi rendeletre⁷,
- tekintettel a nem nyilvános know-how és üzleti információk (üzleti titkok) jogosulatlan megszerzésével, felhasználásával és felfedésével szembeni védelemről szóló, 2016. június 8-i (EU) 2016/943 európai parlamenti és tanácsi irányelvre⁸,
- tekintettel a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályaon kívül helyezéséről szóló, 2016. április 27-i (EU) 2016/679 európai parlamenti és tanácsi rendeletre⁹,
- tekintettel az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/680 irányelvére (2016. április 27.) a személyes adatoknak az illetékes hatóságok által a bűncselekmények megelőzése, nyomozása, felderítése, a vádeljárás lefolytatása vagy büntetőjogi szankciók végrehajtása céljából végzett kezelése tekintetében a természetes személyek védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról¹⁰,
- tekintettel a közszférabeli szervezetek honlapjainak és mobilalkalmazásainak akadálymentesítéséről szóló, 2016. október 26-i (EU) 2016/2102 európai parlamenti és tanácsi irányelvre¹¹,
- tekintettel az európai uniós védjegyről szóló, 2017. június 14-i (EU) 2017/1001 európai parlamenti és tanácsi rendeletre¹²,
- tekintettel a természetes személyeknek a személyes adatok uniós intézmények, szervek, hivatalok és ügynökségek általi kezelése tekintetében való védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 45/2001/EK rendelet és az 1247/2002/EK határozat hatályaon kívül helyezéséről szóló, 2018. október 23-i (EU) 2018/1725 európai parlamenti és tanácsi rendeletre¹³,
- tekintettel a nem személyes adatok Európai Unióban való szabad áramlásának keretéről szóló, 2018. november 14-i (EU) 2018/1807 európai parlamenti és tanácsi rendeletre¹⁴,
- tekintettel a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról szóló, 2019. április 17-i (EU) 2019/790 európai parlamenti és tanácsi irányelvre¹⁵ („a szerzői jogokról szóló

⁶ [HL L 351., 2012.12.20., 1. o.](#)

⁷ [HL L 257., 2014.8.28., 73. o.](#)

⁸ [HL L 157., 2016.6.15., 1. o.](#)

⁹ [HL L 119., 2016.5.4., 1. o.](#)

¹⁰ [HL L 119., 2016.5.4., 89. o.](#)

¹¹ [HL L 327., 2016.12.2., 1. o.](#)

¹² [HL L 154., 2017.6.16., 1. o.](#)

¹³ [HL L 295., 2018.11.21., 39. o.](#)

¹⁴ [HL L 303., 2018.11.28., 59. o.](#)

¹⁵ [HL L 130., 2019.5.17., 92. o.](#)

irányelv”)),

- tekintettel a termékekre és a szolgáltatásokra vonatkozó akadálymentességi követelményekről szóló, 2019. április 17-i (EU) 2019/882 európai parlamenti és tanácsi irányelvre¹⁶,
- tekintettel a nyílt hozzáférésű adatokról és a közszféra információinak további felhasználásáról szóló, 2019. június 20-i (EU) 2019/1024 európai parlamenti és tanácsi irányelvre¹⁷,
- tekintettel az online közvetítő szolgáltatások üzleti felhasználói tekintetében alkalmazandó tisztességes és átlátható feltételek előmozdításáról szóló, 2019. június 20-i (EU) 2019/1150 európai parlamenti és tanácsi rendeletre¹⁸,
- tekintettel a mesterséges intelligenciára vonatkozó harmonizált szabályok (a mesterséges intelligenciáról szóló jogszabály) megállapításáról és egyes uniós jogalkotási aktusok módosításáról szóló európai parlamenti és tanácsi rendeletre irányuló javaslatra (COM(2021)0206),
- tekintettel a 910/2014/EU rendeletnek az európai digitális személyazonosság keretének létrehozása tekintetében történő módosításáról szóló európai parlamenti és tanácsi rendeletre irányuló javaslatra (COM(2021)0281),
- tekintettel az adatokhoz való méltányos hozzáférésre és az adatok felhasználására vonatkozó harmonizált szabályokról (adatmegosztási jogszabály) szóló európai parlamenti és tanácsi rendeletre irányuló javaslatra (COM(2022)0068),
- tekintettel a hibás termékekért való felelősségről szóló európai parlamenti és tanácsi irányelvre irányuló javaslatra (COM(2022)0495),
- tekintettel a szerződésen kívüli polgári jogi felelősségre vonatkozó szabályoknak a mesterséges intelligenciához való hozzáigazításáról szóló európai parlamenti és tanácsi irányelvre irányuló javaslatra (a mesterséges intelligenciával kapcsolatos felelősségről szóló irányelv) (COM(2022) 0496),
- tekintettel az európai adatkormányzásról és az (EU) 2018/1724 rendelet módosításáról szóló 2022. május 30-i (EU) 2022/868 európai parlamenti és tanácsi rendeletre (adatkormányzási rendelet)¹⁹,
- tekintettel a digitális ágazat vonatkozásában a versengő és tisztességes piacokról, valamint az (EU) 2019/1937 és az (EU) 2020/1828 irányelv módosításáról szóló, 2022. szeptember 14-i (EU) 2022/1925 európai parlamenti és tanácsi rendeletre (digitális piacokról szóló jogszabály)²⁰,
- tekintettel a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv

¹⁶ [HL L 151., 2019.6.7., 70. o.](#)

¹⁷ [HL L 172., 2019.6.26., 56. o.](#)

¹⁸ [HL L 186., 2019.7.11., 57. o.](#)

¹⁹ [HL L 152., 2022.6.3., 1. o.](#)

²⁰ [HL L 265., 2022.10.12., 1. o.](#)

módosításáról szóló, 2022. október 19-i (EU) 2022/2065 európai parlamenti és tanácsi rendeletre (digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály)²¹,

- tekintettel az általános termékbiztonságról, az 1025/2012/EU európai parlamenti és tanácsi rendelet és az (EU) 2020/1828 európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 2001/95/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv és a 87/357/EGK tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2023. május 10-i (EU) 2023/988 európai parlamenti és tanácsi rendeletre²²,
 - tekintettel a kriptoeszközök piacairól, valamint az 1093/2010/EU és az 1095/2010/EU rendelet, továbbá a 2013/36/EU és az (EU) 2019 irányelv módosításáról szóló, 2023. május 31-i (EU) 2023/1114 európai parlamenti és tanácsi rendeletre²³,
 - tekintettel a mesterséges intelligencián alapuló technológiák fejlesztéséhez kapcsolódó szellemi tulajdon-jogokról szóló, 2020. október 20-i állásfoglalására (A9-0176/2020)²⁴,
 - tekintettel „Az EU innovációs lehetőségeinek maximális kiaknázása – A szellemi tulajdonra vonatkozó cselekvési terv az EU helyreállításának és rezilienciájának támogatása érdekében” címmel az Európai Parlamenthez, a Tanácshoz, az Európai Gazdasági és Szociális Bizottsághoz és a Régiók Bizottságához intézett bizottsági közleményre (COM(2020) 0760),
 - tekintettel az Unió helyreállítását és rezilienciáját támogató, a szellemi tulajdonra vonatkozó cselekvési tervről szóló, 2021. november 11-i állásfoglalására²⁵,
 - tekintettel a Bizottság „A Web 4.0-ról és a virtuális világokról szóló uniós kezdeményezés: felkészülés a következő technológiai átállásra” című, 2023. július 11-i közleményére,
 - tekintettel a „Digitális évtized a gyermekek és az ifjúság számára: a gyermekbarát internetre (BIK+) vonatkozó új európai stratégia” című, 2022. május 11-i bizottsági közleményre (COM(2022)0212),
 - tekintettel eljárási szabályzata 54. cikkére,
 - tekintettel a Jogi Bizottság jelentésére (A9-0442/2023),
- A. mivel a virtuális világok még nem terjedtek el széles körben, jóllehet számos, különféle ágazatokban megvalósított felhasználási eset felkeltette a nyilvánosság és a hatóságok figyelmét;
- B. mivel alapvető fontosságú, hogy továbbra is támogassuk és fejlesszük az új technológiákat, elismerve azok átalakító potenciálját olyan területeken, mint az oktatás, a kultúra, az egészségügy, a játékok és sok más, ugyanakkor foglalkoznunk kell az új

²¹ [HL L 277., 2022.10.27., 1. o.](#)

²² [HL L 135., 2023.5.23., 1. o.](#)

²³ [HL L 150., 2023.6.9., 40. o.](#)

²⁴ [HL C 404., 2021.10.6., 129. o.](#)

²⁵ [HL C 205., 2022.5.20., 26. o.](#)

technológiák által jelentett esetleges kockázatokkal;

- C. mivel a szakértők szerint még 10–15 évbe telhet, hogy a virtuális világok elérjék teljes potenciáljukat, és a fejlődésük jelentősen befolyásolhatja a digitális környezetet a következő években, ami mind lehetőségeket, mind pedig kockázatokat hoz majd magával, amelyeket kezelni kell;
- D. mivel a digitális szuverenitás az európai vezető szerep és stratégiai autonómia fogalmának előmozdítását szolgálja, és kulcsfontosságú az EU azon képességének biztosításához, hogy a digitális környezetben jogszabályokat alakítson ki és érvényesítsen, etikus, fenntartható és emberközpontú virtuális világokat biztosítva, és megőrizve az EU alapvető jogait és értékeit;

Fogalommeghatározások

- 1. megjegyzi, hogy a „metaverzum” és a „virtuális világ” fogalmának egyelőre nincs egységes meghatározása;
- 2. üdvözli e tekintetben a Bizottság közleményében szereplő, a virtuális világok fő jellemzőire összpontosító fogalommeghatározásra irányuló javaslatot, amely a következőképpen szól: „A virtuális világok tartós, magukkal ragadó környezetek, amelyek olyan technológiákon alapulnak, mint a 3D és a kibővített valóság (XR), és amelyek lehetővé teszik a fizikai és a digitális világ különböző célokra, például tervezésre, szimulációkra, együttműködésre, tanulásra, ismerkedésre, tranzakciók lebonyolítására vagy szórakoztatásra történő, valós idejű keveredését”; rámutat arra, hogy a „virtuális világoknak” nevezett technológiák közül sok már évek óta létezik; hangsúlyozza, hogy Európa jövőbeli stratégiának a kutatáson, a tudományos bizonyítékokon és a társadalmi jelentőségen kell alapulnia;
- 3. hangsúlyozza, hogy a szabványosítás és az interoperabilitás előmozdítása kulcsfontosságú az egymással összekapcsolt virtuális világok ökoszisztémájának maradéktalan kibontakozása szempontjából;

Megfelelő etikai és jogi keret

- 4. hangsúlyozza, hogy az EU-ban elérhető virtuális világoknak tiszteletben kell tartaniuk az Európai Unió Alapjogi Chartájában²⁶ és a hatályos uniós jogszabályokban foglalt etikai értékeket, elveket és alapvető jogokat, nevezetesen az adatvédelem, a biztonsági és védelmi előírások, az adatmegosztás, a tartalommoderálás, a zaklatás és a gyűlöletbeszéd elleni küzdelem, a kiberbiztonság, a munkavállalói jogok, a fogyasztó- és gyermekvédelem, az akadálymentességi követelmények, a szellemi tulajdonjogok tiszteletben tartása, a know-how és az üzleti titkok védelme, az online visszaélések és csalások megelőzése, valamint a versengő és tisztességes piacok tekintetében;
- 5. emlékeztet arra, hogy a virtuális világokat annak az általános elvnek megfelelően kell fejleszteni és használni, hogy ami illegális az offline környezetben, annak az interneten is illegálisnak kell lennie, biztosítva az embereket – különös tekintettel a gyermekekre –

²⁶ HL C 303., 2007.12.14., 1. o.

mint felhasználókat, fogyasztókat, munkavállalókat, befektetőket, jogosultakat és alkotókat megillető jogok teljes körű tiszteletben tartását;

6. rámutat, hogy különösen a következő jogszabályok már alkalmazandók a virtuális világok különböző aspektusaira: a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály; a digitális piacokról szóló jogszabály; az adatkormányzási rendelet; az adatmegosztási jogszabály; a mesterséges intelligenciáról szóló javasolt jogszabály; az általános adatvédelmi rendelet²⁷ (GDPR); az általános termékbiztonsági rendelet; a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelv; a kriptoeszközök piacairól szóló rendelet; Európai digitális személyazonosság; a digitális egységes piacon a szerzői jogról szóló irányelv; az európai uniós védjegyről szóló rendelet; az üzleti titkok védelméről szóló irányelv; az európai akadálymentesítési irányelv; és a honlapok akadálymentesítéséről szóló irányelv;
7. kiemeli a jogszabályi megfelelés rendszeres felügyeletének és az alkalmazandó hatályos jogi eszközök hatékony végrehajtásának fontosságát; felhívja a Bizottságot, hogy a különböző érdekelt felekkel – köztük a civil társadalom és a fogyasztóvédelmi szervezetek, valamint a tudományos élet képviselőivel – együttműködve dolgozzon ki iránymutatásokat és bevált gyakorlatokat, amelyek tisztázzák a virtuális világokban érintett valamennyi érdekelt fél – például a platformüzemeltetők, a szolgáltatók, a fejlesztők és a felhasználók – jogi kötelezettségeit és felelősségét az alkalmazandó uniós jog alapján;
8. hangsúlyozza, hogy kiemelkedően fontos, hogy a Bizottság rendszeresen elvégezze az alkalmazandó hatályos jogi eszközök célravezetőségének vizsgálatát, nevezetesen a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelv, a fogyasztói jogokról szóló irányelv²⁸ és a szerződésekben alkalmazott tisztességtelen feltételekről szóló irányelv²⁹ esetleges felülvizsgálatát illetően, és hangsúlyozza, hogy a virtuális világokkal kapcsolatos jövőbeli jogszabályoknak el kell kerülniük az átfedéseket és a következtelenségeket, ugyanakkor szükség esetén ki kell tölteniük a hézagokat;
9. megjegyzi, hogy néhány szabályozási probléma mindazonáltal máris nyilvánvalóvá vált a nemzetközi magánjog, a polgári jog és a szellemi tulajdonra vonatkozó jog területén, amint azt az alábbi szakaszok részletezik;
10. kiemeli, hogy a közelmúltban végzett kutatások kimutatták, hogy a VR-érzékelők adatai ugyanúgy egyedileg azonosíthatók, mint az ujjlenyomatok, és felhasználhatók a felhasználók személyiségének mélyebb megismerésére, valamint számos jellemzőre, például az életkorra, a nemre, a jövedelemre, az etnikai hovatartozásra, a fogyatékosági státuszra, a lelkiállapotra és az érzelmi állapotra lehet következtetni belőlük; úgy véli, hogy ez jelentős etikai és jogi aggályokat vet fel, amelyekkel foglalkozni kell,

²⁷ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete (2016. április 27.) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről (HL L 119., 2016.5.4., 1. o.).

²⁸ Az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/EU irányelve (2011. október 25.) a fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről (HL L 304., 2011.11.22., 64. o.).

²⁹ A Tanács 93/13/EGK irányelve (1993. április 5.) a fogyasztókkal kötött szerződésekben alkalmazott tisztességtelen feltételekről (HL L 95., 1993.4.21., 29. o.).

különösen a célzott viselkedésalapú reklámozással kapcsolatban; hangsúlyozza, hogy az óriási mennyiségű személyes adat – köztük olyan érzékeny felhasználói adatok, mint a biometrikus és viselkedési adatok, érzelmi reakciók és tapintható információk – gyűjtésével kapcsolatos etikai aggályok kezelésének része annak garantálása, hogy a felhasználók tisztában legyenek azzal, hogy gyűjtik az adataikat, és hogy az ilyen adatok gyűjtéséhez szükséges hozzájárulást nemcsak a virtuális világba való belépéskor, hanem minden egyes felhasználási esetre vonatkozóan meg kell szerezni az általános adatvédelmi rendeletben meghatározott elveknek – például a beépített adatvédelem és a célhoz kötöttség elvének – megfelelően;

11. hangsúlyozza, hogy amennyiben az uniós vagy nemzeti jog nem írja elő a felhasználó azonosítását, nevezetesen felelősségi okokból, valamint amennyiben technikailag lehetséges és észszerű, a virtuális világoknak lehetővé kell tenniük a szolgáltatások névtelen használatát a magánélet védelme érdekében, és hatékonyan meg kell akadályozniuk a jogosulatlan adatközlést, a személyazonosság-lopást és az interneten keresztül gyűjtött személyes adatokkal való visszaélés egyéb formáit;
12. e tekintetben megjegyzi, hogy a Bizottság által a közleményében javasolt, a tudatosság növelésére, a digitális készségek fejlesztésére és a felhasználók kulcsfontosságú technológiákhoz való hozzáféréseinek javítására irányuló intézkedések – nevezetesen a nagysebességű internet-infrastruktúrához és a megfelelő eszközökhöz való hozzáférés megkönnyítése révén – kritikus jelentőséggel bírnak a digitális szakadékok elkerülése tekintetében, és azokat a lehető leggyorsabban végre kell hajtani a befogadó és versenyképes digitális társadalom előmozdítása és annak biztosítása érdekében, hogy senki ne maradjon le ebben a gyors technológiai fejlődésben;

Nemzetközi magánjog

13. hangsúlyozza, hogy az alkalmazandó jogra és a joghatóságra vonatkozó egyes hagyományos területi elvek alkalmatlannak bizonyulhatnak a virtuális világok vonatkozásában, amelyek esetében a decentralizált technológiák – például a blokklánc – használata lehetővé teszi a területfüggetlenséget, és problémákat vethetnek fel az uniós jog alkalmazhatóságának biztosítása, valamint a fogyasztók és a vállalkozások jogainak védelme terén;
14. konkrétan megjegyzi, hogy mivel a virtuális világokhoz a világ bármely pontján bárki hozzáférhet, nem feltétlenül érvényesülhet az Európai Unió Bírósága által bevezetett „mozaikos megközelítés”, amely szerint a sértett azon országok bíróságaihoz fordulhat kártérítésért, ahol a kár legalább egy része bekövetkezett; emlékeztet azonban arra, hogy a Bíróság egy további kritériumot is megállapított, amely szerint a sértett annak az országnak a bíróságain keresztül igényelhet kártérítést, amelyben a fő érdekeltége van, és megerősíti, hogy megfontolandó lenne e kritériumnak a Brüsszel I. rendeletbe történő kodifikálása;
15. megjegyzi, hogy a „fogyasztó” fogalmának a Brüsszel I. rendeletben szereplő meghatározása jelenleg közvetlen szerződéses kapcsolaton alapul, ami hiányzik például a nem helyettesíthető token (NFT) kibocsátója és a vásárló között, amikor az NFT-t másodlagos piacon hozzák forgalomba; megállapítja, hogy ebből következően a kibocsátóval való jogvita esetén a végső vásárló meg lenne fosztva attól a joghatósági

bánásmódtól, amelyet a Brüsszel I. rendelet a fogyasztók számára biztosít;

16. felhívja a Bizottságot, hogy vegye figyelembe ezeket és az egyéb, potenciálisan problematikus helyzeteket, és értékelje az EU-ban a nemzetközi magánjog hatályos rendelkezéseinek megfelelőségét, és szükség esetén javasoljon módosításokat annak biztosítása érdekében, hogy a polgárok és a vállalkozások ne kényszerüljenek a rendszerből fakadóan külföldi bíróságok előtt vagy külföldi jogszabályok alapján pereskedni jogaik érvényesítése érdekében, ezáltal biztosítva, hogy az uniós szabályozási keretből eredő jogaik teljes mértékben biztosítva legyenek, szem előtt tartva ugyanakkor az igazságszolgáltatási fórum megválasztásának kockázatát, különösen a nem uniós vállalkozások részéről;

Polgári jog

17. megjegyzi, hogy a következő évtizedben várhatóan nőni fog a virtuális világokon belüli kereskedelmi tranzakciók száma és gazdasági jelentősége; hangsúlyozza, hogy ezzel összefüggésben biztosítani kell, hogy a virtuális áruk és szolgáltatások szolgáltatóit azonosítani lehessen, és felelősségre lehessen vonni a termékeik által okozott károkért;
18. rámutat az ún. virtuális ingatlan javak – például egy épület vagy egy földterület egy NFT által képviselt virtuális világban – értékesítésénél alkalmazott reklámtechnikák által felvetett aggályokra, mivel a felhasználókkal elhitethetik, hogy ténylegesen tulajdonjogot szereznek, miközben a gyakorlatban csak a virtuális „földterület” használatára szereznek engedélyt; hangsúlyozza annak fontosságát, hogy az alkalmazandó szerződési feltételek átláthatóak, egyértelműek, tisztességesek és könnyen érthetőek legyenek, különösen mivel a felhasználók gyakran nem olvassák el a feltételeket azok összetett és technikai jellege miatt;
19. emlékeztet arra, hogy a virtuális világokra teljes mértékben alkalmazni kell a felelősségre vonatkozó szabályokat, és hangsúlyozza annak fontosságát, hogy hatékony intézkedéseket vezessenek be a káros magatartás minden formájának megelőzésére és kezelésére, valamint az alapvető jogokkal összhangban álló jogérvényesítésre, beleértve – adott esetben és a bírósági jogorvoslathoz való jog sérelme nélkül – a jelentéstételi és vitarendezési mechanizmusok létrehozását;
20. aggódik amiatt, hogy az avatárok és a decentralizált rendszerek – például a blokklánc-technológiára épülő rendszerek – használata rendkívüli módon megnehezítheti a károkozók felelősségre vonását; úgy véli, hogy a hatékony személyazonosság-kezelő rendszerek megvalósítása kulcsfontosságú a károkozók megfelelő és időben történő azonosítása és a hamis személyazonosságok elleni küzdelem érdekében, figyelembe véve a decentralizált autonóm szervezetek irányításához és a kollektív felelősséghez kapcsolódó sajátosságokat is; üdvözli e tekintetben az Európai Bizottság azon szándékát, hogy tanulmányozza a decentralizált autonóm szervezetek lehetséges jogi keretének hozzáadott értékét;
21. emlékeztet arra, hogy az avatárok nem rendelkeznek jogi személyiséggel, így a jogképességükkel, jogaikkal, kötelezettségeikkel és felelősségeikkel kapcsolatos kérdéseket az őket használó természetes vagy jogi személyekre való hivatkozással kell kezelni; úgy véli, hogy a virtuális világok fejlődésével és összetettebbé válásával meg kell fontolni, hogy helyénvaló lenne-e az avatárok számára külön jogállást biztosítani;

úgy véli, hogy az avatárnak vagy az avatár mögött álló személynek azonosíthatónak kell lennie, és az „ismerd az ügyfeledet” üzleti elvnek kell érvényesülnie;

A szellemi tulajdonra vonatkozó jog

22. hangsúlyozza, hogy a szellemitulajdon- és az iparjogvédelmi jogok – többek között a szerzői jogok, a védjegyek, a szabadalmak, a formatervezési minták és az üzleti titkok – védelmére vonatkozó uniós jogszabályok teljes mértékben alkalmazandók a virtuális világokra; hangsúlyozza azonban, hogy a virtuális világok fejlődése új kihívások elé állítja a szellemi tulajdonjogok érvényesítését, a jogsértők azonosítását, valamint az alkalmazandó jogra és joghatóságra vonatkozó kollíziós szabályokkal kapcsolatos kérdéseket;
23. emlékeztet arra, hogy a virtuális világokban a platformüzemeltetők, a szolgáltatók és a felhasználók kötelesek tiszteletben tartani a jogosultak kizárólagos jogait és méltányos díjazáshoz való jogát; kiemeli, hogy a szellemitulajdon-jogok által védett tartalmak – beleértve az elektronikus adathordozón, például egy NFT-n található digitális formában lévő tartalmak – felhasználásához licenc nyújtása vagy engedélyezés útján történő engedélyezés szükséges, kivéve, ha az adott felhasználás a szellemitulajdon-jogok védelme alóli kivételek vagy korlátozások hatálya alá tartozik (például magáncélú másolás, oktatás, kutatás, idézés, recenzió, paródia vagy utánpótlás); megismétli, hogy e tekintetben fontos a szolgáltatók részéről az átláthatóság biztosítása a használati engedélyek hatályát illetően, beleértve a területi engedélyeket is, annak biztosítása érdekében, hogy a felhasználók meg tudják határozni, hogy a birtokukban lévő engedélyek hatálya a szellemitulajdon-jogok által védett tartalmak virtuális világokban történő mely felhasználásaira terjed ki, valamint hogy az alkotók és a jogtulajdonosok pontos és megfelelő jelentést kapjanak a védelem alatt álló művek tényleges felhasználásáról;
24. üdvözli a „Nizzai Osztályozás” tizenkettedik kiadásának aktualizálását, amely lehetővé teszi a védjegyeknek a virtuális világokban való felhasználásukat lefedő osztályokba való bejegyeztetését; kéri az osztályozás konkrét alkalmazásának szoros nyomon követését; aggodalmát fejezi ki azonban a védjegyekre hivatkozó NFT-knek a védjegyek tulajdonosainak az engedély nélküli használata miatt, és kéri, hogy vezessenek be hatékony intézkedéseket az ilyen és más jogsértési esetek kezelése céljából; e tekintetben üdvözli az Európai Bizottságnak a hamisítás elleni küzdelmet célzó eszköztár kidolgozására irányuló javaslatát;
25. elismeri a digitális szolgáltatásokról szóló rendeletben meghatározott felelősségi szabályok és a felhasználók által generált tartalmak feltöltésére irányadó, a szerzői jogokról szóló irányelv 17. cikkében létrehozott különleges rendszer alkalmazhatóságát; úgy véli azonban, hogy további pontosításra van szükség azzal kapcsolatban, hogy a meglévő szabályok hogyan alkalmazandók a virtuális világokban tartalmat elérhetővé tevő online tartalmegosztó szolgáltatásokra, és hogy e szabályokat hogyan kell érvényesíteni;
26. hangsúlyozza, hogy az NFT-k önmagukban nem biztosítanak szellemitulajdon-jogot a digitális eszközre, és jelzi, hogy további egyértelműsége és átláthatóságra van szükség

a csalások, valamint a magához a tokenhez való jog és a mögöttes védett tartalomhoz való jog gyakori összetévesztésének elkerülése érdekében;

27. megjegyzi, hogy az NFT-k és más blokklánc-alapú ajánlatok megkönnyítik a szerzői jogi védelem alatt álló műveken alapuló eszközök folyamatos viszonteladását online tranzakciók révén, és úgy véli, hogy biztosítani kell a szerzők megfelelő és arányos díjazását az ilyen eszközök minden egyes viszonteladásáért;
28. emlékeztet arra, hogy a jelenlegi szabályok szerint a mesterséges intelligenciával működő rendszerek által önállóan létrehozott kimenetek nem feltétlenül jogosultak szerzői jogi védelemre, mivel az eredetiség elve természetes személyhez kötődik, és a „szellemi alkotás” fogalma a szerző személyiségét feltételezi; emlékeztet továbbá a mesterséges intelligenciával támogatott emberi alkotások és a mesterséges intelligencia által önállóan létrehozott kimenetek közötti különbségre; emlékeztet arra, hogy míg a szellemi tulajdonra vonatkozó jelenlegi keretrendszer továbbra is alkalmazható a mesterséges intelligenciával támogatott alkotásokra, addig a mesterséges intelligencia által önállóan létrehozott kimenetek új szabályozási kihívásokat vetnek fel a szellemi tulajdon-jogok védelme tekintetében, mint például a tulajdonlás, a szerzőség, az alkotó kiléte és a megfelelő javadalmazás kérdése, valamint a potenciális piaci koncentrációval kapcsolatos kérdések; üdvözli a szellemi tulajdonra vonatkozó cselekvési tervben foglalt kötelezettségvállalást, miszerint a Bizottság részt vesz az érdekelt felekkel folytatott megbeszéléseken arról, hogy miként lehet kezelni a mesterséges intelligencia segítségével létrehozott találmányok és alkotások által felvetett kihívásokat; felszólítja a Bizottságot, hogy fontolja meg e párbeszéd hatályának kiterjesztését, hogy az nagymértékben lefedje a mesterséges intelligenciával kapcsolatos kérdéseket, beleértve a generatív mesterséges intelligenciát is;

Hozzáférhetőség és digitális jártasság

29. hangsúlyozza, hogy a virtuális világok lehetőséget biztosíthatnak általános érdekű közszolgáltatások nyújtására, ami szélesebb körben a polgárok hasznára válhat; hangsúlyozza azonban, hogy az EU-ban minden felhasználó befogadását és hozzáférhetőségét biztosítani kell mind a hardverek költségei és használata, mind a szoftverek ismerete tekintetében; megjegyzi, hogy a hozzáférhetőség különösen fontos annak biztosítása szempontjából, hogy a lakosság olyan kiszolgáltató csoportjai, mint az idősek, a fogyatékosokkal élők, a gyermekek, valamint a vidéki és távoli területeken élők elsajátítsák a virtuális világokban való részvételhez szükséges digitális készségeket, és figyelembe kell venni olyan szempontokat, mint a földrajzi elhelyezkedés, a nem, az iskolai végzettség és a társadalmi-gazdasági háttér;
30. ebben az összefüggésben hozzáteszi, hogy a digitális jártasság rendkívül fontos a virtuális világok biztonságos és társadalmilag hasznos elterjedésének és tájékozott használatának biztosításához, a felhasználói függőség, az elfogultság és a diszkriminatív gyakorlatok elkerüléséhez, a dezinformáció, a manipuláció és a visszaélések elleni küzdelemhez a virtuális környezetben, valamint a demokratikus ellenőrzés előmozdításához;
31. kiemeli, hogy hatékony oktatási intézkedéseket kell hozni annak érdekében, hogy a polgárok körében széles körű műveltséget biztosítsanak a virtuális világgal

kapcsolatban, valamint hogy a különböző területeken dolgozó szakembereket, nevezetesen a tanárokat továbbképezzék, továbbá hogy ösztönözzék és támogassák az európai tehetségek és technológiák fejlődését, miközben több személyt, köztük több nőt vonzzanak a természettudományok, a technológia, a mérnöki tudományok és a matematika területére;

32. javasolja a Bizottság közleményében felvázolt, a nagyközönségnek szánt „virtuális világok eszköztárának” a polgári vitacsoport ajánlásaival összhangban történő továbbfejlesztését, ezzel is segítve a polgárokat annak jobb megértésében, hogy hogyan kezelhetik virtuális identitásukat, virtuális alkotásaikat, virtuális eszközeiket és adataikat, valamint hozzájárulva a virtuális világokra vonatkozó – egyszerre fenntartható és emberközpontú – átfogó uniós stratégiához;
33. üdvözli – a Bizottsághoz csatlakozva – az EU nyílt forráskódú közösségének pozitív hozzájárulását a virtuális világok kulcsfontosságú jellemzőinek fejlesztéséhez, például a megosztott főkönyvi technológia és a virtuális objektumok és identitások hitelességéhez, kezeléséhez és biztonságához szükséges egyéb technológiák alkalmazásával kapcsolatban;
 -
 - ◦
34. utasítja elnökét, hogy továbbítsa ezt az állásfoglalást a Tanácsnak és a Bizottságnak.

INDOKOLÁS

Ez a jelentés elismeri a virtuális világok növekvő gazdasági, társadalmi, sőt politikai jelentőségét.

Tekintettel fejlődésük korai szakaszára, a virtuális világokkal foglalkozó európai polgári panel munkájának eredményeire, valamint figyelembe véve „A web 4.0-áról és a virtuális világokról szóló uniós kezdeményezés: kezdeti versenyelőny a következő technológiai átmenetben” című, 2023. július 11-i bizottsági közleményt, e jelentés a virtuális világok által felvetett főbb jogi kérdéseket mutatja be.

Ezen erőfeszítés célja egyrészt annak jelzése a Bizottság felé, hogy meg kell vizsgálnia egyes, a közleményében nem tárgyalt lehetséges jogi kérdéseket, másrészt pedig alapul kíván szolgálni a Parlament számára a következő jogalkotási ciklusban folytatandó jövőbeli munkához.

Miután üdvözölte a Bizottság által a fent említett közleményében a „virtuális világok” fogalmának meghatározását, a jelentés megállapítja, hogy szükség van egy etikai és jogi keretre ezen új technológia számára, és elemzi a legproblémásabb szempontokat, amelyek a Jogi Bizottság hatáskörébe tartoznak, nevezetesen a nemzetközi magánjog, a polgári jog és a szellemi tulajdonra vonatkozó jog területén.

Ezek a kérdések, bár különböző jogterületeken szóródnak szét, közös vonásokat mutatnak: A virtuális világok alapját képező technológiák, és különösen a blokklánc és a nem helyettesíthető tokenek (NFT-k) decentralizált jellege vagy nem egyeztethető össze egyes, hagyományosan az uniós joganyag középpontjában álló fogalmakkal és elvekkkel, így például az alkalmazandó jogra és a joghatóságra vonatkozó rendelkezések területi jellegével, vagy pedig súlyosan akadályozza az uniós jog érvényesítését, mint például a szellemi tulajdonjogok védelme és a jogsértők vagy a károkozók azonosítása esetében.

A jelentés emellett aggályokat fogalmaz meg az átláthatóság hiánya miatt, amely az NFT-k forgalmazását jellemzi, és megjegyzi, hogy például az ebben az összefüggésben olykor használt „virtuális ingatlan javak” kifejezés alkalmas arra, hogy megtévesse a fogyasztókat, akik a megkötött licencszerződést tévesen egy tényleges tulajdonjog megszerzésének vélhetik.

Önmagukban a jogszabályok nem elegendők a virtuális világok biztonságos és társadalmilag előnyös, inkluzív és megfizethető elterjedésének és tudatos használatának biztosításához, valamint a demokratikus ellenőrzés előmozdításához. A jelentés ezért azzal zárul, hogy emlékeztet arra, hogy a hozzáférhetőség, a közszolgáltatások és a digitális jártasság milyen fontos szerepet játszanak az emberközpontú digitális átállásban, amelyben minden polgár élvezheti az új technológiához való hozzáférés előnyeit, senki sem marad le, és az Unió értékei, elvei és alapvető jogai érvényesülnek.

**MELLÉKLET: AZON SZERVEZETEK VAGY SZEMÉLYEK,
AMELYEKTŐL, ILLETVE AKIKTŐL AZ ELŐADÓK ÉSZREVÉTELEKET KAPTAK**

Pursuant to Article 8 of Annex I to the Rules of Procedure, co-rapporteur Axel Voss declares that he has received input from the following entities or persons in the preparation of the report, until the adoption thereof in committee:

Entity	and/or
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	

The list above is drawn up under the exclusive responsibility of the rapporteur.

Pursuant to Article 8 of Annex I to the Rules of Procedure, co-rapporteur Ibán García Del Blanco declares that he has received input from the following entities or persons in the preparation of the report, until the adoption thereof in committee:

Entity	and/or
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

The list above is drawn up under the exclusive responsibility of the rapporteur.

INFORMÁCIÓ AZ ILLETÉKES BIZOTTSÁG ÁLTALI ELFOGADÁSRÓL

Az elfogadás dátuma	11.12.2023
A zárószavazás eredménye	+ : 15 - : 1 0 : 2
A zárószavazáson jelen lévő tagok	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
A zárószavazáson jelen lévő póttagok	Alessandra Basso, Pascal Durand, Antonius Manders
A zárószavazáson jelen lévő póttagok (209. cikk, (7) bekezdés)	Caroline Roose

NÉV SZERINTI ZÁRÓSZAVAZÁS AZ ILLETÉKES BIZOTTSÁGBAN

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

Jelmagyarázat:

+ : mellette

- : ellene

0 : tartózkodás