Euroopa Parlament
2019-2024

VASTUVÕETUD TEKSTID

P9_TA(2023)0459

Internetipõhiste teenuste sõltuvusttekitav disain ja tarbijakaitse ELi ühtsel turul

Euroopa Parlamendi 12. detsembri 2023. aasta resolutsioon internetipõhiste teenuste sõltuvusttekitava disaini ja tarbijakaitse kohta ELi ühtsel turul (2023/2043(INI))

Euroopa Parlament,

– võttes arvesse Euroopa Liidu toimimise lepingut, eriti selle artiklit 169,

– võttes arvesse komisjoni teatist „Suunised Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi 2005/29/EÜ (mis käsitleb ettevõtja ja tarbija vaheliste tehingutega seotud ebaausaid kaubandustavasid siseturul) tõlgendamiseks ja kohaldamiseks“ (2021/C 526/01),

– võttes arvesse komisjoni teatist „Suunised Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi 2011/83/EL (tarbija õiguste kohta) tõlgendamiseks ja kohaldamiseks“ (2021/C 525/01),

– võttes arvesse komisjoni teatist „Suunised nõukogu direktiivi 93/13/EMÜ (ebaõiglaste tingimuste kohta tarbijalepingutes) tõlgendamiseks ja kohaldamiseks“ (2019/C 323/04),

– võttes arvesse komisjoni õigus- ja tarbijaküsimuste peadirektoraadi 2022. aasta uuringut „Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation: final report“ (Käitumisuuring ebaausate kaubandustavade kohta digikeskkonnas: petuskeemid ja manipuleeriv personaliseerimine: lõpparuanne),

– võttes arvesse tarbijaorganisatsioonide katusorganisatsiooni Euroopa Tarbijaliitude Ameti (BEUC) 2022. aasta aruannet „EU Consumer protection 2.0. Protecting fairness and consumer choice in a digital economy“ (ELi tarbijakaitse 2.0. Õigluse ja tarbijate valikute kaitsmine digitaalmajanduses),

– võttes arvesse komisjoni konsultatsiooni „Digitaalne õiglus – ELi tarbijaõiguse toimivuskontroll ja selle kokkuvõtlik aruanne“,

– võttes arvesse Euroopa Parlamendi uuringuteenistuse 2019. aasta uuringut „Harmful internet use. Part I: Internet addiction and problematic use“ (Kahjulik internetikasutus. I osa: internetisõltuvus ja interneti problemaatiline kasutamine),

– võttes arvesse Ühinenud Rahvaste Organisatsiooni 2021. aasta aruannet „Meie ühine tegevuskava – peasekretäri aruanne“,

– võttes arvesse oma 12. märtsi 2009. aasta resolutsiooni tarbijate, eelkõige alaealiste kaitse kohta seoses videomängude kasutamisega[1],

– võttes arvesse määrust (EL) 2022/2065, mis käsitleb digiteenuste ühtset turgu (digiteenuste määrus)[2],

– võttes arvesse ettepanekut võtta vastu määrus, millega nähakse ette tehisintellekti käsitlevad ühtlustatud õigusnormid (tehisintellekti käsitlev õigusakt) (COM(2021)0206),

– võttes arvesse määrust (EL) 2016/679 füüsiliste isikute kaitse kohta isikuandmete töötlemisel ja selliste andmete vaba liikumise kohta ning direktiivi 95/46/EÜ kehtetuks tunnistamise kohta (isikuandmete kaitse üldmäärus)[3],

– võttes arvesse Euroopa Liidu põhiõiguste harta artiklit 24,

– võttes arvesse ÜRO lapse õiguste konventsiooni ja üldist märkust nr 25 (2021) lapse õiguste konventsiooni kohta seoses digikeskkonnaga,

– võttes arvesse komisjoni strateegiat „Parem internet lastele“,

– võttes arvesse kodukorra artiklit 54,

– võttes arvesse siseturu- ja tarbijakaitsekomisjoni raportit (A9-0340/2023),

A. arvestades, et tänapäeva tähelepanupõhises majanduses kasutavad mõned tehnoloogiaettevõtted disaini ja süsteemifunktsioone, et kasutada ära kasutajate ja tarbijate kaitsetust, eesmärgiga köita nende tähelepanu ja pikendada digiplatvormidel veedetavat aega; arvestades, et paljud digiteenused, nagu veebipõhised mängud, sotsiaalmeedia, filmide, sarjade või muusika voogedastamise teenused, internetipõhised kauplemiskohad või veebipoed, võivad olla disainitud hoidma kasutajaid platvormil nii kaua kui võimalik, et koguda nende kohta võimalikult palju andmeid ning et nad

---

1 ELT C 87 E, 1.4.2010, lk 122.
2 ELT L 277, 27.10.2022, lk 1.
3 ELT L 119, 4.5.2016, lk 1.

kulutaksid seal võimalikult palju aega ja raha, samuti et maksimeerida tegevust, seotust, sisu tootmist, võrguarendust ja andmete jagamist; arvestades, et see kehtib eriti andmetelt raha teenimise teenuste kohta; arvestades, et sellest tulenevalt on paljud internetipõhised teenused kavandatud teenima korraga mitut eesmärki, nimelt optimeerima kasutajakogemust ja hoidma kasutajate tähelepanu, ning on seetõttu võimalikult sõltuvusttekitavad; arvestades, et kõik digiteenused ei põhine samal ärimudelil, näiteks kui mõned digiteenused toimivad andmetelt raha teenimise ja rakendusele kulutatud aja põhjal, et koguda andmeid ja kasutada neid reklaami eesmärgil, siis teised digiteenused toimivad osaliselt või täielikult tellimuspõhiste mudelitega, mis võivad, kuid ei pruugi sisaldada sõltuvusttekitavaid disainielemente; arvestades, et mõned edukad teenused ei tugine disainile, mis pikendab platvormil veedetud aega; arvestades, et äriedu ja eetiline rakenduste arendamine ei välista üksteist; arvestades, et internetipõhiste teenustega seotud mõisted „manipuleeriv disain“, „sõltuvusttekitav disain“ või „käitumuslik disain“ kirjeldavad omadusi, mis põhjustavad käitumisega seotud ohte ja kahju, sealhulgas digisõltuvuse vorme, nagu „ülemäärane või kahjulik internetikasutus“, „nutitelefonisõltuvus“, „tehnoloogia- või internetisõltuvus“, „sotsiaalmeediasõltuvus“; arvestades, et akadeemilised ringkonnad on üha enam üksmeelel, et sellised nähtused nagu sotsiaalmeediasõltuvus on olemas; arvestades, et tuleb uurida tähelepanu hoidvaid ja sõltuvusttekitavaid omadusi, mis sellist käitumist õhutavad, mitte aga meediat või seadmeid kui selliseid; arvestades, et vaja on täiendavaid uuringuid, et paremini mõista põhiprobleeme, internetipõhiste teenuste mõju ja võimalikke lahendusi;

B. arvestades, et digiteenused, sealhulgas sotsiaalmeedia, muudavad ühiskonda põhjalikult ja avaldavad positiivset mõju, nagu suurem tõhusus, ühendatus, juurdepääsetavus ja rohkem vaba aega, samuti võimaldavad need lastel ja noortel suhelda, õppida ja hinnata erinevaid vaatenurki ja maailmavaateid ning omandada teadmisi ja uurida huvipakkuvaid valdkondi; arvestades, et rakendused võivad aidata meil produktiivsemaks saada või rohkem treenida või lahendada konkreetseid probleeme, nagu näitavad liiklus-, pangandus- või tõlkerakendused; arvestades, et digitaliseerimine ja sotsiaalmeedia tekitavad ühiskonnale ka uusi probleeme ning poliitikas tuleb pöörata tähelepanu nii füüsilise kui ka vaimse tervise ohtudele, mis on seotud internetipõhiste teenuste kasutamisega; arvestades, et vaatamata kõigile edusammudele, mida tehnoloogia on üksikisikute ellu toonud, võib sõltuvusttekitava, käitumusliku, eksitava või veenva disaini keerukal kasutamisel olla kahjulikud tagajärjed, mis mõjutavad tarbijate veebikäitumist, mistõttu on vaja anda reguleerivatele asutustele ja teadlastele vahendid, mida nad vajavad nende platvormide kasutamise mõju analüüsimiseks;

C. arvestades, et 16–24aastased veedavad internetis iga päev keskmiselt üle seitsme tunni[4]; arvestades, et iga neljas laps ja noor kasutab nutitelefoni problemaatilisel või düsfunktsionaalsel viisil, mis tähendab sõltuvust peegeldavat käitumismustrit[5]; arvestades, et uuringute kohaselt on nutitelefoni problemaatiline kasutamine jätkuvalt tõusuteel ning paljud lapsed lülituvad sotsiaalmeediast harva välja ja kasutavad seda pidevalt kogu päeva jooksul ning tunnevad end ilma mobiiltelefonita ebakindlalt; arvestades, et uuringud näitavad ka seda, et noorukite vaimse tervise probleemide sagenemine võib olla seotud sotsiaalmeedia liigse kasutamisega ning et sotsiaalmeedia surve on üks viiest peamisest laste vaimse tervise probleemide põhjusest; arvestades, et noored on vastuvõtlikumad psüühikahäirete tekkele ning kahjulik käitumine ja vaimse tervise probleemid lapsepõlves võivad mõjutada nende hilisemat elukäiku; arvestades, et Maailma Terviseorganisatsioon tunnistab, et mängusõltuvus on vaimse tervise häire;

D. arvestades, et internetikasutusega seotud sõltuvusel võivad olla sarnased kõrvalmõjud nagu ainetega seotud sõltuvusel, sealhulgas tõendid taluvuse ja tagasilanguse kohta[6]; arvestades, et muude sõltuvusttekitavate toodete ja teenuste kohta on olemas ranged eeskirjad, et vältida sõltuvust ja kaitsta tarbijaid kahju eest; arvestades, et problemaatilist nutitelefoni või internetikasutust on seostatud väiksema eluga rahuloluga ja vaimse tervise sümptomitega, nagu depressioon, madal enesehinnang, kehapildi tajumise häired, söömishäired, ärevus, tajutava stressi kõrge tase, pere ja sõprade hooletussejätmine, enesekontrolli kaotus, une puudumine ja obsessiiv-kompulsiivsed sümptomid, nagu sundostmine noorte täiskasvanute seas[7]; arvestades, et digimeediat intensiivselt kasutavatel inimestel esineb kaks korda suurema tõenäosusega vaimse tervise probleeme, sealhulgas enesetapu ja enesevigastamise riskitegureid; arvestades, et lapsed ja noored on nende sümptomite suhtes kaitsetumad; arvestades, et lapsepõlves tekkinud vaimse

---

4 Maailma veebikasutajate poolt interneti kasutamisele keskmiselt päevas kulutatav aeg 2022. aasta neljanda kvartali seisuga, vanuse ja soo kaupa, Statista, 22. mai 2023, https://www.statista.com/statistics/1378510/daily-time-spent-online-worldwide-by-age-and-gender/.

5 Lopez-Fernandez, O. ja Kuss, D., „Harmful Internet Use Part I: Internet addiction and problematic use“ (Kahjulik internetikasutus, I osa: internetisõltuvus ja interneti probleemaatiline kasutamine), EPRS, STOA, lk 51, https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/624249/EPRS_STU(2019)624249_EN.pdf.

6 Lopez-Fernandez, O. ja Kuss, D., „Harmful Internet Use Part I: Internet addiction and problematic use“ (Kahjulik internetikasutus, I osa: internetisõltuvus ja interneti probleemaatiline kasutamine), EPRS, STOA, lk 51, https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/624249/EPRS_STU(2019)624249_EN.pdf.

tervise seisundid võivad kujundada inimese edasist elukäiku; arvestades, et interneti liigset kasutamist seostatakse probleemidega igapäevaste kohustuste täitmisel, halveneva õppeedukuse, kehvade õppe- ja akadeemiliste tulemuste või kehvade töötulemustega; arvestades, et digisõltuvuste levimus ja nende seos tavaliste psüühikahäirete sümptomitega on kasvav rahvatervise probleem ning seetõttu peaks see poliitikakujundajatele muret tekitama; arvestades, et vaja on rohkem uurimistegevust, et töötada paremate teadmiste põhjal välja kõige sobivamad diagnostilised kriteeriumid ja määrata kindlaks erinevate digisõltuvuste riskitegurid; arvestades, et teatud teenused, tooted või elemendid, mis tavaliselt täiskasvanuid ei

---

[7] Vt muu hulgas: Sohn, S., Rees, P., Wildridge, B., Kalk, N. J. ja 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“ (Problemaatilise nutitelefonikasutuse ja sellega seotud vaimse tervise tagajärgede levik laste ja noorte seas: tõendite süstemaatiline läbivaatamine, metaanalüüs ja GRADE). BMC Psychiatry, 19, 2019. Peterka-Bonetta, J., Sindermann, C., Elhai, J.D., Montag, C., „Personality associations with smartphone and internet use disorder: a comparison study including links to impulsivity and social anxiety“ (Nutitelefoni- ja internetikasutuse häirega seostatud isiksus: võrdlusuuring, mis sisaldab seoseid impulsiivsusega ja sotsiaalse ärevusega). Front Public Health 7:127, 2019; Samra, A., Warburton, W. A. ja Collins, A. M., „Social comparisons: A potential mechanism linking problematic social media use with depression“ (Sotsiaalsed võrdlused: võimalik mehhanism, mis seob problemaatilise sotsiaalmeediakasutuse depressiooniga). Journal of Behavioral Addictions, 2022; Laconi, S. jt „Cross-cultural study of Problematic Internet Use in nine European countries“ (Problemaatilise internetikasutuse kultuuridevaheline uuring üheksas Euroopa riigis), väljaandes: Computers in Human Behavior, 84, lk 430–440, 2018; Lopez-Fernandez, O. ja Kuss, D., „Harmful Internet Use Part I:Internet addiction and problematic use“ (Kahjulik internetikasutus, I osa: internetisõltuvus ja interneti problemaatiline kasutamine), EPRS, STOA, lk 51; Cesarina Mason, M., Zamparo, G., Marini, A. ja Ameen, N., „Glued to your phone? Generation Z’s smartphone addiction and online compulsive buying“ (Telefoni külge kleebitud? Z-põlvkonna nutitelefonisõltuvus ja veebist sundostmine), väljaandes: Computers in Human Behaviour, kd 136, november 2022; „Learning to deal with Problematic Usage of the Internet“ (Õpime toime tulema interneti problemaatilise kasutamisega), läbivaadatud väljaanne / COST Action 2023; Boer, M., „#ConnectedTeens: Social media use and adolescent wellbeing“ (#Ühendatud teismelised: sotsiaalmeediakasutus ja noorukite heaolu), 2022; Neophytou, E., Manwell, L.A. ja Eikelboom, R., „Effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and neurodegeneration: a scoping review“ (Liigse ekraaniaja mõju närvisüsteemi arengule, õppimisele, mälule, vaimsele tervisele ja neurodegeneratsioonile: ülevaade), Int J Ment Health Addiction, 19, 2019, lk 724–744.

mõjuta, võivad olla lastele väga riskantsed, sõltuvusttekitavad või muul viisil kahjulikud, sealhulgas erinevate omaduste kombinatsiooni kumulatiivse mõju või aja jooksul püsiva pikaajalise mõju tõttu;

E. arvestades, et kõik internetipõhised teenused ja tooted, mida lapsed tõenäoliselt kasutavad, tuleks kavandada eelkõige lapse huvides; arvestades, et teatavad internetipõhised teenused ja tooted võivad olla lastele väga riskantsed, sõltuvusttekitavad või muul viisil kahjulikud, näiteks erinevate omaduste kombineeritud mõju või nende kumulatiivse mõju tõttu aja jooksul;

F. arvestades, et mõne uuringu kohaselt võib liigne ekraani ees veedetud aeg või problemaatiline kasutamine mõjutada aju arengut; arvestades, et sotsiaalmeedia kasutamise probleemide kasvamine seostub tähelepanupuudulikkuse, lühema tähelepanuvõime, impulsiivsuse ning tähelepanupuudulikkuse ja hüperaktiivsuse sümptomitega[8]; arvestades, et sotsiaalmeedia intensiivset kasutamist on seostatud hallaine väiksema kogusega teatavates ajupiirkondades, nagu ka teiste sõltuvusttekitavate ainete puhul; arvestades, et on selgunud, et liigne ekraaniaeg võib mõjutada närvisüsteemi arengut, õppimist ja mälu ning elektroonilisele meediale kulutatud ajaga seotud istuv eluviis võib suurendada varajase neurodegenereerumise ohtu[9];

G. arvestades, et sõltuvusttekitaval disainil on negatiivne mõju kõigile, mitte ainult inimestele, kelle puhul esineb problemaatilisi kasutusmustreid; arvestades, et sõltuvusttekitav disain muudab käsilolevale ülesandele keskendumise raskeks, kuna sellised häirivad tegurid nagu sõnumid ja teated segavad pidevalt inimeste keskendumist; arvestades, et internetipõhiste teenuste sõltuvusttekitav disain suurendab sooritussurvet ja sotsiaalset survet olla püsivalt internetis ja ühenduses, mis suurendab stressi ja läbipõlemise ohtu; arvestades, et internetikasutajad puutuvad kogu päeva jooksul üha enam kokku teabe ülekülluse ja tohutute sensoorsete stiimulitega, mis võib tuua kaasa piiratud kognitiivsed

---

8 Boer, M. „#ConnectedTeens: Social media use and adolescent wellbeing“ (#Ühendatud teismelised: sotsiaalmeediakasutus ja noorukite heaolu), 2022; Boer, M., Stevens, G., Finkenauer, C., van den Eijnden, R., „Attention Deficit Hyperactivity Disorder-Symptoms, Social Media Use Intensity, and Social Media Use Problems“ (Aktiivsus- ja tähelepanuhäire – sümptomid, sotsiaalmeediakasutuse intensiivsus ja sotsiaalmeedia kasutamise probleemid), väljaandes Adolescents: Investigating Directionality, Child Development, 91, 4, 2020.

9 Neophytou, E., Manwell, L.A. ja Eikelboom, R., „Effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and neurodegeneration: a scoping review“ (Liigse ekraaniaja mõju närvisüsteemi arengule, õppimisele, mälule, vaimsele tervisele ja neurodegeneratsioonile: ülevaade), Int J Ment Health Addiction, 19, 2019, lk 724–744.

võimed, ning kasutajaliidesed pakuvad nende andmete üle vaid piiratud kontrolli; arvestades, et aeg, mille inimesed veedavad ekraane vaadates, on aeg, mil nad ei ole kehaliselt aktiivsed, ei liigu, ei viibi õues, ei puhka ega lõõgastu, mis kõik on seotud füüsilise ja vaimse heaoluga ning on eriti olulised ka laste arengu jaoks; arvestades, et noored, kes kulutavad vähe aega elektroonilisele suhtlusele, on üldiselt kõige õnnelikumad; arvestades, et inimesed, kes lõpetavad nädalaks sotsiaalmeedia kasutamise, kogevad heaolu olulist paranemist;

H. arvestades, et keskmiselt veedavad teismelised tüdrukud internetis, nutitelefonides, sotsiaalmeedias ja tekstisõnumitega rohkem aega kui poisid; arvestades, et poisid kulutavad rohkem aega mängudele ja elektroonikaseadmetele üldiselt; arvestades, et tüdrukutel esineb tugevam seos ekraaniaja ja halva vaimse tervise vahel kui poistel ning neil on rohkem kui kaks korda suurema tõenäosusega kliiniliselt olulisel tasemel depressiivsed sümptomid kui poistel; arvestades, et sõltuvusttekitavad internetipõhised teenused on sageli suunatud alaealistele või juurdepääsetavad igas vanuses lastele; arvestades, et kõik teenused ja tooted, millele lapsed tõenäoliselt juurde pääsevad, peavad olema neile ohutud ja arvestama lapse huvidega;

I. arvestades, et mõne digiteenuse liidesed kasutavad ära sarnast psühholoogilist kaitsetust nagu esineb neil, kel on hasartmängusõltuvus; arvestades, et sõltuvusttekitavad disainielemendid kasutavad taotluslikult tarbijate kaitsetust, mistõttu viimased kulutavad rakendustele palju rohkem aega ja tarbivad kavandatust rohkem; arvestades, et platvormid rakendavad mängustamistehnikaid, mis tähendab käitumuslikku disaini, kasutades mängumehaanikat, et premeerida ülesannete täitmise eest ning anda kasutajatele valiku ja kontrolli illusioon, rakendades samal ajal teadlikult väga kureeritud ajaskaalat;

J. arvestades, et sõltuvusttekitavad disainielemendid on sageli seotud psühhosotsiaalsete mustritega, mis kasutavad ära tarbijate psühholoogilisi vajadusi, kaitsetust ja soove, nagu sotsiaalne kuulumine, sotsiaalne ärevus, ilmajäämishirm (mida soodustab ainult ajutiselt kättesaadav teave, näiteks „lood“, tekst „kirjutab…“), võrguefektid, nõue lõpetada ülesanded üksteise järel, isegi katkestamise korral, näiteks eemaldades kõik ülesande lõpetamise intuitiivsed hetked, mida nimetatakse ka peatumismärkideks (lõputu kerimine, üliolulise sisu välgatused, mis peidetakse kohe, kui uudisvoog uuesti laadib), automaatne mängimine kasutajatele sihtide seadmisega ja enesekontrolli kaotuse soodustamine; arvestades, et disainielemendid võivad olla sõltuvusttekitavad mitmesugustel põhjustel, nagu vahelduv muutuv preemia, mis viib dopamiini taseme tõusuni, nagu mänguautomaatide dünaamika puhul (nt tõuketeated), või sotsiaalne vastastikkus, mis põhjustab keemilisi reaktsioone ajus, kus ühelt poolt saavad inimesed sotsiaalset rahuldust (nt meeldimised) ja teiselt poolt tunnevad sotsiaalset survet reageerida

teistele inimestele (nt sõnumi lugemise kinnitusega); arvestades, et ülalkirjeldatud elemendid kombineeritakse detailse isikustamisega, et mõjutada üksikkasutajaid, suurendades sellega käitumismustreid ja tuvastatud ohte; arvestades, et lapsed on nende elementide suhtes kaitsetumad, eriti varasemates arenguetappides;

K. arvestades, et praegused andmepõhised teenused tekitavad võimu tasakaalustamatust ja digitaalset asümmeetriat, surudes seega tarbija nõrgemale positsioonile, mille tulemuseks on üldine digitaalne kaitsetus, mis tuleneb tarbija kontrolli alt väljas olevatest sisemistest ja välistest teguritest; arvestades, et tarbijad seisavad pidevalt silmitsi tehisintellektiga, mis suudab hõlpsasti avastada ja ära kasutada nende nõrku kohti, ja teenustega, mis muudavad korrapäraselt oma valikute arhitektuuri, et maksimeerida konversioonimäära ja kaasatust; arvestades, et kaitsetuse mõiste ei tohi piirduda mitte ainult n-ö traditsiooniliselt kaitstud rühmadega, vaid peab hõlmama kõiki tarbijaid;

L. arvestades, et sõltuvusttekitavaid tavasid on empiiriliselt uuritud ja need hõlmavad selliseid disainielemente nagu lõputu kerimine, lehe uuestilaadimine, lohistades värskendamiseks ekraanil, videote lõppematu automaatne mängimine, personaliseeritud soovitused, nn tagasivõitmisteated, mis tähendavad märguandeid kasutajate tähelepanu tagasisaamiseks pärast teenusest või rakendusest lahkumist, kokkuleppel mängimine teatud hetkedel päeva jooksul, disain, mis tekitab nn ajaudu ja põhjustab ajataju nõrgenemist, või väärad sotsiaalsed teated, mis loovad illusiooni värskendustest kasutaja internetipõhises suhtlusringkonnas; arvestades, et sellised elemendid esinevad sageli koos personaliseeritud elementidega; arvestades, et tarbijaid ajendatakse veetma kõnealustel platvormidel rohkem aega; arvestades, et muud veenvad disainielemendid on sellised elemendid nagu meeldimise nupp, sõnumi lugemise kinnitus, teksti „kirjutab kommentaari“ näitamine, aga ka platvormil kogutud jälgijate arv, platvormide kasutatavad värvid, tõuketeated ja sisu ajapiirangud, näiteks ajutiselt kättesaadavad lood; arvestades, et sotsiaalmeedia äärmiselt kiire areng nõuab pidevat uurimist, eriti mis puudutab vaimset tervist ja alaealisi;

M. arvestades, et teatavad soovitussüsteemid, mis põhinevad nii personaliseeritusel kui ka interaktsioonil, nagu klikid ja meeldimised, kujutavad endast potentsiaalselt olulist veenvat, sõltuvusttekitavat või käitumispõhist disainielementi; arvestades, et samal ajal võivad soovitussüsteemid aidata kaasa platvormide toimimisele, et tõhustada sotsiaalset suhtlust, kuid nende eesmärk on sageli ka kasutajate platvormil hoidmine; arvestades, et digiteenuste määrusega kehtestati soovitussüsteemidele mitu läbipaistvuskohustust;

N. arvestades, et paljud tehnoloogiaettevõtted kasutavad oma disainiotsuste alusena eksperimentaalseid tulemustabeleid;

arvestades, et selliseid reaalseid eksperimente tehakse otse tarbijatega ilma nende teadmata ja nõusolekuta; arvestades, et ei ole selge, mil määral kohaldatakse selliste eksperimentide suhtes ohutusmeetmeid, kuna nende kasutamine ei ole läbipaistev;

O. arvestades, et kirjeldatud sõltuvusttekitavate disainielementide probleemi ei saa lahendada lihtsalt internetipõhistele teenustele ajapiirangute kehtestamisega, kuna selle lähenemisviisiga lükatakse vastutus üksikisikule, selle asemel et tegeleda põhiküsimusega, milleks on kasumile orienteeritud internetipõhiste teenuste sõltuvusttekitav disain; arvestades, et ükski platvormide kasutusele võetud „lahendus“ ei ole toonud kaasa internetipõhiste teenuste kasutamise olulist muutust või vähenemist; arvestades, et teismelised ei võta meeleldi kuulda oma vanemate kehtestatud reegleid sotsiaalmeediakasutuse kohta ja sageli on neil lihtne minna mööda igasugustest neile kehtestatud tehnilistest piirangutest; arvestades, et sellised meetmed nagu vanemlik kontroll ja digikirjaoskus täiendavad teenuseosutajate kohustust kaitsta ja edendada laste õigusi digikeskkonnas, eelkõige sisseprojekteeritud ohutusmeetmetega, millega tagatakse, et nende toodete ja teenuste disain ei põhjusta lastele kahju; arvestades, et uuringud on näidanud, et selged reeglid ja konstruktiivne suhtlemine lastega võivad aidata vältida sotsiaalmeediasõltuvust; arvestades, et digiteenused peaksid pakkuma platvormi, millel vanemad ja haridustöötajad saavad teavet interneti liigse kasutamise ohtude kohta ning selle kohta, kuidas rääkida teemast laste ja noortega; arvestades, et arutelud toimuvad käimasolevate mitteseadusandlike algatuste raames, nagu ELi käitumisjuhend eakohase disaini kohta (osa 2022. aasta Euroopa strateegiast lastele parema interneti loomiseks (BIK+)), Euroopa Komisjoni lähenemisviis vaimsele tervisele, digiõppe tegevuskava 2021–2027;

P. arvestades, et digiteenuste määruse artiklites 25, 27, 28 ja 38 on sätestatud petvate või manipuleerivate omaduste keeld, soovitussüsteemide ja profiilianalüüsi läbipaistvuse ja valikuga seotud kohustused ning meetmed alaealiste kaitseks; arvestades, et digiteenuste määrusega juba kehtestatakse sätted petuskeemide kasutamise vastu, kuid need piirduvad valikuarhitektuuriga ja mõjutavad valikuid, aga ei käsitle käitumuslikku disaini, mis on iseenesest sõltuvusttekitav, pealegi on nende kohaldamisala piiratud, kuna neid kohaldatakse ainult veebiplatvormide, mitte kõigi internetipõhiste teenuste suhtes, jättes sellega välja olulised problemaatilised teenused, näiteks veebipõhised mängud; arvestades, et eeldatavasti peatselt vastuvõetava

tehisintellektimääruse horisontaalsete õigusaktide[10] eesmärk on keelustada tehisintellektisüsteemid, milles kasutatakse alateadvusele suunatud võtteid, kuid see piirdub süsteemidega, milles kasutatakse sihilikult manipuleerivaid või petlikke võtteid;

Internetipõhiste teenuste sõltuvusttekitav disain

1. väljendab heameelt komisjoni tarbijaõiguse nn digitaalse õigluse toimivuskontrolli üle ja peab seda ainulaadseks võimaluseks sillutada teed tarbijakaitsealaste õigusaktide uuele põlvkonnale, mis pööravad ümber negatiivsed suundumused, mis on nõrgendanud tarbijate positsiooni ja vähendanud tarbijate õigusi maailmas, kus domineerib digitehnoloogia; kutsub sellega seoses komisjoni üles vaatama toimivuskontrolli raames läbi tarbijaõiguse mõisted ja määratlused, nagu mõisted „tarbija“, „kaitsetu tarbija“ ja „kaupleja“, et kaitsta tarbijaid kahju eest ja reageerida andmeajastu probleemidele;

2. on veendunud, et digisõltuvus ja veenvad tehnoloogiad on probleemid, millele EL peab vastama kõikehõlmava õigusnormiga, eelkõige mitmete toetavate poliitiliste algatustega, et tõhusalt võidelda digisõltuvusega ja anda kodanikele võimalus ise otsustada, kuidas kasutada digiteenuseid ja -tooteid oma eesmärkidel ning olla kaitstud sõltuvuse uute vormide ja problemaatilise internetikasutuse eest;

3. on mures selle pärast, et teatud platvormid ja muud tehnoloogiaettevõtted kasutavad ära psühholoogilist kaitsetust, et kavandada ärihuve silmas pidades digiliideseid, mis maksimeerivad kasutajate külastuste sagedust ja kestust, et pikendada internetipõhiste teenuste kasutamist ja tekitada seotust platvormiga; rõhutab, et sõltuvusttekitav disain võib kahjustada tarbijate füüsilist ja psühholoogilist tervist ning põhjustada neile materiaalset kahju; kutsub komisjoni üles kiiresti hindama, kas esineb regulatiivseid lünki seoses tarbijate kaitsetuse, petuskeemide ja digiteenuste sõltuvusttekitavate omadustega, ning asjakohasel juhul neid lünki kõrvaldama;

4. rõhutab, et vaatamata digivaldkonnas oluliselt arenevale ELi õigusraamistikule, sealhulgas digiteenuste määrusele ja tehisintellektimäärusele, ei ole sõltuvusttekitava disaini küsimust kehtivates ELi õigusaktides piisavalt käsitletud ning selle tähelepanuta jätmise korral võib rahvatervise valdkonnas olukord veelgi halveneda, mis mõjutab eriti alaealisi; on seisukohal, et kui teema jääb käsitlemata, peaks Euroopa Parlament võtma juhtrolli ja kasutama oma seadusandliku algatuse õigust; kutsub komisjoni üles

---

10 Koning, I.M. jt, „Bidirectional effects of internet-specific parenting practices and compulsive social media and internet game rules“ (Internetispetsiifiliste vanemlike tavade ning sotsiaalmeedia ja interneti-mängude sundivate reeglite kahesuunaline mõju), Journal of Behavioral Addictions 2018,lk 624–632.

tagama kindlalt ja jõuliselt ning võimalikult läbipaistvalt kõigi sellega seotud kehtivate õigusaktide jõustamine; kutsub komisjoni üles võtma selleks vastu vajalikud suunised digiteenuste määruse artiklite 25 ja 35 kohaselt;

5. kutsub komisjoni üles uurima, millised poliitilised algatused on vajalikud, ja esitama sõltuvusttekitava disaini vastaste õigusaktide ettepanekuid, kui see on asjakohane ja vajalik; väljendab heameelt komisjoni algatuse üle tagada võrdne õiglus veebis ja mujal; nõuab tungivalt, et komisjon tagaks ebaausate kaubandustavade direktiivi[11], tarbija õiguste direktiivi[12] ja ebaõiglaste lepingutingimuste direktiivi[13] läbivaatamisel (nn digitaalne toimivuskontroll) digikeskkonnas kõrgetasemelise kaitse, pöörates tähelepanu üha suurenevatele probleemidele, mis on seotud internetipõhiste teenuste sõltuvusttekitava, käitumusliku ja manipuleeriva disainiga, ning hindaks selle läbivaatamise raames ka mõistete „tarbija“, „kaitsetu tarbija“ ja „kaupleja“ määratlust digiajastul; rõhutab, kui oluline on tagada tarbijaõiguse tõhus ja sidus jõustamine, pöörates erilist tähelepanu vähekaitstud rühmadele, nagu lapsed;

6. tuletab meelde, et komisjoni käitumisuuringus digikeskkonnas esinevate ebaausate kaubandustavade kohta on leitud, et läbipaistvust käsitlevad sätted petuskeemide ja manipuleeriva personaliseerimise tavade vastu nii keskmiste kui ka vähekaitstud tarbijate puhul ei ole nende negatiivsete tagajärgedega toimetulekuks piisavad; kutsub komisjoni üles kiiresti hindama vajadust keelustada kõige kahjulikumad tavad, mis ei ole veel eksitavate kaubandustavadena kantud musta nimekirja ebaausate kaubandustavade direktiivi I lisas või muudes ELi õigusaktides; tuletab meelde, et mitmed petuskeemid ja manipuleerivad tavad saaks juba keelata ebaausate kaubandustavade direktiivi I lisas esitatud eksitavate kaubandustavade nimekirja alusel; märgib lisaks, et ebaausate kaubandustavade direktiivi artiklid 5–9, mis käsitlevad ametialast hoolikust, eksitavat tegevusetust ja tegevust ning agressiivseid tavasid, on aluseks enamiku ettevõtja ja tarbija vaheliste tavade õigluse hindamisel;

7. tuletab meelde, et komisjoni hinnangus petuskeemide taksonoomia kohta märgitakse, et kehtivates õigusaktides ei pruugita arvesse võtta teatavaid sõltuvusttekitavaid disainielemente, sealhulgas lõputut kerimist ja vaikimisi automaatse mängimise funktsiooni; rõhutab, et kehtivad õigusaktid ei hõlma ka muid sõltuvusttekitavaid

---

11 11. mai 2005. aasta direktiiv 2005/29/EÜ, mis käsitleb ettevõtja ja tarbija vaheliste tehingutega seotud ebaausaid kaubandustavasid siseturul (ELT L 149, 11.6.2005, lk 22).

12 25. oktoobri 2011. aasta direktiiv 2011/83/EL tarbija õiguste kohta (ELT L 304, 22.11.2011, lk 64).

13 Nõukogu 5. aprilli 1993. aasta direktiiv 93/13/EMÜ ebaõiglaste tingimuste kohta tarbijalepingutes (EÜT L 95, 21.4.1993, lk 29).

disainielemente, nagu pidevad tõuketeated või sõnumi lugemise kinnitused; tuletab meelde, et jätkub õiguskindlusetus seoses sõltuvusttekitavate liideselahenduste suhtes kehtivate reeglitega; rõhutab ebaausate kaubandustavade direktiivi suuniseid; rõhutab suuniste ajakohastamise ja õiguskindluse tagamise tähtsust uute tehnoloogiliste arengute kontekstis; kutsub komisjoni üles hindama ja keelustama kahjulikke sõltuvusttekitavaid tehnilisi võtteid, mida kehtivad õigusaktid ei hõlma;

8. arvab, et ebaausate kaubandustavade direktiivi läbivaatamisel tuleks võtta arvesse tarbijate vastuvõtlikkust kaupleja ja tarbija vahelistes suhetes valitseva ebavõrdse võimupositsiooni tõttu, mis tuleneb tarbija kontrolli alt väljas olevatest sisemistest ja välistest teguritest; rõhutab, et kauplejate kaubandustavad, eelkõige liidese disain ja toimimine, ei tohiks kahjustada tarbijate sõltumatust; on seetõttu arvamusel, et ebaausate kaubandustavade direktiivi tuleks integreerida digitaalse asümmeetria kontseptsioon; märgib, et teadmiste ja arusaamise puudulikkuse tõttu ei tea nii tarbijad kui ka täitmise tagajad sageli seda, mis toimub internetipõhiste teenuste liideste taga; kutsub komisjoni üles kaaluma tõendamiskoormise ümberpööramist tavade puhul, mida komisjon või riiklikud ametiasutused peavad sõltuvusttekitavaks või eeldavad olevat sõltuvusstekitavad; on seisukohal, et ettevõtjatel peaks olema kohustus töötada välja eetilised ja õiglased digitaalsed tooted ja digiteenused, mis ei sisalda petuskeeme, eksitavat ega sõltuvusstekitavat disaini; on arvamusel, et see kujutab endast mõistlikku ametialast hoolsust; märgib, kui oluline on jagada ametiasutuste ja tarbijatega internetipõhiste teenuste osutajate eksperimentide tulemustabeleid, kui see on asjakohane, ja nendest tulenevat mõju platvormide kasutajatele, et tõendada disainielementide mõju, sealhulgas seda, et disainielement ei tekita sõltuvust; kutsub komisjoni üles sellega seoses uurima ja läbi vaatama tarbijatega tehtavaid eksperimente; on seisukohal, et ebaausate kaubandustavade direktiivis sisalduv „tehinguotsuse“ määratlus hõlmab teenuse jätkuvat kasutamist (nt voost läbi kerimine), reklaami sisu vaatamist või lingil klõpsamist, nagu on kirjeldatud komisjoni suunistes ebaausate kaubandustavade direktiivi kohta; kordab, et horisontaalne tarbijaõigus peab reageerima asjaolule, et digitaalne asümmeetria mõjutab ka täitmise tagajaid, ning kutsub selleks komisjoni üles vaatama läbi tarbijakaitsealase koostöö määruse[14] ja seda vajaduse korral tugevdama;

---

14 Euroopa Parlamendi ja nõukogu 12. detsembri 2017. aasta määrus (EL) 2017/2394 tarbijakaitsealaste õigusaktide täitmise tagamise eest vastutavate liikmesriigi asutuste vahelise koostöö kohta ja millega tunnistatakse kehtetuks määrus (EÜ) nr 2006/2004, ELT L 345, 27.12.2017, lk 1.

9. nõuab, et komisjon hindaks sõltuvusttekitavat ja vaimse tervise alast mõju, mida avaldavad interaktsioonipõhised soovitussüsteemid, eelkõige ülipersonaliseeritud süsteemid, mis hoiavad kasutajaid platvormil nii kaua kui võimalik, selle asemel et pakkuda neile teavet neutraalsemalt, ja pööraks erilist tähelepanu teenustele, mis ei ole hõlmatud digiteenuste määrusest tulenevate kohustustega; kutsub komisjoni üles täiendavalt selgitama väga suurte digiplatvormide riskihindamist ja riskide maandamist seoses võimaliku tervisekahjuga, mida põhjustab soovitussüsteemide sõltuvusttekitav disain, digiteenuste määruse artiklite 34 ja 35 jõustamisel; nõuab lisaks, et uuritaks, kas ja mil määral on soovitatav kohustus mitte kasutada interaktsioonipõhiseid soovitussüsteeme „vaikimisi“ ning kas tarbijaõigus peaks andma tarbijatele mõtteka isikustamise, mis võimaldaks neile tõhusat kontrolli; rõhutab, et rikkumisest teatajate ütlustest nähtub, et võimalik on kasutada ohutumaid alternatiivseid soovitussüsteeme, nagu süsteemid, mis põhinevad kronoloogilisel järjekorral, mille puhul on kasutajal sisu üle tegelikum kontroll, või mis põhinevad turvalisematel seadistustel; nõuab tarbijate kaitsmist selliste ohutumate alternatiivide kaudu, isegi kui need alternatiivid on sotsiaalmeedia platvormide jaoks vähem tulutoovad; kutsub komisjoni üles uurima võimalusi edendada sotsiaalvõrgustiku taristu avamist, et kasutajad saaksid pääseda ligi kolmandate isikute rakendustele või lisada algsetele liidestele väliseid funktsioone ning seega kalduda kõrvale sotsiaalmeedia algsetest ja sõltuvusttekitavatest aspektidest;

Internetipõhiste teenuste eetiline disain

10. nõuab, et komisjon esitaks sõltuvusttekitavat disaini käsitlevate kehtivate ELi õigusaktide läbivaatamisel digitaalse „õiguse mitte olla häiritud“, et suurendada tarbijate mõjuvõimu, lülitades kõik tähelepanu nõudvad elemendid vaikimisi välja ja võimaldades kasutajatel otsustada aktiveerida need elemendid lihtsate ja kergesti juurdepääsetavate vahendite abil, võib-olla lisatud kohustusliku hoiatusega nende nõusolekupõhiste elementide aktiveerimisega kaasnevate võimalike ohtude kohta, millega pakutaks tarbijatele tõelist valikuvõimalust ja autonoomiat ning ei koormataks neid teabe üleküllusega;

11. nõuab tungivalt, et komisjon edendaks internetipõhiste teenuste vaikimisi eetilist disaini; on kindlalt veendunud, et teenuseosutajad peaksid loobuma platvormi funktsioonidest, mis soodustavad keskendumist kasutajate tähelepanu monopoliseerimisele; kutsub komisjoni üles koostama loetelu headest tavadest disainielementide kohta, mis ei ole sõltuvusttekitavad ega manipuleerivad, ning tagama, et kasutajatel on täielik kontroll ning nad saavad tegutseda internetis teadlikult ja informeeritult ilma teabe üleküllusetа ja ilma alateadvusliku mõjutamiseta; rõhutab, et selle valdkonna poliitikameetmed ei tohiks koormata tarbijaid, eelkõige vähekaitstud kasutajaid või nende eestkostjaid, vaid tegelema sõltuvusttekitava

disaini põhjustatud kahjuga; märgib ära parimad tavad: põhimõte „mõtle enne jagamist“, kõikide teadete vaikimisi väljalülitamine, neutraalsemad veebipõhised soovitused, näiteks soovitused, mis põhinevad kronoloogilisel järjekorral või suuremal kasutajakontrollil, eelvalik värvi- ja halltoonides rakenduste vahel või hoiatused, kui kasutajad on kulutanud konkreetsele teenusele rohkem kui 15 või 30 minutit, või teatavate internetiteenuste automaatne lukustamine pärast nende kasutamist eelnevalt kindlaks määratud aja jooksul, eelkõige alaealiste puhul, või nädalased ekraaniaja kokkuvõtted, mis on omakorda jaotatud internetipõhiste teenuste kaupa, või rakendusesisesed teadlikkuse suurendamise kampaaniad, mis käsitlevad problemaatilisest veebikäitumisest tulenevaid võimalikke ohte; on lisaks veendunud, et haridussuuniste ja ennetuskavade ning teadlikkuse suurendamise kampaaniate laialdane kasutamine peaks edendama enesekontrolli strateegiaid, et aidata üksikisikutel arendada turvalisemat veebikäitumist ja uusi tervislikke harjumusi;

12. on veendunud, et igasuguse ELi tasandil reageerimise eesmärk peaks olema sisuka konsulteerimise ja koostöö loomine sidusrühmadega ja nende vahel ning see peaks hõlmama eelkõige seadusandjaid, riiklikke tervishoiuasutusi, tervishoiutöötajaid, tööstust, eriti VKEsid, ning meediat reguleerivaid asutusi, tarbijaorganisatsioone ja valitsusväliseid organisatsioone; rõhutab, et sidusrühmi ergutatakse tegema koostööd, et töötada välja, hinnata ja võtta reguleerivaid meetmeid, et ennetada ja minimeerida problemaatilise veebikäitumisega seotud kahju; kutsub komisjoni üles hõlbustama sisukat dialoogi kõigi asjaomaste sidusrühmade vahel; rõhutab vajadust pakkuda selle dialoogi jaoks sobivaid foorumeid;

13. rõhutab sõltuvusttekitava disaini märkimisväärset mõju kõigile inimestele, aga eriti lastele ja noorukitele; rõhutab vajadust täiendavalt uurida sõltuvusttekitavat disaini, selle vorme ja mõju; kutsub komisjoni üles koordineerima, hõlbustama ja rahastama sihtotstarbelist uurimistegevust ning kutsub komisjoni üles tegema täiendavaid rahvusvahelisi jõupingutusi, et edendada sellega seoses sõltuvusttekitava disaini reguleerimist internetis, ning rõhutab vajadust välja töötada ja rakendada poliitikaalgatusi ja tööstusstandardeid sisseprojekteeritud ohutuse kohta digiteenustes ja lastele mõeldud digitaalsetes toodetes, millega saab edendada lapse õiguste järgimist;

o
o o

14. teeb presidendile ülesandeks edastada käesolev resolutsioon nõukogule ja komisjonile.