**Europa-Parlamentet**
2019-2024

**VEDTAGNE TEKSTER**

# P9_TA(2023)0459

## Afhængighedsskabende design af onlinetjenester og forbrugerbeskyttelse i EU's indre marked

### Europa-Parlamentets beslutning af 12. december 2023 om afhængighedsskabende design af onlinetjenester og forbrugerbeskyttelse i EU's indre marked (2023/2043(INI))

*Europa-Parlamentet,*

– der henviser til traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde, særlig artikel 169,

– der henviser til Kommissionens meddelelse med titlen "Vejledning til fortolkning og anvendelse af Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2005/29/EF om virksomheders urimelige handelspraksis over for forbrugerne på det indre marked" (2021/C 526/01),

– der henviser til Kommissionens meddelelse med titlen "Vejledning til fortolkning og anvendelse af Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2011/83/EU om forbrugerrettigheder" (2021/C 525/01),

– der henviser til Kommissionens meddelelse med titlen "Vejledning til fortolkning og anvendelse af Rådets direktiv 93/13/EØF om urimelige kontraktvilkår i forbrugeraftaler" (2019/C 323/04),

– der henviser til Kommissionens undersøgelse med titlen "Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation: final report" (Adfærdsvidenskabelig undersøgelse af unfair kommerciel praksis i det digitale miljø: mørke mønstre og manipulerende personalisering: endelig rapport), Generaldirektoratet for Retlige Anliggender og Forbrugere, 2022,

– der henviser til rapporten fra 2022 af BEUC-forbrugerorganisationens paraplygruppe med titlen "EU Consumer protection 2.0. Protecting fairness and consumer choice in a digital economy" (EU's forbrugerbeskyttelse 2.0. Beskyttelse af fair og sikre forbrugervalg i en digital økonomi),

– der henviser til Kommissionens høring med titlen "Digital fairness – fitness check on EU consumer law and its summary report" (Digital retfærdighed – kvalitetskontrol af EU's forbrugerlovgivning og dens sammenfattende rapport),

– der henviser til EPRS-undersøgelsen fra 2019 med titlen "Harmful internet use. Part I: Internet addiction and problematic use" (Skadelig anvendelse af internettet. Del I: Internetafhængighed og problematisk anvendelse),

– der henviser til FN's rapport fra 2021 med titlen "Our Common Agenda – Report of the Secretary-General" (Vores fælles dagsorden – generalsekretærens beretning),

– der henviser til sin beslutning af 12. marts 2009 om beskyttelse af forbrugere, især mindreårige, i forbindelse med brugen af videospil[1],

– der henviser til forordning (EU) 2022/2065 om et indre marked for digitale tjenester (forordning om digitale tjenester)[2],

– der henviser til forslag til forordning om harmoniserede regler for kunstig intelligens (retsakten om kunstig intelligens) (COM(2021)0206),

– der henviser til forordning (EU) 2016/679 om beskyttelse af fysiske personer i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger og om ophævelse af direktiv 95/46/EF (generel forordning om databeskyttelse)[3],

– der henviser til artikel 24 i EU's charter om grundlæggende rettigheder,

– der henviser til De Forenede Nationers konvention om barnets rettigheder og den generelle bemærkning nr. 25 (2021) til FN's børnekonvention vedrørende det digitale miljø,

– der henviser til Kommissionens strategi for et bedre internet for børn,

– der henviser til forretningsordenens artikel 54,

– der henviser til betænkning fra Udvalget om det Indre Marked og Forbrugerbeskyttelse (A9-0340/2023),

A. der henviser til, at visse teknologivirksomheder i nutidens opmærksomhedsbaserede økonomi bruger design og systemfunktioner til at udnytte brugernes og forbrugerens sårbarheder for at fange deres opmærksomhed og øge den tid, de

---

1 EUT C 87 E af 1.4.2010, s. 122.
2 EUT L 277 af 27.10.2022, s. 1.
3 EUT L 119 af 4.5.2016, s. 1.

bruger på digitale platforme; der henviser til, at mange digitale tjenester såsom onlinespil, sociale medier, streamingtjenester med film, serier eller musik, onlinemarkedspladser eller webbutikker er udformet med henblik på at holde brugerne på platformen så længe som muligt for at maksimere de indsamlede data samt den tid og de penge, de bruger der, og for at maksimere aktiviteterne, engagementet, produktionen af indhold, netværksudviklingen og datadelingen; der henviser til, at dette især gælder for tjenester til monetarisering af data; der henviser til, at mange onlinetjenester derfor er udformet til at tjene flere formål på én gang, nemlig at optimere brugeroplevelsen og fastholde brugernes opmærksomhed og dermed være så afhængighedsskabende som muligt; der henviser til, at det ikke er alle digitale tjenester, der er baseret på den samme forretningsmodel, idet nogle digitale tjenester arbejder med monetarisering af data og med den tid, der bruges på applikationen, for at indsamle data og bruge disse data til reklameformål, mens andre digitale tjenester helt eller delvist arbejder med abonnementsbaserede modeller, der ikke nødvendigvis indeholder afhængighedsskabende designelementer; der henviser til, at nogle succesfulde tjenester ikke er afhængige af design, der forlænger den tid, der bruges på platformen; der henviser til, at kommerciel succes og etisk udvikling af apps ikke udelukker hinanden; der henviser til, at udtrykket onlinetjenesternes "manipulerende design", "afhængighedsskabende design" eller "adfærdsmæssigt design" beskriver egenskaber, der fører til adfærdsrelaterede risici og skader, herunder forskellige former for digital afhængighed såsom "overdreven eller skadelig brug af internettet", "afhængighed af smartphones", "teknologisk afhængighed eller afhængighed af internettet" eller "afhængighed af sociale medier"; der henviser til, at der er stigende enighed blandt akademikere om, at fænomener såsom "afhængighed af sociale medier" findes; der henviser til, at man er nødt til at undersøge fastholdelsen af opmærksomhed eller de afhængighedsskabende egenskaber, som ansporer til den pågældende adfærd, ikke medierne eller enhederne i sig selv; der henviser til, at der er behov for yderligere forskning for bedre at forstå de underliggende problemer, indvirkningen af onlinetjenester og de potentielle løsninger;

B. der henviser til, at digitale tjenester, herunder sociale medier, ændrer samfundet radikalt og har positive virkninger såsom øget effektivitet, forbundethed, tilgængelighed og fritid samt giver børn og unge mulighed for at komme i kontakt med hinanden, lære om og værdsætte forskellige perspektiver og verdenssyn samt opbygge viden og udforske interesseområder; der henviser til, at apps kan hjælpe os med at blive mere produktive eller motionere mere eller løse specifikke problemer, hvilket illustreres af trafik-, bank- eller oversættelsesapps; der henviser til, at digitalisering og sociale medier også udgør nye udfordringer for samfundet og kræver politisk opmærksomhed på både fysiske og mentale sundhedsrisici, der er forbundet med brugen af onlinetjenester; der henviser til, at

teknologien på mange måder har forbedret den enkeltes liv, men at dens avancerede brug af afhængighedsskabende, adfærdsregulerende, vildledende eller overbevisende design kan have skadelige konsekvenser for forbrugernes onlineadfærd, hvilket derfor gør det nødvendigt at give reguleringsmyndigheder og forskere de værktøjer, de har brug for til at analysere virkningerne af at bruge disse platforme;

C. der henviser til, at 16-24-årige i gennemsnit bruger mere end syv timer om dagen på internettet[1]; der henviser til, at én ud af fire børn og unge udviser "problematisk" eller "dysfunktionel" brug af smartphones, dvs. adfærdsmønstre, der afspejler afhængighed[2]; der henviser til, at forskning tyder på, at den problematiske brug af smartphones fortsat er stigende, og at mange børn sjældent logger af de sociale medier, men bruger dem konstant hele dagen og føler sig usikre uden deres mobiltelefon; der henviser til, at forskning også tyder på, at stigningen i psykiske lidelser hos unge kan hænge sammen med overdreven brug af sociale medier, og at presset fra sociale medier er blevet udpeget som en af top 5-årsagerne til mentale sundhedsproblemer hos børn; der henviser til, at yngre befolkningsgrupper er mere sårbare over for psykopatologisk udvikling og skadelig adfærd, og at mentale sundhedsforhold etableret i barndommen kan påvirke de efterfølgende livsstadier; der henviser til, at spilafhængighed anerkendes af Verdenssundhedsorganisationen som en mental funktionsnedsættelse;

D. der henviser til, at internetbaseret afhængighed har samme bivirkninger som stofrelateret afhængighed, herunder tegn på tolerans og tilbagefald[3]; der henviser til, at der findes strenge regler for andre afhængighedsskabende produkter og tjenester for at forhindre afhængighed og beskytte forbrugerne mod at lide skade; der henviser til, at problematisk smartphone- eller internetbrug er

---

1 Den gennemsnitlige daglige tid, som onlinebrugere over hele verden har brugt på internettet pr. 4. kvartal 2022, fordelt på alder og køn, Statista, 22. maj 2023, https://www.statista.com/statistics/1378510/daily-time-spent-online-worldwide-by-age-and-gender/.

2 Lopez-Fernandez, O. og Kuss, D.: *Harmful Internet Use Part I: Internet addiction and problematic use* (Skadelig anvendelse af internettet. Del I: Internetafhængighed og problematisk anvendelse), EPRS, STOA, s. 51, https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/624249/EPRS_STU(2019)624249_EN.pdf.

3 Lopez-Fernandez, O. og Kuss, D.: *Harmful Internet Use Part I: Internet addiction and problematic use* (Skadelig anvendelse af internettet. Del I: Internetafhængighed og problematisk anvendelse), EPRS, STOA, s. 51, https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/624249/EPRS_STU(2019)624249_EN.pdf.

blevet kædet sammen med lavere tilfredshed med livet og symptomer på problemer med den psykiske sundhed såsom depression, lavt selvværd, forstyrret kropsopfattelse, spiseforstyrrelser, angst, høje niveauer af opfattet stress, forsømmelse af familie og venner, tab af selvkontrol, manglende søvn og obsessiv-kompulsive symptomer såsom shoppingafhængighed blandt unge voksne[1]; der henviser til, at storforbrugere af digitale medier har dobbelt så stor sandsynlighed for at have psykiske lidelser, herunder risikofaktorer med hensyn til selvmord og selvskade; der henviser til, at børn og unge er mere sårbare over for disse symptomer; der henviser til, at en psykisk lidelse, der er konstateret i barndommen, efterfølgende kan forme en person gennem hele livet; der henviser til, at overdreven brug af internettet er forbundet med problemer med de daglige forpligtelser, faldende karakterer, dårlige resultater i skolen og det akademiske liv eller dårlige præstationer på jobbet; der henviser til, at forekomsten af digitale afhængigheder og deres forbindelse til symptomer på almindelige mentale funktionsnedsættelser er et stigende problem for folkesundheden og derfor bør give anledning til bekymring for de politiske beslutningstagere; der henviser til, at der er behov for yderligere forskning for at opnå viden om udvikling af de mest passende diagnostiske kriterier og for at fastsætte risikofaktorer for forskellige former for digital afhængighed; der henviser til, at visse tjenester, produkter eller funktioner, som muligvis ikke påvirker

---

1 Se bl.a.: Sohn, S., Rees, P., Wildridge, B., Kalk, N. J. og Carter, B. R. (2019): *Prevalence of problematic smartphone usage and associated mental health outcomes amongst children and young people: a systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence*, BMC Psychiatry, 19, 2019. Peterka-Bonetta, J., Sindermann, C., Elhai, J.D. og Montag, C.: *Personality associations with smartphone and internet use disorder: a comparison study including links to impulsivity and social anxiety*, Front Public Health 7:127, 2019. Samra, A., Warburton, W. A. og Collins, A. M.: *Social comparisons: A potential mechanism linking problematic social media use with depression*, Journal of Behavioral Addictions, 2022. Laconi, S. et al.: *Cross-cultural study of Problematic Internet Use in nine European countries*, Computers in Human Behavior, 84, s. 430-440, 2018. Lopez-Fernandez, O. og Kuss, D.: *Harmful Internet Use Part I: Internet addiction and problematic use*, EPRS, STOA, s. 51. Cesarina Mason, M., Zamparo, G., Marini, A. og Ameen, N.: *Glued to your phone? Generation Z's smartphone addiction and online compulsive buying*, Computers in Human Behaviour, bind 136, november 2022. *Learning to deal with Problematic Usage of the Internet, Revised Edition*, redigeret af COST Action, 2023. Boer, M.: *#ConnectedTeens Social media use and adolescent wellbeing*, 2022. Neophytou, E., Manwell, L.A. og Eikelboom, R.: *Effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and neurodegeneration: a scoping review*, International Journal of Mental Health and Addiction, bind 19, 2019, s. 724-744.

voksne, i stedet kan være meget risikable, afhængighedsskabende eller på anden måde skadelige for børn, herunder på grund af de kumulative virkninger af en kombination af flere elementer eller en langvarig indvirkning over tid;

E. der henviser til, at alle onlinetjenester og -produkter, der forventes at blive tilgået af børn, bør udformes med barnets tarv som det primære hensyn; der henviser til, at visse afhængighedsskabende onlinetjenester og -produkter kan være meget risikable, afhængighedsskabende eller på anden måde skadelige for børn, bl.a. på grund af den kombinerede virkning af flere elementer eller deres kumulative indvirkning over tid;

F. der henviser til, at visse forskningsresultater peger på, at overdreven skærmtid eller problematisk brug kan påvirke hjernens udvikling; der henviser til, at stigningen i problemerne med brugen af sociale medier er forbundet med opmærksomhedsunderskud, kortere opmærksomhedsspændvidde og symptomer på udviklingsforstyrrelse med koncentrationsvanskeligheder, hyperaktivitet og impulsivitet (ADHD)[1]; der henviser til, at intensiv brug af sociale medier har været sat i forbindelse med lavere niveauer af grå hjernemasse i visse områder af hjernen, ligesom det er tilfældet med andre afhængighedsskabende stoffer; der henviser til, at overdreven skærmtid har vist sig at have potentielle indvirkninger på den neurologiske udvikling, indlæringen og hukommelsen, og at den stillesiddende livsstil, der er forbundet med den tid, der tilbringes på elektroniske medier, potentielt øger risikoen for neurodegenerative sygdomme med tidlig sygdomsdebut[2];

G. der henviser til, at afhængighedsskabende design kan anses for at have en negativ indvirkning på alle og ikke kun på de enkeltpersoner, der har problematiske brugsmønstre; der henviser til, at afhængighedsskabende design, navnlig af smartphones og sociale medier, gør det vanskeligt at fokusere på den igangværende opgave på grund af distraktioner såsom meddelelser og notifikationer, der konstant forstyrrer folks koncentration; der henviser til, at det afhængighedsskabende design af onlinetjenester fører til øget præstationspres og socialt pres for at være permanent online og forbundet, hvilket øger risikoen for stress og udbrændthed;

---

1 Boer, M.: *#ConnectedTeens Social media use and adolescent wellbeing*, 2022. Boer, M., Stevens, G., Finkenauer, C. og van den Eijnden, R.: *Attention Deficit Hyperactivity Disorder-Symptoms, Social Media Use Intensity, and Social Media Use Problems*, Adolescents: Investigating Directionality, Child Development, 91, 4, 2020.

2 Neophytou, E., Manwell, L.A. og Eikelboom, R.: *Effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and neurodegeneration: a scoping review* International Journal of Mental Health and Addiction, bind 19, 2019, s. 724-744.

der henviser til, at forbrugerne i stigende grad konfronteres med informationsoverbelastning og alt for store sensoriske stimuli i løbet af dagen, når de er online, hvilket kan begrænse deres kognitive evne, og at brugergrænsefladerne kun giver dem begrænset mulighed for at have kontrol over deres data; der henviser til, at den tid, som folk tilbringer med at kigge på skærme, er tid, der ikke bruges på at være fysisk aktiv, bevæge sig, være udenfor eller koble fra og slappe af, hvilket alt sammen er forbundet med fysisk og psykisk trivsel samt væsentligt for børns udvikling; der henviser til, at de unge, der bruger kort tid på elektronisk kommunikation, generelt er de mest glade; der henviser til, at personer, der holder op med at bruge sociale medier i en uge, oplever betydelige forbedringer i deres trivsel;

H. der henviser til, at unge piger i gennemsnit bruger mere tid online på smartphones, sociale medier og tekstbeskeder end drenge; der henviser til, at drenge generelt bruger mere tid på spil og elektroniske enheder; der henviser til, at der for piger er en stærkere sammenhæng mellem skærmtid og dårlig mental sundhed end for drenge, og at de er mere end dobbelt så tilbøjelige til at have klinisk relevante niveauer af depressive symptomer end drenge; der henviser til, at afhængighedsskabende onlinetjenester ofte er rettet mod mindreårige eller er tilgængelige for børn i alle aldre; der henviser til, at alle tjenester og produkter, der sandsynligvis vil blive anvendt af børn, skal være sikre for dem og tage hensyn til barnets tarv;

I. der henviser til, at visse digitale tjenesters grænseflader udnytter psykologiske sårbarheder svarende til dem, der er involveret i ludomani; der henviser til, at afhængighedsskabende designelementer bevidst spiller på forbrugernes sårbarheder og får dem til at bruge meget mere tid på applikationerne og forbruge mere end tilsigtet; der henviser til, at platforme anvender gamifikationsteknikker, dvs. adfærdsdesign ved hjælp af spilmekanik, til at belønne udførelsen af opgaver og give brugerne en illusion af valg og kontrol, samtidig med at de er underlagt en tidsplan, der bevidst er nøje arrangeret;

J. der henviser til, at afhængighedsskabende designelementer ofte er forbundet med psykosociale mønstre, der påvirker forbrugernes psykologiske behov, sårbarheder og ønsker, såsom socialt tilhørsforhold, social angst, frygten for at gå glip af noget (tilskyndet af, at oplysningerne kun er midlertidigt tilgængelige, såsom "stories" (historier) og "skriver …"), netværkseffekter, trangen til at afslutte opgaverne uden pause, selv i tilfælde af afbrydelse, f.eks. ved at fjerne alle intuitive stopsignaler også kendt som "stopping cues" (endeløs scrolling eller glimt af meget relevant indhold, som skjules med det samme ved genindlæsning af newsfeedet), automatisk afspilning ved at sætte mål for brugerne, f.eks. "streaks" (uafbrudte forløb), og ved at spille så meget, at selvkontrollen svigter; der

henviser til, at designegenskaber kan være afhængighedsskabende af forskellige årsager, såsom en periodisk variabel belønning, der fører til en kraftig stigning i dopaminniveauet, ligesom ved dynamikken for spillemaskiner, såsom push-meddelelser, eller social gensidighed, der fører til kemiske hjernereaktioner, hvor folk på den ene side modtager social anerkendelse, såsom likes (synes godt om), og på den anden side føler et socialt pres for at reagere på andres henvendelser, f.eks. grundet "modtageren har læst beskeden"-kvitteringer; der henviser til, at de funktioner, der beskrives ovenfor, kombineres med en detaljeret personalisering for at påvirke brugerne på et individuelt plan og dermed øge de identificerede adfærdsmønstre og risici; der henviser til, at børn er mere sårbare over for de elementer, især i de tidlige udviklingsfaser;

K. der henviser til, at vore dages datadrevne tjenester stiller forbrugeren svagere ved at skabe en skæv magtbalance og digital asymmetri, hvilket resulterer i en universel tilstand af digital sårbarhed som følge af interne og eksterne faktorer uden for forbrugerens kontrol; der henviser til, at forbrugerne konstant står over for kunstig intelligens, som nemt kan opdage og udnytte deres sårbarheder, og tjenester, der regelmæssigt ændrer deres valgarkitektur for at maksimere omregningssatserne og engagementet; der henviser til, at dette viser, at begrebet sårbarhed ikke skal begrænses til "traditionelt beskyttede" grupper, men skal omfatte alle forbrugere;

L. der henviser til, at afhængighedsskabende praksis er blevet empirisk undersøgt og omfatter designfunktioner såsom "uendelig scrolling", "pull-to-refresh"-sideindlæsning (at trække nedad på skærmen for at indlæse siden igen), "endeløs auto play"-videofunktioner (automatisk afspilning af videoer), personlige anbefalinger, "meddelelser til at fange opmærksomheden igen" i form af meddelelser, der søger at genvinde brugerens opmærksomhed, efter at denne har forladt en tjeneste eller app, "playing by appointment" for at få brugeren til at spille spil på bestemte tidspunkter i løbet af dagen, design, der fører til "tidståge", hvilket forårsager en udvandet tidsopfattelse, eller "falske sociale meddelelser", der skaber en illusion af opdateringer inden for brugerens sociale cirkel online, der henviser til, at sådanne funktioner ofte findes sammen med personlige elementer og manipulerer forbrugerne til at bruge mere tid på disse platforme; der henviser til, at forbrugerne vha. nudging opmuntres til at bruge mere tid på disse platforme; der henviser til, at andre overbevisende designelementer for eksempel er "like-knappen" (synes godt om-knappen), "modtageren har læst beskeden-funktioner" og "skriver …-visning", men også antallet af følgere, der indsamles på en platform, de farver, som platformene anvender, push-meddelelser og tidsbegrænset indhold såsom historier, der er midlertidigt tilgængelige; der henviser til, at den ekstremt hurtige udvikling af de sociale medier kræver kontinuerlig forskning, navnlig hvad angår mental sundhed og hvad angår mindreårige;

M. der henviser til, at anbefalingssystemer, der er baseret på såvel personalisering som interaktion, for eksempel klik og likes, udgør en vigtig overbevisende, afhængighedsskabende eller adfærdsmæssig designfunktion; der henviser til, at anbefalingssystemer samtidig kan bidrage til platformenes funktionalitet med henblik på at styrke det sociale samspil, men ofte også har til formål at holde brugerne på platformen; der henviser til, at forordningen om digitale tjenester har indført en række gennemsigtighedsforpligtelser for anbefalingssystemer;

N. der henviser til, at mange teknologivirksomheder bruger eksperimentelle dashboards som udgangspunkt for deres designmæssige beslutninger; der henviser til, at sådanne eksperimenter i det virkelige liv laves direkte på forbrugere uden disses viden eller samtykke; der henviser til, at den manglende gennemsigtighed med hensyn til deres udbredelse gør, at det er uklart, i hvor høj grad sådanne eksperimenter er genstand for sikkerhedsforanstaltninger;

O. der henviser til, at de ovenfor beskrevne afhængighedsskabende designelementer ikke kan løses ved blot at indføre tidsfrister for onlinetjenester, da denne tilgang flytter byrden over på den enkelte i stedet for at behandle det centrale spørgsmål om afhængighedsskabende design af profitdrevne onlinetjenester; der henviser til, at ingen af de "løsninger", som platformene har implementeret, har ført til en betydelig ændring eller nedgang i brugen af onlinetjenester; der henviser til, at teenagere ikke uden videre accepterer forældreregulering af deres brug af sociale medier og ofte finder det let at omgå eventuelle tekniske begrænsninger, som de bliver pålagt; der henviser til, at foranstaltninger, der pålægger brugeren en byrde – såsom forældrekontrol og digitale færdigheder – er et supplement til udbydernes ansvar med hensyn til at beskytte og fremme børns rettigheder i det digitale miljø, navnlig gennem foranstaltninger med indbygget sikkerhed til at sikre, at udformningen af deres produkter og tjenester ikke er skadelige for børn; der henviser til, at forskning har vist at fastlæggelse af klare regler og konstruktiv kommunikation med børn kan hjælpe med at forebygge afhængighed af sociale medier; der henviser til, at digitale tjenester bør stille en digital platform til rådighed for forældre og undervisere, hvor de kan finde oplysninger om farerne ved overdreven brug af internettet og om hvordan de kan tale med børn og unge om dette problem; der henviser til, at der finder yderligere drøftelser sted i forbindelse med igangværende ikkelovgivningsmæssige initiativer såsom EU's adfærdskodeks for alderstilpasset design (som en del af den europæiske strategi for et bedre internet for børn fra 2022 (BIK+)), Kommissionens tilgang til mental sundhed og handlingsplanen for digital uddannelse 2021-2027;

P. der henviser til, at artikel 25, 27, 28 og 38 i retsakten om digitale tjenester indeholder et forbud mod vildledende eller manipulerende funktioner, gennemsigtigheds- og valgforpligtelser for anbefalingssystemer og profilering samt foranstaltninger til beskyttelse af mindreårige; der henviser til, at retsakten om digitale tjenester allerede indeholder bestemmelser mod brugen af "mørke mønstre", men at disse er begrænset til valgarkitektur og påvirkning af valgmuligheder og ikke omhandler adfærdsdesign, der er afhængighedsskabende i sig selv, og at de desuden er begrænset i omfang, da de kun finder anvendelse på onlineplatforme og dermed udelukker vigtige problematiske tjenester som f.eks. onlinespil; der henviser til, at den horisontale lovgivning i den kommende forordning om kunstig intelligens[1] har til formål at forbyde kunstig intelligens-systemer, der anvender subliminale elementer, men er begrænset til systemer, der "bevidst manipulerer eller anvender vildledende teknikker";

***Afhængighedsskabende design af onlinetjenester***

1. glæder sig over Kommissionens kvalitetskontrol af forbrugerlovgivningen med henblik på "digital retfærdighed" som en enestående mulighed for at bane vejen for en ny generation af forbrugerbeskyttelseslovgivning, der vil vende de negative tendenser, som har svækket forbrugernes stilling og indskrænket forbrugernes rettigheder i en verden, der er domineret af digitale teknologier; opfordrer i denne henseende Kommissionen til i sin kvalitetskontrol at revidere koncepter og definitioner i forbrugerlovgivningen såsom definitionerne af "forbruger", "sårbar forbruger" og "erhvervsdrivende" for at beskytte forbrugerne mod at lide skade og for at reagere på datatidsalderens udfordringer;

2. mener, at digital afhængighed og overbevisende teknologier er problemer, som kræver en omfattende lovgivningsmæssig reaktion fra EU, med en række støttende politiske initiativer, med henblik på at håndtere digital afhængighed på en måde, der giver mening, og sætte borgerne i stand til at vurdere, hvordan de bruger digitale tjenester og produkter til at fremme deres egne mål og beskytte sig mod nye former for afhængighed og problematisk brug af internettet;

3. er foruroliget over, at visse platforme og andre teknologivirksomheder udnytter psykologiske sårbarheder til at udforme digitale grænseflader for kommercielle interesser, der maksimerer hyppigheden og varigheden af brugernes besøg med henblik på at forlænge brugen af onlinetjenester og skabe engagement i platformen; understreger, at afhængighedsskabende

---

1 Koning, I.M., et al.: *Bidirectional effects of internet-specific parenting practices and compulsive social media and internet game rules*, Journal of Behavioral Addictions 2018, s. 624-632.

design kan påføre forbrugerne fysiske og psykologiske sundhedsskader samt materiel skade; opfordrer Kommissionen til hurtigst muligt at vurdere, om der er eksisterende huller i lovgivningen med hensyn til forbrugernes sårbarheder, mørke mønstre og digitale tjenestes afhængighedsskabende egenskaber, og om nødvendigt lukke disse huller;

4. understreger, at problemet med afhængighedsskabende design ikke i fornødent omfang er omfattet af den eksisterende EU-lovgivning på trods af udviklingen i EU's retlige ramme på det digitale område, herunder retsakten om digitale tjenester eller retsakten om kunstig intelligens, hvilket kan føre til yderligere forværring på folkesundhedsområdet, navnlig for mindreårige, hvis der ikke tages hånd herom; mener, at Parlamentet bør gøre brug af sin initiativret på lovgivningsområdet, hvis emnet fortsat forbliver ubehandlet; opfordrer Kommissionen til at sikre en stærk og robust håndhævelse af al eksisterende lovgivning på dette område med den størst mulige grad af gennemsigtighed; opfordrer Kommissionen til at vedtage de nødvendige retningslinjer i henhold til artikel 25 og 35 i forordningen om digitale tjenester med henblik herpå;

5. opfordrer Kommissionen til at undersøge, hvilke politiske initiativer, der er nødvendige, og at foreslå lovgivning mod afhængighedsskabende design, såfremt det er passende og nødvendigt; glæder sig over Kommissionens initiativ med henblik på at sikre samme niveau af retfærdighed online og offline; opfordrer indtrængende Kommissionen til i sin revision af direktivet om urimelig handelspraksis[1], direktivet om forbrugerrettigheder[2] og direktivet om urimelige kontraktvilkår[3] – den såkaldte digitale kvalitetskontrol – at sikre et højt beskyttelsesniveau i det digitale miljø med fokus på at tackle de voksende problemer med den afhængighedsskabende, adfærdsmæssige og manipulerende udformning af onlinetjenester og i forbindelse med denne revision også at vurdere definitionen af "forbruger", "sårbar forbruger" og "erhvervsdrivende" i den digitale tidsalder; understreger betydningen af at sikre en effektiv og sammenhængende håndhævelse af forbrugerlovgivningen, idet der lægges særlig vægt på sårbare grupper såsom børn;

6. minder om, at Kommissionens adfærdsvidenskabelige undersøgelse af urimelig handelspraksis i det digitale miljø har vist, at gennemsigtighedsbestemmelser mod mørke mønstre og manipulerende personaliseringspraksis for både gennemsnitlige og

---

1 Europa-Parlamentets og Rådets Direktiv 2005/29/EF af 11. maj 2005 om virksomheders urimelige handelspraksis over for forbrugerne på det indre marked (EUT L 149 af 11.6.2005, s. 22).

2 Rådets direktiv 2011/83/EU af 25. oktober 2011 om forbrugerrettigheder (EUT L 304 af 22.11.2011, s. 64).

3 Rådets direktiv 93/13/EØF af 5. april 1993 om urimelige kontraktvilkår i forbrugeraftaler (EFT L 95 af 21.4.1993, s. 29).

sårbare forbrugere er utilstrækkelige i forhold til at imødegå de negative konsekvenser; opfordrer Kommissionen til hurtigst muligt at vurdere behovet for at forbyde den mest skadelige praksis, som endnu ikke er sortlistet som urimelig handelspraksis i bilag I til direktivet om urimelig handelspraksis eller anden EU-lovgivning; minder om, at flere mørke mønstre og manipulerende praksis allerede kan forbydes i henhold til listen over vildledende handelspraksis i bilag I til direktivet om urimelig handelspraksis; bemærker derudover, at de principbaserede artikler 5-9 i direktivet om urimelig handelspraksis vedrørende erhvervsmæssig diligenspligt, vildledende udeladelser og handlinger samt aggressiv praksis danner grundlag for en vurdering af rimeligheden af de fleste former for praksis mellem virksomheder og forbrugere;

7. minder om, at Kommissionens vurdering af mørke mønstres taksonomier bemærker, at visse afhængighedsskabende designelementer muligvis ikke bliver taget i betragtning i den nuværende lovgivning, herunder uendelig scrolling og standardfunktionen auto play; understreger, at andre afhængighedsskabende designelementer som for eksempel konstante pushmeddelelser eller "modtageren har læst beskeden"-notifikationer heller ikke er omfattet af den eksisterende lovgivning; minder om, at der er retsusikkerhed med hensyn til de regler, der finder anvendelse på afhængighedsskabende grænsefladedesign; understreger vejledningen i direktivet om urimelig handelspraksis; understreger betydningen af at ajourføre vejledningen og skabe retssikkerhed i forbindelse med nye teknologiske udviklinger; opfordrer Kommissionen til at vurdere og forbyde skadelige afhængighedsteknikker, der ikke er omfattet af eksisterende lovgivning;

8. mener, at enhver revision af direktivet om urimelig handelspraksis bør tage hensyn til forbrugernes modtagelighed for det ulige magtforhold mellem erhvervsdrivende og forbrugere som følge af interne og eksterne faktorer uden for forbrugerens kontrol; understreger, at forbrugernes autonomi ikke bør undermineres af de erhvervsdrivendes handelspraksis, navnlig grænsefladens design og drift; er med henblik herpå af den opfattelse, at direktivet om urimelig handelspraksis bør integrere begrebet digital asymmetri; bemærker, at både forbrugere og håndhævende myndigheder ofte er uvidende om, hvad der sker bag onlinetjenesternes grænseflader på grund af manglende viden og indsigt; opfordrer Kommissionen til at overveje at vende bevisbyrden for praksis, som Kommissionen eller de nationale myndigheder har fundet eller formoder at være afhængighedsskabende; mener, at virksomhederne bør have en forpligtelse til at udvikle etiske og retfærdige digitale produkter og tjenester, der er fri for mørke mønstre og vildledende eller afhængighedsskabende design; mener, at dette udgør en rimelig erhvervsmæssig diligenspligt; bemærker, at deling med myndigheder og forbrugere af resultaterne af eksperimentelle

dashboards fra udbyderne af onlinetjenester, hvor det er relevant, og af de dermed forbundne virkninger på deres platformes brugere, er afgørende med henblik på at bevise virkningerne af designfunktioner, herunder at designfunktionen ikke er afhængighedsskabende; opfordrer Kommissionen til i denne henseende at undersøge og granske eksperimenter udført med forbrugere; mener, at definitionen af "transaktionsbeslutning" i direktivet om urimelig handelspraksis omfatter fortsat brug af tjenesten (f.eks. scrolling gennem et feed), til at se reklameindhold eller til at klikke på et link som beskrevet i Kommissionens retningslinjer for direktivet om urimelig handelspraksis; gentager, at horisontal forbrugerlovgivning skal tackle, at digital asymmetri også påvirker de håndhævende myndigheder, og opfordrer i denne henseende Kommissionen til at revidere og om nødvendigt forbedre forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde[1];

9. opfordrer til, at Kommissionen vurderer virkningerne af de interaktionsbaserede anbefalingssystemer i forhold til afhængighed og psykisk sundhed, navnlig for så vidt angår hyperpersonaliserede systemer, der holder brugerne på platformen så længe som muligt i stedet for at forsyne dem med oplysninger på en mere neutral måde, og at der rettes særlig opmærksom mod tjenester, der ikke er omfattet af forpligtelserne i henhold til retsakten om digitale tjenester; opfordrer Kommissionen til yderligere at præcisere risikovurderingen og afhjælpningen af meget store onlineplatforme i forbindelse med potentielle sundhedsskader som følge af det afhængighedsskabende design af anbefalingssystemer i forbindelse med håndhævelsen af artikel 34 og 35 i forordningen om digitale tjenester; opfordrer endvidere til en undersøgelse af, om og i hvilket omfang en forpligtelse til ikke at anvende interaktionsbaserede anbefalingssystemer "som standard" er ønskelig, og om forbrugerlovgivningen bør give forbrugerne en meningsfuld personalisering, der ville give dem mulighed for effektiv kontrol; understreger, at det fremgår af whistleblowers vidneudsagn, at sikrere alternative anbefalingssystemer er mulige, såsom dem, der er baseret på kronologisk orden, dem med mere reel brugerkontrol over, hvordan indholdet vises, eller dem, der er baseret på mere sikre indstillinger, og kræver, at forbrugerne beskyttes gennem sådanne sikrere alternativer, selv hvis disse alternativer er mindre rentable for platforme på de sociale medier; opfordrer Kommissionen til at undersøge mulighederne for at fremme åbning af infrastrukturen bag de sociale netværker, så brugerne får mulighed for at tilgå tredjepartsapplikationer eller tilføje eksterne

---

[1] Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2017/2394 af 12. december 2017 om samarbejde mellem nationale myndigheder med ansvar for håndhævelse af lovgivning om forbrugerbeskyttelse og om ophævelse af forordning (EF) nr. 2006/2004 (EUT L 345 af 27.12.2017, s. 1).

funktionaliteter til de oprindelige grænseflader og dermed afvige fra de sociale mediers oprindelige og afhængighedsskabende aspekter;

***Etisk design af onlinetjenester***

10. kræver, at Kommissionen i sin revision af den eksisterende EU-lovgivning om afhængighedsskabende design foreslår en digital "ret til ikke at blive forstyrret" for at styrke forbrugernes stilling ved at fjerne alle designbaserede opmærksomhedsskabende funktioner og give brugerne mulighed for at vælge at aktivere disse funktioner på en enkel og let tilgængelig måde, eventuelt med en vedhæftet obligatorisk advarsel om de potentielle farer ved at aktivere disse tilvalgsfunktioner, og dermed give forbrugerne en reel valgmulighed og autonomi uden at bebyrde dem med en for stor informationsbelastning;

11. opfordrer indtrængende Kommissionen til at fremme etisk design af onlinetjenester som standard; er af den faste overbevisning, at udbyderne bør bevæge sig væk fra platformsfunktioner, der tilskynder til fokus på monopolisering af brugernes opmærksomhed; opfordrer Kommissionen til at udarbejde en liste over god praksis for designfunktioner, der ikke er afhængighedsskabende eller manipulerende, og som sikrer, at brugerne er fuldt ud i kontrol og kan udføre bevidste og informerede handlinger online uden at stå over for en informationsoverbelastning eller blive udsat for underbevidst påvirkning; understreger, at politiske tiltag på dette område ikke bør pålægge forbrugerne, især sårbare brugere eller deres værger, en byrde, men bør afhjælpe den skade, som det afhængighedsskabende design har forvoldt; noterer sig bedste praksis, som bl.a. er "tænk, før du deler", at alle meddelelser som udgangspunkt er slået fra, mere neutrale onlineanbefalinger, f.eks. dem, der er baseret på kronologisk rækkefølge eller øget brugerkontrol, muligheden for på forhånd at vælge mellem farve- og gråskalaapps eller advarsler, når brugerne har brugt mere end 15 eller 30 minutter på en specifik tjeneste, eller automatisk låsning af visse onlinetjenester efter et forudindstillet tidsrum, navnlig for mindreårige, brugernes mulighed for at begrænse adgangen til visse apps i visse tidsrum, navnlig for mindreårige, eller ugentlige oversigter over den samlede skærmtid, hvor onlinetjenesterne står opført separat, eller in-app-oplysningskampagner om de potentielle risici ved problematisk adfærd online; mener desuden, at den omfattende anvendelse af såvel uddannelsesmæssige retningslinjer og planer for forebyggelse som oplysningskampagner bør promovere egenkontrolstrategier for at hjælpe enkeltpersoner med at udvikle en mere sikker onlineadfærd og nye sunde vaner;

12. mener, at enhver reaktion på EU-plan bør sigte mod at skabe meningsfulde høringer og meningsfuldt samarbejde med og mellem interessenter, og navnlig involvere lovgivere, offentlige sundhedsinstanser, sundhedspersoner, industrien, navnlig SMV'er,

samt mediereguleringsmyndigheder, virksomheder, forbrugerorganisationer og NGO'er; understreger, at interessenter opfordres til at samarbejde om at udvikle, vurdere og foretage reguleringsindgreb for at forhindre og minimere skader i forbindelse med problematisk onlineadfærd; opfordrer Kommissionen til at fremme en meningsfuld dialog mellem alle relevante interessenter; understreger behovet for at stille egnede fora til rådighed for denne dialog;

13. understreger den betydelige indvirkning, som afhængighedsskabende design har på alle personer, men især på børn og unge; understreger behovet for yderligere forskning i afhængighedsskabende design og i dets former og virkninger; opfordrer Kommissionen til at koordinere, lette og finansiere målrettet forskning og opfordrer Kommissionen til at gøre en yderligere international indsats for i denne henseende at fremme reguleringen af afhængighedsskabende design online og til behovet for at fremme og gennemføre politiske initiativer og industristandarder om indbygget sikkerhed i digitale tjenester og produkter til børn for at fremme overholdelsen af børns rettigheder;

°

° °

14. pålægger sin formand at sende denne beslutning til Rådet og Kommissionen.