



Retsudvalget

2023/2062(INI)

7.11.2023

ÆNDRINGSFORSLAG

1 - 100

Udkast til betænkning
Axel Voss, Ibán García Del Blanco
(PE753.772v01-00)

Politiske konsekvenser af udviklingen af virtuelle verdener – civil-, selskabs-, handels- og immaterialretlige problemer
((2023/2062(INI)))

Ændringsforslag 1
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Henvisning 36 a (ny)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

– *der henviser til meddelelsen fra Kommissionen til Europa-Parlamentet, Rådet, Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget med titlen "Et digitalt årti for børn og unge: den nye europæiske strategi for et bedre internet for børn (BIK+)" (COM(2022)0212),*

Or. en

Ændringsforslag 2
Emmanuel Maurel

Forslag til beslutning
Betragtning A

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

A. der henviser til, at virtuelle verdener endnu ikke er blevet udbredt, *selvom* deres udbredelse i en række brugstilfælde i forskellige sektorer *har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;*

A. der henviser til, at virtuelle verdener endnu ikke er blevet udbredt, *og at* deres udbredelse i en række brugstilfælde i forskellige sektorer *for nuværende har været en fiasko; der i denne henseende henviser til Kommissionens fremlæggelse den 30. november 2022 af visse dele af dens "Global Gateway-strategi" i en virtuel verden, et møde med seks deltagere, der skønnes at have kostet 387 000 EUR;*

Or. fr

Ændringsforslag 3
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Betragtning A

Forslag til beslutning

A. der henviser til, at virtuelle verdener endnu ikke er blevet udbredt, selv om deres udbredelse i en række brugstilfælde i forskellige sektorer har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;

Ændringsforslag

A. der henviser til, at virtuelle verdener endnu ikke er blevet udbredt, selv om deres udbredelse i en række brugstilfælde i forskellige sektorer (*f.eks. sundhedspleje, uddannelse og gaming*) har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;

Or. en

Ændringsforslag 4
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Betragtning A

Forslag til beslutning

A. der henviser til, at virtuelle verdener endnu ikke er blevet udbredt, selv om deres udbredelse i en række brugstilfælde i forskellige sektorer har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;

Ændringsforslag

A. der henviser til, at virtuelle verdener endnu ikke er blevet **reguleret og** udbredt, selv om deres udbredelse i en række brugstilfælde i forskellige sektorer har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;

Or. ro

Ændringsforslag 5
Gilles Lebreton

Forslag til beslutning
Betragtning A

Forslag til beslutning

A. der henviser til, at virtuelle verdener **endnu ikke er blevet udbredt**, selv om deres udbredelse i en række

Ændringsforslag

A. der henviser til, at **der endnu ikke er vedtaget lovbestemmelser om** virtuelle verdener, selv om deres udbredelse i en

brugstilfælde i forskellige sektorer har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;

række brugstilfælde i forskellige sektorer har øget den generelle bevidsthed og tiltrukket de offentlige myndigheders opmærksomhed;

Or. fr

Ændringsforslag 6
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Betragtning A a (ny)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

Aa. der henviser til, at vi oplever betydelige ændringer i det nuværende teknologiske landskab, hvor virtuelle verdener udbredes stadig hurtigere;

Or. ro

Ændringsforslag 7
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Betragtning A b (ny)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

Ab. der henviser til, at det er afgørende, at vi fortsætter med at fremme og udvikle nye teknologier, idet vi anerkender deres transformative potentiale på områder som uddannelse, kultur, medicin, underholdningsindustrien og mange andre;

Or. ro

Ændringsforslag 8
Patrick Breyer

**Forslag til beslutning
Betragtning B**

Forslag til beslutning

B. der henviser til, at eksperter siger, at det stadig kan tage 10-15 år, før **metaverset** kan nå **sit** fulde potentiale, og at **dets** udvikling forventes at påvirke det digitale landskab betydeligt i de kommende år, hvilket vil medføre både muligheder og risici, der skal imødegås;

Ændringsforslag

B. der henviser til, at eksperter siger, at det stadig kan tage 10-15 år, før **virtuelle verdener** kan nå **deres** fulde potentiale, og at **deres** udvikling forventes at påvirke det digitale landskab betydeligt i de kommende år, hvilket vil medføre både muligheder og risici, der skal imødegås;

Or. en

**Ændringsforslag 9
Karen Melchior**

**Forslag til beslutning
Betragtning B**

Forslag til beslutning

B. der henviser til, at eksperter siger, at det stadig kan tage 10-15 år, før **metaverset** kan nå **sit** fulde potentiale, og at **dets** udvikling **forventes at** påvirke det digitale landskab betydeligt i de kommende år, hvilket vil medføre både muligheder og risici, der skal imødegås;

Ændringsforslag

B. der henviser til, at eksperter siger, at det stadig kan tage 10-15 år, før **virtuelle verdener** kan nå **deres** fulde potentiale, og at **deres** udvikling **kan** påvirke det digitale landskab betydeligt i de kommende år, hvilket vil medføre både muligheder og risici, der skal imødegås;

Or. en

**Ændringsforslag 10
Ibán García Del Blanco, Axel Voss**

**Forslag til beslutning
Betragtning B a (ny)**

Forslag til beslutning

Ba. der henviser til, at digital suverænitæt er et middel til at fremme tanken om europæisk lederskab og

Ændringsforslag

strategisk autonomi, og at det er afgørende at sikre EU's evne til at udforme og håndhæve lovgivningen i det digitale miljø, sikre etiske, bæredygtige og menneskecentrerede virtuelle verdener og bevare beskyttelsen af de grundlæggende rettigheder og Den Europæiske Unions værdier;

Or. en

Ændringsforslag 11
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Betragtning B a (ny)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

Ba. der henviser til, at den eksisterende EU-lovgivning ikke er tilstrækkelig eller egnet til udvikling af virtuelle verdener;

Or. ro

Ændringsforslag 12
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 1

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

1. bemærker, at begreberne "metavers" og "virtuel verden" i øjeblikket mangler konsoliderede definitioner;

1. bemærker, at begreberne "metavers" og "virtuel verden" i øjeblikket mangler konsoliderede *og harmoniserede* definitioner, *der kan anvendes på en ensartet måde;*

Or. ro

Ændringsforslag 13

Patrick Breyer

Forslag til beslutning

Punkt 1

Forslag til beslutning

1. bemærker, at **begreberne** "metavers" og "virtuel verden" i øjeblikket mangler konsoliderede definitioner;

Ændringsforslag

1. bemærker, at **teknologierne** "metavers" og "virtuel verden" i øjeblikket mangler konsoliderede definitioner;

Or. en

Ændringsforslag 14

Karen Melchior

Forslag til beslutning

Punkt 1

Forslag til beslutning

1. bemærker, at **begreberne** "metavers" og "virtuel verden" i øjeblikket mangler konsoliderede definitioner;

Ændringsforslag

1. bemærker, at **begrebet "virtuelle verdener"** i øjeblikket mangler konsoliderede definitioner;

Or. en

Ændringsforslag 15

Patrick Breyer

Forslag til beslutning

Punkt 2

Forslag til beslutning

2. glæder sig i denne forbindelse over forslaget i Kommissionens meddelelse om en definition, der fokuserer på de vigtigste træk ved virtuelle verdener, som følger: "Virtuelle verdener er persistente, immersive miljøer baseret på teknologier som 3D og udvidet virkelighed (XR), som gør det muligt at blande den fysiske og den digitale verden i realtid til en række

Ændringsforslag

2. glæder sig i denne forbindelse over forslaget i Kommissionens meddelelse om en definition, der fokuserer på de vigtigste træk ved virtuelle verdener, som følger: "Virtuelle verdener er persistente, immersive miljøer baseret på teknologier som 3D og udvidet virkelighed (XR), som gør det muligt at blande den fysiske og den digitale verden i realtid til en række

forskellige formål såsom udformning, simulering, samarbejde, læring, socialisering, gennemførelse af transaktioner eller underholdning.";

forskellige formål såsom udformning, simulering, samarbejde, læring, socialisering, gennemførelse af transaktioner eller underholdning.";
understreger, at en sådan definition kan savne klarhed; påpeger, at mange af de teknologier, der betegnes som "virtuelle verdener", har eksisteret i flere år; understreger, at en kommende europæisk strategi bør være forankret i forskning, videnskabelig evidens og samfundsmæssig relevans i stedet for at bygge på bekendtgjorte buzzwords;

Or. en

Ændringsforslag 16 **Patrick Breyer**

Forslag til beslutning **Punkt 3**

Forslag til beslutning

3. understreger den afgørende betydning af at fremme standardisering og interoperabilitet for den fulde udvikling af ***metaverset som*** et økosystem af indbyrdes forbundne virtuelle verdener;

Ændringsforslag

3. understreger den afgørende betydning af at fremme standardisering og interoperabilitet for den fulde udvikling af et økosystem af ***decentraliserede og*** indbyrdes forbundne virtuelle verdener;

Or. en

Ændringsforslag 17 **Karen Melchior**

Forslag til beslutning **Punkt 3**

Forslag til beslutning

3. understreger den afgørende betydning af at fremme standardisering og interoperabilitet for den fulde udvikling af ***metaverset som*** et økosystem af indbyrdes forbundne virtuelle verdener;

Ændringsforslag

3. understreger den afgørende betydning af at fremme standardisering og interoperabilitet for den fulde udvikling af et økosystem af indbyrdes forbundne virtuelle verdener;

Ændringsforslag 18
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 4

Forslag til beslutning

4. understreger, at virtuelle verdener, der er tilgængelige i EU, bør styres af etiske værdier, principper og grundlæggende rettigheder, der er nedfældet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder og eksisterende EU-lovgivning²⁶;

Ændringsforslag

4. understreger, at virtuelle verdener, der er tilgængelige i EU, bør styres af **EU's mål, de** etiske værdier, principper og grundlæggende rettigheder, der er nedfældet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder og eksisterende EU-lovgivning; **understreger, at der også er behov for løbende overvågning af udviklingen af metavers-teknologi og dens indvirkning på samfundet, således at lovgivningen kan tilpasses og/eller ajourføres i overensstemmelse med de nye udfordringer, der kan opstå over tid; understreger, at dette også kræver et tæt samarbejde mellem europæiske lovgivere, offentlige myndigheder, industrien og civilsamfundet med henblik på at udvikle og gennemføre passende, effektive og harmoniserede bestemmelser;**

²⁶ EUT C 303 af 14.12.2007, s. 1.

Ændringsforslag 19
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 4

Forslag til beslutning

4. understreger, at virtuelle verdener, der er tilgængelige i EU, bør styres af

Ændringsforslag

4. understreger, at virtuelle verdener, der er tilgængelige i EU, bør styres af

etiske værdier, principper og grundlæggende rettigheder, der er nedfældet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder og eksisterende EU-lovgivning²⁶;

²⁶ EUT C 303 af 14.12 2007 s. 1.

etiske værdier, principper og grundlæggende rettigheder, der er nedfældet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder og eksisterende EU-lovgivning²⁶, **navnlig vedrørende databeskyttelse, sikkerhedsstandarder, datadeling, indholdsmoderation, cybersikkerhed, arbejdstagerrettigheder, forbrugerbeskyttelse og beskyttelse af børn, tilgængelighedskrav, respekt for intellektuelle ejendomsrettigheder, åbne og retfærdige markeder**;

²⁶ EUT C 303 af 14.12 2007 s. 1.

Or. en

Ændringsforslag 20 **Patrick Breyer**

Forslag til beslutning **Punkt 4**

Forslag til beslutning

4. understreger, at virtuelle verdener, der er tilgængelige i EU, bør **styres af** etiske værdier, principper og grundlæggende rettigheder, der er nedfældet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder og eksisterende EU-lovgivning²⁶;

²⁶ EUT C 303 af 14.12 2007 s. 1.

Ændringsforslag

4. understreger, at virtuelle verdener, der er tilgængelige i EU, bør **respekttere** etiske værdier, principper og grundlæggende rettigheder, der er nedfældet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder og eksisterende EU-lovgivning²⁶;

²⁶ EUT C 303 af 14.12 2007 s. 1.

Or. en

Ændringsforslag 21 **Daniel Buda**

Forslag til beslutning **Punkt 5**

Forslag til beslutning

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Ændringsforslag

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud; ***mener, at det også er nødvendigt at identificere og anvende klare og harmoniserede standarder for at beskytte personoplysninger, privatlivets fred, knowhow og forretningshemmeligheder, bekæmpe chikane og hadefuld tale og forebygge misbrug og svindel online;***

Or. ro

Ændringsforslag 22 Patrick Breyer

Forslag til beslutning Punkt 5

Forslag til beslutning

5. ***minder om, at*** virtuelle verdener ***bør udvikles og udbredes i overensstemmelse*** med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ***ulovligt*** online, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Ændringsforslag

5. ***anerkender betydningen af at tilpasse udviklingen og udbredelsen af*** virtuelle verdener med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør ***vurderes omhyggeligt med henblik på dets relevans*** online, idet det sikres, at ***grundlæggende rettigheder respekteres fuldt ud; samtidig skal det tilstræbes at sikre, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud, idet det anerkendes, at den digitale kontekst kan kræve nuancerede tilpasninger og overvejelser for effektivt at tackle forbrydelser online;***

Or. en

Ændringsforslag 23
Kosma Zlotowski

Forslag til beslutning
Punkt 5

Forslag til beslutning

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Ændringsforslag

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online, idet det sikres, at borgernes rettigheder, **med et stort fokus på børn**, som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Or. en

Ændringsforslag 24
Karen Melchior

Forslag til beslutning
Punkt 5

Forslag til beslutning

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med **det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online**, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Ændringsforslag

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med **forordningen om digitale tjenester**, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Or. en

Ændringsforslag 25
Geoffroy Didier

Forslag til beslutning

Punkt 5

Forslag til beslutning

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer og skabere respekteres fuldt ud;

Ændringsforslag

5. minder om, at virtuelle verdener bør udvikles og udbredes i overensstemmelse med det generelle princip om, at det, der er ulovligt offline, bør være ulovligt online, idet det sikres, at borgernes rettigheder som brugere, forbrugere, arbejdstagere, investorer, **rettighedshavere** og skabere respekteres fuldt ud;

Or. en

Ændringsforslag 26

Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning

Punkt 5 a (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

5a. påpeger, at navnlig følgende retsakter allerede finder anvendelse på forskellige aspekter af virtuelle verdener: forordningen om digitale tjenester; forordningen om digitale markeder; forordningen om datastyring; dataforordningen; den foreslåede forordning om kunstig intelligens; den generelle forordning om databeskyttelse (GDPR); forordning om produktsikkerhed i almindelighed; direktivet om urimelig handelspraksis; forordning om markeder for kryptoaktiver; europæisk digital identitet (eID); direktivet om ophavsret på det digitale indre marked; EU-varemærkeforordningen; direktivet om beskyttelse af forretningshemmeligheder; den europæiske lov om tilgængelighed; direktivet om webtilgængelighed;

Or. en

Ændringsforslag 27
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 6

Forslag til beslutning

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med de forskellige interessenter, der præciserer **deres** retlige forpligtelser og ansvar i metaverset;

Ændringsforslag

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med de forskellige interessenter, der præciserer **de** retlige forpligtelser og ansvar **for de forskellige interessenter, der er involveret** i metaverset, **f.eks. platformoperatører, tjenesteudbydere, udviklere og brugere i lyset af gældende EU-ret**;

Or. en

Ændringsforslag 28
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 6

Forslag til beslutning

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med **de** forskellige interessenter, der præciserer deres retlige forpligtelser og ansvar i **metaverset**;

Ændringsforslag

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med forskellige interessenter, **herunder repræsentanter fra civilsamfundet og forbrugerbeskyttelsesorganisationer samt den akademiske verden**, der præciserer deres retlige forpligtelser og ansvar i **de virtuelle verdener**;

Or. en

Ændringsforslag 29
Karen Melchior

Forslag til beslutning
Punkt 6

Forslag til beslutning

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med de forskellige interessenter, der præciserer deres retlige forpligtelser og ansvar i *metaverset*;

Ændringsforslag

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med de forskellige interessenter, der præciserer deres retlige forpligtelser og ansvar i *virtuelle verdener*;

Or. en

Ændringsforslag 30
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 6

Forslag til beslutning

6. fremhæver betydningen af at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med de forskellige interessenter, der præciserer deres retlige forpligtelser og ansvar i metaverset;

Ændringsforslag

6. fremhæver betydningen af *regelmæssigt* at overvåge overholdelsen og af at sikre en effektiv håndhævelse af de gældende retlige instrumenter; opfordrer Kommissionen til at udvikle retningslinjer og bedste praksis i samarbejde med de forskellige interessenter, der præciserer deres retlige forpligtelser og ansvar i metaverset;

Or. ro

Ændringsforslag 31
Emmanuel Maurel

Forslag til beslutning
Punkt 7

Forslag til beslutning

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om *metaverset* bør **undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig** udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Ændringsforslag

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om *virtuelle verdener* bør udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Or. fr

Ændringsforslag 32
Kosma Zlotowski

Forslag til beslutning
Punkt 7

Forslag til beslutning

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om metaverset bør undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Ændringsforslag

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager regelmæssige **og hyppige** kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om metaverset bør undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Or. en

Ændringsforslag 33
Karen Melchior

Forslag til beslutning
Punkt 7

Forslag til beslutning

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager

Ændringsforslag

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager

regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om *metaverset* bør undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om *virtuelle verdener* bør undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Or. en

Ændringsforslag 34 **Patrick Breyer**

Forslag til beslutning **Punkt 7**

Forslag til beslutning

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om *metaverset* bør undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Ændringsforslag

7. understreger, at det er af afgørende betydning, at Kommissionen foretager regelmæssige kvalitetskontroller af de gældende retlige instrumenter, og understreger, at enhver fremtidig lovgivning om *virtuelle verdener* bør undgå overlapninger eller uoverensstemmelser og samtidig udfylde huller, hvor det er nødvendigt;

Or. en

Ændringsforslag 35 **Patrick Breyer**

Forslag til beslutning **Punkt 9**

Forslag til beslutning

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet og handicapstatus; mener, at dette giver

Ændringsforslag

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet og handicapstatus; mener, at dette giver

anledning til betydelige etiske betænkeligheder, som **ikke bør lades ude af betragtning**; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betænkeligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med **det formålsbegrænsningsprincip**, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse;

anledning til betydelige etiske **og juridiske** betænkeligheder, som bør **behandles**; **understreger, at teknologier giver adgang til brugernes mest intime rum såsom deres hjem; understreger nødvendigheden af at forhindre ulovlig dataindsamling og brugen af følsomme brugerdata til kommerciel overvågningspraksis; fremhæver, at virtuelle verdener kan have en negativ indvirkning på brugernes databeskyttelse**; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betænkeligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med **de principper**, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse, **såsom dem om indbygget privatlivsbeskyttelse og formålsbegrænsning**;

Or. en

Ændringsforslag 36 Sabrina Pignedoli

Forslag til beslutning Punkt 9

Forslag til beslutning

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet **og** handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betænkeligheder, som ikke bør lades ude af betragtning; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske

Ændringsforslag

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet, handicapstatus, **sindslag og sindsstemninger**; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betænkeligheder, som ikke bør lades ude af betragtning; understreger, at en del af

betæneligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse;

håndteringen af disse etiske betæneligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, **at abonnenten er vidende om indsamlingen af hans/hendes data**, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse

Or. it

Ændringsforslag 37 Emmanuel Maurel

Forslag til beslutning Punkt 9

Forslag til beslutning

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet og handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betæneligheder, som ikke bør lades ude af betragtning; **understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betæneligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om**

Ændringsforslag

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet og handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betæneligheder **og krænkelse af grundlæggende rettigheder**, som ikke bør lades ude af betragtning; **adværer om, at adgang til følsomme oplysninger såsom biometriske data og adfærdsmæssige data, følelsesmæssige reaktioner og haptiske oplysninger vil kunne føre til nye og indgribende profileringsmetoder, navnlig fordi sammenkoblede virtuelle verdener opererer med datadeling, da de kræver et samspil af aktiver, oplevelser og fælles API'er;**

databeskyttelse;

Or. fr

Ændringsforslag 38
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 9

Forslag til beslutning

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet og handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betænkeligheder, som ikke bør lades ude af betragtning; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betænkeligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse;

Ændringsforslag

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, etnicitet og handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betænkeligheder, **navnlig i forbindelse med målrettet adfærdsbaseret annoncering**, som ikke bør lades ude af betragtning; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betænkeligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse;

Or. en

Ændringsforslag 39
Gilles Lebreton

Forslag til beslutning
Punkt 9

Forslag til beslutning

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, **etnicitet** og handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betænkeligheder, som ikke bør lades ude af betragtning; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betænkeligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse;

Ændringsforslag

9. fremhæver, at nyere forskning har vist, at VR-sensordata er lige så entydigt identificerbare som en fingeraftryksscanning og kan anvendes til at udlede en række egenskaber såsom alder, køn, indkomst, **etnisk oprindelse, sundhedstilstand** og handicapstatus; mener, at dette giver anledning til betydelige etiske betænkeligheder, som ikke bør lades ude af betragtning; understreger, at en del af håndteringen af disse etiske betænkeligheder i forbindelse med indsamlingen af enorme mængder personoplysninger, herunder biometriske data, er at garantere, at samtykke til indsamling af sådanne data ikke kun indhentes på tidspunktet for indgangen til den virtuelle verden, men for hvert anvendelsestilfælde i overensstemmelse med det formålsbegrænsningsprincip, der er fastsat i den generelle forordning om databeskyttelse;

Or. fr

Ændringsforslag 40

Patrick Breyer

Forslag til beslutning

Punkt 9 a (nyt)

Forslag til beslutning

9a. understreger, at anonym brug af tjenester og betaling, hvor det er teknisk muligt og rimeligt, bør være mulig i virtuelle verdener, da anonymitet effektivt forhindrer uautoriseret videregivelse af oplysninger, identitetstyveri og andre former for misbrug af personoplysninger, der indsamles online;

Or. en

Ændringsforslag 41
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 9 b (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

9b. *noterer sig, at da enkeltpersoners VR-aktivitet tillader et kraftigt indblik i deres personlighed og udgør en mulighed for at manipulere dem, bør indsamling og anvendelse af personoplysninger vedrørende brugen af tjenester i det virtuelle miljø underlægges en særlig ramme for beskyttelse af privatlivets fred og begrænses til det omfang, der er nødvendigt for at levere og fakturere brugen af tjenesterne; understreger, at offentlige myndigheder i tråd med ånden i retspraksis vedrørende kommunikationsdata kun skal gives adgang til en brugers abonnent- og metadata med henblik på at efterforske mistanke om alvorlig kriminalitet med forudgående tilladelse fra en domstol; fremhæver virkningen af "mørke mønstre", vanedannende design og manipulerende praksis i forbindelse med øget manipulation og digital asymmetri;*

Or. en

Ændringsforslag 42
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 9 c (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

9c. *opfordrer indtrængende Kommissionen til i sin revision af direktivet om urimelig handelspraksis, direktivet om forbrugerrettigheder og direktivet om urimelige kontraktvilkår (kvalitetskontrol) at sikre et højt*

beskyttelsesniveau i det digitale miljø med fokus på at tackle de voksende problemer i forbindelse med onlinetjenesters vanedannende, adfærdsbaserede og manipulerende design med særligt fokus på platforme med virtuelle verdener, der anvender teknikker, der endnu ikke er omfattet af eksisterende lovgivning; opfordrer Kommissionen til at regulere virksomhedernes forpligtelser til at udvikle etiske og retfærdige digitale produkter og tjenester uden mørke mønstre og vildledende eller vanedannende "indbygget" design;

Or. en

Ændringsforslag 43
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 10

Forslag til beslutning

10. bemærker i den forbindelse, at de foranstaltninger, som Kommissionen har foreslået i sin meddelelse, og som har til formål at øge bevidstheden, forbedre digitale færdigheder og øge brugernes adgang til nøgleteknologier, er af afgørende betydning;

Ændringsforslag

10. bemærker i den forbindelse, at de foranstaltninger, som Kommissionen har foreslået i sin meddelelse, og som har til formål at øge bevidstheden, forbedre digitale færdigheder og øge brugernes adgang til nøgleteknologier, er af afgørende betydning **og bør gennemføres hurtigst muligt for at fremme et inklusivt og konkurrencedygtigt digitalt samfund; mener, at det også er afgørende at lette adgangen til højhastighedsinternetinfrastruktur og passende udstyr for at undgå digitale kløfter og sikre, at ingen lades i stikken i den hurtige teknologiske udvikling;**

Or. ro

Ændringsforslag 44
Emmanuel Maurel

Forslag til beslutning
Punkt 10

Forslag til beslutning

10. bemærker i den forbindelse, at de foranstaltninger, som Kommissionen har foreslået i sin meddelelse, og som har til formål at øge bevidstheden, forbedre digitale færdigheder og øge brugernes adgang til nøgleteknologier, er af afgørende betydning;

Ændringsforslag

10. bemærker i den forbindelse, at de foranstaltninger, som Kommissionen har foreslået i sin meddelelse, og som har til formål at øge bevidstheden, forbedre digitale færdigheder og øge brugernes adgang til nøgleteknologier, **navnlige til bekæmpelse af den digitale kløft**, er af afgørende betydning;

Or. fr

Ændringsforslag 45
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 10

Forslag til beslutning

10. bemærker i den forbindelse, at de foranstaltninger, som Kommissionen har foreslået i sin meddelelse, og som har til formål at øge bevidstheden, forbedre digitale færdigheder og øge brugernes adgang til nøgleteknologier, er af afgørende betydning;

Ændringsforslag

10. bemærker i den forbindelse, at de foranstaltninger, som Kommissionen har foreslået i sin meddelelse, og som har til formål at øge bevidstheden, forbedre digitale færdigheder og øge brugernes adgang til **og færdigheder i forbindelse med** nøgleteknologier, er af afgørende betydning;

Or. en

Ændringsforslag 46
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 12

Forslag til beslutning

12. bemærker mere specifikt, at

Ændringsforslag

12. bemærker mere specifikt, at

eftersom alle i verden kan få adgang til virtuelle verdener, vil det mosaikkriterium, der er fastsat af Den Europæiske Unions Domstol, og som giver skadelidte mulighed for at kræve erstatning ved domstolene i de lande, hvor i det mindste en del af skaden er indtrådt, muligvis ikke finde anvendelse; minder imidlertid om, at Domstolen har fastsat et yderligere kriterium, hvorefter skadelidte kan kræve erstatning gennem domstolene i det land, hvor de har deres hovedinteresse, og bekræfter, at det kunne overvejes at kodificere dette kriterium i **Bruxelles I-forordningen**;

eftersom alle i verden kan få adgang til virtuelle verdener, vil det mosaikkriterium, der er fastsat af Den Europæiske Unions Domstol, og som giver skadelidte mulighed for at kræve erstatning ved domstolene i de lande, hvor i det mindste en del af skaden er indtrådt, muligvis ikke finde anvendelse, **i den skadelidtes interesse**; minder imidlertid om, at Domstolen har fastsat et yderligere kriterium, hvorefter skadelidte kan kræve erstatning gennem domstolene i det land, hvor de har deres hovedinteresse, og bekræfter, at det kunne overvejes at kodificere dette kriterium i **Rom II-forordningen**;

Or. en

Ændringsforslag 47 **Daniel Buda**

Forslag til beslutning **Punkt 13**

Forslag til beslutning

13. bemærker, at definitionen af "forbruger" i Bruxelles I-forordningen i øjeblikket er baseret på et direkte kontraktforhold, som f.eks. mangler mellem udstederen af en ikke-fungible token (NFT) og køberen, når NFT markedsføres på et sekundært marked; bemærker, at den endelige køber derfor i tilfælde af en tvist med udstederen ville blive frataget den retslige behandling, som Bruxelles I-forordningen giver forbrugerne;

Ændringsforslag

13. bemærker, at definitionen af "forbruger" i Bruxelles I-forordningen i øjeblikket er baseret på et direkte kontraktforhold, som f.eks. mangler mellem udstederen af en ikke-fungible token (NFT) og køberen, når NFT markedsføres på et sekundært marked; bemærker, at den endelige køber derfor i tilfælde af en tvist med udstederen ville blive frataget den retslige behandling, som Bruxelles I-forordningen giver forbrugerne, **og det er derfor nødvendigt at opdatere lovrammen for at dække disse situationer**;

Or. ro

Ændringsforslag 48

Patrick Breyer

**Forslag til beslutning
Punkt 13**

Forslag til beslutning

13. bemærker, at definitionen af "forbruger" i **Bruxelles I-forordningen** i øjeblikket er baseret på et direkte kontraktforhold, som f.eks. mangler mellem udstederen af en ikke-fungible token (NFT) og køberen, når NFT markedsføres på et sekundært marked; bemærker, at den endelige køber derfor i tilfælde af en tvist med udstederen ville blive frataget den retslige behandling, som **Bruxelles I-forordningen** giver forbrugerne;

Ændringsforslag

13. bemærker, at definitionen af "forbruger" i **Rom I-forordningen** i øjeblikket er baseret på et direkte kontraktforhold, som f.eks. mangler mellem udstederen af en ikke-fungible token (NFT) og køberen, når NFT markedsføres på et sekundært marked; bemærker, at den endelige køber derfor i tilfælde af en tvist med udstederen ville blive frataget den retslige behandling, som **Rom I-forordningen** giver forbrugerne;

Or. en

**Ændringsforslag 49
Patrick Breyer**

**Forslag til beslutning
Punkt 14**

Forslag til beslutning

14. opfordrer Kommissionen til at tage hensyn til disse og andre potentielt problematiske situationer og til at vurdere hensigtsmæssigheden af de eksisterende bestemmelser i international privatret i EU og om nødvendigt foreslå ændringer for at sikre, at borgere og virksomheder ikke systematisk skal føre retssager ved udenlandske domstole eller i henhold til udenlandsk lovgivning;

Ændringsforslag

14. opfordrer **Haagerkonferencen om International Privatret** og Kommissionen til at tage hensyn til disse og andre potentielt problematiske situationer og til at vurdere hensigtsmæssigheden af de eksisterende bestemmelser i international privatret, **der finder anvendelse** i EU, og om nødvendigt foreslå ændringer for at sikre, at borgere og virksomheder ikke systematisk skal føre retssager ved udenlandske domstole eller i henhold til udenlandsk lovgivning **med henblik på at håndhæve deres rettigheder, idet risikoen for forumshopping tages i betragtning, navnlig fra ikke-EU-virksomheders side;**

Or. en

Ændringsforslag 50
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 14

Forslag til beslutning

14. opfordrer Kommissionen til at tage hensyn til disse og andre potentielt problematiske situationer og til at vurdere hensigtsmæssigheden af de eksisterende bestemmelser i international privatret i EU og om nødvendigt foreslå ændringer for at sikre, at borgere og virksomheder ikke systematisk skal føre retssager ved udenlandske domstole eller i henhold til udenlandsk lovgivning;

Ændringsforslag

14. opfordrer Kommissionen til at tage hensyn til disse og andre potentielt problematiske situationer og til at vurdere hensigtsmæssigheden af de eksisterende bestemmelser i international privatret i EU og om nødvendigt foreslå **passende** ændringer for at sikre, at borgere og virksomheder ikke systematisk skal føre retssager ved udenlandske domstole eller i henhold til udenlandsk lovgivning, **og at deres rettigheder i henhold til EU's lovramme garanteres fuldt ud, både online og offline;**

Or. ro

Ændringsforslag 51
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 15

Forslag til beslutning

15. bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for metaverset forventes at stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;

Ændringsforslag

15. bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for metaverset forventes at stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter; **mener, at det er afgørende at udvikle en retlig ramme og passende bestemmelser for at sikre gennemsigtighed og ansvarlighed i metaverset og derved beskytte**

forbrugernes interesser og sikkerhed og det virtuelle markeds integritet; understreger, at det derfor er nødvendigt at skabe effektive mekanismer til at behandle klager og bilægge tvister for at sikre, at brugerne kan opnå erstatning eller kompensation uden unødigt forsinkelse, hvis de lider tab på grund af virtuelle produkter eller tjenester;

Or. ro

Ændringsforslag 52
Emmanuel Maurel

Forslag til beslutning
Punkt 15

Forslag til beslutning

15. *bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for metaverset forventes at stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;*

Ændringsforslag

15. understreger behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;

Or. fr

Ændringsforslag 53
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 15

Forslag til beslutning

15. bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for *metaverset* forventes at stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse behovet

Ændringsforslag

15. bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for *virtuelle verdener* forventes at stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse

for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;

behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres, **hvor det er et krav i henhold til EU-retten**, og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;

Or. en

Ændringsforslag 54 **Karen Melchior**

Forslag til beslutning **Punkt 15**

Forslag til beslutning

15. bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for **metaverset forventes at** stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;

Ændringsforslag

15. bemærker, at antallet og den økonomiske relevans af handelstransaktioner inden for **virtuelle verdener kan** stige i løbet af det næste årti; understreger i denne forbindelse behovet for at sikre, at udbydere af virtuelle varer og tjenesteydelser kan identificeres og holdes ansvarlige for enhver skade forårsaget af deres produkter;

Or. en

Ændringsforslag 55 **Gilles Lebreton**

Forslag til beslutning **Punkt 15 a (nyt)**

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

15a. henleder opmærksomheden på de grove krænkelse af brugernes privatliv, der vil kunne finde sted i metaverset;

Or. fr

Ændringsforslag 56

Emmanuel Maurel

**Forslag til beslutning
Punkt 16**

Forslag til beslutning

16. påpeger de bekymringer, som de reklameteknikker, der anvendes ved salg af såkaldt virtuel fast ejendom, giver anledning til, da brugerne kan blive foranlediget til at tro, at de rent faktisk erhverver ejendomsrettigheder, når de i praksis kun opnår en licens til at anvende den virtuelle "jord"; understreger betydningen af at sikre, at de gældende vilkår og betingelser er gennemsigtige **og** retfærdige;

Ændringsforslag

16. påpeger de bekymringer, som de reklameteknikker, der anvendes ved salg af såkaldt virtuel fast ejendom, giver anledning til, da brugerne kan blive foranlediget til at tro, at de rent faktisk erhverver ejendomsrettigheder, når de i praksis kun opnår en licens til at anvende den virtuelle "jord"; understreger **vigtigheden** af at sikre, at de gældende vilkår og betingelser er gennemsigtige, retfærdige, **letforståelige, navnlig fordi det har vist sig, at brugerne ofte undlader at læse dem på grund af omfanget og den tekniske karakter af de generelle betingelser, der finder anvendelse; understreger, at offentliggørelse og målrettet offentliggørelse skal reguleres eller endog forbydes for sårbare grupper som f.eks. børn, således som det fremgår af forordningen om digitale tjenester;**

Or. fr

**Ændringsforslag 57
Patrick Breyer**

**Forslag til beslutning
Punkt 16**

Forslag til beslutning

16. **påpeger de bekymringer, som de reklameteknikker, der anvendes ved salg af såkaldt virtuel fast ejendom, giver anledning til, da brugerne kan blive foranlediget til at tro, at de rent faktisk erhverver ejendomsrettigheder, når de i praksis kun opnår en licens til at anvende den virtuelle "jord";** understreger betydningen af at sikre, at de gældende

Ændringsforslag

16. understreger betydningen af at sikre, at de gældende vilkår og betingelser er gennemsigtige, **klare** og retfærdige;

vilkår og betingelser er gennemsigtige og retfærdige;

Or. en

Ændringsforslag 58
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 16

Forslag til beslutning

16. påpeger de bekymringer, som de reklameteknikker, der anvendes ved salg af såkaldt virtuel fast ejendom, giver anledning til, da brugerne kan blive foranlediget til at tro, at de rent faktisk erhverver ejendomsrettigheder, når de i praksis kun opnår en licens til at anvende den virtuelle "jord"; understreger betydningen af at sikre, at de gældende vilkår og betingelser er gennemsigtige og retfærdige;

Ændringsforslag

16. påpeger de bekymringer, som de reklameteknikker, der anvendes ved salg af såkaldt virtuel fast ejendom, **såsom en bygning eller et stykke jord i en virtuel verden, der repræsenteres af en NFT**, giver anledning til, da brugerne kan blive foranlediget til at tro, at de rent faktisk erhverver ejendomsrettigheder, når de i praksis kun opnår en licens til at anvende den virtuelle "jord"; understreger betydningen af at sikre, at de gældende vilkår og betingelser er gennemsigtige og retfærdige;

Or. en

Ændringsforslag 59
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 17

Forslag til beslutning

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud bør finde anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at indføre effektive foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i metaverset;

Ændringsforslag

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud bør finde anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at indføre effektive foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i metaverset, **herunder, hvor det er relevant, og uden at det berører retten til at søge domstolsprøvelse,**

Ændringsforslag 60

Daniel Buda

Forslag til beslutning

Punkt 17

Forslag til beslutning

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud bør finde anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at indføre effektive foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i metaverset;

Ændringsforslag

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud bør finde anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at indføre effektive **og forholdsmæssige** foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i metaverset;

Ændringsforslag 61

Karen Melchior

Forslag til beslutning

Punkt 17

Forslag til beslutning

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud bør finde anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at indføre effektive foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i **metaverset**;

Ændringsforslag

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud bør finde anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at indføre effektive foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i **virtuelle verdener**;

Ændringsforslag 62

Patrick Breyer

**Forslag til beslutning
Punkt 17**

Forslag til beslutning

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud **bør finde** anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at **indføre effektive foranstaltninger til at forebygge og imødegå enhver form for skadelig adfærd i metaverset;**

Ændringsforslag

17. minder om, at ansvarsreglerne fuldt ud **finder** anvendelse på virtuelle verdener, og understreger betydningen af at **håndhæve loven i ethvert miljø med virtuelle verdener i overensstemmelse med grundlæggende rettigheder;**

Or. en

**Ændringsforslag 63
Patrick Breyer**

**Forslag til beslutning
Punkt 18**

Forslag til beslutning

18. er bekymret over, at brugen af avatarer og decentraliserede systemer, såsom dem, der bygger på blockchainteknologi, kan gøre det **ekstremt** vanskeligt at drage gerningsmændene til ansvar; **mener, at gennemførelsen af effektive identitetsforvaltningssystemer er afgørende for at gøre det muligt at identificere dem korrekt og bekæmpe falske identiteter, idet der også tages hensyn til de særlige forhold, der er forbundet med forvaltningen af decentrale autonome organisationer og kollektivt ansvar;**

Ændringsforslag

18. er bekymret over, at brugen af avatarer og decentraliserede systemer, såsom dem, der bygger på blockchainteknologi, kan gøre det vanskeligt at drage gerningsmændene til ansvar; **opfordrer Kommissionen til at vurdere disse udfordringer;**

Or. en

**Ændringsforslag 64
Ibán García Del Blanco, Axel Voss**

**Forslag til beslutning
Punkt 18**

Forslag til beslutning

18. er bekymret over, at brugen af avatarer og decentraliserede systemer, såsom dem, der bygger på blockchainteknologi, kan gøre det ekstremt vanskeligt at drage gerningsmændene til ansvar; mener, at gennemførelsen af effektive identitetsforvaltningssystemer er afgørende for at gøre det muligt at identificere dem korrekt og bekæmpe falske identiteter, idet der også tages hensyn til de særlige forhold, der er forbundet med forvaltningen af decentrale autonome organisationer og kollektivt ansvar;

Ændringsforslag

18. er bekymret over, at brugen af avatarer og decentraliserede systemer, såsom dem, der bygger på blockchainteknologi, kan gøre det ekstremt vanskeligt at drage gerningsmændene til ansvar; mener, at gennemførelsen af effektive identitetsforvaltningssystemer er afgørende for at gøre det muligt at identificere dem korrekt og bekæmpe falske identiteter, idet der også tages hensyn til de særlige forhold, der er forbundet med forvaltningen af decentrale autonome organisationer og kollektivt ansvar; ***glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens hensigt om at undersøge merværdien af en eventuel retlig ramme for decentrale autonome organisationer;***

Or. en

Ændringsforslag 65 Daniel Buda

Forslag til beslutning Punkt 18

Forslag til beslutning

18. er bekymret over, at brugen af avatarer og decentraliserede systemer, såsom dem, der bygger på blockchainteknologi, kan gøre det ekstremt vanskeligt at drage gerningsmændene til ansvar; mener, at gennemførelsen af effektive identitetsforvaltningssystemer er afgørende for at gøre det muligt at identificere dem korrekt og bekæmpe falske identiteter, idet der også tages hensyn til de særlige forhold, der er forbundet med forvaltningen af decentrale autonome organisationer og kollektivt ansvar;

Ændringsforslag

18. er bekymret over, at brugen af avatarer og decentraliserede systemer, såsom dem, der bygger på blockchainteknologi, kan gøre det ekstremt vanskeligt at ***identificere og*** drage gerningsmændene til ansvar; mener, at gennemførelsen af effektive identitetsforvaltningssystemer er afgørende for at gøre det muligt at identificere dem korrekt ***og i god tid*** og bekæmpe falske identiteter, idet der også tages hensyn til de særlige forhold, der er forbundet med forvaltningen af decentrale autonome organisationer og kollektivt ansvar;

Or. ro

Ændringsforslag 66
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 18 a (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

18a. understreger, at anonymitet i den digitale verden er en central søjle i internettet og bør beskyttes, også ved udviklingen af nye teknologier; understreger, at en avatar kan hjælpe enkeltpersoner med at bryde fri for de begrænsninger, der følger af bredere samfundsmæssige skævheder, hvilket kan styrke deres muligheder; fremhæver, at brugerne kan legemliggøre forskellige personligheder, der passer til forskellige miljøer og omstændigheder, eller skabe et skjold, der beskytter privatlivets fred;

Or. en

Ændringsforslag 67
Sabrina Pignedoli

Forslag til beslutning
Punkt 19

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; **mener, at det i takt med, at metaverset udvikler sig og bliver mere komplekst, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;**

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem;

Or. it

Ændringsforslag 68
Geoffroy Didier

Beslutningsforslag
Punkt 19

Forslag til beslutning

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; mener, at det i takt med, at metaverset udvikler sig og bliver mere komplekst, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;

Ændringsforslag

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; mener, at det i takt med, at metaverset udvikler sig og bliver mere komplekst, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status; ***mener, at avataren eller personen bag bør kunne identificeres, og at et kend din forretningskunde-princip bør finde anvendelse;***

Or. en

Ændringsforslag 69
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 19

Forslag til beslutning

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; ***mener, at det i takt med, at metaverset udvikler sig og bliver mere komplekst, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;***

Ændringsforslag

19. ***mener, at virtuelle verdener udvikler sig og bliver mere komplekse;*** minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles, ***hvor det er muligt,*** med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem, ***samtidig med at deres anonymitet, hvor det er relevant, respekteres;***

Ændringsforslag 70
Karen Melchior

Forslag til beslutning
Punkt 19

Forslag til beslutning

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; mener, at det i takt med, at **metaverset** udvikler sig og bliver mere komplekst, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;

Ændringsforslag

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; mener, at det i takt med, at **virtuelle verdener** udvikler sig og bliver mere komplekst, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;

Ændringsforslag 71
Gilles Lebreton

Forslag til beslutning
Punkt 19

Forslag til beslutning

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; mener, at det **i takt med, at metaverset udvikler sig og bliver mere komplekst**, bør overvejes, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;

Ændringsforslag

19. minder om, at avatarerne ikke har status som juridisk person **og ikke bør have det**, hvorfor alle spørgsmål vedrørende deres rets- og handleevne, rettigheder, forpligtelser og ansvar skal behandles med henvisning til de fysiske eller juridiske personer, der anvender dem; mener, at det bør overvejes **nøje**, om det er hensigtsmæssigt at give avatarerne en særlig retlig status;

Ændringsforslag 72
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 20

Forslag til beslutning

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og industrielle ejendomsrettigheder fuldt ud finder anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener skaber nye udfordringer med hensyn til håndhævelse og identifikation af lovovertrædere;

Ændringsforslag

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og industrielle ejendomsrettigheder fuldt ud finder anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener skaber nye udfordringer med hensyn til håndhævelse og identifikation af lovovertrædere **og korrekt håndhævelse af regler vedrørende deres straf; mener, at det i betragtning af det virtuelle miljøes unikke karakteristika er afgørende, at den eksisterende lovgivning tilpasses med henblik på at imødegå nye typer af overtrædelser, ulovlige handlinger eller lovovertrædelser, der kan forekomme i metaverset; fremhæver, at dette kræver et tæt samarbejde mellem EU's lovgivere, kompetente myndigheder og teknologiindustrien for at udvikle effektive værktøjer og mekanismer til identifikation og korrekt håndhævelse af lovgivningsmæssige bestemmelser i det meget omskiftelige digitale miljø;**

Or. ro

Ændringsforslag 73
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 20

Forslag til beslutning

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og

Ændringsforslag

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og

industrielle ejendomsrettigheder fuldt ud finder anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener skaber nye udfordringer **med hensyn til** håndhævelse og identifikation af lovovertrædere;

industrielle ejendomsrettigheder, **herunder ophavsret, varemærker, patenter, design og forretningshemmeligheder**, fuldt ud finder anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener skaber nye udfordringer, **når det gælder** håndhævelse **af intellektuel ejendom** og identifikation af lovovertrædere **samt spørgsmål i forbindelse med lovvalgsregler og valg af jurisdiktion**;

Or. en

Ændringsforslag 74 **Geoffroy Didier**

Forslag til beslutning **Punkt 20**

Forslag til beslutning

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og industrielle ejendomsrettigheder fuldt ud finder anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener skaber nye udfordringer med hensyn til håndhævelse og identifikation af lovovertrædere;

Ændringsforslag

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og industrielle ejendomsrettigheder fuldt ud finder anvendelse på virtuelle verdener, **herunder artikel 167 i TEUF og artikel 48 i TEU**; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener skaber nye udfordringer med hensyn til håndhævelse og identifikation af lovovertrædere;

Or. en

Ændringsforslag 75 **Patrick Breyer**

Forslag til beslutning **Punkt 20**

Forslag til beslutning

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og

Ændringsforslag

20. understreger, at EU-lovgivningen om beskyttelse af intellektuelle og

industrielle ejendomsrettigheder **fuldt ud** finder anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener **skaber** nye udfordringer med hensyn til håndhævelse **og identifikation af lovovertrædere**;

industrielle ejendomsrettigheder finder **tilsvarende** anvendelse på virtuelle verdener; understreger ikke desto mindre, at udviklingen af virtuelle verdener **kan skabe** nye udfordringer med hensyn til håndhævelse **af eksisterende lovgivning**;

Or. en

Ændringsforslag 76
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 21

Forslag til beslutning

21. minder om, at brugere i metaverset er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at sikre gennemsigtighed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i metaverset der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

Ændringsforslag

21. minder om, at brugere i metaverset er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), **herunder i digital form på et elektronisk medie såsom en NFT**, kræver tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder **(såsom privat kopiering, uddannelse, forskning, citater, anmeldelser, parodier eller pastiche)**; gentager i denne forbindelse betydningen af at sikre gennemsigtighed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i metaverset der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af, **og at skabe og rettighedshavere er i stand til at modtage nøjagtig og korrekt rapportering om den faktiske anvendelse af beskyttede værker**;

Or. en

Ændringsforslag 77
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 21

Forslag til beslutning

21. minder om, at brugere i *metaverset* er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at sikre gennemsigtighed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i metaverset der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

Ændringsforslag

21. minder om, at *ejerne af VR-pladformer og deres* brugere i *virtuelle verdener* er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at sikre gennemsigtighed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i metaverset der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

Or. en

Ændringsforslag 78
Geoffroy Didier

Forslag til beslutning
Punkt 21

Forslag til beslutning

21. minder om, at brugere i metaverset er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver

Ændringsforslag

21. minder om, at brugere i metaverset er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver

tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at **sikre** gennemsigthed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i metaverset der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at **udbydere sikrer** gennemsigthed med hensyn til licensernes, **herunder territoriale licensers**, anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i metaverset der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

Or. en

Ændringsforslag 79 Karen Melchior

Forslag til beslutning Punkt 21

Forslag til beslutning

21. minder om, at brugere i **metaverset** er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at sikre gennemsigthed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i **metaverset** der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

Ændringsforslag

21. minder om, at brugere i **virtuelle verdener** er forpligtet til at respektere rettighedshavernes eksklusive rettigheder og deres ret til et rimeligt vederlag; fremhæver, at anvendelsen af indhold, der er beskyttet af intellektuelle ejendomsrettigheder (IPR), kræver tilladelse gennem licens eller overdragelse, medmindre det er omfattet af en undtagelse eller indskrænkning af beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder; gentager i denne forbindelse betydningen af at sikre gennemsigthed med hensyn til licensernes anvendelsesområde for at sikre, at brugerne er i stand til at afgøre, hvilke anvendelser af IPR-beskyttet indhold i **virtuelle verdener** der, er omfattet af de licenser, de er i besiddelse af;

Or. en

Ændringsforslag 80

Patrick Breyer

**Forslag til beslutning
Punkt 22**

Forslag til beslutning

22. glæder sig over ajourføringen som følge af 12. udgave af Nice-klassifikationen, som gør det muligt at registrere varemærker ***i klasser, der dækker deres anvendelse i metaverset***; er imidlertid bekymret over brugen af NFT'er, der henviser til varemærker uden tilladelse fra varemærkernes ejere, ***og opfordrer til, at der træffes effektive foranstaltninger til at opdage og håndtere disse og andre tilfælde af krænkelse***; glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens forslag om at udvikle en værktøjskasse til bekæmpelse af forfalskning;

Ændringsforslag

22. glæder sig over ajourføringen som følge af 12. udgave af Nice-klassifikationen, som gør det muligt at registrere varemærker ***for virtuelle varer og at bruge NFT'er***; er imidlertid bekymret over brugen af NFT'er, der henviser til varemærker uden tilladelse fra varemærkernes ejere; glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens forslag om at udvikle en værktøjskasse til bekæmpelse af forfalskning;

Or. en

**Ændringsforslag 81
Ibán García Del Blanco, Axel Voss**

**Forslag til beslutning
Punkt 22**

Forslag til beslutning

22. glæder sig over ajourføringen som følge af 12. udgave af Nice-klassifikationen, som gør det muligt at registrere varemærker i klasser, der dækker deres anvendelse i metaverset; er imidlertid bekymret over brugen af NFT'er, der henviser til varemærker uden tilladelse fra varemærkernes ejere, og opfordrer til, at der træffes effektive foranstaltninger til at opdage og håndtere disse og andre tilfælde af krænkelse; glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens forslag om at udvikle en værktøjskasse til bekæmpelse af forfalskning;

Ændringsforslag

22. glæder sig over ajourføringen som følge af 12. udgave af Nice-klassifikationen, som gør det muligt at registrere varemærker i klasser, der dækker deres anvendelse i metaverset; ***opfordrer til en nøje opfølgning på den konkrete anvendelse af en sådan klassificering***; er imidlertid bekymret over brugen af NFT'er, der henviser til varemærker uden tilladelse fra varemærkernes ejere, og opfordrer til, at der træffes effektive foranstaltninger til at opdage og håndtere disse og andre tilfælde af krænkelse; glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens forslag om at udvikle en værktøjskasse til

bekæmpelse af forfalskning;

Or. en

Ændringsforslag 82 **Karen Melchior**

Forslag til beslutning **Punkt 22**

Forslag til beslutning

22. glæder sig over ajourføringen som følge af 12. udgave af Nice-klassifikationen, som gør det muligt at registrere varemærker i klasser, der dækker deres anvendelse i *metaverset*; er imidlertid bekymret over brugen af NFT'er, der henviser til varemærker uden tilladelse fra varemærkernes ejere, og opfordrer til, at der træffes effektive foranstaltninger til at opdage og håndtere disse og andre tilfælde af krænkelse; glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens forslag om at udvikle en værktøjskasse til bekæmpelse af forfalskning;

Ændringsforslag

22. glæder sig over ajourføringen som følge af 12. udgave af Nice-klassifikationen, som gør det muligt at registrere varemærker i klasser, der dækker deres anvendelse i *virtuelle verdener*; er imidlertid bekymret over brugen af NFT'er, der henviser til varemærker uden tilladelse fra varemærkernes ejere, og opfordrer til, at der træffes effektive foranstaltninger til at opdage og håndtere disse og andre tilfælde af krænkelse; glæder sig i denne forbindelse over Kommissionens forslag om at udvikle en værktøjskasse til bekæmpelse af forfalskning;

Or. en

Ændringsforslag 83 **Geoffroy Didier**

Forslag til beslutning **Punkt 23**

Forslag til beslutning

23. anerkender anvendelsen af ansvarsreglerne som fastsat i retsakten om digitale tjenester og den særlige ordning, der er fastsat i artikel 17 i direktivet om ophavsret, til at omfatte uploading af brugergenereret indhold; mener imidlertid, at der er behov for yderligere præcisering af, hvordan de eksisterende regler bør finde

Ændringsforslag

23. anerkender anvendelsen af ansvarsreglerne som fastsat i retsakten om digitale tjenester og den særlige ordning, der er fastsat i artikel 17 i direktivet om ophavsret, til at omfatte uploading af brugergenereret indhold; mener imidlertid, at der er behov for yderligere præcisering af, hvordan de eksisterende regler bør finde

anvendelse;

anvendelse; **og hvordan de bør håndhæves, navnlig når udbyderen er bosiddende uden for EU uden gældende eksekvaturaftale;**

Or. en

Ændringsforslag 84
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 23

Forslag til beslutning

23. anerkender anvendelsen af ansvarsreglerne som fastsat i retsakter om digitale tjenester og den særlige ordning, der er fastsat i artikel 17 i direktivet om ophavsret, til at omfatte uploading af brugergenereret indhold; mener imidlertid, at der er behov for yderligere præcisering af, hvordan de eksisterende regler bør finde anvendelse;

Ændringsforslag

23. anerkender anvendelsen af ansvarsreglerne som fastsat i retsakter om digitale tjenester og den særlige ordning, der er fastsat i artikel 17 i direktivet om ophavsret, til at omfatte uploading af brugergenereret indhold; mener imidlertid, at der er behov for yderligere præcisering af, hvordan de eksisterende regler bør finde anvendelse **på tjenester, der er tilgængelige i metaverset;**

Or. en

Ændringsforslag 85
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 23

Forslag til beslutning

23. anerkender anvendelsen af **ansvarsreglerne** som fastsat i retsakter om digitale tjenester og den særlige ordning, der er fastsat i artikel 17 i direktivet om ophavsret, **til at omfatte** uploading af brugergenereret indhold; **mener imidlertid, at der er behov for yderligere præcisering af, hvordan de eksisterende regler bør finde anvendelse;**

Ændringsforslag

23. anerkender anvendelsen af **ansvarsfritagelserne** som fastsat i retsakter om digitale tjenester og den særlige ordning, der er fastsat i artikel 17 i direktivet om ophavsret, **vedrørende** uploading af brugergenereret indhold **til indholdsdelingstjenester online, der gør indhold tilgængeligt for offentligheden;**

Ændringsforslag 86
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 24

Forslag til beslutning

24. understreger, at NFT'er ikke giver nogen intellektuelle ejendomsrettigheder som sådan på det digitale aktiv og påpeger behovet for yderligere gennemsigthed for at undgå svig og den hyppige forvirring mellem retten til selve token og retten til det underliggende beskyttede indhold;

Ændringsforslag

24. understreger, at NFT'er ikke giver nogen intellektuelle ejendomsrettigheder som sådan på det digitale aktiv og påpeger behovet for yderligere **klarhed og** gennemsigthed for at undgå svig og den hyppige forvirring mellem retten til selve token og retten til det underliggende beskyttede indhold;

Ændringsforslag 87
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 24 a (nyt)

Forslag til beslutning

24a. bemærker, at NFT'er og andre blockchainbaserede tilbud letter løbende videresalg af aktiver baseret på ophavsretligt beskyttede værker gennem onlinetransaktioner, og mener, at der skal sikres passende og forholdsmæssigt vederlag til ophavsmændene for hvert videresalg af sådanne aktiver;

Ændringsforslag

24a. bemærker, at NFT'er og andre blockchainbaserede tilbud letter løbende videresalg af aktiver baseret på ophavsretligt beskyttede værker gennem onlinetransaktioner, og mener, at der skal sikres passende og forholdsmæssigt vederlag til ophavsmændene for hvert videresalg af sådanne aktiver;

Ændringsforslag 88
Patrick Breyer

**Forslag til beslutning
Punkt 25**

Forslag til beslutning

25. minder om, at der er en skelnen mellem AI-støttede menneskelige frembringelser og AI-genererede frembringelser; minder om, at selv om den nuværende ramme for intellektuel ejendomsret fortsat finder anvendelse på AI-støttede frembringelser, skaber AI-genererede frembringelser nye regulermæssige udfordringer for beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder;

Ændringsforslag

udgår

Or. en

**Ændringsforslag 89
Ibán García Del Blanco, Axel Voss**

**Forslag til beslutning
Punkt 25**

Forslag til beslutning

25. minder om, at der er en skelnen mellem AI-støttede menneskelige frembringelser og AI-genererede frembringelser; minder om, at selv om den nuværende ramme for intellektuel ejendomsret fortsat finder anvendelse på AI-støttede frembringelser, skaber AI-genererede frembringelser nye regulermæssige udfordringer for beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder;

Ændringsforslag

25. minder om, at *de output, der autonomt genereres af AI-systemer, i henhold til de nuværende regler muligvis ikke er berettigede til ophavsretlig beskyttelse, da princippet om originalitet er knyttet til en fysisk person, og begrebet "intellektuel frembringelse" forudsætter ophavsmandens personlighed; minder også om, at der er en skelnen mellem AI-støttede menneskelige frembringelser og output, der autonomt genereres af AI;* minder om, at selv om den nuværende ramme for intellektuel ejendomsret fortsat finder anvendelse på AI-støttede frembringelser, skaber **output, der autonomt genereres af AI, nye regulermæssige udfordringer for beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder, *f.eks. spørgsmål om ejerskab, opfindsomhed og passende***

vederlag samt spørgsmål vedrørende potentiel markedskoncentration; glæder sig over det tilsagn, som Kommissionen har påtaget sig i handlingsplanen for intellektuel ejendomsret, om at indlede drøftelser med interessenter om, hvordan de udfordringer, som AI-støttede opfindelser og frembringelser rejser, kan tackles;

Or. en

Ændringsforslag 90
Geoffroy Didier

Forslag til beslutning
Punkt 25

Forslag til beslutning

25. minder om, at der er en skelnen mellem AI-støttede menneskelige frembringelser og AI-genererede frembringelser; minder om, at selv om den nuværende ramme for intellektuel ejendomsret fortsat finder anvendelse på AI-støttede frembringelser, skaber AI-genererede frembringelser nye regulermæssige udfordringer for beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder;

Ændringsforslag

25. minder om, at der er en skelnen mellem AI-støttede menneskelige frembringelser og AI-genererede frembringelser; minder om, at selv om den nuværende ramme for intellektuel ejendomsret fortsat finder anvendelse på AI-støttede frembringelser, skaber AI-genererede frembringelser nye regulermæssige udfordringer for beskyttelsen af intellektuelle ejendomsrettigheder, ***og de bør ikke beskyttes af ophavsretslovgivningen, da et menneskes tilstedeværelse er en væsentlig betingelse for beskyttelse af værket via denne lovgivning;***

Or. en

Ændringsforslag 91
Emmanuel Maurel

Forslag til beslutning
Punkt 26

Forslag til beslutning

26. **understreger, at virtuelle verdener vil skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne;** understreger *imidlertid*, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper, og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Ændringsforslag

26. understreger, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper, og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Or. fr

Ændringsforslag 92

Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning

Punkt 26

Forslag til beslutning

26. understreger, at virtuelle verdener vil skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne; understreger *imidlertid*, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper, og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Ændringsforslag

26. understreger, at virtuelle verdener vil skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne; understreger *imidlertid*, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper, **såsom ældre, personer med handicap og børn**, og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Or. en

Ændringsforslag 93
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 26

Forslag til beslutning

26. understreger, at virtuelle verdener vil skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne; understreger imidlertid, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper, og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Ændringsforslag

26. understreger, at virtuelle verdener vil skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne; understreger imidlertid, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper, og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, **handicap**, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Or. en

Ændringsforslag 94
Karen Melchior

Forslag til beslutning
Punkt 26

Forslag til beslutning

26. understreger, at virtuelle verdener **vil** skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne; understreger imidlertid, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper,

Ændringsforslag

26. understreger, at virtuelle verdener **kan** skabe muligheder for levering af offentlige tjenesteydelser af almen interesse til bredere gavn for borgerne; understreger imidlertid, at inddragelse af og tilgængelighed for alle brugere i EU skal sikres både med hensyn til omkostninger og brug af hardware og forståelse af software; bemærker, at tilgængelighed er særlig vigtig, når det drejer sig om sårbare befolkningsgrupper,

og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

og at der bør tages hensyn til aspekter såsom geografisk placering, køn, uddannelsesniveau og socioøkonomisk baggrund;

Or. en

Ændringsforslag 95
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 26 a (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

26a. henviser til, at der er store bekymringer med hensyn til slutbrugernes afhængighed og sårbare grupper, som ofte mangler de nødvendige færdigheder til en retfærdig og fair digital omstilling, navnlig når det gælder mindreårige, ældre og personer med handicap; understreger nødvendigheden af at øge de europæiske borgeres bevidsthed om deres ansvarlige brug;

Or. en

Ændringsforslag 96
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 26 b (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

26b. bemærker med bekymring, at den stadig større brug af virtuelle verdener også kunne udelukke visse befolkningsgrupper, der mangler grundlæggende færdigheder eller ressourcer for at kunne deltage i dette miljø, men også personer, der bor i landdistrikter og afsidesliggende områder, f.eks. regioner i den yderste periferi;

understreger, at lovgiverne skal være opmærksomme på at forhindre skævheder i udviklingen af virtuelle verdener for at undgå, at eksisterende diskriminerende praksis videreføres i virtuelle verdener;

Or. en

Ændringsforslag 97
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 26 c (nyt)

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

26c. glæder sig over Kommissionens støtte til EU's open source-fællesskab i deres egenskab af innovatorer, der kan bidrage med relevante digitale fællesgoder for at levere centrale funktioner i virtuelle verdener, f.eks. i forbindelse med brugen af distributed ledger-teknologi og andre teknologier, der er nødvendige i forbindelse med ægthed, forvaltning og sikkerhed for virtuelle objekter og identiteter;

Or. en

Ændringsforslag 98
Daniel Buda

Forslag til beslutning
Punkt 27

Forslag til beslutning

Ændringsforslag

27. tilføjer i denne forbindelse, at digitale færdigheder er af allerstørste betydning for at sikre en sikker og socialt gavnlig anvendelse af virtuelle verdener og for at fremme demokratisk kontrol;

27. tilføjer i denne forbindelse, at digitale færdigheder er af allerstørste betydning for at sikre en sikker og socialt gavnlig anvendelse af virtuelle verdener, **tackle desinformation, manipulation og misbrug i det virtuelle miljø** og for at fremme demokratisk kontrol;

Ændringsforslag 99
Patrick Breyer

Forslag til beslutning
Punkt 27

Forslag til beslutning

27. tilføjer i denne forbindelse, at digitale færdigheder er af allerstørste betydning for at sikre en sikker og socialt gavnlig anvendelse af virtuelle verdener og for at fremme demokratisk *kontrol*;

Ændringsforslag

27. tilføjer i denne forbindelse, at digitale færdigheder er af allerstørste betydning for at sikre en sikker og socialt gavnlig anvendelse af virtuelle verdener og for at fremme *et* demokratisk *miljø*;

Or. en

Ændringsforslag 100
Ibán García Del Blanco, Axel Voss

Forslag til beslutning
Punkt 27 a (nyt)

Forslag til beslutning

27a. fremhæver behovet for at indføre effektive uddannelsesforanstaltninger for at sikre brede færdigheder til den virtuelle verden blandt borgerne og opkvalificere fagfolk på forskellige områder, navnlig lærere, og for at tilskynde til og fremme udviklingen af europæiske talenter og teknologier og samtidig tiltrække flere mennesker, herunder flere kvinder, til STEM;

Ændringsforslag

Or. en