



Sesijas dokuments

A9-0442/2023

14.12.2023

ZIŅOJUMS

par virtuālo pasaulu attīstības ietekmi uz rīcībpolitiku — civiltiesību,
uzņēmējdarbības tiesību, komerciesību un intelektuālā īpašuma tiesību
jautājumi
(2023/2062(INI))

Juridiskā komiteja

Referenti: *Axel Voss, Ibán García Del Blanco*

SATURA RĀDĪTĀJS

	Lpp.
EIROPAS PARLAMENTA REZOLŪCIJAS PRIEKŠLIKUMS	3
PASKAIDROJUMS	13
PIELIKUMS. STRUKTŪRAS VAI PERSONAS, NO KURĀM REFERENTS IR SAŅĒMIS INFORMĀCIJU	14
INFORMĀCIJA PAR PIENĒMŠANU ATBILDĪGAJĀ KOMITEJĀ	16
ATBILDĪGĀS KOMITEJAS GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAKSTA.....	17

EIROPAS PARLAMENTA REZOLŪCIJAS PRIEKŠLIKUMS

par virtuālo pasaulu attīstības ietekmi uz rīcībpolitiku — civiltiesību, uzņēmējdarbības tiesību, komerciesību un intelektuālā īpašuma tiesību jautājumi (2023/2062(INI))

Eiropas Parlaments,

- ņemot vērā Līgumu par Eiropas Savienības darbību un jo īpaši tā 4., 16., 26., 81., 114. un 118. pantu,
- ņemot vērā 1886. gada Bernes Konvenciju par literāro un mākslas darbu aizsardzību,
- ņemot vērā Nicas Nolīgumu par preču un pakalpojumu starptautisko klasifikāciju preču zīmju reģistrācijas vajadzībām, kas grozīts 1979. gada 28. septembrī un atjaunināts tā divpadsmitajā izdevumā (12.,2023),
- ņemot vērā Pasaules Intelektuālā īpašuma organizācijas (WIPO) 1996. gada Līgumu par autortiesībām un WIPO 1996. gada Līgumu par izpildījumu un fonogrammām,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 1996. gada 11. marta Direktīvu 96/9/EK par datubāzu tiesisko aizsardzību¹,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 2005/29/EK (2005. gada 11. maijs), kas attiecas uz uzņēmēju negodīgu komercpraksi iekšējā tirgū attiecībā pret patērētājiem un ar ko groza Padomes Direktīvu 84/450/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvas 97/7/EK, 98/27/EK un 2002/65/EK un Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (EK) Nr. 2006/2004 (“Negodīgas komercprakses direktīva”)²,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (EK) Nr. 864/2007 (2007. gada 11. jūlijs) par tiesību aktiem, kas piemērojami ārpuslīgumiskām saistībām (Roma II)³,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (EK) Nr. 593/2008 (2008. gada 17. jūnijs) par tiesību aktiem, kas piemērojami līgumsaistībām (Roma I)⁴,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 2009/24/EK (2009. gada 23. aprīlis) par datorprogrammu tiesisko aizsardzību⁵,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) Nr. 1215/2012 (2012. gada 12. decembris) par jurisdikciju un spriedumu atzīšanu un izpildi civillietās un komercietās (pārstrādāta versija)⁶ (Regula „Brisele I”),
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) Nr. 910/2014 (2014. gada

¹ [OV L 77, 27.3.1996., 20. lpp.](#)

² [OV L 149, 11.6.2005., 22. lpp.](#)

³ [OV L 199, 31.7.2007., 40. lpp.](#)

⁴ [OV L 177, 4.7.2008., 6. lpp.](#)

⁵ [OV L 111, 5.5.2009., 16. lpp.](#)

⁶ [OV L 351, 20.12.2012., 1. lpp.](#)

23. jūlijs) par elektronisko identifikāciju un uzticamības pakalpojumiem elektronisko darījumu veikšanai iekšējā tirgū un ar ko atceļ Direktīvu 1999/93/EK⁷,

- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2016/943 (2016. gada 8. jūnijs) par zinātības un darījumdarbības neizpaužamas informācijas (komercnoslēpumu) aizsardzību pret nelikumīgu iegūšanu, izmantošanu un izpaušanu⁸,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2016/679 (2016. gada 27. aprīlis) par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ Direktīvu 95/46/EK⁹,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2016/680 (2016. gada 27. aprīlis) par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi, ko veic kompetentās iestādes, lai novērstu, izmeklētu, atklātu noziedzīgus nodarījumus vai sauktu pie atbildības par tiem vai izpildītu kriminālsodus, un par šādu datu brīvu apriti¹⁰,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2016/2102 (2016. gada 26. oktobris) par publiskā sektora struktūru tīmekļa vietņu un mobilo lietotņu pieklūstamību¹¹,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2017/1001 (2017. gada 14. jūnijs) par Eiropas Savienības preču zīmi¹²,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2018/1725 (2018. gada 23. oktobris) par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi Savienības iestādēs, struktūrās, birojos un aģentūrās un par šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ Regulu (EK) Nr. 45/2001 un Lēmumu Nr. 1247/2002/EK¹³,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2018. gada 14. novembra Regulu (ES) 2018/1807 par satvaru nepersondatu brīvai aprītei Eiropas Savienībā¹⁴,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2019/790 (2019. gada 17. aprīlis) par autortiesībām un blakustiesībām digitālajā vienotajā tirgū un ar ko groza Direktīvas 96/9/EK un 2001/29/EK¹⁵ (Autortiesību direktīva),
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2019/882 (2019. gada 17. aprīlis) par produktu un pakalpojumu pieklūstamības prasībām¹⁶,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2019/1024 (2019. gada

⁷ [OV L 257, 28.8.2014., 73. lpp.](#)

⁸ [OV L 157, 15.6.2016., 1. lpp.](#)

⁹ [OV L 119, 4.5.2016., 1. lpp.](#)

¹⁰ [OV L 119, 4.5.2016., 89. lpp.](#)

¹¹ [OV L 327, 2.12.2016., 1. lpp.](#)

¹² [OV L 154, 16.6.2017., 1. lpp.](#)

¹³ [OV L 295, 21.11.2018., 39. lpp.](#)

¹⁴ [OV L 303, 28.11.2018., 59. lpp.](#)

¹⁵ [OV L 130, 17.5.2019., 92. lpp.](#)

¹⁶ [OV L 151, 7.6.2019., 70. lpp.](#)

20. jūnijs) par atvērtajiem datiem un publiskā sektora informācijas atkalizmantošanu¹⁷,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2019/1150 (2019. gada 20. jūnijs) par taisnīguma un pārredzamības veicināšanu komerciālajiem lietotājiem paredzētos tiešsaistes starpniecības pakalpojumos¹⁸,
 - ņemot vērā priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes regulai, kas nosaka saskaņotas normas mākslīgā intelekta jomā (mākslīgā intelekta akts) un groza dažus Savienības leģislatīvos aktus (COM(2021)0206),
 - ņemot vērā priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes regulai, ar ko Regulu (ES) Nr. 910/2014 groza attiecībā uz Eiropas digitālās identitātes regulējuma izveidi (COM(2021)0281),
 - ņemot vērā priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes regulai par saskaņotiem noteikumiem par taisnīgu piekļuvi datiem un to lietošanu (Datu akts) (COM(2022)0068),
 - ņemot vērā priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes direktīvai par atbildību par defektīviem produktiem (COM(2022)0495),
 - ņemot vērā priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes direktīvai par ārpuslīgumiskās civiltiesiskās atbildības noteikumu pielāgošanu mākslīgajam intelektam (MI atbildības direktīva) (COM(2022)0496),
 - ņemot vērā priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes 2022. gada 30. maija Regulai (ES) 2022/868 par Eiropas datu pārvaldību un ar ko groza Regulu (ES) 2018/1724 (Datu pārvaldības akts)¹⁹,
 - ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2022/1925 (2022. gada 14. septembris) par sāncensīgiem un godīgiem tirgiem digitālajā nozarē un ar ko groza Direktīvas (ES) 2019/1937 un (ES) 2020/1828 (Digitālo tirgu akts)²⁰,
 - ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2022/2065 (2022. gada 19. oktobris) par digitālo pakalpojumu vienoto tirgu un ar ko groza Direktīvu 2000/31/EK (Digitālo pakalpojumu akts)²¹,
 - ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2023/988 (2023. gada 10. maijs) par ražojumu vispārēju drošumu, ar ko groza Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) Nr. 1025/2012 un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu (ES) 2020/1828 un atceļ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 2001/95/EK un Padomes Direktīvu 87/357/EEK²²,
 - ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (ES) 2023/1114 (2023. gada

¹⁷ [OV L 172, 26.6.2019., 56. lpp.](#)

¹⁸ [OV L 186, 11.7.2019., 57. lpp.](#)

¹⁹ [OV L 152, 3.6.2022., 1. lpp.](#)

²⁰ [OV L 265, 12.10.2022., 1. lpp.](#)

²¹ [OV L 277, 27.10.2022., p. 1. lpp.](#)

²² [OV L 135, 23.5.2023., 1. lpp.](#)

31. maijs) par kryptoaktīvu tirgiem un ar ko groza Regulas (ES) Nr. 1093/2010 un (ES) Nr. 1095/2010 un Direktīvas 2013/36/ES un (ES) 2019/1937²³,
- ņemot vērā 2020. gada 20. oktobra rezolūciju par intelektuālā īpašuma tiesībām saistībā ar mākslīgā intelekta tehnoloģiju attīstību (A9-0176/2020)²⁴,
 - ņemot vērā Komisijas paziņojumu Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai “ES inovāciju potenciāla maksimāla izmantošana. Rīcības plāns intelektuālā īpašuma jomā ES atvēršanās un noturības atbalstam” (COM(2020) 0760),
 - ņemot vērā 2021. gada 11. novembra rezolūciju par rīcības plānu intelektuālā īpašuma jomā ES atvēršanās un noturības atbalstam²⁵,
 - ņemot vērā Komisijas 2023. gada 11. jūlija paziņojumu “ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. sākuma priekšrocības virzībai uz nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos”,
 - ņemot vērā Komisijas 2022. gada 11. maija paziņojumu “Digitālā desmitgade bērniem un jauniešiem. Jaunā Eiropas stratēģija “Bērniem labāks internets” (BIK+)” (COM(2022)0212),
 - ņemot vērā Reglamenta 54. pantu,
 - ņemot vērā Ārlietu komitejas ziņojumu (A9-0442/2023),
- A. tā kā virtuālās pasaules vēl plaši apgūtas nav, lai gan to ieviešana vairākos izmantošanas gadījumos dažādās nozarēs ir palielinājusi vispārējo informētību un ir piesaistījusi valsts iestāžu uzmanību;
- B. tā kā ir būtiski turpināt veicināt un attīstīt jaunas tehnoloģijas, atzīstot to pārveides potenciālu tādās jomās kā izglītība, kultūra, veselības aprūpe, azartspēles un daudzās citās jomās, vienlaikus novēršot riskus, ko šīs jaunās tehnoloģijas var radīt;
- C. tā kā eksperti apgalvo, ka, lai virtuālās pasaules pilnībā atraisītu savu potenciālu, varētu būt vajadzīgi 10–15 gadi, un paredzams, ka to attīstība turpmākajos gados būtiski ietekmēs digitālo vidi, radot gan iespējas, gan riskus, kurus pieļaut nedrīkst;
- D. tā kā digitālā suverenitāte ir veids, kā popularizēt Eiropas līderības un stratēģiskās autonomijas jēdzienu, un tā kā tā ir būtiska, lai garantētu ES spēju ietekmēt un nodrošināt tiesību aktu piemērošanu digitālajā vidē, panāktu ētiskas, ilgtspējīgas un uz cilvēku vērstas virtuālās pasaules un aizsargātu ES pamattiesības un vērtības,

Definīcijas

1. konstatē, ka jēdzieniem „metaverss” un „virtuālā pasaule” pašlaik trūkst konsolidētu

²³ [OV L 150, 9.6.2023., 40. lpp.](#)

²⁴ [OV C 404, 6.10.2021., 129. lpp.](#)

²⁵ [OV C 205, 20.5.2022., 26. lpp.](#)

definīciju;

2. šajā sakarībā atzinīgi vērtē Komisijas paziņojumā iekļauto priekšlikumu par definīciju, kurā ir definētas virtuālās pasaules galvenās iezīmes, proti: “virtuālā pasaule ir noturīga, visaptveroša vide, kuras pamatā ir tehnoloģijas, tostarp 3D un paplašinātā realitāte (XR), kurā dažādiem mērķiem var reāllaikā apvienot fizisko un digitālo pasauli, piemēram, projektējot, veicot simulācijas, sadarbojoties, mācoties, socializējoties, veicot darījumus vai nodrošinot izklaidi”; norāda, ka daudzas tehnoloģijas, ko dēvē par „virtuālajām pasaulēm”, ir pastāvējušas jau gadiem ilgi; uzsver, ka turpmākā Eiropas stratēģija būtu jābalsta uz pētniecību, zinātniskiem pierādījumiem un sabiedrisko nozīmību;
3. uzsver, ka ir ļoti svarīgi veicināt standartizāciju un sadarbību, lai savstarpēji savienotu virtuālo pasaulu ekosistēmu attīstītu pilnībā;

Atbilstošs ētiskais un tiesiskais regulējums

4. uzsver, ka virtuālajās pasaulēs, kas ir pieejamas Eiropas Savienībā, būtu jāievēro ētikas vērtības, principi un pamattiesības, kas ir noteiktas Eiropas Savienības Pamattiesību hartā²⁶ un spēkā esošajos ES tiesību aktos, proti, par datu privātumu, drošības un drošuma standartiem, datu kopīgošanu, satura moderāciju, cīņu pret aizskaršanu un naida runu, kibernetiķu, darba ņēmēju tiesībām, patērētāju un bērnu aizsardzību, pieejamības prasībām, intelektuālā īpašuma tiesību ievērošanu, zinātnības un komercnoslēpumu aizsardzību, ļaunprātīgas izmantošanas un krāpšanas tiešsaistē novēršanu, kā arī par sāncensīgiem un godīgiem tirgiem;
5. atgādina, ka virtuālās pasaules būtu jāattīsta un jāievieš saskaņā ar vispārējo principu, ka visam tam, kas ir nelikumīgs bezsaistē, ir jābūt nelikumīgam arī tiešsaistē, nodrošinot, ka tiek pilnībā ievērotas cilvēku kā lietotāju, patērētāju, darba ņēmēju, ieguldītāju un radītāju tiesības, īpašu uzmanību pievēršot bērniem;
6. norāda, ka dažādiem virtuālās pasaules aspektiem jau ir piemērojami šādi tiesību akti: Digitālo pakalpojumu akts, Digitālo tirgu akts, Datu pārvaldības akts, Datu akts, priekšlikums par MI aktu, Vispārīgā datu aizsardzības regula²⁷ (VDAR), Ražojumu vispārēja drošuma regula, “Negodīgas komercprakses direktīva”, Kriptoaktīvu tirgu regula, Eiropas digitālā identitāte, Direktīva par autortiesībām digitālajā vienotajā tirgū Regula par ES preču zīmi, Direktīva par tirdzniecības noslēpumu aizsardzību; Eiropas piekļūstamības akts, un Tīmekļa pieejamības direktīva;
7. uzsver, ka ir svarīgi uzraudzīt atbilstību un nodrošināt spēkā esošo piemērojamo juridisko instrumentu efektīvu izpildi; aicina Komisiju sadarbībā ar dažādām ieinteresētajām personām, tostarp pilsoniskās sabiedrības un patērētāju aizsardzības organizāciju, kā arī akadēmisko aprindu pārstāvjiem, izstrādāt pamatnostādnes un paraugpraksi, precizējot katras virtuālajā pasaulē iesaistītās ieinteresētās personas,

²⁶ OV C 303, 14.12.2007., 1. lpp.

²⁷ Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) 2016/679 (2016. gada 27. aprīlis) par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ Direktīvu 95/46/EK (OV L 119, 4.5.2016., 1. lpp.).

piemēram, platformu operatoru, pakalpojumu sniedzēju, izstrādātāju un lietotāju, juridiskos pienākumus un atbildību, kas ir noteikti spēkā esošajos ES tiesību aktos;

8. uzsver, ka ir ārkārtīgi svarīgi, lai Komisija regulāri pārbaudītu spēkā esošo piemērojamo juridisko instrumentu atbilstību, proti, apsvērtu iespēju pārskatīt Negodīgas komercprakses direktīvu, Patērētāju tiesību direktīvu²⁸ un Negodīgu līguma noteikumu direktīvu²⁹, un uzsver, ka visos turpmākajos tiesību aktos par virtuālajām pasaulēm būtu jāizvairās no pārklāšanās vai nekonsekvences, vienlaikus vajadzības gadījumā novēršot nepilnības;
9. konstatē, ka daži regulatīvie jautājumi tomēr jau ir konstatējami starptautisko privāto tiesību, civiltiesību un intelektuālā īpašuma tiesību jomā, kā tas ir sīkāk izklāstīts turpmāk;
10. uzsver, ka nesenie pētījumi liecina, ka VR sensoru dati ir tikpat unikāli identificējami kā pirkstu nospiedumu nolasījums un tos var izmantot, lai gūtu padziļinātu priekšstatu par attiecīgās personas raksturu un secinātu dažādas pazīmes, piemēram, vecumu, dzimumu, ienākumus, etnisko piederību, invaliditātes statusu, garstāvokli un emocijas; uzskata, ka minētais apstāklis raisa būtiskas ētiskas un juridiskas bažas, jo īpaši saistībā ar mērķtiecīgu, uz uzvedību balstītu reklāmu, kas būtu jārisina; uzsver, ka, novēršot šīs ētiskās bažas, kuras rada liela apjoma personas datu, tostarp lietotāju sensitīvo datu, piemēram, biometrisko un uzvedības datu vākšana, emocionālās reakcijas un haptiskā informācija, cita starpā tiek garantēts, ka lietotājs par šādu datu vākšanu ir informēts un ka piekrišana šādu datu vākšanai tiek iegūta ne tikai ieiešanas virtuālajā pasaulē brīdī, bet par katru izmantošanas gadījumu saskaņā ar tādiem VDAR noteiktajiem principiem kā integrēta privātuma aizsardzība un mērķa ierobežojums;
11. uzsver, ka gadījumos, kad lietotāja identifikācija Savienības vai valsts tiesību aktos prasīta nav, proti, atbildības apsvērumu dēļ, un tā ir tehniski iespējama un pamatota, virtuālajām pasaulēm būtu jāļauj anonīmi izmantot pakalpojumus, lai nodrošinātu privātuma aizsardzības vairogu un praksē nepieļautu aizliegtu datu izpaušanu, identitātes zādzību un citus tiešsaistē savākto personas datu ļaunprātīgas izmantošanas veidus;
12. šajā sakarībā norāda, ka Komisijas paziņojumā ierosinātās darbības, kuru mērķis ir palielināt informētību, uzlabot digitālās prasmes un lietpratību un vairot lietotāju piekļuvi svarīgām tehnoloģijām, proti, to darīt, atvieglojot piekļuvi ātrdarbīga interneta infrastruktūrai un piemērotam aprīkojumam, ir būtiski svarīgas, lai novērstu digitālās plaisas, un tās būtu jāīsteno pēc iespējas ātrāk, lai veicinātu iekļaujošu un konkurētspējīgu digitālo sabiedrību un nodrošinātu, ka šajā straujajā tehnoloģiju attīstībā neviens netiek atstāts novārtā;

Starptautiskās privāttiesības

²⁸ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 2011/83/ES (2011. gada 25. oktobris) par patērētāju tiesībām un ar ko groza Padomes Direktīvu 93/13/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 1999/44/EK un atceļ Padomes Direktīvu 85/577/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 97/7/EK (OV L 304, 22.11.2011., 64. lpp.).

²⁹ Padomes Direktīva 93/13/EEK (1993. gada 5. aprīlis) par negodīgiem noteikumiem patērētāju līgumos (OV L 95, 21.4.1993., 29. lpp.).

13. uzsver, ka daži tradicionālie teritoriālie principi par piemērojamiem tiesību aktiem un jurisdikciju varētu izrādīties neatbilstoši virtuālajām pasaulēm, kuru neteritorialitāti nodrošina decentralizētas tehnoloģijas, piemēram, blokķēde, un varētu radīt problēmas brīdī, kad būs jānodrošina ES tiesību aktu piemērojamība un patērētāju un uzņēmumu tiesību aizsardzība;
14. konkrētāk runājot, konstatē, ka, tā kā virtuālajām pasaulēm var piekļūt no ikvienas vietas pasaulē, Eiropas Savienības Tiesas noteiktais “mozaīkas kritērijs”, saskaņā ar kuru cietusī puse var prasīt kompensāciju to valstu tiesās, kurās ir nodarīta vismaz daļa kaitējuma, varētu nebūt īstenojams; tomēr atgādina, ka Tiesa ir noteikusi papildu kritēriju, saskaņā ar kuru cietušās personas var pieprasīt kompensāciju tās valsts tiesās, kurā tām ir galvenā interese, un apstiprina, ka varētu apsvērt šā kritērija kodifikāciju Brisele I regulā;
15. konstatē, ka “patērētāja” definīcija regulā “Brisele I” pašlaik ir balstīta uz tiešām līgumattiecībām, kuras nepastāv, piemēram, starp neaizstājama žetona (*NFT*) emitentu un pircēju, kad *NFT* tiek laists sekundārajā tirgū; konstatē, ka līdz ar to strīda ar emitentu gadījumā galapircējam tiktu liegts jurisdikcijas režīms, kuru viņš bauda saskaņā ar regulu “Brisele I”;
16. aicina Komisiju ņemt vērā šīs un citas potenciāli problemātiskas situācijas un izvērtēt Eiropas Savienībā spēkā esošo starptautisko privāttiesību normu atbilstību, vajadzības gadījumā ierosinot attiecīgus grozījumus, kas garantētu, ka iedzīvotājiem un uzņēmumiem savu tiesību aizsardzības nodrošināšanas nolūkā nav sistemātiski jātiesājas ārvalstu tiesās vai tas jādara saskaņā ar ārvalstu tiesībām, un tādējādi nodrošinot, ka tiek pilnībā ievērotas viņu tiesības, kas ir paredzētas ES tiesību sistēmā, un vienlaikus ielāgojot labvēlīgākās tiesas izvēles risku, jo īpaši no trešo valstu uzņēmumu puses;

Civiltiesības

17. konstatē, ka paredzams, ka nākamajā desmitgadē palielināsies virtuālajās pasaulēs veikto komercdarījumu skaits un ekonomiskā nozīme; šajā sakarībā uzsver, ka ir jānodrošina, lai virtuālos preču un pakalpojumu sniedzējus varētu identificēt un saukt pie atbildības par jebkādu kaitējumu, ko ir nodarījuši viņu produkti;
18. norāda uz bažām, ko rada reklāmas paņēmieni, kurus izmanto tā dēvētā virtuālā nekustamā īpašuma pārdošanā, piemēram, ar *NFT* apzīmēta virtuālās pasaules ēka vai zemes gabals, kas lietotājiem varētu likt domāt, ka viņi iegūst reālas īpašumtiesības, kaut arī patiesībā viņi iegūst tikai virtuālās “zemes” izmantošanas licenci; uzsver, ka ir svarīgi nodrošināt, lai piemērojamie noteikumi būtu pārredzami, skaidri, tainīgi un viegli saprotami, jo īpaši tāpēc, ka ir pierādīts, ka lietotāji bieži vien noteikumus un nosacījumus to blīvuma un tehniskā rakstura dēļ neizlasa;
19. atgādina, ka atbildības noteikumi virtuālajām pasaulēm būtu jāpiemēro pilnībā, un uzsver, ka ir svarīgi ieviest efektīvus pasākumus, ar kuriem virtuālajās pasaulēs nepieļauj un risina jebkāda veida kaitīgu rīcību un nodrošina tiesību aktu īstenošanu tajās saskaņā ar pamattiesībām, tostarp attiecīgā gadījumā un neskarot tiesības vērsties tiesā, izveido ziņošanas un strīdu izšķiršanas mehānismu;

20. pauž bažas par to, ka avatāru un decentralizētu sistēmu izmantošana, piemēram, tādu, kuru pamatā ir blokķēdes tehnoloģija, varētu ārkārtīgi apgrūtināt pārkāpēju saukšanu pie atbildības; uzskata, ka efektīvu identitātes pārvaldības sistēmu ieviešana ir būtiska, lai viņus varētu pienācīgi un savlaicīgi identificēt un apkarot viltus identitātes, ņemot vērā arī īpatnības, kas ir saistītas ar decentralizētu autonomu organizāciju pārzināšanu (DAO) un kolektīvo atbildību; šajā sakarībā atzinīgi vērtē Komisijas nodomu izpētīt DAO iespējamā tiesiskā regulējuma pievienoto vērtību;
21. atgādina, ka avatāriem nav tiesībsubjektības, tāpēc visi jautājumi par to tiesībspēju, tiesībām, pienākumiem un saistībām ir jārisina, atsaucoties uz fiziskām vai juridiskām personām, kas tos izmanto; uzskata — tā kā virtuālās pasaules attīstās un kļūst sarežģītākas, būtu jāapsver īpaša juridiskā statusa avatāriem piešķiršanas lietderība; uzskata, ka avatāram vai personai, kas atrodas aiz avatāra, būtu jābūt identificējamai un ka būtu jāpiemēro “pazīsti savu uzņēmumu un klientu” princips;

Intelektuālā īpašuma tiesības

22. uzsver, ka ES tiesību aktu kopums par intelektuālā un rūpnieciskā īpašuma tiesību aizsardzību pilnībā attiecas uz virtuālajām pasaulēm, tostarp uz tām pilnībā attiecas arī autortiesības, preču zīmes, patenti, dizainparaugi un komercnoslēpumi; tomēr uzsver, ka virtuālo pasaulu attīstība rada jaunas problēmas, tiklīdz runa ir par intelektuālā īpašuma tiesību piemērošanu, pārkāpēju identificēšanu un jautājumiem, kas skar kolīziju normas par piemērojamiem tiesību aktiem un jurisdikciju;
23. atgādina, ka platformu operatori, pakalpojumu sniedzējiem un lietotājiem virtuālajās pasaulēs ir pienākums ievērot tiesību īpašnieku ekskluzīvās prerogatīvas un viņu tiesības uz taisnīgu atlīdzību; uzsver, ka, lai izmantotu ar intelektuālā īpašuma tiesībām (IĪT) aizsargātu saturu, tostarp elektroniskas vides digitālā formātā, piemēram, kā *NFT*, ir vajadzīga atļauja, kas var izpausties kā licencēšana vai tiesību piešķiršana, ja vien uz to neattiecas kāds IĪT aizsardzības izņēmums vai ierobežojums (piemēram, privāta kopija, izglītība, pētniecība, citāts, analīze, parodija vai stilizācija); šajā sakarībā atkārtoti uzsver, ka ir svarīgi nodrošināt licenču darbības jomas pārredzamību, tostarp, ja runa ir par teritoriālām licencēm, lai panāktu, ka lietotāji var noteikt, uz kādiem ar IĪT aizsargāta satura izmantošanas veidiem virtuālajās pasaulēs attiecas viņiem piešķirtās licences un lai autori un tiesību subjekti var saņemt precīzu un pienācīgu informāciju par aizsargāto darbu faktisko izmantojumu;
24. atzinīgi vērtē tā Nicas klasifikācijas divpadsmitā izdevuma atjauninājumu, saskaņā ar kuru var reģistrēt preču zīmes klasēs, kuras aptver to izmantošanu virtuālajās pasaulēs; prasa veikt ciešus turpmākos pasākumus, reaģējot uz šīs klasifikācijas konkrētu piemērošanu; tomēr pauž bažas par preču zīmes apzīmējošo *NFT* izmantošana bez to īpašnieku atļaujas, un prasa īstenot efektīvus pasākumus, kas risinātu šos un citus pārkāpumu gadījumus; šajā sakarībā atzinīgi vērtē Komisijas priekšlikumu izstrādāt viltošanas apkarošanas instrumentu kopumu;
25. atzīst, ka ir piemērojami Digitālo pakalpojumu tiesību aktā paredzētie noteikumi par atbildību un īpašais režīms, kas ir noteikts Autortiesību direktīvas 17. pantā, lai aptvertu lietotāju radītā satura augšupielādi; tomēr uzskata, ka ir nepieciešams sīkāks skaidrojums par to, kā spēkā esošie noteikumi būtu jāpiemēro tiešsaistes satura

kopiskošanas pakalpojumiem, kuri saturu dara pieejamu virtuālajās pasaulēs, un kā būtu jānodrošina to īstenošana;

26. uzsver, ka *NFT* attiecībā uz digitālo aktīvu nekādas IIT kā tādas nepiešķir, un norāda, ka ir vajadzīga lielāka skaidrība un pārredzamība, kas nepieļautu krāpšanu un biežo tiesību uz pašu žetonu sajaukšanu ar tiesībām uz tās pamatā esošo aizsargāto saturu;
27. konstatē, ka *NFT* un citi uz blokķēdēm balstīti piedāvājumi veicina uz autortiesību aizsargātiem darbiem balstītu aktīvu nepārtrauktu tālāk pārdošanu, veicot tiešsaistes darījumus, un uzskata, ka ir jānodrošina pienācīga un samērīga atlīdzība autoriem par katru šādu aktīvu tālāk pārdošanu;
28. atgādina, ka saskaņā ar spēkā esošajiem noteikumiem MI sistēmu autonomi radītie rezultāti varētu autortiesību aizsardzību nebaudīt, jo oriģinalitātes princips ir saistīts ar fizisku personu un jēdziens “intelektuālā jaunrade” nozīmē autora personību; piedevām atgādina par atšķirību starp MI veicinātiem cilvēku jaunrades veidiem un MI autonomi radītiem rezultātiem; atgādina, ka, lai gan pašreizējais intelektuālā īpašuma regulējums MI atbalstītai jaunradei joprojām ir piemērojams, MI autonomi radītie rezultāti no intelektuālā īpašuma tiesību aizsardzības viedokļa rada jaunus regulatīvos izaicinājumus, piemēram, jautājumus par īpašumtiesībām, autorību un izgudrojumu, kā arī par pienācīgu atlīdzību un jautājumus, kas ir saistīti ar iespējamo tirgus koncentrāciju; atzinīgi vērtē IĪ rīcības plānā izklāstīto Komisijas apņemšanos iesaistīties ieinteresēto personu diskusijās par to, kā risināt problēmas, ko rada MI atbalstīti izgudrojumi un jaunrade; aicina Komisiju apsvērt iespēju paplašināt šā dialoga priekšmetu, lai plaši aptvertu ar MI saistītus jautājumus, tostarp ģeneratīvo MI;

Pieejamība un digitālā lietpratība

29. uzsver, ka virtuālās pasaules var nodrošināt iespējas sniegt vispārējas nozīmes sabiedriskos pakalpojumus, no kuriem iedzīvotāji gūs lielāku labumu; tomēr uzsver, ka ir jānodrošina visu ES lietotāju iekļaušana un pieejamība gan no izmaksu, gan tehnikas izmantošanas, gan izpratnes par programmatūru viedokļa; norāda, ka pieejamība ir īpaši svarīga, lai nodrošinātu, ka neaizsargātas iedzīvotāju grupas, piemēram, vecāka gadagājuma cilvēki, personas ar invaliditāti, bērni un cilvēki, kas dzīvo lauku un attālos apvidos, apgūst būtiskas digitālās prasmes, kas viņiem paver iespējas piedalīties virtuālajās pasaulēs, un būtu jāņem vērā tādi aspekti kā ģeogrāfiskā atrašanās vieta, dzimums, iegūtās izglītības līmenis un sociālekonomiskā izcelsme;
30. šajā sakarībā piebilst, ka digitālā lietpratība ir ārkārtīgi svarīga, lai nodrošinātu virtuālo pasaulu drošu un sociāli izdevīgu likšanu lietā un informētu un atbildīgu to pielietojumu, kas nepieļauj atkarību, neobjektivitāti un diskriminatīvu praksi un novērš dezinformāciju, manipulāciju un ļaunprātīgu izmantošanu virtuālajā vidē un veicina demokrātisku kontroli;
31. uzsver, ka ir jāievieš efektīvi izglītības pasākumi, ar kuriem iedzīvotājiem nodrošina plašu lietpratību, ja runa ir par virtuālo pasauli, un ceļ dažādu jomu speciālistu, proti, skolotāju, kvalifikāciju, un ar kuriem mudina un veicina Eiropas talantu un tehnoloģiju attīstību, vienlaikus piesaistot vairāk cilvēku, tostarp vairāk sievietes, zinātnē, tehnoloģijās, inženierzinātnēs un matemātikā;

32. iesaka turpināt izstrādāt plašai sabiedrībai paredzēto virtuālo pasaulu rīkkopu, kā tas ir izklāstīts Komisijas paziņojumā, saskaņā ar pilsoņu paneldiskusijas ieteikumiem, lai palīdzētu iedzīvotājiem labāk izprast, kā pārzināt viņu virtuālo identitāti, virtuālo jaunradi, virtuālos aktīvus un datus, un lai palīdzētu izstrādāt visaptverošu ES virtuālo pasaulu stratēģiju, kas būtu gan ilgtspējīga, gan antropocentriska;
33. kā to konstatē Komisija, atzinīgi vērtē ES atklātā pirmkoda kopienas pozitīvo ieguldījumu virtuālo pasaulu pamatiezīmju attīstīšanā, piemēram, saistībā ar sadalītās virsgrāmatas tehnoloģijas un citu tehnoloģiju izmantošanu, kas ir vajadzīgas virtuālo objektu un identitāšu autentiskuma, pārvaldības un drošības garantēšanā;
- - ◦
34. uzdod priekšsēdētājam šo rezolūciju nosūtīt Padomei un Komisijai.

PASKAIDROJUMS

Šajā ziņojumā tiek atzīta virtuālo pasaulu pieaugošā ekonomiskā, sociālā un pat politiskā nozīme.

Ņemot vērā to atrašanos savas attīstības sākumposmā, ielāgojot pilsoņu paneldiskusijas par virtuālajām pasaulēm darba rezultātus un apsverot Komisijas 2023. gada 11. jūlija paziņojumu “ES iniciatīva par tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm: sākuma priekšrocības, īstenojot nākamo tehnoloģisko pāreju”, šajā ziņojumā ir izklāstīti galvenie juridiskie jautājumi, kurus rada virtuālās pasaules.

Šo centienu mērķis ir gan norādīt Komisijai uz nepieciešamību izskatīt iespējamus juridiskos jautājumus, kas nav aplūkoti tās paziņojumā, gan kalpot par pamatu Parlamenta turpmākajam darbam nākamajā sasaukumā.

Atzinīgi izvērtējuši jēdziena „virtuālās pasaules” definīciju, ko Komisija izklāstīja iepriekš minētajā paziņojumā, šajā ziņojumā ir apgalvots, ka attiecībā uz šo jauno tehnoloģiju ir vajadzīgs ētisks un tiesisks regulējums, un analizēti problemātiskākie aspekti, kas ir Juridiskās komitejas kompetencē, proti, skar starptautiskās privāttiesības, civiltiesības un intelektuālā īpašuma tiesības.

Lai gan šie jautājumi ir izkaisīti pa dažādām juridiskām nozarēm, tiem ir kopīgas iezīmes: virtuālo pasaulu pamatā esošās tehnoloģijas un jo īpaši blokķēžu un neaizstājamo blokķēžu žetonu (*NFT*) decentralizētais raksturs vai nu neatbilst dažiem jēdzieniem un principiem, kas tradicionāli ir Savienības tiesību *acquis* pamatā, piemēram, noteikumu par piemērojamiem tiesību aktiem un jurisdikciju teritorialitātei, vai arī būtiski kavē Savienības tiesību aktu izpildi, kā tas ir intelektuālā īpašuma tiesību aizsardzības un nopietnu pārkāpumu izdarītāju un deliktu veicēju identificēšanas gadījumā.

Turklāt ziņojumā ir paustas bažas par pārredzamības trūkumu, kas ir raksturīgs *NFT* tirdzniecībai, un norāda, ka, piemēram, frāze “virtuālais nekustamais īpašums”, ko dažkārt izmanto šajā kontekstā, var radīt patērētāju pārpratumus, liekot domāt, ka licences līgums attiecas uz faktiski īpašumtiesību ieguvī.

Lai nodrošinātu virtuālo pasaulu drošu un sociāli izdevīgu, iekļaujošu un cenas ziņā pieejamu likšanu lietā un informētu pielietojumu un veicinātu demokrātisku kontroli, ar tiesību aktiem vien nepietiek. Tādēļ šā ziņojuma noslēgumā tiek atgādināts, ka pieejamība, sabiedriskie pakalpojumi un digitālā lietpratība ir svarīgi no tādas uz cilvēku vērstas digitālās pārejas viedokļa, kurā ikviens iedzīvotājs, piekļūstot šai jaunajai tehnoloģijai, gūst labumu, neviens netiek atstāts novārtā un tiek ievērotas šīs Savienības vērtības, principi un pamattiesības.

PIELIKUMS. STRUKTŪRAS VAI PERSONAS, NO KURĀM REFERENTS IR SAŅĒMIS INFORMĀCIJU

Saskaņā ar Reglamenta I pielikuma 8. pantu līdzreferents *Axel Voss* deklarē, ka šī ziņojuma sagatavošanā līdz tā pieņemšanai komitejā viņš ir saņēmis informāciju no šādām vienībām vai personām:

Struktūra un/vai
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

Par šā saraksta sagatavošanu ir atbildīgs vienīgi referents.

Saskaņā ar Reglamenta I pielikuma 8. pantu līdzreferents *Ibán García Del Blanco* deklarē, ka šī ziņojuma sagatavošanā līdz tā pieņemšanai komitejā viņš ir saņēmis informāciju no šādām vienībām vai personām:

Struktūra un/vai
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

Par šā saraksta sagatavošanu ir atbildīgs vienīgi referents.

**INFORMĀCIJA PAR PIENĒMŠANU
ATBILDĪGAJĀ KOMITEJĀ**

Pieņemšanas datums	11.12.2023
Galīgais balsojums	+: 15 -: 1 0: 2
Komitejas locekļi, kas bija klāt galīgajā balsošanā	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
Aizstājēji, kas bija klāt galīgajā balsošanā	Alessandra Basso, Pascal Durand, Antonius Manders
Aizstājēji (209. panta 7. punkts), kas bija klāt galīgajā balsošanā	Caroline Roose

**ATBILDĪGĀS KOMITEJAS
GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAKSTA**

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

Izmantoto apzīmējumu skaidrojums:

+ : par

- : pret

0 : atturas