



Plenarhandling

A9-0442/2023

14.12.2023

BETÄNKANDE

om politiska konsekvenser av utvecklingen av virtuella världar – civil-,
bolags-, handels- och immaterialrättsliga frågor
(2023/2062(INI))

Utskottet för rättsliga frågor

Föredragande: Axel Voss, Ibán García Del Blanco

INNEHÅLL

	Sida
FÖRSLAG TILL EUROPAPARLAMENTETS RESOLUTION	3
MOTIVERING	14
BILAGA: ENHETER ELLER PERSONER SOM FÖREDRAGANDENA HAR MOTTAGIT SYNPUNKTER FRÅN	15
INFORMATION OM ANTAGANDET I DET ANSVARIGA UTSKOTTET	17
SLUTOMRÖSTNING MED NAMNUPPROP I DET ANSVARIGA UTSKOTTET	18

FÖRSLAG TILL EUROPAPARLAMENTETS RESOLUTION

om politiska konsekvenser av utvecklingen av virtuella världar – civil-, bolags-, handels- och immaterialrättsliga frågor (2023/2062(INI))

Europaparlamentet utfärdar denna resolution

- med beaktande av fördraget om Europeiska unionens funktionssätt, särskilt artiklarna 4, 16, 26, 81, 114 och 118,
- med beaktande av Bernkonventionen från 1886 för skydd av litterära och konstnärliga verk,
- med beaktande av Niceöverenskommelsen om internationell klassificering av varor och tjänster vid registrering av varumärken, ändrad den 28 september 1979 och uppdaterad i sin tolfte upplaga (12–2023),
- med beaktande av 1996 års fördrag om upphovsrätt av Världsorganisationen för den intellektuella äganderätten (Wipo) och Wipos fördrag om framföranden och fonogram från 1996,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv 96/9/EG av den 11 mars 1996 om rättsligt skydd för databaser¹,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv 2005/29/EG av den 11 maj 2005 om otillbörliga affärsmetoder som tillämpas av näringsidkare gentemot konsumenter på den inre marknaden och om ändring av rådets direktiv 84/450/EEG och Europaparlamentets och rådets direktiv 97/7/EG, 98/27/EG och 2002/65/EG samt Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 2006/2004 (direktiv om otillbörliga affärsmetoder)²,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 864/2007 av den 11 juli 2007 om tillämplig lag för utomobligatoriska förpliktelser (Rom II)³,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 593/2008 av den 17 juni 2008 om tillämplig lag för avtalsförpliktelser (Rom I)⁴,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv 2009/24/EG av den 23 april 2009 om rättsligt skydd för datorprogram⁵,

¹ [EGT L 77, 27.3.1996, s. 20.](#)

² [EUT L 149, 11.6.2005, s. 22.](#)

³ [EUT L 199, 31.7.2007, s. 40.](#)

⁴ [EUT L 177, 4.7.2008, s. 6.](#)

⁵ [EUT L 111, 5.5.2009, s. 16.](#)

- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) nr 1215/2012 av den 12 december 2012 om domstols behörighet och om erkännande och verkställighet av domar på privaträttens område (omarbetning)⁶ (Bryssel I-förordningen),
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) nr 910/2014 av den 23 juli 2014 om elektronisk identifiering och betrodda tjänster för elektroniska transaktioner på den inre marknaden och om upphävande av direktiv 1999/93/EG⁷,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2016/943 av den 8 juni 2016 om skydd mot att icke röjd know-how och företagsinformation (företagshemligheter) olagligen anskaffas, utnyttjas och röjs⁸,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG⁹,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2016/680 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behöriga myndigheters behandling av personuppgifter för att förebygga, förhindra, utreda, avslöja eller lagföra brott eller verkställa straffrättsliga påföljder, och det fria flödet av sådana uppgifter¹⁰,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2016/2102 av den 26 oktober 2016 om tillgänglighet avseende offentliga myndigheters webbplatser och mobila applikationer¹¹,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1001 av den 14 juni 2017 om EU-varumärken¹²,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2018/1725 av den 23 oktober 2018 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter som utförs av unionens institutioner, organ och byråer och om det fria flödet av sådana uppgifter samt om upphävande av förordning (EG) nr 45/2001 och beslut nr 1247/2002/EG¹³,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2018/1807 av den 14 november 2018 om en ram för det fria flödet av andra data än personuppgifter i Europeiska unionen¹⁴,

⁶ [EUT L 351, 20.12.2012, s. 1.](#)

⁷ [EUT L 257, 28.8.2014, s. 73.](#)

⁸ [EUT L 157, 15.6.2016, s. 1.](#)

⁹ [EUT L 119, 4.5.2016, s. 1.](#)

¹⁰ [EUT L 119, 4.5.2016, s. 89.](#)

¹¹ [EUT L 327, 2.12.2016, s. 1.](#)

¹² [EUT L 154, 16.6.2017, s. 1.](#)

¹³ [EUT L 295, 21.11.2018, s. 39.](#)

¹⁴ [EUT L 303, 28.11.2018, s. 59.](#)

- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2019/790 av den 17 april 2019 om upphovsrätt och närstående rättigheter på den digitala inre marknaden och om ändring av direktiven 96/9/EG och 2001/29/EG¹⁵ (upphovsrättsdirektivet),
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2019/882 av den 17 april 2019 om tillgänglighetskrav för produkter och tjänster¹⁶,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2019/1024 av den 20 juni 2019 om öppna data och vidareutnyttjande av information från den offentliga sektorn¹⁷,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2019/1150 av den 20 juni 2019 om främjande av rättvisa villkor och transparens för företagsanvändare av onlinebaserade förmedlingstjänster¹⁸,
- med beaktande av förslaget till Europaparlamentets och rådets förordning om harmoniserade regler för artificiell intelligens (rättsakt om artificiell intelligens) och om ändring av vissa unionslagstiftningsakter (COM(2021)0206),
- med beaktande av förslaget till Europaparlamentets och rådets förordning om ändring av förordning (EU) nr 910/2014 vad gäller inrättandet av en ram för europeisk digital identitet (COM(2021)0281),
- med beaktande av förslaget till Europaparlamentets och rådets förordning om harmoniserade regler för skälig åtkomst till och användning av data (dataakten) (COM(2022)0068),
- med beaktande av förslaget till Europaparlamentets och rådets direktiv om skadeståndsansvar för produkter med säkerhetsbrister (COM(2022)0495),
- med beaktande av förslaget till Europaparlamentets och rådets direktiv om anpassning av reglerna om utomobligatoriskt skadeståndsansvar vad gäller artificiell intelligens (direktivet om skadeståndsansvar gällande AI) (COM(2022)0496),
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/868 av den 30 maj 2022 om europeisk dataförvaltning och om ändring av förordning (EU) 2018/1724 (dataförvaltningsakten)¹⁹,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/1925 av den 14 september 2022 om öppna och rättvisa marknader inom den digitala sektorn och om ändring av direktiv (EU) 2019/1937 och (EU) 2020/1828 (Förordningen om digitala marknader)²⁰,

¹⁵ [EUT L 130, 17.5.2019, s. 92.](#)

¹⁶ [EUT L 151, 7.6.2019, s. 70.](#)

¹⁷ [EUT L 172, 26.6.2019, s. 56.](#)

¹⁸ [EUT L 186, 11.7.2019, s. 57.](#)

¹⁹ [EUT L 152, 3.6.2022, s. 1.](#)

²⁰ [EUT L 265, 12.10.2022, s. 1.](#)

- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/2065 av den 19 oktober 2022 om en inre marknad för digitala tjänster och om ändring av direktiv 2000/31/EG (förordningen om digitala tjänster)²¹,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2023/988 av den 10 maj 2023 om allmän produktsäkerhet, ändring av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) nr 1025/2012 och Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2020/1828 och om upphävande av Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/95/EG och rådets direktiv 87/357/EEG²²,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2023/1114 av den 31 maj 2023 om marknader för kryptotillgångar och om ändring av förordningarna (EU) nr 1093/2010 och (EU) nr 1095/2010 samt direktiven 2013/36/EU och (EU) 2019/1937²³,
- med beaktande av sin resolution av den 20 oktober 2020 om immateriella rättigheter för utveckling av artificiell intelligens (A9-0176/2020)²⁴,
- med beaktande av kommissionens meddelande till Europaparlamentet, rådet, Europeiska ekonomiska och sociala kommittén samt Regionkommittén, *Att utnyttja EU:s innovationspotential – En handlingsplan för immateriella rättigheter till stöd för EU:s återhämtning och resiliens* (COM(2020)0760),
- med beaktande av sin resolution av den 11 november 2021 om en handlingsplan för immateriella rättigheter till stöd för EU:s återhämtning och resiliens²⁵,
- med beaktande av kommissionens meddelande av den 11 juli 2023, *Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning*,
- med beaktande av kommissionens meddelande av den 11 maj 2022, *Ett digitalt decennium för barn och ungdomar: den nya europeiska strategin för ett bättre internet för barn (BIK+)* (COM(2022)0212),
- med beaktande av artikel 54 i arbetsordningen,
- med beaktande av betänkandet från utskottet för rättsliga frågor (A9-0442/2023), och av följande skäl:
 - A. Virtuella världar har ännu inte utnyttjats i någon större utsträckning, även om deras spridning i ett antal användningsfall inom olika sektorer har ökat den allmänna medvetenheten och dragit till sig offentliga myndigheters uppmärksamhet.
 - B. Det är viktigt att vi fortsätter att främja och utveckla ny teknik och erkänner dess omvälvande potential på områden som utbildning, kultur, hälso- och sjukvård, spel och

²¹ [EUT L 277, 27.10.2022, s. 1.](#)

²² [EUT L 135, 23.5.2023, s. 1.](#)

²³ [EUT L 150, 9.6.2023, s. 40.](#)

²⁴ [EUT C 404, 6.10.2021, s. 129.](#)

²⁵ [EUT C 205, 20.5.2022, s. 26.](#)

många andra, samtidigt som vi tar itu med de risker som denna nya teknik kan medföra.

- C. Experter uppger att det fortfarande kan ta 10–15 år innan virtuella världar når sin fulla potential och att deras utveckling på ett genomgripande sätt kan påverka den digitala miljön under kommande år, vilket medför både möjligheter och risker som måste åtgärdas.
- D. Digital suveränitet är ett sätt att främja Europas ledarskap och strategiska oberoende och är avgörande för att garantera EU:s förmåga att forma och genomdriva lagstiftning i den digitala miljön för att säkerställa etiska, hållbara och människocentrerade virtuella världar och skydda EU:s grundläggande rättigheter och värden.

Definitioner

- 1. Europaparlamentet konstaterar att begreppen ”metaversum” och ”virtuell värld” för närvarande saknar vedertagna definitioner.
- 2. Europaparlamentet välkomnar i detta avseende förslaget i kommissionens meddelande om en definition med fokus på de virtuella världarnas huvuddrag enligt följande: ”Virtuella världar är beständiga, omslutande miljöer som baseras på tekniker som 3D och utvidgad verklighet (XR), vilka gör det möjligt att kombinera fysiska och digitala världar i realtid för ett antal olika ändamål, t.ex. design, simuleringar, samarbete, lärande, umgänge, transaktioner eller underhållning.” Parlamentet påpekar att många av de tekniker som kallas ”virtuella världar” har funnits i årtal. Parlamentet understryker att en framtida europeisk strategi bör bygga på forskning, vetenskapliga rön och samhällsrelevans.
- 3. Europaparlamentet betonar vikten av att främja standardisering och interoperabilitet för en fullständig utveckling av ett ekosystem av sammanlänkade virtuella världar.

En lämplig etisk och rättslig ram

- 4. Europaparlamentet betonar att virtuella världar som är tillgängliga i EU bör respektera de etiska värden, principer och grundläggande rättigheter som fastställs i Europeiska unionens stadga om de grundläggande rättigheterna²⁶ och befintlig EU-lagstiftning, nämligen om dataskydd, säkerhetsstandarder, datadelning, innehållsmoderering, kampen mot trakasserier och hatpropaganda, it-säkerhet, arbetstagares rättigheter, konsument- och barnskydd, tillgänglighetskrav, respekt för immateriella rättigheter, skydd av know-how och företagshemligheter, förebyggande av missbruk och bedrägerier på nätet samt öppna och rättvisa marknader.
- 5. Europaparlamentet påminner om att virtuella världar bör utvecklas och införas i enlighet med den allmänna principen att vad som är olagligt offline bör vara olagligt online, och därigenom se till att människors rättigheter som användare, konsument, arbetstagar, investerare, rättsinnehavare och upphovsmän respekteras fullt ut, med starkt fokus på barn.

²⁶ EUT C 303, 14.12.2007, s. 1.

6. Europaparlamentet påpekar särskilt att följande rättsakter redan gäller för olika aspekter av virtuella världar: rättsakten om digitala tjänster, rättsakten om digitala marknader, dataförvaltningsakten, dataakten, förslaget till en rättsakt om artificiell intelligens, den allmänna dataskyddsförordningen²⁷, förordningen om allmän produktsäkerhet, direktivet om otillbörliga affärsmetoder, förordningen om marknader för kryptotillgångar, en europeisk digital identitet, direktivet om upphovsrätt på den digitala inre marknaden, EU-varumärkesförordningen, direktivet om skydd av företagshemligheter, den europeiska rättsakten om tillgänglighet och direktivet om webbtillgänglighet.
7. Europaparlamentet betonar vikten av att regelbundet övervaka efterlevnaden och säkerställa ett effektivt genomförande av gällande rättsliga instrument. Parlamentet uppmanar kommissionen att utarbeta riktlinjer och bästa praxis, i samarbete med olika intressenter, inbegripet företrädare för det civila samhället och konsumentskyddsorganisationer samt den akademiska världen, för att klargöra de rättsliga skyldigheterna och ansvarsområdena för varje part som är knuten till virtuella världar, såsom plattformoperatörer, tjänsteleverantörer, utvecklare och användare, enligt tillämplig EU-lagstiftning.
8. Europaparlamentet understryker att det är av största vikt att kommissionen genomför regelbundna kontroller av ändamålsenligheten hos de tillämpliga rättsliga instrument som är i kraft, nämligen när det gäller en eventuell översyn av direktivet om otillbörliga affärsmetoder, direktivet om konsumenträttigheter²⁸ och direktivet om oskäliga avtalsvillkor²⁹, och betonar att all framtida lagstiftning om virtuella världar bör undvika överlappningar eller inkonsekvenser, samtidigt som luckor fylls vid behov.
9. Europaparlamentet noterar att vissa regleringsfrågor ändå redan är uppenbara på områdena internationell privaträtt, civilrätt och immaterialrätt, såsom anges i avsnitten nedan.
10. Europaparlamentet framhåller att den senaste forskningen har visat att data från VR-sensorer är lika unikt identifierbara som en fingeravtrycksskanning och kan användas för att få djup insikt i användarnas personlighet och härleda en rad olika egenskaper såsom ålder, kön, inkomst, etnicitet, funktionsnedsättning, sinnestillstånd och känslor. Parlamentet anser att detta ger upphov till stora etiska och rättsliga problem, särskilt i samband med riktad beteendestyrd annonsering, vilka bör åtgärdas. Parlamentet betonar att ett sätt att ta itu med dessa etiska problem med insamlingen av stora mängder personuppgifter, inbegripet känsliga användaruppgifter såsom biometriska och beteenderelaterade uppgifter, känslomässiga reaktioner och haptisk information, är att garantera att användarna är medvetna om de uppgifter som samlas in och att samtycke till insamlingen av sådana uppgifter inte endast erhålls vid inträdet i den virtuella

²⁷ Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG, EUT L 119, 4.5.2016, s. 1.

²⁸ Europaparlamentets och rådets direktiv 2011/83/EU av den 25 oktober 2011 om konsumenträttigheter och om ändring av rådets direktiv 93/13/EEG och Europaparlamentets och rådets direktiv 1999/44/EG och om upphävande av rådets direktiv 85/577/EEG och Europaparlamentets och rådets direktiv 97/7/EG, EUT L 304, 22.11.2011, s. 64.

²⁹ Rådets direktiv 93/13/EEG av den 5 april 1993 om oskäliga villkor i konsumentavtal, EGT L 95, 21.4.1993, s. 29.

världen, utan för varje användningsfall i linje med principerna i den allmänna dataskyddsförordningen, såsom principerna om inbyggt integritetsskydd och ändamålsbegränsning.

11. Europaparlamentet betonar att virtuella världar bör möjliggöra anonym användning av tjänsterna när användaren inte måste identifieras enligt unionsrätten eller nationell rätt, nämligen av ansvarsskäl, och det är tekniskt möjligt och rimligt, som ett sätt att skydda privatlivet och effektivt förhindra obehörigt utlämnande av uppgifter, identitetsstöld och andra former av missbruk av personuppgifter som samlas in online.
12. Europaparlamentet noterar i detta avseende att de åtgärder som kommissionen föreslår i sitt meddelande för att öka medvetenheten, förbättra digitala färdigheter och digital kompetens och öka användarnas tillgång till viktig teknik, nämligen genom att underlätta tillgången till infrastruktur för höghastighetsinternet och lämplig utrustning, är avgörande för att undvika digitala klyftor och bör genomföras så snabbt som möjligt för att främja ett inkluderande och konkurrenskraftigt digitalt samhälle och för att säkerställa att ingen hamnar på efterkälken i denna snabba tekniska utveckling.

Internationell privaträtt

13. Europaparlamentet betonar att vissa traditionella territoriella principer om tillämplig lag och jurisdiktion kan visa sig otillräckliga för virtuella världar, vars icke-territorialitet möjliggörs genom användning av decentraliserad teknik såsom blockkedjor, och ge upphov till problem när det gäller att säkerställa EU-rättens tillämplighet och skyddet av konsumenters och företags rättigheter.
14. Europaparlamentet noterar närmare bestämt att det ”mosaiska kriterium” som fastställts av Europeiska unionens domstol, genom vilket den skadelidande kan begära ersättning vid domstolarna i länder där åtminstone en del av skadan inträffade, kanske inte kan tillämpas eftersom var och en i världen kan få tillgång till virtuella världar. Parlamentet påminner dock om att domstolen fastställde ett ytterligare kriterium enligt vilket skadelidande kan begära ersättning genom domstolarna i det land där de har sitt huvudsakliga intresse och bekräftar att en kodifiering av detta kriterium i Bryssel I-förordningen kan övervägas.
15. Europaparlamentet konstaterar att definitionen av ”konsument” i Bryssel I-förordningen för närvarande bygger på ett direkt avtalsförhållande, vilket till exempel saknas mellan utgivaren av ett icke-fungibelt objekt (*non-fungible token*, NFT) och köparen när detta släpps ut på en andrahandsmarknad. Parlamentet noterar följaktligen att den slutliga köparen skulle gå miste om den domstolsbehandling som beviljas konsumenterna i Bryssel I-förordningen i händelse av en tvist med utgivaren.
16. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att ta hänsyn till dessa och andra potentiellt problematiska situationer och att bedöma lämpligheten i de befintliga bestämmelser i internationell privaträtt som är tillämpliga i EU, och vid behov föreslå lämpliga ändringar för att garantera att medborgare och företag inte systematiskt måste processa i utländska domstolar eller enligt utländsk rätt för att hävda sina rättigheter, och på så sätt se till att deras rättigheter enligt EU:s regelverk garanteras fullt ut samtidigt som man beaktar risken för forumshopping, särskilt från företag utanför EU.

Civilrätt

17. Europaparlamentet konstaterar att antalet handelstransaktioner inom virtuella världar, och deras ekonomiska betydelse, förväntas öka under det kommande årtiondet. Parlamentet betonar i detta sammanhang behovet av att säkerställa att leverantörer av virtuella varor och tjänster kan identifieras och hållas ansvariga för all skada som orsakas av deras produkter.
18. Europaparlamentet pekar på problemen med de marknadsföringsmetoder som används vid försäljning av så kallade virtuella fastigheter, t.ex. en byggnad eller en tomt i en virtuell värld som representeras av ett icke-fungibelt objekt, eftersom användarna kan tro att de faktiskt förvärvar en äganderätt när de i själva verket endast får tillstånd att använda den virtuella ”marken”. Parlamentet betonar vikten av att säkerställa att de tillämpliga villkoren är transparenta, tydliga, rättvisa och lätta att förstå, särskilt eftersom det har visat sig att användarna ofta inte läser villkoren på grund av deras ogenomträngliga och tekniska karaktär.
19. Europaparlamentet påminner om att ansvarsregler bör gälla fullt ut för virtuella världar och understryker vikten av att införa effektiva åtgärder för att förebygga och ta itu med alla former av skadligt beteende och tillämpa lagen i linje med de grundläggande rättigheterna i virtuella världar, inbegripet, när så är lämpligt och utan att det påverkar rätten till rättslig prövning, inrättandet av mekanismer för rapportering och tvistlösning.
20. Europaparlamentet är oroat över att användningen av avатарer och decentraliserade system, t.ex. sådana som bygger på blockkedjeteknik, kan göra det ytterst svårt att ställa skadevållande till svars. Parlamentet anser att införandet av effektiva system för identitetshantering är avgörande för att de ska kunna identifieras korrekt och i rätt tid och bekämpa falska identiteter, även med beaktande av särdragen i styrningen av decentraliserade autonoma organisationer och kollektivt ansvar. Parlamentet välkomnar i detta avseende kommissionens avsikt att undersöka mervärdet av en möjlig rättslig ram för decentraliserade autonoma organisationer.
21. Europaparlamentet påminner om att avатарer inte är en juridisk person, så alla frågor som rör deras rättskapacitet, rättigheter, skyldigheter och ansvar måste lösas med hänvisning till de fysiska eller juridiska personer som använder dem. Parlamentet anser att man bör överväga om det är lämpligt att bevilja avатарer en särskild rättslig status, med tanke på att de virtuella världarna utvecklas och blir mer komplicerade. Parlamentet anser att avataren eller personen bakom avataren bör kunna identifieras och att en kundkännedomsprincip bör tillämpas.

Immaterialrätt

22. Europaparlamentet understryker att EU-lagstiftningen om skydd av immateriella rättigheter och industriell äganderätt, inbegripet upphovsrätt, varumärken, patent, formgivningar och affärshemligheter, fullt ut gäller virtuella världar. Parlamentet betonar dock att de virtuella världarnas utveckling medför nya utmaningar när det gäller skyddet av immateriella rättigheter, identifieringen av intrångsgörare och frågor som rör lagvalsreglerna om tillämplig lag och jurisdiktion.

23. Europaparlamentet påminner om att plattformsoperatörer, tjänsteleverantörer och användare i virtuella världar är skyldiga att respektera rättsinnehavarnas exklusiva rättigheter och deras rätt till skälig ersättning. Parlamentet betonar att användningen av innehåll som skyddas av immateriella rättigheter, även i digital form på ett elektroniskt medium, t.ex. ett icke-fungibelt objekt, kräver tillstånd genom licensiering eller tilldelning, såvida det inte omfattas av undantag eller inskränkningar i skyddet av immateriella rättigheter (t.ex. privat kopia, utbildning, forskning, citat, granskning, parodi eller pastisch). Parlamentet upprepar i detta avseende vikten av att leverantörerna ger insyn i licensernas, inbegripet de territoriella licensernas omfattning så att användarna kan fastställa vilket bruk av immaterialrättsskyddat innehåll i virtuella världar som omfattas av deras licenser och att upphovsmän och rättsinnehavare kan få noggrann och korrekt rapportering om den faktiska användningen av skyddade verk.
24. Europaparlamentet välkomnar den uppdatering som gjordes genom den tolfte upplagan av ”Nice-klassificeringen”, som gör det möjligt att registrera varumärken i klasser som täcker deras användning i virtuella världar. Parlamentet efterlyser en noggrann uppföljning av den konkreta tillämpningen av denna klassificering. Parlamentet är dock oroat över användningen av icke-fungibla objekt som hänvisar till varumärken utan tillstånd från sina ägare och efterlyser effektiva åtgärder för att ta itu med dessa och andra fall av överträdelse. Parlamentet välkomnar i detta avseende kommissionens förslag att ta fram en verktygslåda för att bekämpa förfälskning.
25. Europaparlamentet bekräftar tillämpligheten av ansvarsregler i enlighet med rättsakten om digitala tjänster och den särskilda ordning som fastställs i artikel 17 i upphovsrättsdirektivet för att täcka uppladdning av användarproducerat innehåll. Parlamentet anser dock att det krävs ytterligare klargöranden om hur befintliga regler bör tillämpas på onlinetjänster för innehållsdelning som gör innehåll tillgängligt i virtuella världar och hur man ser till att de följs.
26. Europaparlamentet betonar att icke-fungibla objekt inte i sig ger några immateriella rättigheter till den digitala tillgången och framhåller att det krävs ytterligare klarhet och transparens för att undvika bedrägerier och den ofta förekommande förvirringen avseende rätten till själva objektet respektive rätten till det underliggande skyddade innehållet.
27. Europaparlamentet konstaterar att icke-fungibla objekt och andra blockkedjebaserade erbjudanden underlättar kontinuerlig återförsäljning av tillgångar baserade på upphovsrättsskyddade verk genom onlinetransaktioner och anser att det krävs en lämplig och proportionell ersättning till upphovsmännen för varje återförsäljning av sådana tillgångar.
28. Europaparlamentet påminner om att de resultat som autonomt genereras av AI-system eventuellt inte kan omfattas av upphovsrättsligt skydd, eftersom originalitetsprincipen är kopplad till en fysisk person, och begreppet ”intellektuellt skapande” avser upphovsmännens personlighet. Parlamentet påminner dessutom om skillnaden mellan mänskligt skapande som stöds av AI och resultat som genereras autonomt av AI. Parlamentet påminner om att den nuvarande ramen för immateriella rättigheter visserligen är tillämplig på skapande som stöds av AI, men att resultat som genereras autonomt av AI ger upphov till nya lagstiftningsutmaningar i fråga om

immaterialrättsligt skydd, till exempel frågor om ägarskap, upphovsmannaskap och uppfinnar­skap och skälig ersättning, liksom frågor med anknytning till potentiell marknads­koncentration. Parlamentet välkomnar åtagandet i handlingsplanen för immateriella rättigheter om att kommissionen ska delta i diskussioner med berörda parter om hur man ska hantera de utmaningar som uppfinningar och skapande med stöd av AI medför. Parlamentet uppmanar kommissionen att överväga att utvidga denna dialog till de flesta AI-relaterade frågor, inklusive generativ AI.

Tillgänglighet och digital kompetens

29. Europaparlamentet betonar att virtuella världar kan ge möjlighet att tillhandahålla offentliga tjänster av allmänt intresse, till större nytta för medborgarna. Parlamentet understryker dock att inkludering av och tillgänglighet för alla användare i EU måste säkerställas när det gäller såväl kostnader för och användning av hårdvara som förståelse av programvara. Parlamentet noterar att tillgänglighet är särskilt viktigt när det gäller att säkerställa att utsatta befolkningsgrupper såsom äldre, personer med funktionsnedsättning, barn och personer som bor på landsbygden och i avlägsna områden får de nödvändiga digitala färdigheterna för att delta i virtuella världar och bör beakta aspekter såsom geografiskt läge, kön, utbildningsnivå och socioekonomisk bakgrund.
30. Europaparlamentet tillägger i detta sammanhang att digital kompetens är av yttersta vikt för att säkerställa en säker och socialt fördelaktig samt välinformerad och ansvarsfull användning av virtuella världar, för att undvika användarberoende, snedvridning och diskriminering, ta itu med desinformation, manipulering och missbruk i den virtuella miljön och främja demokratisk kontroll.
31. Europaparlamentet betonar behovet av att vidta effektiva utbildningsåtgärder för att säkerställa allmän kompetens i förhållande till den virtuella världen bland medborgarna och kompetenshöjning för yrkesverksamma inom olika områden, nämligen lärare, samt uppmuntra och främja utvecklingen av europeisk talang och teknik, samtidigt som fler människor, inklusive kvinnor, lockas att studera naturvetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap och matematik.
32. Europaparlamentet rekommenderar att den ”verktygslåda för virtuella världar” som är avsedd för allmänheten, såsom den beskrivs i kommissionens meddelande, utvecklas ytterligare i enlighet med rekommendationerna från medborgarpanelen för att hjälpa medborgarna att bättre förstå hur de kan hantera sina virtuella identiteter, sina virtuella verk, sina virtuella tillgångar och sina data, och bidra till en övergripande EU-strategi för virtuella världar som är både hållbar och människocentrerad.
33. Europaparlamentet välkomnar det positiva bidraget till utvecklingen av centrala inslag i virtuella världar från EU:s aktörer inom öppen källkod, t.ex. i samband med användning av teknik för distribuerade liggare och annan teknik som behövs för äktheten, förvaltningen och säkerheten för virtuella föremål och identiteter, vilket kommissionen har noterat.

o

o o

34. Europaparlamentet uppdrar åt talmannen att översända denna resolution till rådet och kommissionen.

MOTIVERING

I detta betänkande bekräftas den växande ekonomiska, sociala och till och med politiska betydelsen av virtuella världar.

Med tanke på det tidiga utvecklingsstadiet, mot bakgrund av resultatet av medborgarpanelens arbete om virtuella världar, och med beaktande av kommissionens meddelande av den 11 juli 2023 med titeln *Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett förspåring i nästa tekniska omställning*, beskrivs i detta betänkande de viktigaste rättsliga frågorna när det gäller virtuella världar.

Syftet med denna insats är både att visa kommissionen behovet av att undersöka eventuella rättsliga frågor som inte tas upp i meddelandet och att tjäna som grund för parlamentets framtida arbete under nästa mandatperiod.

Efter att ha välkomnat den definition av ”virtuella världar” som kommissionen beskriver i sitt ovannämnda meddelande, framhävs behovet av en etisk och rättslig ram för denna nya teknik och analyseras de mest problematiska aspekter som omfattas av behörigheten för utskottet för rättsliga frågor, dvs. på områdena internationell privaträtt, civilrätt och immaterialrätt.

Dessa frågor har gemensamma nämnare även om de är spridda över olika rättsliga områden: den teknik som ligger till grund för virtuella världar, särskilt blockkedjans och icke-fungibla objekts decentraliserade karaktär, är antingen oförenlig med vissa av de begrepp och principer som traditionellt ligger till grund för unionens regelverk, såsom territorialiteten för bestämmelserna om tillämplig lagstiftning och jurisdiktion, eller hämmar i hög grad tillämpningen av unionsrätten, vilket är fallet med skyddet av immateriella rättigheter och identifieringen av intrångsgörare eller skadevällare.

I betänkandet uttrycks dessutom oro över bristen på insyn i marknadsföringen av icke-fungibla objekt och noteras att till exempel uttrycket ”virtuella fastigheter”, som ibland används i detta sammanhang, kan få konsumenterna att tro att det licensavtal de ingår innebär att de förvärvar en faktisk äganderätt.

För att säkerställa en säker och socialt fördelaktig, inkluderande och ekonomiskt överkomlig och informerad användning av virtuella världar och för att främja demokratisk kontroll räcker det inte med enbart lagstiftning. I slutet av betänkandet uppmärksammas därför betydelsen av tillgänglighet, offentliga tjänster och digital kompetens för en människocentrerad digital omställning, där alla medborgare kan dra nytta av tillgången till denna nya teknik, ingen lämnas på efterkälken och unionens värden, principer och grundläggande rättigheter upprätthålls.

BILAGA: ENHETER ELLER PERSONER SOM FÖREDRAGANDENA HAR MOTTAGIT SYNPUNKTER FRÅN

I enlighet med artikel 8 i bilaga I till arbetsordningen förklarar medföredraganden Axel Voss att han har mottagit synpunkter från följande enheter eller personer i samband med att betänkandet utarbetades, fram till dess att det antogs i utskottet:

Enhet och/eller person
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

Ovanstående förteckning upprättas uteslutande på föredragandens ansvar.

I enlighet med artikel 8 i bilaga I till arbetsordningen förklarar medföredraganden Ibán García Del Blanco att han har mottagit synpunkter från följande enheter eller personer i samband med att betänkandet utarbetades, fram till dess att det antogs i utskottet:

Enhet och/eller person
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

Ovanstående förteckning upprättas uteslutande på föredragandens ansvar.

INFORMATION OM ANTAGANDET I DET ANSVARIGA UTSKOTTET

Antagande	11.12.2023
Slutomröstning: resultat	+: 15 -: 1 0: 2
Slutomröstning: närvarande ledamöter	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
Slutomröstning: närvarande suppleanter	Alessandra Basso, Pascal Durand, Antonius Manders
Slutomröstning: närvarande suppleanter (art. 209.7)	Caroline Roose

SLUTOMRÖSTNING MED NAMNUPPROP I DET ANSVARIGA UTSKOTTET

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

Teckenförklaring:

+ : Ja-röster

- : Nej-röster

0 : Nedlagda röster