



---

*Documento di seduta*

---

**A9-0442/2023**

14.12.2023

## **RELAZIONE**

sulle implicazioni strategiche dello sviluppo di mondi virtuali – questioni di diritto civile, societario, commerciale e di proprietà intellettuale (2023/2062(INI))

Commissione giuridica

Relatori: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

## INDICE

	<b>Pagina</b>
PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO .....	3
MOTIVAZIONE.....	14
ALLEGATO: ELENCO DELLE ENTITÀ O DELLE PERSONE DA CUI I RELATORI HANNO RICEVUTO CONTRIBUTI.....	15
INFORMAZIONI SULL'APPROVAZIONE IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER IL MERITO .....	17
VOTAZIONE FINALE PER APPELLO NOMINALE IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER IL MERITO.....	18

## PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO

### **sulle implicazioni strategiche dello sviluppo di mondi virtuali – questioni di diritto civile, societario, commerciale e di proprietà intellettuale (2023/2062(INI))**

*Il Parlamento europeo,*

- visto il trattato sul funzionamento dell'Unione europea, e in particolare gli articoli 4, 16, 26, 81, 114 e 118,
- vista la Convenzione di Berna del 1886 per la protezione delle opere letterarie ed artistiche,
- visto l'accordo di Nizza sulla classificazione internazionale dei beni e dei servizi ai fini della registrazione dei marchi, come modificato il 28 settembre 1979 e aggiornato nella sua dodicesima edizione (12-2023),
- visti i trattati dell'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale (OMPI) sul diritto d'autore e sulle interpretazioni ed esecuzioni e sui fonogrammi del 1996,
- vista la direttiva 96/9/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 marzo 1996, relativa alla tutela giuridica delle banche di dati<sup>1</sup>,
- vista la direttiva 2005/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 maggio 2005, relativa alle pratiche commerciali sleali tra imprese e consumatori nel mercato interno e che modifica la direttiva 84/450/CEE del Consiglio e le direttive 97/7/CE, 98/27/CE e 2002/65/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e il regolamento (CE) n. 2006/2004 del Parlamento europeo e del Consiglio ("direttiva sulle pratiche commerciali sleali")<sup>2</sup>,
- visto il regolamento (CE) n. 864/2007 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 luglio 2007, sulla legge applicabile alle obbligazioni extracontrattuali (Roma II)<sup>3</sup>,
- visto il regolamento (CE) n. 593/2008 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 giugno 2008, sulla legge applicabile alle obbligazioni contrattuali (Roma I)<sup>4</sup>,
- vista la direttiva 2009/24/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2009, relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore<sup>5</sup>,
- visto il regolamento (UE) n. 1215/2012 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 12 dicembre 2012, concernente la competenza giurisdizionale, il riconoscimento e l'esecuzione delle decisioni in materia civile e commerciale (rifusione)<sup>6</sup> (regolamento

---

<sup>1</sup> [GU L 77 del 27.3.1996, pag. 20.](#)

<sup>2</sup> [GU L 149 dell'11.6.2005, pag. 22.](#)

<sup>3</sup> [GU L 199 del 31.7.2007, pag. 40.](#)

<sup>4</sup> [GU L 177 del 4.7.2008, pag. 6.](#)

<sup>5</sup> [GU L 111 del 5.5.2009, pag. 16.](#)

<sup>6</sup> [GU L 351 del 20.12.2012, pag. 1.](#)

Bruxelles I),

- visto il regolamento (UE) n. 910/2014 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 luglio 2014, in materia di identificazione elettronica e servizi fiduciari per le transazioni elettroniche nel mercato interno e che abroga la direttiva 1999/93/CE<sup>7</sup>,
- vista la direttiva (UE) 2016/943 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'8 giugno 2016, sulla protezione del know-how riservato e delle informazioni commerciali riservate (segreti commerciali) contro l'acquisizione, l'utilizzo e la divulgazione illeciti<sup>8</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE<sup>9</sup>,
- vista la direttiva (UE) 2016/680 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativa alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali da parte delle autorità competenti a fini di prevenzione, indagine, accertamento e perseguimento di reati o esecuzione di sanzioni penali, nonché alla libera circolazione di tali dati<sup>10</sup>,
- vista la direttiva (UE) 2016/2102 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 26 ottobre 2016, relativa all'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici<sup>11</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2017/1001 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 giugno 2017, sul marchio dell'Unione europea<sup>12</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2018/1725 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 ottobre 2018, sulla tutela delle persone fisiche in relazione al trattamento dei dati personali da parte delle istituzioni, degli organi e degli organismi dell'Unione e sulla libera circolazione di tali dati, e che abroga il regolamento (CE) n. 45/2001 e la decisione n. 1247/2002/CE<sup>13</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2018/1807 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 novembre 2018, relativo a un quadro applicabile alla libera circolazione dei dati non personali nell'Unione europea<sup>14</sup>,
- vista la direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica

---

<sup>7</sup> [GU L 257 del 28.8.2014, pag. 73.](#)

<sup>8</sup> [GU L 157 del 15.6.2016, pag. 1.](#)

<sup>9</sup> [GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1.](#)

<sup>10</sup> [GU L 119 del 4.5.2016, pag. 89.](#)

<sup>11</sup> [GU L 327 del 2.12.2016, pag. 1.](#)

<sup>12</sup> [GU L 154 del 16.6.2017, pag. 1.](#)

<sup>13</sup> [GU L 295 del 21.11.2018, pag. 39.](#)

<sup>14</sup> [GU L 303 del 28.11.2018, pag. 59.](#)

le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE<sup>15</sup> (direttiva sul diritto d'autore),

- vista la direttiva (UE) 2019/882 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi<sup>16</sup>,
- vista la direttiva (UE) 2019/1024 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 giugno 2019, relativa all'apertura dei dati e al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico<sup>17</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2019/1150 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 giugno 2019, che promuove equità e trasparenza per gli utenti commerciali dei servizi di intermediazione online<sup>18</sup>,
- vista la proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (legge sull'intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell'Unione (COM(2021)0206),
- vista la proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che modifica il regolamento (UE) n. 910/2014 per quanto riguarda l'istituzione di un quadro per un'identità digitale europea (COM(2021)0281),
- vista la proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio riguardante norme armonizzate sull'accesso equo ai dati e sul loro utilizzo (normativa sui dati) (COM(2022)0068),
- vista la proposta di direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sulla responsabilità per danno da prodotti difettosi (COM(2022)0495),
- vista la proposta di direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio relativa all'adeguamento delle norme in materia di responsabilità civile extracontrattuale all'intelligenza artificiale (direttiva sulla responsabilità da intelligenza artificiale) (COM(2022)0496),
- visto il regolamento (UE) 2022/868 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 30 maggio 2022, relativo alla governance europea dei dati e che modifica il regolamento (UE) 2018/1724 (regolamento sulla governance dei dati)<sup>19</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2022/1925 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 settembre 2022, relativo a mercati equi e contendibili nel settore digitale e che modifica le direttive (UE) 2019/1937 e (UE) 2020/1828 (regolamento sui mercati digitali)<sup>20</sup>,
- visto il regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 ottobre 2022, relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva

---

<sup>15</sup> [GU L 130 del 17.5.2019, pag. 92.](#)

<sup>16</sup> [GU L 151 del 7.6.2019, pag. 70.](#)

<sup>17</sup> [GU L 172 del 26.6.2019, pag. 56.](#)

<sup>18</sup> [GU L 186 del 11.7.2019, pag. 57.](#)

<sup>19</sup> [GU L 152 del 3.6.2022, pag. 1.](#)

<sup>20</sup> [GU L 265 del 12.10.2022, pag. 1.](#)

2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali)<sup>21</sup>,

- visto il regolamento (UE) 2023/988 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 maggio 2023, relativo alla sicurezza generale dei prodotti, che modifica il regolamento (UE) n. 1025/2012 del Parlamento europeo e del Consiglio e la direttiva (UE) 2020/1828 del Parlamento europeo e del Consiglio, e che abroga la direttiva 2001/95/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e la direttiva 87/357/CEE<sup>22</sup>,
  - visto il regolamento (UE) 2023/1114 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 31 maggio 2023, relativo ai mercati delle crypto-attività e che modifica i regolamenti (UE) n. 1093/2010 e (UE) n. 1095/2010 e le direttive 2013/36/UE e (UE) 2019/1937<sup>23</sup>,
  - vista la sua risoluzione del 20 ottobre 2020 sui diritti di proprietà intellettuale per lo sviluppo di tecnologie di intelligenza artificiale (A9-0176/ 2020)<sup>24</sup>,
  - vista la comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni dal titolo "Sfruttare al meglio il potenziale innovativo dell'UE – Piano d'azione sulla proprietà intellettuale per sostenere la ripresa e la resilienza dell'UE" COM(2020)0760,
  - vista la sua risoluzione dell'11 novembre 2021 sul piano d'azione sulla proprietà intellettuale per sostenere la ripresa e la resilienza dell'UE<sup>25</sup>,
  - vista la comunicazione della Commissione, dell'11 luglio 2023, dal titolo "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e sui mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica",
  - vista la comunicazione della Commissione, dell'11 maggio 2022, dal titolo "Un decennio digitale per bambini e giovani: la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+)" (COM (2022)0212),
  - visto l'articolo 54 del suo regolamento,
  - vista la relazione della commissione giuridica (A9-0442/2023),
- A. considerando che i mondi virtuali non sono ancora adottati su vasta scala, sebbene la loro diffusione per una serie di casi d'uso in diversi settori abbia sensibilizzato l'opinione pubblica in merito e attirato l'attenzione delle autorità pubbliche;
- B. considerando che è essenziale continuare a promuovere e a sviluppare nuove tecnologie, riconoscendone il potenziale di trasformazione in settori quali l'istruzione, la cultura, la sanità, i videogiochi e molti altri, affrontando nel contempo i rischi posti da queste nuove tecnologie;
- C. considerando che secondo gli esperti potrebbero essere necessari altri 10-15 anni prima

---

<sup>21</sup> [GU L 277 del 27.10.2022, pag. 1.](#)

<sup>22</sup> [GU L 135 del 23.5.2023, pag. 1.](#)

<sup>23</sup> [GU L 150 del 9.6.2023, pag. 40.](#)

<sup>24</sup> [GU C 404 del 6.10.2021, pag. 129.](#)

<sup>25</sup> [GU C 205 del 20.5.2022, pag. 26.](#)

che i mondi virtuali raggiungano il loro massimo potenziale e che il loro sviluppo può incidere in modo significativo sul panorama digitale negli anni a venire, presentando sia opportunità che rischi che devono essere affrontati;

- D. considerando che la sovranità digitale è uno strumento volto a promuovere il concetto di leadership europea e di autonomia strategica ed è fondamentale per garantire la capacità dell'UE di elaborare e applicare la legislazione nell'ambiente digitale, garantendo mondi virtuali etici, sostenibili e incentrati sull'uomo e salvaguardando i diritti fondamentali e i valori dell'UE;

### ***Definizioni***

1. osserva che i concetti di "metaverso" e "mondo virtuale" non hanno attualmente una definizione consolidata;
2. apprezza a tale riguardo la proposta presentata nella comunicazione della Commissione di elaborare una definizione basata sulle principali caratteristiche dei mondi virtuali, come segue: "i mondi virtuali sono ambienti persistenti e immersivi, basati su tecnologie quali il 3D e la realtà estesa (XR), che consentono di combinare in tempo reale il mondo fisico e il mondo digitale per una molteplicità di scopi, come ad esempio la progettazione, l'esecuzione di simulazioni, la collaborazione, l'apprendimento, la socializzazione, la realizzazione di transazioni o l'intrattenimento"; segnala che molte delle tecnologie definite come "mondi virtuali" esistono da anni; sottolinea che una futura strategia europea dovrebbe essere ancorata alla ricerca, all'evidenza scientifica e alla rilevanza sociale;
3. pone in evidenza l'importanza fondamentale di promuovere la normazione e l'interoperabilità per lo sviluppo completo di un ecosistema di mondi virtuali interconnessi;

### ***Un quadro etico e giuridico appropriato***

4. sottolinea che i mondi virtuali accessibili nell'UE dovrebbero rispettare i valori etici, i principi e i diritti fondamentali sanciti dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea<sup>26</sup> e dalla legislazione dell'UE vigente, in particolare in materia di riservatezza dei dati, norme in materia di protezione e sicurezza, condivisione dei dati, moderazione dei contenuti, lotta contro le molestie e l'incitamento all'odio, sicurezza informatica, diritti dei lavoratori, tutela dei consumatori e dei minori, requisiti di accessibilità, rispetto dei diritti di proprietà intellettuale, protezione del know-how e dei segreti commerciali, prevenzione degli abusi e delle frodi online, mercati contendibili ed equi;
5. rammenta che i mondi virtuali dovrebbero essere sviluppati e realizzati in linea con il principio generale che quanto è illegale offline dovrebbe essere illegale online, garantendo il pieno rispetto dei diritti delle persone, in particolare quelli dei minori, in quanto utenti, consumatori, lavoratori, investitori, titolari dei diritti e creatori;
6. sottolinea che, in particolare, i seguenti atti legislativi si applicano già a diversi aspetti dei mondi virtuali: il regolamento sui servizi digitali; il regolamento sui mercati digitali;

---

<sup>26</sup> GU L 303 del 14.12.2007, pag. 1.

il regolamento sulla governance dei dati; la normativa sui dati; la proposta di atto legislativo sull'IA; il regolamento generale sulla protezione dei dati<sup>27</sup> (GDPR); il regolamento relativo alla sicurezza generale dei prodotti; la direttiva sulle pratiche commerciali sleali; il regolamento sui mercati delle cripto-attività; l'identità digitale europea; la direttiva sul diritto d'autore nel mercato unico digitale; il regolamento sul marchio UE; la direttiva sulla protezione dei segreti commerciali; l'atto europeo sull'accessibilità; e la direttiva sull'accessibilità del web;

7. sottolinea l'importanza di monitorare regolarmente la conformità e garantire l'effettiva applicazione degli strumenti giuridici in vigore; invita la Commissione a elaborare orientamenti e buone pratiche, in cooperazione con i diversi portatori di interessi, compresi i rappresentanti della società civile e delle organizzazioni per la tutela dei consumatori, nonché il mondo accademico, chiarendo gli obblighi giuridici e le responsabilità di ciascun portatore di interessi coinvolto nei mondi virtuali, quali gli operatori di piattaforma, i fornitori di servizi, gli sviluppatori e gli utenti, ai sensi del diritto dell'UE applicabile;
8. sottolinea che è di fondamentale importanza che la Commissione conduca controlli di idoneità periodici degli strumenti giuridici applicabili in vigore, ossia per quanto riguarda una possibile revisione della direttiva sulle pratiche commerciali sleali, della direttiva sui diritti dei consumatori<sup>28</sup> e della direttiva sulle clausole contrattuali abusive<sup>29</sup>, e osserva che tutta la legislazione futura in materia di mondi virtuali dovrebbe evitare sovrapposizioni o incongruenze, colmando, se del caso, le lacune esistenti;
9. rileva che alcuni problemi normativi sono comunque già evidenti nei settori del diritto internazionale privato, del diritto civile e della proprietà intellettuale, come specificato nel prosieguo;
10. sottolinea che ricerche recenti hanno evidenziato che i dati dei sensori VR sono identificabili in modo univoco come i dati dattiloscopici e possono essere utilizzati per ottenere una conoscenza approfondita della personalità degli utenti e per dedurre una serie di attributi quali età, genere, reddito, etnia, condizione di disabilità, stati d'animo ed emozioni; ritiene che ciò sollevi gravi preoccupazioni etiche e giuridiche che dovrebbero essere affrontate, in particolare in relazione alla pubblicità comportamentale mirata; sottolinea che per affrontare le preoccupazioni etiche legate alla raccolta di grandi moli di dati personali, compresi i dati sensibili degli utenti quali dati biometrici e comportamentali, reazioni emotive e informazioni aptiche, è necessario garantire che gli utenti siano consapevoli dei dati che vengono raccolti e che il consenso per la raccolta di tali dati non sia ottenuto solo al momento dell'accesso nel mondo virtuale, ma per ogni caso d'uso in linea con i principi stabiliti dal GDPR, come quelli della protezione

---

<sup>27</sup> Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1).

<sup>28</sup> Direttiva 2011/83/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 25 ottobre 2011, sui diritti dei consumatori, recante modifica della direttiva 93/13/CEE del Consiglio e della direttiva 1999/44/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e che abroga la direttiva 85/577/CEE del Consiglio e la direttiva 97/7/CE del Parlamento europeo e del Consiglio (GU L 304 del 22.11.2011, pag. 64).

<sup>29</sup> Direttiva 93/13/CEE del Consiglio, del 5 aprile 1993, concernente le clausole abusive nei contratti stipulati con i consumatori (GU L 95 del 21.4.1993, pag. 29).

dei dati fin dalla progettazione e della limitazione delle finalità;

11. sottolinea che, laddove l'identificazione dell'utente non sia richiesta a norma del diritto dell'Unione o nazionale, ossia ai fini della responsabilità, e sia tecnicamente possibile e ragionevole, i mondi virtuali dovrebbero consentire l'uso anonimo dei servizi come metodo per fornire uno scudo protettivo per la privacy e prevenire efficacemente la divulgazione non autorizzata dei dati, il furto di identità e altre forme di abuso dei dati personali raccolti online;
12. osserva, a tale riguardo, che le azioni proposte nella comunicazione della Commissione volte a promuovere la sensibilizzazione, migliorare le competenze e l'alfabetizzazione digitali e favorire l'accesso degli utenti alle tecnologie chiave, in particolare agevolando l'accesso a infrastrutture internet ad alta velocità e ad apparecchiature adeguate, assumono un'importanza fondamentale per evitare i divari digitali e dovrebbero essere attuate il più rapidamente possibile al fine di promuovere una società digitale inclusiva e competitiva e di garantire che non sia lasciato indietro nessuno nel corso di questo rapido sviluppo tecnologico;

### ***Diritto internazionale privato***

13. sottolinea che taluni principi territoriali tradizionali sul diritto applicabile e la giurisdizione potrebbero rivelarsi inadeguati per i mondi virtuali, la cui non territorialità è resa possibile dall'utilizzo di tecnologie decentrate come la blockchain, e sollevano problemi in relazione all'applicabilità del diritto dell'UE e alla protezione dei diritti dei consumatori e delle imprese;
14. osserva in particolare che, poiché chiunque può accedere ai mondi virtuali in ogni parte del mondo, il "criterio del mosaico" stabilito dalla Corte di giustizia dell'Unione europea, in base al quale la parte lesa può chiedere il risarcimento ai tribunali dei paesi in cui si è verificata almeno una parte del danno, potrebbe non reggere; rammenta, tuttavia, che la Corte ha stabilito un ulteriore criterio in base al quale le parti lese possono chiedere il risarcimento mediante i tribunali del paese in cui detengono il loro interesse principale e afferma che potrebbe essere presa in considerazione la codifica di detto criterio nel regolamento Bruxelles I;
15. osserva che la definizione di "consumatore" del regolamento Bruxelles I si basa attualmente su un rapporto contrattuale diretto, che non esiste, ad esempio, tra un emittente di token non fungibili (NFT) e l'acquirente quando il token non fungibile viene immesso su un mercato secondario; rileva di conseguenza che, in caso di controversia con l'emittente, l'acquirente finale sarebbe privato del trattamento giurisdizionale previsto dal regolamento Bruxelles I per i consumatori;
16. invita la Commissione a considerare queste e altre possibili situazioni problematiche e a valutare l'adeguatezza delle disposizioni vigenti di diritto internazionale privato applicabile nell'UE, proponendo modifiche adeguate, se del caso, al fine di garantire che i cittadini e le imprese non debbano sistematicamente avviare contenziosi dinanzi a tribunali esteri o ai sensi del diritto estero al fine di far valere i propri diritti, assicurando in tal modo che i loro diritti ai sensi del quadro normativo dell'UE siano pienamente garantiti e tenendo presente il rischio di forum shopping, in particolare da parte delle imprese extra-UE;

## ***Diritto civile***

17. osserva che il numero e la rilevanza economica delle transazioni commerciali nei mondi virtuali sono destinati ad aumentare nei prossimi 10 anni; sottolinea, in tale contesto, la necessità di garantire che i fornitori di beni e servizi virtuali possano essere identificati e ritenuti responsabili di eventuali danni causati dai loro prodotti;
18. evidenzia le preoccupazioni sollevate dalle tecniche pubblicitarie utilizzate nella vendita dei cosiddetti beni immobili virtuali, quali un edificio o un appezzamento di terreno in un mondo virtuale, rappresentato da un NFT, poiché gli utenti potrebbero essere indotti a credere che stanno effettivamente acquisendo diritti di proprietà, mentre, in pratica, ottengono solo una licenza d'uso del "terreno" virtuale; sottolinea l'importanza di garantire che le condizioni applicabili siano eque, chiare, trasparenti e leggibili, in particolare perché è dimostrato che, a causa della natura densa e tecnica delle condizioni generali applicabili, spesso gli utenti non riescono a leggerle;
19. rammenta che le norme in materia di responsabilità si dovrebbero applicare pienamente ai mondi virtuali e sottolinea l'importanza di attuare misure efficaci volte a prevenire e affrontare qualsiasi comportamento dannoso e di applicare le normative in linea con i diritti fondamentali nei mondi virtuali, compresa, se del caso e fatto salvo il diritto di ricorso giudiziario, l'istituzione di meccanismi di segnalazione e di risoluzione delle controversie;
20. teme che l'utilizzo di avatar e sistemi decentrati, come quelli basati sulla tecnologia blockchain, possa rendere estremamente difficile procedere contro gli autori di illeciti; ritiene che l'attuazione di sistemi efficaci di gestione delle identità sia fondamentale per consentirne l'identificazione corretta e tempestiva e contrastare l'uso di identità false, tenendo inoltre conto delle specificità legate alla governance delle organizzazioni autonome decentralizzate (DAO) e alla responsabilità collettiva; accoglie con favore, al riguardo, l'intenzione della Commissione di esaminare il valore aggiunto di un possibile quadro giuridico per le DAO;
21. ricorda che gli avatar sono privi di personalità giuridica e pertanto qualunque questione riguardante la loro capacità giuridica, i loro diritti, i loro obblighi e le loro responsabilità deve essere affrontata con riferimento alle persone fisiche o giuridiche che li utilizzano; ritiene opportuno valutare se sia appropriato attribuire uno status giuridico specifico agli avatar, considerato che i mondi virtuali si evolvono e diventano sempre più complessi; ritiene che l'avatar o la persona che c'è dietro l'avatar dovrebbero essere identificabili e che dovrebbe essere applicabile il principio "conosci il tuo cliente aziendale";

## ***Diritto di proprietà intellettuale***

22. sottolinea che il complesso normativo dell'UE in materia di protezione dei diritti di proprietà intellettuale e industriale, compresi i diritti d'autore, i marchi, i brevetti, i disegni e i segreti commerciali, si applica pienamente ai mondi virtuali; osserva tuttavia che lo sviluppo di mondi virtuali pone nuove sfide per quanto riguarda l'applicazione delle norme in materia di proprietà intellettuale, l'identificazione dei trasgressori e le questioni relative alle norme di conflitto sulla legge applicabile e sul foro competente;

23. rammenta che gli operatori di piattaforme, i fornitori di servizi e gli utenti nei mondi virtuali hanno l'obbligo di rispettare i diritti esclusivi dei titolari dei diritti e il loro diritto a un'equa remunerazione; sottolinea che l'uso di contenuti protetti dai diritti di proprietà intellettuale, anche in formato digitale su supporto elettronico, come un NFT, richiede l'autorizzazione mediante licenza o cessione, fatti salvi i casi in cui sia coperto da eccezioni o limitazioni alla protezione dei diritti di proprietà intellettuale (come la copia privata, l'istruzione, la ricerca, la citazione, la revisione, la parodia o il pastiche); ribadisce a tale proposito l'importanza dei fornitori nel garantire la trasparenza in merito all'ambito di applicazione delle licenze, comprese quelle territoriali, onde assicurare che gli utenti possano determinare quali utilizzi dei contenuti protetti dai diritti di proprietà intellettuale nei mondi virtuali sono coperti dalle licenze in loro possesso e che i creatori e i titolari dei diritti possano ricevere un rendiconto preciso e corretto sull'effettivo utilizzo delle opere protette;
24. accoglie con favore l'aggiornamento apportato dalla dodicesima edizione della "classificazione di Nizza", che consente la registrazione dei marchi commerciali in classi che coprono il loro uso nei mondi virtuali; invita a seguire da vicino l'applicazione concreta di tale classificazione; esprime tuttavia preoccupazione per l'uso di token non fungibili che fanno riferimento a marchi commerciali senza l'autorizzazione dei titolari e chiede l'attuazione di misure efficaci per affrontare questi e altri casi di violazione; esprime a tale riguardo apprezzamento per la proposta della Commissione di sviluppare un pacchetto di strumenti per contrastare la contraffazione;
25. riconosce l'applicabilità delle norme in materia di responsabilità stabilite dal regolamento sui servizi digitali e del regime speciale previsto dall'articolo 17 della direttiva sul diritto d'autore in relazione al caricamento di contenuti generati dagli utenti; ritiene tuttavia necessario chiarire ulteriormente le modalità di applicazione delle norme vigenti ai servizi di condivisione dei contenuti online che rendono disponibili i contenuti nei mondi virtuali, nonché il modo in cui dovrebbero essere attuate;
26. sottolinea che i token non fungibili non attribuiscono alcun diritto di proprietà intellettuale in quanto tale sulle risorse digitali e segnala la necessità di una maggiore chiarezza e trasparenza per evitare frodi e la frequente confusione tra il diritto al token stesso e il diritto al contenuto protetto sottostante;
27. osserva che i token e le altre offerte basate sulla blockchain facilitano la rivendita continua di beni basati su opere protette dal diritto d'autore attraverso transazioni online e ritiene che sia necessario garantire una remunerazione adeguata e proporzionata degli autori per ogni rivendita di tali beni;
28. ricorda che, secondo le norme attuali, i risultati generati autonomamente dai sistemi di intelligenza artificiale potrebbero non beneficiare della tutela del diritto d'autore, dal momento che il principio di originalità è legato a una persona fisica e che il concetto di "creazione intellettuale" presuppone la personalità dell'autore; ricorda altresì la differenza tra le creazioni umane assistite dall'IA e i risultati generati autonomamente dall'intelligenza artificiale; rammenta che, mentre il quadro sulla proprietà intellettuale rimane applicabile alle creazioni assistite dall'IA, i risultati generati autonomamente dall'IA pongono nuove sfide normative in relazione alla protezione dei diritti di proprietà intellettuale, quali le questioni di proprietà, titolarità e autenticità

dell'invenzione, nonché remunerazione adeguata e questioni legate alla potenziale concentrazione del mercato; accoglie con favore l'impegno definito nel piano d'azione in materia di proprietà intellettuale perché la Commissione partecipi alle discussioni con i portatori di interessi su come affrontare le sfide poste dalle invenzioni e dalle creazioni assistite dall'intelligenza artificiale; invita la Commissione a prendere in considerazione l'ampliamento dell'ambito di applicazione di tale dialogo al fine di disciplinare gran parte delle questioni connesse all'IA, compresa l'IA generativa;

### *Accessibilità e alfabetizzazione digitale*

29. evidenzia che i mondi virtuali possono offrire opportunità per l'erogazione di servizi pubblici di interesse generale, apportando vantaggi più ampi ai cittadini; sottolinea, tuttavia, che l'inclusione di tutti gli utenti nell'UE nonché la loro accessibilità devono essere garantite sia in termini di costi e utilizzo dell'hardware sia di comprensione del software; osserva che l'accessibilità riveste un'importanza particolare quando si tratta di garantire che i gruppi vulnerabili, quali gli anziani, le persone con disabilità, i minori e le persone che vivono in aree rurali e remote, acquisiscano le competenze digitali essenziali per riuscire a partecipare ai mondi virtuali, e dovrebbe tenere in considerazione aspetti quali l'ubicazione geografica, il genere, il livello di istruzione e il contesto socioeconomico;
30. aggiunge, a tale riguardo, che l'alfabetizzazione digitale assume un'importanza fondamentale per garantire la diffusione sicura e socialmente vantaggiosa e l'uso informato e responsabile dei mondi virtuali, evitare la dipendenza degli utenti, i pregiudizi e le pratiche discriminatorie, contrastare la disinformazione, la manipolazione e gli abusi nell'ambiente virtuale e promuovere il controllo democratico;
31. sottolinea la necessità di predisporre misure educative efficaci volte a garantire un'ampia alfabetizzazione dei cittadini rispetto al mondo virtuale e a migliorare le competenze dei professionisti in diversi settori, in particolare gli insegnanti, nonché a incoraggiare e promuovere lo sviluppo dei talenti e delle tecnologie europei, attirando al contempo più persone, tra cui più donne, negli ambienti della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica;
32. raccomanda che il pacchetto di strumenti sui mondi virtuali per il grande pubblico, quale delineato nella comunicazione della Commissione, sia ulteriormente sviluppato in linea con le raccomandazioni del panel di cittadini al fine di aiutare i cittadini a comprendere meglio come gestire le proprie identità virtuali, le proprie creazioni virtuali e i propri beni e dati virtuali, nonché contribuire a una strategia globale dell'UE per i mondi virtuali che sia sostenibile e attribuisca centralità all'essere umano;
33. accoglie con favore, come osservato dalla Commissione, il contributo positivo della comunità open source dell'UE nello sviluppare le caratteristiche chiave dei mondi virtuali, ad esempio in relazione all'uso della tecnologia a registro distribuito e di altre tecnologie necessarie per l'autenticità, la gestione e la sicurezza degli oggetti e delle identità virtuali;

o

o o

34. incarica la sua Presidente di trasmettere la presente risoluzione al Consiglio e alla Commissione.

## MOTIVAZIONE

La presente relazione riconosce la crescente importanza economica, sociale e persino politica dei mondi virtuali.

Considerata la fase iniziale del loro sviluppo, alla luce dei risultati del lavoro del panel di cittadini sui mondi virtuali e tenendo conto della comunicazione della Commissione dell'11 luglio 2023 dal titolo "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica", la presente relazione delinea le principali problematiche giuridiche sollevate dai mondi virtuali.

L'obiettivo è sia ricordare alla Commissione la necessità di esaminare le possibili questioni giuridiche trascurate nella sua comunicazione sia fornire una base per i futuri lavori del Parlamento nel corso della prossima legislatura.

Pur esprimendo apprezzamento per la definizione di "mondi virtuali" delineata dalla Commissione nella comunicazione summenzionata, la relazione ribadisce la necessità di elaborare un quadro etico e giuridico per questa nuova tecnologia e di analizzare gli aspetti più problematici che rientrano nell'ambito di competenza della commissione giuridica, in particolare nei settori del diritto privato internazionale, del diritto civile e del diritto della proprietà intellettuale.

Tali questioni, pur riguardando settori giuridici diversi, presentano caratteristiche comuni: le tecnologie alla base dei mondi virtuali, e in particolare la natura decentrata della blockchain e dei token non fungibili (NFT), o non sono coerenti con alcuni dei concetti e dei principi tradizionalmente al centro dell'acquis dell'Unione, come la territorialità delle disposizioni sul diritto applicabile e la giurisdizione, oppure ostacolano fortemente l'applicazione del diritto dell'UE, come nel caso della protezione dei diritti di proprietà intellettuale e dell'identificazione dei trasgressori o degli autori di illeciti.

La relazione esprime inoltre preoccupazione per la mancanza di trasparenza che caratterizza la commercializzazione dei token non fungibili e osserva, a titolo esemplificativo, che l'espressione "beni immobiliari virtuali" talvolta utilizzata in tale contesto, può indurre i consumatori a confondere l'accordo di licenza che stanno concludendo con l'acquisizione di un reale diritto di proprietà.

La sola legislazione non è sufficiente a garantire una diffusione sicura e socialmente vantaggiosa, inclusiva e abbordabile dei mondi virtuali e il loro uso informato né a promuovere il controllo democratico. Pertanto la relazione conclude ribadendo quanto l'accessibilità, i servizi pubblici e l'alfabetizzazione digitale siano importanti per una transizione digitale che ponga al centro l'essere umano e in cui ogni cittadino può trarre vantaggio dall'accesso a questa nuova tecnologia, nessuno è lasciato indietro e i valori, i principi e i diritti fondamentali dell'Unione sono rispettati.

## ALLEGATO: ELENCO DELLE ENTITÀ O DELLE PERSONE DA CUI I RELATORI HANNO RICEVUTO CONTRIBUTI

Conformemente all'articolo 8 dell'allegato I del regolamento, il correlatore Axel Voss dichiara di aver ricevuto, nel corso dell'elaborazione della relazione, fino alla sua approvazione in commissione, contributi dalle seguenti entità o persone:

Entità e/o persona
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

L'elenco di cui sopra è compilato sotto l'esclusiva responsabilità del relatore.

Conformemente all'articolo 8 dell'allegato I del regolamento, il correlatore Ibán García Del Blanco dichiara di aver ricevuto, nel corso dell'elaborazione della relazione, fino alla sua approvazione in commissione, contributi dalle seguenti entità o persone:

Entità e/o persona
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

L'elenco di cui sopra è compilato sotto l'esclusiva responsabilità del relatore.

**INFORMAZIONI SULL'APPROVAZIONE IN SEDE DI COMMISSIONE  
COMPETENTE PER IL MERITO**

<b>Approvazione</b>	11.12.2023
<b>Esito della votazione finale</b>	+: 15 -: 1 0: 2
<b>Membri titolari presenti al momento della votazione finale</b>	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
<b>Supplenti presenti al momento della votazione finale</b>	Alessandra Basso, Pascal Durand, Antonius Manders
<b>Supplenti (art. 209, par. 7) presenti al momento della votazione finale</b>	Caroline Roose

**VOTAZIONE FINALE PER APPELLO NOMINALE IN SEDE DI COMMISSIONE  
COMPETENTE PER IL MERITO**

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

Significato dei simboli utilizzati:

- + : favorevoli
- : contrari
- 0 : astenuti