**Euroopan parlamentti**
2019-2024

**HYVÄKSYTYT TEKSTIT**

# P9_TA(2023)0459

## Riippuvuutta aiheuttaviksi suunnitellut verkkopalvelut ja kuluttajansuoja EU:n sisämarkkinoilla

### Euroopan parlamentin päätöslauselma 12. joulukuuta 2023 riippuvuutta aiheuttaviksi suunnitelluista verkkopalveluista ja kuluttajansuojasta EU:n sisämarkkinoilla (2023/2043(INI))

*Euroopan parlamentti*, joka

– ottaa huomioon Euroopan unionin toiminnasta tehdyn sopimuksen ja erityisesti sen 169 artiklan,

– ottaa huomioon komission tiedonannon ”Ohjeet sopimattomista elinkeinonharjoittajien ja kuluttajien välisistä kaupallisista menettelyistä annetun direktiivin 2005/29/EY tulkintaa ja soveltamista varten” (2021/C 526/01),

– ottaa huomioon komission tiedonannon ”Ohjeet kuluttajan oikeuksista annetun direktiivin 2011/83/EU tulkinnasta ja soveltamisesta” (2021/C 525/01),

– ottaa huomioon komission tiedonannon ”Ohjeita kuluttajasopimusten kohtuuttomista ehdoista annetun neuvoston direktiivin 93/13/ETY tulkinnasta ja soveltamisesta” (2019/C 323/04),

– ottaa huomioon digitaalisen ympäristön sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan komission tutkimuksen ”Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation: final report” (oikeus- ja kuluttaja-asioiden pääosasto, 2022),

– ottaa huomioon kuluttajajärjestöjen kattojärjestön BEUC:n vuonna 2022 julkaistun, oikeudenmukaisuuden ja kuluttajien valinnanvaran suojelemista digitaalisessa taloudessa koskevan raportin ”EU Consumer protection 2.0. Protecting fairness and consumer choice in a digital economy”,

– ottaa huomioon komission kuulemisen ”Digitaalinen oikeudenmukaisuus – EU:n kuluttajalainsäädännön toimivuustarkastus” ja sen tiivistelmän,

– ottaa huomioon internetriippuvuutta ja ongelmallista internetin käyttöä koskevan vuonna 2019 julkaistun Euroopan parlamentin tutkimuspalvelun tutkimuksen ”Harmful internet use. Part I: Internet addiction and problematic use”,

– ottaa huomioon yhteistä toimintasuunnitelmaa koskevan Yhdistyneiden kansakuntien vuonna 2021 julkaistun raportin ”Our Common Agenda – Report of the Secretary-General”,

– ottaa huomioon 12. maaliskuuta 2009 antamansa päätöslauselman kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta[1],

– ottaa huomioon digitaalisten palvelujen sisämarkkinoista annetun asetuksen (EU) 2022/2065 (digipalvelusäädös)[2],

– ottaa huomioon ehdotuksen asetukseksi tekoälyä koskevista yhdenmukaistetuista säännöistä (tekoälysäädös) (COM(2021)0206),

– ottaa huomioon luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta (yleinen tietosuoja-asetus) annetun asetuksen (EU) 2016/679[3],

– ottaa huomioon EU:n perusoikeuskirjan 24 artiklan,

– ottaa huomioon lapsen oikeuksia koskevan Yhdistyneiden kansakuntien yleissopimuksen ja lapsen oikeuksien yleissopimuksen yleiskommentin nro 25 (2021) lasten oikeuksista digitaalisessa ympäristössä,

– ottaa huomioon komission Parempi internet lapsille -strategian,

– ottaa huomioon työjärjestyksen 54 artiklan,

– ottaa huomioon sisämarkkina- ja kuluttajansuojavaliokunnan mietinnön (A9-0340/2023),

A. ottaa huomioon, että nykypäivän huomion saamiseen perustuvassa taloudessa tietyt teknologiayritykset hyödyntävät suunnittelua ja järjestelmätoimintoja käyttäjien ja kuluttajien haavoittuvuuksista hyötymiseen pyrkien vangitsemaan heidän huomionsa ja lisäämään aikaa, jonka he käyttävät digitaalisilla alustoilla; ottaa huomioon, että monet digitaaliset palvelut, kuten verkkopelit, sosiaalinen media sekä elokuvien, sarjojen tai musiikin suoratoistopalvelut, verkossa toimivat markkinapaikat ja verkkokaupat on saatettu suunnitella pitämään käyttäjät alustalla mahdollisimman pitkään heiltä kerättävän datan, heidän niissä viettämänsä ajan ja käyttämänsä

---

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

rahamäärän maksimoimiseksi sekä toiminnan, sitoutumisen, sisällön tuottamisen, verkoston kasvattamisen ja datan jakamisen maksimoimiseksi; ottaa huomioon, että tämä koskee erityisesti datan monetisointia koskevia palveluja; toteaa, että tämän vuoksi monet verkkopalvelut on suunniteltu palvelemaan yhtäaikaisesti useita tavoitteita, joita ovat etenkin käyttäjäkokemuksen optimointi ja käyttäjien huomion pitäminen palvelussa, minkä seurauksena ne ovat mahdollisimman koukuttavia; ottaa huomioon, että kaikki digitaaliset palvelut eivät perustu samaan liiketoimintamalliin, joten vaikka jotkin digitaaliset palvelut perustuvat datan monetisointiin ja siihen, että sovelluksen parissa käytettyä aikaa hyödynnetään tietojen keräämiseen ja niiden käyttämiseen mainostarkoituksiin, toiset digitaaliset palvelut perustuvat osittain tai kokonaan tilauspohjaisin malleihin ja niihin on saatettu suunnitella riippuvuutta aiheuttavia ominaisuuksia; ottaa huomioon, että jotkin menestyvät palvelut eivät perustu malliin, joka pidentää alustalla vietettyä aikaa; ottaa huomioon, että kaupallinen menestys ja eettinen sovelluskehitys eivät sulje toisiaan pois; ottaa huomioon, että termit ”manipulative design” (”manipuloiva suunnittelu”), ”addictive design” (”riippuvuutta aiheuttava suunnittelu”) tai ”behavioural design” (”käyttäytymiseen vaikuttava suunnittelu”) kuvaavat ominaisuuksia, jotka johtavat käyttäytymiseen liittyviin riskeihin ja haittoihin, myös digitaalisen riippuvuuden muotoihin, kuten liialliseen tai haitalliseen internetin käyttöön, älypuhelinriippuvuuteen, teknologiseen riippuvuuteen tai internetriippuvuuteen tai riippuvuuteen sosiaalisesta mediasta; ottaa huomioon, että tutkijat ovat yhä yksimielisempiä siitä, että ”someriippuvuuden" kaltaiset ilmiöt ovat todellisia; katsoo, että median muotojen tai laitteiden sijaan on keskityttävä varsinaisiin huomion vangitseviin tai riippuvuutta aiheuttaviin toimintoihin, jotka edistävät tällaista käyttäytymistä; katsoo, että tarvitaan lisätutkimuksia, jotta voidaan ymmärtää paremmin taustalla olevia kysymyksiä ja verkkopalvelujen vaikutusta sekä löytää mahdollisia ratkaisuja;

B. ottaa huomioon, että digitaaliset palvelut, myös sosiaalinen media, muuttavat radikaalisti yhteiskuntaa ja tuovat mukanaan myönteisiä vaikutuksia, joita ovat muun muassa tehokkuuden, verkottumisen, saavutettavuuden ja vapaa-ajan tarjonnan lisääntyminen sekä se, että lapset ja nuoret voivat olla yhteydessä toisiinsa, saada tietoa erilaisista näkemyksistä ja maailmankuvista ja oppia arvostamaan niitä sekä kehittää tietämystään ja tutkia heitä kiinnostavia aloja; ottaa huomioon, että sovellukset voivat auttaa parantamaan tuottavuutta, liikkumaan enemmän tai ratkaisemaan erityisiä ongelmia, kuten liikenne-, pankki- tai käännössovellukset ovat osoittaneet; ottaa huomioon, että digitalisaatio ja sosiaalinen media aiheuttavat myös uusia haasteita yhteiskunnalle ja edellyttävät toimia, joilla puututaan verkkopalvelujen käyttöön liittyviin fyysisiin ja mielenterveyden riskeihin; ottaa huomioon, että huolimatta lukuisista teknologian tuomista parannuksista yksilöiden elämään, riippuvuutta aiheuttavalla, käyttäytymiseen vaikuttavalla, harhaanjohtavalla tai persuasiivisella tavalla taitavasti suunniteltujen

palvelujen käyttö voi vaikuttaa haitallisesti kuluttajien käyttäytymiseen verkossa; katsoo, että sääntelyviranomaisille ja tutkijoille onkin annettava välineet, joita nämä tarvitsevat analysoidakseen tällaisten alustojen käytön vaikutuksia;

C. ottaa huomioon, että 16–24-vuotiaat viettävät internetissä keskimäärin yli seitsemän tuntia päivässä[1]; ottaa huomioon, että joka neljännellä lapsella ja nuorella esiintyy ongelmalliseksi tai häiritseväksi luokiteltavaa älypuhelimen käyttöä, mikä tarkoittaa riippuvuutta kuvastavia käyttäytymismalleja[2]; muistuttaa tutkimusten viittaavan siihen, että älypuhelinten ongelmakäyttö lisääntyy ja että monet lapset irtautuvat vain harvoin sosiaalisesta mediasta ja että sen sijaan he käyttävät sosiaalista mediaa jatkuvasti päivän mittaan ja tuntevat olonsa turvattomaksi ilman matkapuhelinta; toteaa tutkimusten viittaavan myös siihen, että nuorten mielenterveysongelmien lisääntyminen saattaa liittyä sosiaalisen median liialliseen käyttöön ja että sosiaalisesta mediasta syntyvä paine on todettu yhdeksi viidestä yleisimmistä lasten mielenterveysongelmien syistä; ottaa huomioon, että nuoremmat väestöryhmät ovat alttiimpia psykopatologisten piirteiden kehittymiselle ja että lapsuudessa alkaneet haitalliset käytösmallit ja mielenterveysongelmat voivat vaikuttaa myöhempään elämänkulkuun; ottaa huomioon, että Maailman terveysjärjestö katsoo peliriippuvuuden mielenterveyden häiriöksi;

D. ottaa huomioon, että internetin käyttöön liittyvällä riippuvuudella voi olla samanlaisia sivuvaikutuksia kuin huumaaviin aineisiin liittyvillä riippuvuuksilla, mukaan lukien näyttö sietokyvyn kehittymisestä ja lopettamispäätöksestä lipsumisesta[3]; ottaa huomioon, että muita riippuvuutta aiheuttavia tuotteita ja palveluita säännellään tiukasti riippuvuuden ehkäisemiseksi ja kuluttajien suojelemiseksi haitoilta; ottaa huomioon, että älypuhelimien tai internetin ongelmallinen käyttö on yhdistetty vähäisempään tyytyväisyyteen elämää kohtaan sekä mielenterveysoireisiin, kuten masennukseen, heikkoon itsetuntoon, kehonkuvan häiriöihin, syömishäiriöihin, ahdistuneisuuteen, stressitason kohoamiseen, perheen ja ystävien laiminlyöntiin, itsehillinnän menettämiseen, unen puutteeseen sekä

---

1 Internetin keskimääräinen päivittäinen käyttöaika eri puolilla maailmaa vuoden 2022 viimeisestä vuosineljänneksestä alkaen käyttäjien iän ja sukupuolen mukaan, Statista, 22. toukokuuta 2023, https://www.statista.com/statistics/1378510/daily-time-spent-online-worldwide-by-age-and-gender/.

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

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

pakko-oireisiin, kuten nuorten aikuisten pakonomaiseen osteluun[1]; ottaa huomioon, että henkilöillä, jotka käyttävät paljon digitaalista mediaa, on kaksi kertaa todennäköisemmin mielenterveysongelmia, mukaan lukien itsemurhan ja itsetuhoisuuden riskitekijät; ottaa huomioon, että lapset ja nuoret ovat alttiimpia näille oireille; ottaa huomioon, että lapsuudessa alkaneet mielenterveysongelmat voivat vaikuttaa yksilön myöhempään elämänkulkuun; ottaa huomioon, että internetin liialliseen käyttöön liittyy ongelmia jokapäiväisten tehtävien suorittamisessa, arvosanojen laskua, heikko koulu- ja opintomenestys tai heikko suoriutuminen työssä; katsoo, että digitaalisten riippuvuuksien yleisyys ja niiden yhteys yleisten mielenterveyden häiriöiden oireisiin on kasvava kansanterveydellinen ongelma ja poliittisten päättäjien olisi siksi kiinnitettävä siihen huomiota; katsoo, että tarvitaan lisää tutkimusta, jotta voidaan paremmin kehittää sopivimmat diagnostiset kriteerit ja määrittää erilaisten digitaalisten riippuvuuksien riskitekijät; ottaa huomioon, että tietyt palvelut, tuotteet tai ominaisuudet, jotka eivät välttämättä vaikuta aikuisiin, voivat sen sijaan olla erittäin riskialttiita, riippuvuutta aiheuttavia tai muutoin haitallisia lapsille, muun muassa useiden ominaisuuksien yhdistelmän kumulatiivisen vaikutuksen tai käytön pitkäaikaisuudesta johtuvan vaikutuksen vuoksi;

E. katsoo, että kaikki verkkopalvelut ja -tuotteet, joita lapset todennäköisesti käyttävät, olisi suunniteltava siten, että ensisijaisesti otetaan huomioon lapsen etu; ottaa huomioon, että tietyt verkkopalvelut ja -tuotteet voivat olla erittäin riskialttiita,

---

[1] Katso muun muassa Sohn, S., Rees, P., Wildridge, B., Kalk, N. J., and 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., 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., and 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,* In: Computers in Human Behavior, 84, s.430-440, 2018; Lopez-Fernandez, O. and Kuss, D. *Harmful Internet Use Part I: Internet addiction and problematic use*, EPRS, STOA, s. 51; Cesarina Mason, M., Zamparo, G., Marini, A., and Ameen, N. *Glued to your phone? Generation Z's smartphone addiction and online compulsive buying* In: Computers in Human Behaviour, nro 136, marraskuu 2022; Learning to deal with Problematic Usage of the Internet, Revised Edition / COST Action 2023; Boer, M. *#ConnectedTeens Social media use and adolescent wellbeing*, 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*, Int J Ment Health Addiction, 19, 2019, s. 724-744.

riippuvuutta aiheuttavia tai muutoin haitallisia lapsille esimerkiksi useiden ominaisuuksien yhteisvaikutuksen tai pitkällä aikavälillä kertyvän vaikutuksen vuoksi;

F. ottaa huomioon, että joidenkin tutkimusten mukaan liiallinen ruutuaika tai digitaalisten laitteiden ongelmakäyttö voi vaikuttaa aivojen kehitykseen; ottaa huomioon, että sosiaalisen median käyttöä koskevien ongelmien lisääntyminen liittyy keskittymiskyvyn puutteeseen, keskittymisen keston lyhenemiseen, impulsiivisuuteen ja aktiivisuuden ja tarkkaavaisuuden häiriön (ADHD) oireisiin[1]; ottaa huomioon, että sosiaalisen median intensiivinen käyttö on yhdistetty pienempään harmaan aineen määrään tietyillä aivojen alueilla, aivan kuten muidenkin riippuvuutta aiheuttavien aineiden kohdalla; ottaa huomioon, että liiallisella ruutuajalla on osoitettu mahdollisesti olevan vaikutuksia neurologiseen kehitykseen, oppimiseen ja muistiin ja että sähköisen median parissa vietettyyn aikaan liittyvä liikkumattomuus voi lisätä riskiä varhaiseen neurodegeneraatioon[2];

G. ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttaviksi suunniteltuilla palveluilla voidaan todeta olevan kielteisiä vaikutuksia kaikkiin, ei ainoastaan henkilöihin, joilla niiden käyttötavat ovat ongelmallisia; ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttava suunnittelu vaikeuttaa keskittymistä käsillä olevaan tehtävään, mikä johtuu häiriötekijöistä, kuten viesteistä ja ilmoituksista, jotka häiritsevät jatkuvasti keskittymistä; ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttaviksi suunnitellut verkkopalvelut lisäävät suorituspaineita ja sosiaalista painetta olla jatkuvasti verkossa ja yhteydessä toisiin, mikä lisää stressin ja loppuun palamisen riskiä; ottaa huomioon, että verkossa kuluttajat kohtaavat päivän mittaan yhä useammin ylisuuria tietomääriä ja valtavasti aistiärsykkeitä, mikä voi johtaa kognitiivisten kykyjen heikkenemiseen; panee merkille, että käyttöliittymät antavat kuluttajille vain rajallisen mahdollisuuden hallita omia tietojaan; ottaa huomioon, että ruudun ääressä vietetty aika on aikaa, jota ei vietetä fyysisesti aktiivisesti, liikkuen, ulkoillen tai hiljentyen ja rentoutuen eli tavoilla, jotka liitetään fyysiseen ja henkiseen hyvinvointiin ja jotka ovat lasten kehitykselle keskeisiä; ottaa huomioon, että nuoret, jotka käyttävät vähän aikaa sähköiseen viestintään, ovat yleensä tyytyväisempiä; ottaa huomioon, että ihmisten hyvinvoinnin on todettu paranevan merkittävästi, kun he lopettavat sosiaalisen median käytön viikon ajaksi;

---

1 Boer, M. *#ConnectedTeens Social media use and adolescent wellbeing*, 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,* In Adolescents: Investigating Directionality, Child Development, 91, 4, 2020.

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

H. ottaa huomioon, että nuoret tytöt viettävät keskimäärin enemmän aikaa verkossa, älypuhelimilla, sosiaalisessa mediassa ja viestitellen kuin pojat; ottaa huomioon, että pojat käyttävät enemmän aikaa pelaamiseen ja elektronisten laitteiden parissa yleensä; ottaa huomioon, että tytöillä yhteys ruutuajan ja heikon mielenterveyden välillä on vahvempi kuin pojilla ja että tytöillä on yli kaksi kertaa todennäköisemmin kliinisesti merkittäviä masennusoireita kuin pojilla; ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttavat verkkopalvelut on usein suunnattu alaikäisille tai ne ovat kaikenikäisten lasten saatavilla; katsoo, että kaikkien sellaisten palvelujen ja tuotteiden, joita lapset todennäköisesti käyttävät, on oltava heille turvallisia ja niissä on otettava huomioon lapsen etu;

I. ottaa huomioon, että joidenkin digitaalisten palvelujen rajapinnat hyödyntävät samankaltaisia psykologisia haavoittuvuuksia kuin ne, joita rahapeliriippuvuuteen liittyy; ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttavat ominaisuudet hyödyntävät tarkoituksellisesti kuluttajien haavoittuvuuksia, minkä seurauksena he käyttävät paljon enemmän aikaa sovelluksiin ja kuluttavat enemmän rahaa kuin olivat aikoneet; ottaa huomioon, että alustat käyttävät pelillistämistekniikoita, millä tarkoitetaan käyttäytymiseen vaikuttavaa suunnittelua, jossa käytetään pelinomaisia toimintatapoja, palkitaan käyttäjiä tehtävien suorittamisesta ja annetaan heille illuusio valinnan ja vaikuttamisen mahdollisuudesta, samalla kun heihin sovelletaan tarkoituksellisesti erittäin suunnitelmallista aikataulua;

J. ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttaviksi suunnitellut ominaisuudet liittyvät usein psykososiaalisiin malleihin, jotka hyödyntävät kuluttajien psykologisia tarpeita, haavoittuvuuksia ja toiveita, kuten sosiaalista yhteenkuuluvuutta, sosiaalista ahdistusta, vaille jäämisen pelkoa (jota voimistaa tilapäisesti saatavilla oleva tieto, esimerkiksi vain lyhyen ajan näkyvillä olevat ”tarinat” tai ”käyttäjä kirjoittaa…” -teksti), verkostovaikutuksia, tarvetta saattaa tehtävät päätökseen yhtäjaksoisesti vaikka tulisikin keskeytetyksi; ottaa huomioon, että tämä hyödyntäminen toteutetaan esimerkiksi poistamalla palvelusta luontevat kohdat sen käytön lopettamiselle (mahdollisuus päättymättömään vierittämiseen ja selaamiseen, kiinnostavan sisällön väläyttäminen nopeasti ja sen piilottaminen heti uutisvirran latauduttua), asettamalla käyttäjille pelillisiä tavoitteita (esimerkiksi ”putkien” saavuttaminen) ja pyrkimällä siihen, ettei käyttäjä hillitse palvelun käyttöä; ottaa huomioon, että suunnittelulliset ominaisuudet voivat olla riippuvuutta aiheuttavia eri syistä; panee merkille, että tällaisia ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi vaihteleva palkkio, joka saa aikaan dopamiinin äkillisen nousun aivan kuten raha-automaattipeleissä, tai ruudulle ilmestyvät palveluilmoitukset tai sosiaalinen vastavuoroisuus, joka saa aikaan kemiallisia reaktioita aivoissa, kun ihmiset yhtäältä saavat sosiaalista tyydytystä esimerkiksi tykkäysten muodossa ja toisaalta kokevat sosiaalista painetta vastata muille esimerkiksi lukukuittausten vuoksi; ottaa huomioon, että edellä kuvatut ominaisuudet yhdistyvät palvelun yksityiskohtaiseen personointiin, jotta käyttäjiin voidaan

vaikuttaa yksilön tasolla, mikä lisää havaittuja käyttäytymismalleja ja riskejä; ottaa huomioon, että lapset ovat alttiimpia näiden ominaisuuksien vaikutuksille erityisesti varhaisissa kehitysvaiheissa;

K. ottaa huomioon, että aiheuttamalla valtasuhteiden epätasapainoa ja digitaalista epäsymmetriaa nykypäivän datavetoiset palvelut asettavat kuluttajan heikompaan ja digiympäristössä yleisesti haavoittuvaan asemaan, minkä syynä ovat sisäiset ja ulkoiset tekijät, joihin kuluttaja ei voi vaikuttaa; ottaa huomioon, että kuluttajien haavoittuvuuksia havaitaan ja hyödynnetään jatkuvasti tekoälyn avulla; ottaa huomioon, että tekoälyä käytetään myös valinta-arkkitehtuurin säännölliseen muuttamiseen kuluttajien käyttämissä palveluissa konversioasteen ja heidän sitoutumisensa maksimoimiseksi; katsoo tämän osoittavan, ettei haavoittuviksi pidä katsoa pelkästään suojelua tavanomaisesti tarvitsevia ryhmiä, vaan käsitteen on katettava kaikki kuluttajat;

L. ottaa huomioon, että riippuvuutta aiheuttavia käytäntöjä on tutkittu empiirisesti ja että niihin lukeutuu tiettyjä suunnittelullisia ominaisuuksia, kuten mahdollisuus vierittää sivua loputtomasti, sivun uudelleenlataus ”päivitä vetämällä” -toiminnolla, videoiden päättymätön automaattinen toisto, personoidut suositukset, ilmoitukset käyttäjien huomion saamiseksi uudelleen sen jälkeen, kun he ovat poistuneet palvelusta tai sovelluksesta, ”käyttö määrättyinä aikoina” -toimintaperiaate, joka ohjaa käyttämään palvelua tiettyyn aikaan päivästä ja johtaa aikakäsityksen sumentumiseen, tai harhaanjohtavat sosiaalisen median ilmoitukset, jotka luovat illuusion päivityksistä käyttäjän sosiaalisen median verkostossa; ottaa huomioon, että tällaiset ominaisuudet toimivat usein yhdessä personoitujen elementtien kanssa; ottaa huomioon, että kuluttajia ohjataan käyttämään enemmän aikaa näillä alustoilla; ottaa huomioon, että muita persuasiivisia suunnittelullisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi tykkäyspainike, lukukuittaukset ja ”kirjoittaa…” -teksti samoin kuin seuraajien määrä alustalla, alustoilla käytetyt värit, palveluilmoitukset ja sisällön aikarajoitukset, kuten tilapäisesti saatavilla olevat tarinat; ottaa huomioon, että sosiaalisen median erittäin nopea kehitys edellyttää jatkuvaa tutkimusta erityisesti sen vaikutuksesta mielenterveyteen ja alaikäisiin;

M. ottaa huomioon, että tietyt suosittelujärjestelmät, jotka perustuvat sekä personointiin että vuorovaikutukseen, kuten klikkauksiin ja tykkäyksiin, voivat olla merkittävällä tavalla persuasiiviseksi, riippuvuutta aiheuttavaksi tai käyttäytymiseen vaikuttavaksi suunniteltu ominaisuus; ottaa huomioon, että suosittelujärjestelmät voivat edistää alustojen toimivuutta sosiaalisen vuorovaikutuksen tehostamiseksi, mutta samanaikaisesti niiden tarkoituksena on usein myös pitää käyttäjät alustalla; ottaa huomioon, että digipalvelusäädöksellä otetaan käyttöön useita suosittelujärjestelmiä koskevia avoimuusvelvoitteita;

N. ottaa huomioon, että monet teknologiayritykset käyttävät koeasetelmiin perustuvia tulostauluja suunnittelupäätöstensä perustana; ottaa huomioon, että tällaiset tosielämän kokeet tehdään suoraan kuluttajia hyödyntämällä heidän tietämättään tai ilman heidän suostumustaan; toteaa olevan epäselvää, missä määrin tällaisiin kokeisiin sovelletaan turvallisuustoimenpiteitä niiden käytön avoimuudenpuutteen vuoksi;

O. ottaa huomioon, että edellä esitettyjen riippuvuutta aiheuttaviksi suunniteltujen ominaisuuksien ongelmaa ei voida ratkaista pelkästään asettamalla verkkopalveluille aikarajoituksia, sillä tällöin vastuu siirretään yksilölle sen sijaan, että puututtaisiin keskeiseen ongelmaan eli siihen, että verkkopalvelut suunnitellaan riippuvuutta aiheuttaviksi voiton saamiseksi; ottaa huomioon, että mikään niistä ”ratkaisuista”, joita alustat ovat ottaneet käyttöön, ei ole johtanut suuriin muutoksiin verkkopalvelujen käytössä tai sen vähenemiseen; ottaa huomioon, että teini-ikäiset eivät helposti hyväksy sitä, että vanhemmat säätelevät heidän sosiaalisen median käyttöään, ja onnistuvat usein helposti ohittamaan kaikki heille asetetut tekniset rajoitukset; ottaa huomioon, että vanhempien valvonnalla ja digitaalisella lukutaidolla täydennetään palveluntarjoajien vastuuta suojella ja edistää lasten oikeuksia digitaalisessa ympäristössä; ottaa huomioon, että palveluntarjoajien tulisi toteuttaa tätä erityisesti sisäänrakennetuilla turvatoimenpiteillä, joilla varmistetaan, että heidän tuotteensa ja palvelunsa eivät aiheuta haittaa lapsille; muistuttaa tutkimusten osoittaneen, että selkeiden sääntöjen asettaminen ja rakentava viestintä lasten kanssa voivat auttaa ehkäisemään riippuvuutta sosiaalisesta mediasta; katsoo, että digitaalisten palvelujen olisi tarjottava alusta, josta vanhemmat ja kasvattajat voivat saada tietoa internetin liiallisen käytön vaaroista ja siitä, miten asiasta keskustellaan lasten ja nuorten kanssa; ottaa huomioon, että käynnissä olevien muiden kuin lainsäädäntöaloitteiden yhteydessä käydään asiaa koskevia keskusteluja; toteaa, että tällaisia aloitteita ovat esimerkiksi EU:n käytännesäännöt ikätasolle sopivasta suunnittelusta (osana EU:n vuoden 2022 Parempi internet lapsille -strategiaa (BIK+)), Euroopan komission mielenterveyttä koskeva lähestymistapa ja digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelma 2021–2027;

P. ottaa huomioon, että digipalvelusäädöksen 25, 27, 28 ja 38 artiklassa kielletään vilpilliset tai manipuloivat ominaisuudet sekä asetetaan suosittelujärjestelmiä ja profilointia koskevia avoimuus- ja valinnanmahdollisuusvelvoitteita sekä määritetään toimenpiteitä alaikäisten suojelemiseksi; ottaa huomioon, että digipalvelusäädös sisältää harhauttavan suunnittelun vastaisia säännöksiä, mutta ne rajoittuvat valinta-arkkitehtuuriin ja vaikuttavat siten valintoihin mutta eivät puutu käyttäytymiseen vaikuttavaan suunnitteluun, joka itsessään aiheuttaa riippuvuutta; katsoo lisäksi, että säännösten soveltamisala on rajallinen, sillä niitä ei sovelleta kaikkiin verkkopalveluihin vaan ainoastaan verkkoalustoihin, jolloin huomiotta jätetään joitakin keskeisiä ongelmapalveluita, kuten

verkkopelit; ottaa huomioon, että pian hyväksyttävään tekoälysäädökseen liittyvällä horisontaalisella lainsäädännöllä[1] pyritään kieltämään tekoälyjärjestelmät, joissa käytetään alitajuntaan vetoavia ominaisuuksia, mutta se rajoittuu järjestelmiin, jotka ovat tarkoituksellisesti manipuloivia tai käyttävät harhaanjohtavia tekniikoita;

***Riippuvuutta aiheuttaviksi suunnitellut verkkopalvelut***

1. pitää myönteisenä komission suorittamaa digitaalista oikeudenmukaisuutta koskevaa kuluttajansuojalainsäädännön toimivuustarkastusta, joka tarjoaa ainutlaatuisen tilaisuuden tasoittaa tietä uuden sukupolven kuluttajansuojalainsäädännölle, joka kääntää kuluttajien asemaa ja heidän oikeuksiaan heikentäneet kielteiset suuntaukset digitaaliteknologian hallitsemassa maailmassa; kehottaa siksi komissiota tarkistamaan toimivuustarkastuksessaan kuluttajalainsäädännön käsitteitä ja määritelmiä, kuten ’kuluttajan’, ’haavoittuvassa asemassa olevan kuluttajan’ ja ’elinkeinonharjoittajan’ määritelmiä, jotta kuluttajia voidaan suojella haitoilta ja vastata tietoaikakauden asettamiin haasteisiin;

2. katsoo, että digiriippuvuus ja persuasiiviset teknologiat ovat ongelmia, jotka edellyttävät EU:lta kattavia sääntelytoimia, joihin liittyy useita tukea painottavia poliittisia aloitteita digiriippuvuuteen puuttumiseksi mielekkäällä tavalla, joilla annetaan kansalaisille mahdollisuus päättää, miten he käyttävät digitaalisia palveluja ja tuotteita omien tavoitteidensa edistämiseksi, ja joilla heitä suojellaan uusilta riippuvuuksilta ja internetin ongelmallisilta käyttötavoilta;

3. on huolestunut siitä, että tietyt alustat ja muut teknologiayritykset hyödyntävät psykologisia haavoittuvuuksia suunnitellakseen kaupallisia intressejä varten sellaisia digitaalisia rajapintoja, jotka maksimoivat käyttäjävierailujen määrän ja keston, pidentääkseen verkkopalvelujen käytön kestoa ja sitouttaakseen käyttäjiä alustan käyttöön; korostaa, että riippuvuutta aiheuttava suunnittelu voi aiheuttaa haittaa käyttäjien fyysiselle ja psyykkiselle terveydelle sekä aineellista haittaa kuluttajille; kehottaa komissiota kiireellisesti arvioimaan sääntelyn nykyisiä puutteita kuluttajien haavoittuvuuksien, harhauttavan suunnittelun ja digitaalisten palvelujen riippuvuutta aiheuttavia ominaisuuksien kannalta ja tarvittaessa korjaamaan puutteet;

4. korostaa, että huolimatta EU:n vahvasti kehittyvästä digialan lainsäädäntökehyksestä, muun muassa digipalvelusäädöksestä tai tekoälysäädöksestä, EU:n nykyisellä lainsäädännöllä ei puututa riittävästi riippuvuutta aiheuttavaan suunnitteluun ja että jos asiaan ei puututa, tilanne voi johtaa kansanterveyden heikentymisen

---

[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, 624-632.

jatkumiseen erityisesti alaikäisten keskuudessa; katsoo, että jos ongelmaan ei puututa, parlamentin olisi johdettava asian edistämistä ja käytettävä oikeuttaan tehdä lainsäädäntöaloitteita; kehottaa komissiota varmistamaan, että kaikki asiaa koskeva voimassa oleva lainsäädäntö pannaan täytäntöön ehdottomasti ja tinkimättä sekä mahdollisimman avoimesti; kehottaa komissiota hyväksymään tätä varten digipalvelusäädöksen 25 ja 35 artiklan mukaiset tarvittavat suuntaviivat;

5. kehottaa komissiota tutkimaan, mitä poliittisia aloitteita tarvitaan, ja ehdottamaan tarvittaessa lainsäädäntöä riippuvuutta aiheuttavan suunnittelun estämiseksi; suhtautuu myönteisesti komission aloitteeseen varmistaa yhtäläinen oikeudenmukaisuus verkossa ja sen ulkopuolella; antaa komissiolle kehotuksen siitä, että sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin[1], kuluttajan oikeuksia koskevan direktiivin[2] ja kohtuuttomia sopimusehtoja koskevan direktiivin[3] uudelleentarkastelun – eli digitaalista oikeudenmukaisuutta koskevan lainsäädännön toimivuustarkastuksen – yhteydessä varmistetaan suojelun korkea taso digitaalisessa ympäristössä ja kiinnitetään huomiota verkkopalvelujen riippuvuutta aiheuttavaa, käyttäytymiseen vaikuttavaa ja manipuloivaa suunnittelua koskeviin lisääntyviin ongelmiin; kehottaa arvioimaan tässä uudelleentarkastelussa myös ”kuluttajan”, ”haavoittuvassa asemassa olevan kuluttajan” ja ”elinkeinonharjoittajan” määritelmiä digitaalisella aikakaudella; korostaa, että on tärkeää varmistaa kuluttajansuojalainsäädännön tehokas ja johdonmukainen täytäntöönpano kiinnittäen erityistä huomiota haavoittuvassa asemassa oleviin ryhmiin, kuten lapsiin;

6. muistuttaa, että komission kuluttajakäyttäytymistutkimuksessa sopimattomista kaupallisista menettelyistä digitaalisessa ympäristössä todetaan, että harhauttavaa suunnittelua ja manipuloivia personointikäytäntöjä torjuvat avoimuussäännökset eivät riitä torjumaan kielteisiä seurauksia keskivertokuluttajien tai haavoittuvassa asemassa olevien kuluttajien kannalta; kehottaa komissiota arvioimaan kiireellisesti tarvetta kieltää kaikkein haitallisimmat käytännöt, joita ei ole vielä asetettu sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin liitteessä I tai muussa EU:n lainsäädännössä mustalle listalle harhaanjohtavina kaupallisina menettelyinä; muistuttaa, että useat harhauttavan suunnittelun muodot ja manipuloivat käytännöt voitaisiin jo nyt kieltää sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin liitteessä I

---

1 Direktiivi 2005/29/EY, annettu 11. toukokuuta 2005, sopimattomista elinkeinonharjoittajien ja kuluttajien välisistä kaupallisista menettelyistä sisämarkkinoilla (EUVL L 149, 11.6.2005, s. 22).

2 Direktiivi 2011/83/EU, annettu 25. lokakuuta 2011, kuluttajan oikeuksista (EUVL L 304, 22.11.2011, s. 64).

3 Neuvoston direktiivi 93/13/ETY, annettu 5. huhtikuuta 1993, kuluttajasopimusten kohtuuttomista ehdoista (EYVL L 95, 21.4.1993, s. 29).

olevan harhaanjohtavien kaupallisten menettelyjen luettelon nojalla; panee lisäksi merkille, että sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin 5–9 artiklat, jotka koskevat huolellista ammatinharjoittamista, harhaanjohtavaa mainitsematta jättämistä ja harhaanjohtavia toimia sekä aggressiivisia menettelyjä, tarjoavat perustan useimpien yritysten ja kuluttajien välisten menettelyjen oikeudenmukaisuuden arvioinnille;

7. muistuttaa, että komission arviossa harhauttavan suunnittelun taksonomioista huomautetaan, että tiettyjä riippuvuutta aiheuttaviksi suunniteltuja ominaisuuksia ei voida ottaa huomioon nykyisessä lainsäädännössä, kuten sivun loputonta vieritystä ja oletusarvoista videoiden automaattista toistoa; korostaa, että nykyinen lainsäädäntö ei kata myöskään joitakin muita riippuvuutta aiheuttaviksi suunniteltuja ominaisuuksia, kuten jatkuvaa palveluilmoitusten lähettämistä tai lukukuittauksia; muistuttaa, että riippuvuutta aiheuttavien rajapintojen suunnitteluun sovellettaviin sääntöihin liittyy edelleen oikeudellista epävarmuutta; korostaa sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin soveltamisohjeita; korostaa, että on tärkeää pitää ohjeet ajan tasalla ja taata oikeusvarmuus uuden teknologisen kehityksen osalta; kehottaa komissiota arvioimaan haitallisia riippuvuutta aiheuttavia tekniikoita, joita nykyinen lainsäädäntö ei kata, ja kieltämään ne;

8. katsoo, että sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin tarkistamisessa olisi otettava huomioon kuluttajien haavoittuva asema, joka johtuu elinkeinonharjoittajan ja kuluttajan välisestä eriarvoisesta valtasuhteesta ja sen sisäisistä ja ulkoisista tekijöistä, joihin kuluttaja ei voi vaikuttaa; korostaa, että elinkeinonharjoittajien kaupalliset menettelyt, erityisesti rajapinnan suunnittelu ja toiminta, eivät saisi heikentää kuluttajien itsemääräämisoikeutta; katsoo siksi, että sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevaan direktiiviin olisi sisällytettävä digitaalisen epäsymmetrian käsite; panee merkille, että sekä kuluttajat että täytäntöönpanoviranomaiset eivät usein tiedä, mitä verkkopalvelujen rajapintojen taustalla tapahtuu asiaa koskevan tietämyksen ja ymmärryksen puutteen vuoksi; kehottaa komissiota harkitsemaan todistustaakan kääntämistä sellaisten käytäntöjen osalta, jotka komissio tai kansalliset viranomaiset ovat todenneet riippuvuutta aiheuttaviksi tai joiden oletetaan olevan sellaisia; katsoo, että yrityksillä olisi oltava velvollisuus kehittää eettisiä ja oikeudenmukaisia digitaalisia tuotteita ja palveluja, joissa ei käytetä harhauttavaa, harhaanjohtavaa tai riippuvuutta aiheuttavaa suunnittelua; katsoo, että tämä on kohtuullista huolellista ammatinharjoittamista; toteaa, että tarvittaessa verkkopalvelujen tarjoajien koeasetelmiin perustuvien tulostaulujen ja niistä alustojen käyttäjiin kohdistuvien vaikutusten jakaminen viranomaisten ja kuluttajien kanssa on olennaisen tärkeää, jotta voidaan osoittaa suunnittelullisista ominaisuuksista aiheutuvat vaikutukset, myös silloin, kuin tällainen ominaisuus ei ole riippuvuutta aiheuttava; kehottaa komissiota tarkastelemaan ja arvioimaan kuluttajilla tehtyjä

kokeita tältä osin; katsoo, että sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevassa direktiivissä oleva ”kaupallisen ratkaisun” määritelmä kattaa palvelun käytön jatkamisen (esim. syötteen vierittäminen), mainossisällön katselemisen tai linkin napsauttamisen, kuten komission ohjeissa sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin soveltamisesta kuvataan; muistuttaa, että digitaalinen epäsymmetria vaikuttaa myös täytäntöönpanoa valvoviin viranomaisiin ja että horisontaalisella kuluttajalainsäädännöllä on vastattava myös siihen, ja kehottaa siksi komissiota tarkistamaan ja tarvittaessa vahvistamaan kuluttajansuojaa koskevasta yhteistyöstä annettua asetusta[1];

9. kehottaa komissiota arvioimaan riippuvuutta aiheuttavia vaikutuksia ja psyykkisiä terveysvaikutuksia vuorovaikutukseen perustuvissa suosittelujärjestelmissä, erityisesti hyperpersonoiduissa järjestelmissä, jotka pyrkivät pitämään käyttäjät alustalla mahdollisimman pitkään tiedon neutraalimman tarjoamisen sijasta, ja kiinnittämään erityistä huomiota palveluihin, joita digipalvelusäädöksen mukaiset velvoitteet eivät kata; kehottaa komissiota selventämään digipalvelusäädöksen 34 ja 35 artiklan täytäntöönpanossa edelleen erittäin suurten verkkoalustojen riskien arviointia ja lieventämistä suhteessa mahdollisiin terveyshaittoihin, joita suosittelujärjestelmien riippuvuutta aiheuttava suunnittelu aiheuttaa; kehottaa lisäksi tutkimaan, onko velvoite olla käyttämättä vuorovaikutukseen perustuvia suositusjärjestelmiä oletusarvoisesti toivottavaa ja missä määrin; kehottaa vielä tutkimaan, olisiko kuluttajansuojalainsäädännössä säädettävä kuluttajille merkityksellisestä personoinnista, joka antaisi heille mahdollisuuden hallita sitä tehokkaasti; korostaa, että väärinkäytösten paljastajien todistajanlausunnoista käy selvästi ilmi, että on mahdollista ottaa käyttöön turvallisempia vaihtoehtoisia suosittelujärjestelmiä, kuten kronologiseen järjestykseen perustuvia järjestelmiä ja sellaisia järjestelmiä, joissa käyttäjä voi tosiasiallisesti vaikuttaa näytettävään sisältöön tai jotka perustuvat turvallisempiin asetuksiin; vaatii suojelemaan kuluttajia tällaisilla turvallisemmilla vaihtoehdoilla, vaikka ne olisivat sosiaalisen median alustoille vähemmän kannattavia; kehottaa komissiota tutkimaan mahdollisuuksia edistää sosiaalisen median infrastruktuurin avaamista, jotta käyttäjät voivat käyttää kolmansien osapuolten sovelluksia tai lisätä ulkoisia toimintoja alkuperäisiin käyttöliittymiin ja siten poiketa sosiaalisen median alkuperäisistä ja riippuvuutta aiheuttavista toiminnallisuuksista;

---

[1] Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2017/2394, annettu 12. joulukuuta 2017, kuluttajansuojalainsäädännön täytäntöönpanosta vastaavien kansallisten viranomaisten yhteistyöstä ja asetuksen (EY) N:o 2006/2004 kumoamisesta (EUVL L 345, 27.12.2017, s. 1).

***Verkkopalvelujen eettinen suunnittelu***

10. vaatii, että tarkistaessaan riippuvuutta aiheuttavaa suunnittelua koskevaa voimassa olevaa EU:n lainsäädäntöä komissio esittelee digitaalisen ”oikeuden olla tulematta häirityksi”, jolla lisättäisiin kuluttajien vaikutusmahdollisuuksia siten, että kaikki huomiota vaativat ominaisuudet poistetaan oletusarvoisesti käytöstä ja käyttäjille annetaan mahdollisuus aktivoida nämä ominaisuudet yksinkertaisin ja helposti saatavilla olevin keinoin; toteaa, että tähän voitaisiin liittää pakollinen varoitus näiden valinnaisesti käyttöön otettavien ominaisuuksien aktivoinnin mahdollisista vaaroista, mikä antaisi kuluttajille todellisen valinnanmahdollisuuden ja itsemääräämisoikeuden rasittamatta heitä ylisuurella tietomäärällä;

11. kehottaa komissiota edistämään verkkopalvelujen oletusarvoista eettistä suunnittelua; on vahvasti sitä mieltä, että palveluntarjoajien olisi luovuttava alustoillaan ominaisuuksista, jotka keskittyvät käyttäjien huomion monopolisointiin; kehottaa komissiota laatimaan luettelon sellaisia suunnittelullisia ominaisuuksia koskevista hyvistä käytännöistä, jotka eivät ole riippuvuutta aiheuttavia tai manipuloivia, ja varmistamaan, että käyttäjillä on täysi hallinnanmahdollisuus ja että he voivat toimia verkossa tietoisesti ja tietoon perustuen ilman, että he joutuvat ylisuuren tietomäärän tai alitajuntaisen vaikuttamisen kohteeksi; korostaa, että tämän alan toimilla ei tulisi rasittaa kuluttajia, etenkään haavoittuvassa asemassa olevia käyttäjiä tai heidän huoltajiaan, vaan niillä olisi puututtava riippuvuutta aiheuttavan suunnittelun haittoihin; panee merkille parhaat käytännöt, kuten ”harkitse ennen kuin jaat” -periaatteen, kaikkien ilmoitusten poistamisen käytöstä oletusarvoisesti, neutraalimmat verkkosuositukset, kuten suositusten järjestämisen kronologisesti tai niiden tehostetun käyttäjälähtöisen hallinnan, etukäteisvalinnan väri- ja harmaasävysovellusten välillä, aikavaroitukset, kun käyttäjät ovat viettäneet yli 15 tai 30 minuuttia tietyssä palvelussa, tiettyjen palveluiden automaattisen lukituksen, erityisesti alaikäisillä käyttäjillä, mahdollisuuden rajoittaa erityisesti alaikäisten pääsyä tiettyihin sovelluksiin tiettyinä ajankohtina, viikoittaiset yhteenvedot kokonaisruutuajasta jaoteltuina verkkopalveluittain ja sovellusten sisäiset tiedotuskampanjat ongelmallisesta verkkokäyttäytymisestä aiheutuvista mahdollisista riskeistä; katsoo lisäksi, että tiedottavien ohjeiden ja ennaltaehkäisyohjelmien laajalla käytöllä sekä valistuskampanjoilla olisi edistettävä itsehallintastrategioita, joilla autetaan ihmisiä kehittämään turvallisempaa verkkokäyttäytymistä ja uusia terveellisiä tottumuksia;

12. katsoo, että kaikissa EU:n tason toimissa olisi pyrittävä merkitykselliseen kuulemisen ja yhteistyöhön sekä yhteistoimintaan sidosryhmien kanssa ja niiden välillä ja niihin olisi otettava mukaan erityisesti lainsäätäjät, kansanterveyselimet, terveydenhuollon ammattilaiset, alan toimijat, erityisesti pk-yritykset, sekä media-alan sääntelyviranomaiset, kuluttajajärjestöt ja kansalaisjärjestöt;

korostaa, että sidosryhmiä kannustetaan tekemään yhteistyötä sääntelytoimien kehittämiseksi, arvioimiseksi ja toteuttamiseksi, jotta ehkäistään ja minimoidaan ongelmalliseen verkkokäyttäytymiseen liittyviä haittoja; kehottaa komissiota helpottamaan tarkoituksenmukaista vuoropuhelua kaikkien asiaankuuluvien sidosryhmien välillä; korostaa tarvetta tarjota sopivia foorumeita tätä vuoropuhelua varten;

13. korostaa riippuvuutta aiheuttavan suunnittelun merkittävää vaikutusta kaikkiin yksilöihin ja erityisesti lapsiin ja nuoriin; korostaa, että riippuvuutta aiheuttavaa suunnittelua, sen muotoja ja vaikutuksia on tutkittava lisää; kehottaa komissiota koordinoimaan, helpottamaan ja rahoittamaan kohdennettua tutkimusta sekä toteuttamaan lisää kansainvälisiä toimia, joilla edistetään riippuvuutta aiheuttavan suunnittelun sääntelyä verkossa tässä yhteydessä; painottaa myös tarvetta edistää ja panna täytäntöön toimintapoliittisia aloitteita ja alan standardeja, jotka koskevat sisäänrakennettua turvallisuutta lapsille tarkoitetuissa digitaalipalveluissa ja -tuotteissa, jotta lasten oikeuksien toteutumista voidaan edistää;

°

° °

14. kehottaa puhemiestä välittämään tämän päätöslauselman neuvostolle ja komissiolle.