C/2024/5723

17.10.2024

P9_TA(2024)0032

Mondi virtuali: opportunità, rischi e implicazioni strategiche per il mercato unico

Risoluzione del Parlamento europeo del 17 gennaio 2024 sui mondi virtuali: opportunità, rischi e implicazioni strategiche per il mercato unico (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Il Parlamento europeo,

— visti l'articolo 24 della Carta dei diritti fondamentali dell'UE e la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza come elaborata nella sua osservazione generale n. 25 sui diritti del fanciullo per quanto riguarda l'ambiente digitale,

— visto l'articolo 54 del suo regolamento,

— visto il parere della commissione per la cultura e l'istruzione,

— vista la relazione della commissione per il mercato interno e la protezione dei consumatori (A9-0397/2023),

A. considerando che il mondo sta attraversando una trasformazione senza precedenti caratterizzata dalla digitalizzazione, che sta imprimendo profondi cambiamenti in tutti gli ambiti della nostra vita economica, politica e sociale;

B. considerando che la digitalizzazione comporta una vasta gamma di opportunità in settori quali la medicina, la cultura, l'istruzione, l'economia, la sicurezza e l'applicazione della legge e ha il potenziale per contribuire a risolvere i problemi globali connessi alla povertà e alla disuguaglianza, alla sostenibilità nonché a democratizzare i processi e l'accesso all'istruzione e alla conoscenza; che offre inoltre nuove possibilità di compiere passi avanti nel processo di transizione verso società più sostenibili e giuste, se guidata nella giusta direzione da politiche adeguate; che per affrontare il divario digitale, che attualmente interessa il 46 % degli europei, sono tuttora necessari investimenti significativi;

C. considerando che la trasformazione digitale comporta anche notevoli sfide che potrebbero portarci a riesaminare i concetti e le norme che finora hanno sostenuto il nostro progresso economico e sociale, mantenendo intatti nel contempo i nostri valori e principi di base fondamentali, come le politiche culturali e la legge sul diritto d'autore; che nell'economia digitale è stata osservata un'eccessiva concentrazione del mercato; che è necessario ridurre le dipendenze tecnologiche dai paesi terzi passando a un approccio europeo ai mondi virtuali che coinvolga operatori grandi e piccoli ai vari livelli della catena del valore;

D. considerando che nell'UE la consapevolezza sia del potenziale delle tecnologie emergenti che delle sfide derivanti dall'accumulo di potere nelle mani di giganti digitali ha innescato la necessità di ristabilire condizioni di parità nel mercato digitale, determinando un'azione politica e legislativa; che le istituzioni dell'UE hanno fatto della transizione verde e digitale un settore prioritario di azione e formulazione delle politiche, stabilendo norme in linea con i valori, i principi di equità e concorrenza leale e i diritti fondamentali dell'UE, garantendo nel contempo l'autonomia strategica e l'indipendenza;

E. considerando che la transizione verso il web 4.0 e lo sviluppo di mondi virtuali possono essere una componente significativa del futuro della digitalizzazione nonché uno dei potenziali elementi fondamentali significativi a completamento del mercato unico digitale; che la digitalizzazione, parte integrante del web 4.0, dovrebbe essere armoniosamente integrata nel mercato unico digitale senza creare barriere; che, sebbene i mondi virtuali possano integrare il mondo reale quale strumento aggiuntivo, non dovrebbero sostituirlo e non dovrebbero portare all'esclusione dei consumatori;

F. considerando che i mondi virtuali pongono rischi significativi in vari settori, ad esempio salute mentale, concorrenza, protezione dei dati e protezione dei consumatori, anche per i gruppi vulnerabili quali i minori, gli anziani e le persone con disabilità; che è altresì necessaria ulteriore ricerca in tale settore; che i mondi virtuali presentano anche sfide eterogenee che comprendono, tra l'altro, contenuti generati dagli utenti, diritti di proprietà intellettuale, misure in materia di cibersicurezza e diritti umani fondamentali; che l'esperienza dei mondi virtuali può porre sfide per le donne; che, secondo l'Istituto europeo per l'uguaglianza di genere (EIGE), una donna su dieci ha subito una qualche forma di violenza online a partire dall'età di 15 anni; che il relatore speciale delle Nazioni Unite sulla violenza contro le donne ha affermato che le nuove tecnologie faranno apparire inevitabilmente nuove e diverse manifestazioni di violenza online contro le donne; che lo squilibrio tra il consumatore e il commerciante online potrebbe essere esacerbato nei mondi virtuali; che le tecnologie non devono essere progettate in modo da manipolare il comportamento dei consumatori; che aumenta il numero e la varietà di prodotti, compresi i prodotti finanziari, legati ai mondi virtuali, come l'acquisto di beni virtuali, avatar e altro; che sono necessari studi mirati e un'ampia consultazione di esperti in diversi settori, dall'economia alla psicologia fino alla neurologia, al fine di elaborare un quadro legislativo idoneo allo scopo; che, nonostante il lavoro dell'industria al riguardo, si può fare di più;

Principi generali

1. accoglie con favore la 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» (COM(2023)0442); sottolinea che qualsiasi strategia deve essere sostenibile e antropocentrica e deve al contempo tutelare i valori dell'Unione europea;

2. prende atto delle sfide associate all'assenza di una definizione di mondi virtuali concordata o riconosciuta universalmente, che determina anche una mancanza di coordinamento delle politiche a livello nazionale e oltre; riconosce gli sforzi della Commissione per definire i mondi virtuali in maniera allineata a caratteristiche consensuali quali l'immersività, la sincronicità e la persistenza;

3. sottolinea la necessità di operare una netta distinzione tra strumenti digitali esistenti e altre eventuali tecnologie emergenti, sulla base della ricerca e di solidi studi scientifici e specificità tecniche, analizzando nel contempo il fabbisogno di normazione del settore;

Mercato interno e protezione dei consumatori

4. osserva che, sebbene la comunicazione della Commissione europea non indichi ancora la necessità di un intervento legislativo preciso, è comunque importante procedere a un'attenta valutazione di tutte le questioni relative allo sviluppo dei mondi virtuali e alla loro effettiva regolamentazione da parte della legislazione vigente; sottolinea che un vero mercato unico digitale può fornire un contributo decisivo allo sviluppo di mondi virtuali e rafforzare la capacità dell'UE di competere a livello globale; ritiene che un quadro normativo chiaro e completo sia di vitale importanza, in particolare quando la tecnologia raggiunge la maturità, per assicurare condizioni di parità che sfruttino appieno le potenzialità dei mondi virtuali e consentano la loro crescita economica;

5. accoglie con favore i più recenti sviluppi normativi in proposito, quali il regolamento sui servizi digitali (regolamento (UE) 2022/2065 ([1])), il regolamento sui mercati digitali (regolamento (UE) 2022/1925 ([2])) e la normativa sui dati (2022/0047(COD)) che sta per essere approvata dal Consiglio e dal Parlamento europeo; prende atto altresì della proposta di legge sull'intelligenza artificiale e di quella sulla ciberresilienza e dei negoziati in corso al riguardo; ritiene che la Commissione debba effettuare controlli periodici dell'adeguatezza e della coerenza del quadro legislativo del mercato unico digitale, al fine di affrontare nuove opportunità, nuovi rischi o altre questioni che possono emergere con riferimento ai mondi virtuali e, se necessario, presentare proposte legislative; sostiene che l'esito di tali controlli dovrebbe essere reso pubblico;

6. accoglie con favore l'impegno della Commissione a monitorare lo sviluppo dei mondi virtuali; invita la Commissione a redigere ogni due anni una relazione su tale argomento e a trasmetterla al Parlamento e al Consiglio; chiede alla Commissione di prestare attenzione al potenziale emergere nel web 4.0 di problemi già esistenti nel web 3.0, quali, ad esempio, la proliferazione della disinformazione, la diffusione di contenuti illegali, il furto di identità digitale, la cibercriminalità, la violazione dei diritti di proprietà intellettuale, il terrorismo informatico, l'uso improprio di dati personali, la progettazione dei servizi digitali tesa alla manipolazione comportamentale o a creare dipendenza, le frodi, i contenuti terroristici online, gli abusi sessuali su minori e il bullismo online, e di prendere in considerazione la legislazione vigente, ad esempio il regolamento sui servizi digitali, e quella futura in materia che mirano ad affrontare tali questioni;

7. pone l'accento sul notevole potenziale economico derivante dai mondi virtuali e sulle crescenti necessità di investimento nell'infrastruttura necessaria e nella ricerca, nell'innovazione e nella riqualificazione e nell'aggiornamento delle competenze ad essa collegate; sottolinea che i costi complessivi di tali investimenti dovrebbero mirare ad avere un impatto neutro sui prezzi finali al consumo; riconosce la necessità di aumentare le risorse disponibili a livello dell'UE per conseguire tali obiettivi; pone in risalto il ruolo svolto dalla realtà virtuale, dalla realtà aumentata e dalla realtà mista, che costituiscono tecnologie cruciali per lo sviluppo e la crescita di mondi virtuali fornendo agli utenti esperienze immersive e interattive, osservando inoltre nel contempo che le applicazioni industriali e l'uso dei consumatori presentano sfide diverse e richiedono approcci differenziati; osserva che anche lo sviluppo di alcuni modelli di IA, come l'IA generativa, può svolgere un ruolo cruciale nella creazione e nell'arricchimento degli ambienti virtuali; invita, a tale riguardo, la Commissione a monitorare da vicino anche il rapido sviluppo di questa tecnologia e le sue ripercussioni sull'ecosistema digitale;

8. segnala inoltre l'impatto potenzialmente positivo che tali sviluppi potrebbero avere sull'occupazione, inclusa la creazione di nuovi posti di lavoro in ambiti quali l'architettura o la creazione di contenuti per i mondi virtuali; sottolinea la necessità di investire in iniziative di riqualificazione per formare la forza lavoro esistente nell'UE, prestando particolare attenzione ai gruppi sottorappresentati in questo settore; pone in risalto l'importanza di investire nello sviluppo di competenze adeguate e di promuoverlo così da garantire la presenza in UE di lavoratori dotati di abilità e talento adatti a tali mestieri, nonché di creare condizioni vantaggiose per mantenere nell'UE i talenti europei, attrarre quelli stranieri e incentivare l'imprenditorialità e l'innovazione sul territorio dell'UE;

([1]) 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 2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali) (GU L 277 del 27.10.2022, pag. 1).

([2]) 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) (GU L 265 del 12.10.2022, pag. 1).

9. segnala il potenziale impatto sia positivo che negativo delle nuove tecnologie e dei nuovi prodotti sui consumatori, sulla loro salute e sulla loro vita sociale ed economica; sottolinea il potenziale dei mondi virtuali in ambito industriale e professionale, in particolare a fini di formazione e prototipazione, pur riconoscendo impatti più ampi sui lavoratori; sottolinea la necessità di garantire il rispetto dei diritti del lavoro e un elevato livello di tutela dei lavoratori;

10. ricorda che, sebbene la maggior parte delle imprese leader nello sviluppo di mondi virtuali sia situata al di fuori dell'UE, nell'UE esiste un ecosistema vivace e in evoluzione; sottolinea la necessità che l'UE assuma un ruolo guida nella creazione di mondi virtuali concepiti come ecosistemi che rispettino e promuovano i valori dell'UE, i diritti fondamentali e il massimo livello di protezione dei consumatori; segnala l'importanza di promuovere condizioni di parità che favoriscano l'espansione delle piccole e medie imprese europee e l'emergere di imprese europee competitive, nonché ecosistemi decentrati e interoperabili;

11. sottolinea la necessità di creare un adeguato quadro strategico e di avviare dialoghi internazionali, in particolare con i paesi terzi che condividono gli stessi principi, per approcci coordinati ai mondi virtuali; sottolinea l'importanza di sensibilizzare i cittadini europei a un utilizzo responsabile in tali settori digitali;

12. riconosce che molteplici mondi virtuali sono stati sviluppati da diverse imprese in assenza di norme aperte e comuni, regolamenti e piattaforme interoperabili; sottolinea che tali mondi virtuali sono attualmente sviluppati da un numero limitato di imprese che dispongono delle risorse e dei fondi necessari per svilupparli; ritiene che l'interoperabilità e le norme aperte possano contribuire a prevenire i quasi-monopoli o gli abusi di posizione dominante a scapito dei consumatori e delle imprese europee, in particolare le PMI;

13. accoglie con favore l'impegno della Commissione ad avviare un dialogo con le istituzioni attualmente responsabili della governance multilaterale di Internet per sviluppare norme e disposizioni comuni di governance; incoraggia inoltre la Commissione a sostenere le iniziative multilaterali attualmente in corso finalizzate all'elaborazione di norme, comprese quelle delle associazioni dei consumatori e di altre organizzazioni della società civile; raccomanda uno studio completo sui mondi virtuali interoperabili; pone in evidenza il potenziale che rappresenta la creazione di spazi europei dei dati per lo sviluppo dei mondi virtuali;

14. sottolinea la necessità di garantire che i mondi virtuali siano aperti, inclusivi e accessibili, contribuendo alla più ampia partecipazione delle persone con disabilità al nuovo ambiente digitale; segnala che i mondi virtuali hanno il potenziale di accrescere la partecipazione delle persone con disabilità a diverse attività, ad esempio il turismo virtuale; mette in guardia contro le potenziali sfide che gli utenti con disabilità dovranno affrontare interagendo con i mondi virtuali, derivanti da caratteristiche di accessibilità inadeguate o progettazioni che non tengono conto delle loro esigenze specifiche; invita la Commissione a monitorare che l'atto europeo sull'accessibilità ([3]) e la direttiva sull'accessibilità del web ([4]) siano idonei a garantire l'accessibilità dei mondi virtuali; sottolinea inoltre la necessità di riconoscere le esigenze e i diritti specifici dei bambini;

15. sostiene che il dibattito sulla necessità di identificare gli utenti nei mondi virtuali dovrebbe costituire un settore prioritario nello sviluppo dei mondi virtuali e che si dovrebbe procedere a una profonda riflessione sulla possibile configurazione di tale ambiente digitale, tenendo presente che, in alcuni casi, l'anonimato potrebbe essere preferibile; fa presente che è sempre possibile mantenere l'anonimato nell'ambiente digitale mediante un nome utente (pseudonimo) e invita la Commissione a valutare il potenziale dell'uso dell'identità digitale europea (eID) e del portafoglio europeo di identità digitale nei mondi virtuali;

16. ribadisce l'importanza della protezione dei dati personali e della vita privata degli utenti; sottolinea che il regolamento generale sulla protezione dei dati ([5]) potrebbe non essere sufficiente ad affrontare tutte le sfide poste alla protezione dei dati nei mondi virtuali interconnessi; invita, garantendo al tempo stesso un ambiente favorevole all'innovazione, a prestare particolare attenzione alle implicazioni in termini di protezione dei dati dei contenuti generati dagli utenti, nonché del trattamento di dati sensibili, quali dati biometrici e comportamentali, reazioni emotive e informazioni aptiche;

17. sottolinea che la partecipazione al mondo virtuale è volontaria e chiede che la Commissione valuti l'opportunità di introdurre il diritto alla cancellazione permanente, affinché i consumatori possano chiedere la cancellazione dei propri dati e del proprio profilo da qualsiasi applicazione, gioco online e ambiente virtuale;

([3]) Direttiva (UE) 2019/882 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi (GU L 151 del 7.6.2019, pag. 70).

([4]) 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 (GU L 327 del 2.12.2016, pag. 1).

([5]) 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 (regolamento generale sulla protezione dei dati) (GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1).

18. ritiene che sia opportuno prestare particolare attenzione alla progettazione che crea dipendenza e ai modelli oscuri (dark pattern) in tali ambienti virtuali; mette in guardia contro i potenziali problemi di salute che possono derivare dall'interazione con i mondi virtuali, come la dipendenza, la cibermalattia o i disturbi dei modelli di sonno; sottolinea la particolare vulnerabilità dei minori e dei giovani a tali problemi di salute, compresi i potenziali impatti sul loro sviluppo cognitivo e sottolinea la necessità di una progettazione adeguata all'età e di misure di controllo parentale per salvaguardarli; ritiene inoltre che siano necessarie ricerche che studino l'impatto delle tecnologie che comportano modifiche dirette e permanenti del corpo;

19. ricorda le potenzialità che hanno i mondi virtuali e la didattica immersiva nel promuovere i diritti dei bambini online per quanto riguarda l'istruzione, la responsabilizzazione, la partecipazione e il gioco e nell'offrire esperienze uniche che possono aiutare i minori a sviluppare la loro propensione all'apprendimento, ad esempio, attraverso il gioco; osserva che tale impegno può aiutarli a sviluppare competenze di collaborazione, comunicazione, pensiero critico, innovazione e fiducia; sottolinea l'opportunità di risolvere la carenza di competenze dell'UE e formare i futuri talenti; sottolinea la necessità di programmi didattici che aiutino i bambini e i giovani ad adattarsi ai cambiamenti tecnologici e ad adottare un approccio sano ed equilibrato che combini l'interazione sociale tradizionale e il tempo trascorso nell'ambiente virtuale, fornendo altresì ai genitori gli strumenti necessari per poter supervisionare e prendere decisioni informate nel momento in cui coinvolgono o fanno entrare i figli nell'ambiente virtuale;

20. rileva la necessità di ricerche che studino l'impatto della realtà virtuale e di altre tecnologie sullo sviluppo cognitivo e comportamentale; evidenzia i possibili rischi legati all'esposizione precoce e al tempo trascorso davanti ai dispositivi digitali, che potrebbero influire negativamente sul loro benessere e sul loro adeguato sviluppo cognitivo, fisico, psicologico e sociale; insiste sull'attuazione di campagne informative sull'uso responsabile dei dispositivi digitali; evidenzia la necessità di formare adeguatamente gli educatori affinché dispongano delle competenze e dell'alfabetizzazione digitali necessarie; invita la Commissione a favorire iniziative in cui università, scuole di ingegneria e attori del settore collaborino tra loro per valutare le carenze di competenze, coprogettare tabelle di marcia e rafforzare la cooperazione pubblico-privato a vantaggio dei giovani dell'UE; sottolinea l'importanza di estendere ai mondi virtuali il massimo livello di protezione garantito ai minori in altri ambienti offline e online da vari rischi, compresi, tra l'altro, abusi, molestie, bullismo ed esposizione a contenuti violenti, sessisti, razzisti o pornografici; sottolinea la necessità di riconoscere le esigenze, le vulnerabilità e i diritti specifici dei bambini nei mondi virtuali; sottolinea l'importanza di progettare e gestire servizi e prodotti online cui abbiano accesso principalmente i bambini e che siano sicuri per questi ultimi fin dalla progettazione e per impostazione predefinita;

21. osserva che i mondi virtuali genereranno immagini, grafici e video ad alta risoluzione per consentire esperienze immersive agli utenti, richiedendo ulteriormente infrastrutture ad alte prestazioni; osserva che, in particolare, le reti mobili di prossima generazione, nonché le connessioni Wi-Fi efficienti, come il Wi-Fi 6, con bassa latenza e banda larga saranno fondamentali, così come tecnologie quali l'edge computing; ricorda la relazione della Corte dei conti europea del gennaio 2022, che stima il costo totale della diffusione della rete 5G in tutti gli Stati membri dell'UE tra 281 e 391 miliardi di EUR entro il 2025, comprese la costruzione di nuove infrastrutture 5G e l'ammodernamento di quelle esistenti;

22. osserva con preoccupazione che il crescente utilizzo dei mondi virtuali potrebbe anche escludere certi gruppi di persone che non dispongono delle competenze di base o delle risorse per partecipare a questo tipo di ambiente, nonché le persone che vivono in aree rurali e remote, come le regioni ultraperiferiche; evidenzia che la promozione dell'alfabetizzazione digitale e dell'accesso a Internet di qualità e a prezzi accessibili è un presupposto inderogabile per qualsiasi quadro a livello dell'UE relativo ai mondi virtuali; invita la Commissione a effettuare una valutazione basata su dati concreti delle modalità per garantire ai consumatori la fornitura delle infrastrutture e dei dispositivi necessari per sostenere lo sviluppo e il funzionamento dei mondi virtuali e la transizione dal web 3.0 al web 4.0, anche nelle zone remote e nelle famiglie a basso reddito; sottolinea che un vero mercato unico delle telecomunicazioni è fondamentale a tale riguardo; mette in guardia contro i rischi connessi alle transazioni finanziarie che coinvolgono le criptovalute, in particolare le frodi e le truffe, che potrebbero essere esacerbati nei mondi virtuali; ricorda inoltre che l'irreversibilità di molte transazioni che coinvolgono le criptovalute implica anche nuovi canali per l'economia parallela ove le vittime di frodi hanno poche o nessuna possibilità di recuperare i fondi perduti; accoglie con favore il regolamento relativo ai mercati delle cripto-attività (MiCa) ([6]), inteso a istituire un quadro giuridico per le criptovalute e le attività digitali;

Sostenibilità

23. sottolinea che la produzione dei dispositivi necessari per accedere ai mondi virtuali richiede risorse quali terre rare e altre materie prime minerali; accoglie con favore, a tale riguardo, la presentazione della proposta della Commissione di un regolamento che istituisce un quadro atto a garantire un approvvigionamento sicuro e sostenibile di materie prime critiche (COM(2023)0160);

24. prende atto del potenziale che hanno i mondi virtuali e il web 4.0 di apportare un contributo positivo alla lotta contro i cambiamenti climatici e alla sostenibilità ambientale, ad esempio agevolando il lavoro a distanza, riducendo in tal modo il pendolarismo e le relative emissioni di carbonio; osserva che le infrastrutture di rete che rendono possibili soluzioni digitali e nuovi modelli di business svolgono un ruolo fondamentale;

([6]) GU L 150 del 9.6.2023, pag. 40.

25. ritiene che lo sviluppo e la diffusione dei mondi virtuali debbano tenere conto dell'impatto sull'ambiente; pone l'accento sull'importanza di sensibilizzare i consumatori riguardo all'impatto ambientale e alla sostenibilità di queste nuove tecnologie, compresi i rifiuti elettronici; osserva che, secondo l'Agenzia internazionale per l'energia, il consumo di energia elettrica dei grandi centri dati rappresenta attualmente l'1-1,5 % del consumo globale di energia elettrica; sottolinea che il consumo di energia elettrica dei centri dati può aumentare in caso di adozione su larga scala delle tecnologie dei mondi virtuali; ricorda la necessità di utilizzare, accelerare e incentivare i progressi tecnologici per ridurre il consumo energetico e l'impronta ambientale di attività connesse alla produzione, all'uso e allo sviluppo di mondi virtuali, come le tecniche avanzate di riciclaggio e le fonti di energia rinnovabile;

°
° °

26. incarica la sua Presidente di trasmettere la presente risoluzione alla Commissione e al Consiglio nonché ai parlamenti e ai governi degli Stati membri.