Europaparlamentet
2019-2024

ANTAGNA TEXTER

P9_TA(2023)0459

Beroendeframkallande design av onlinetjänster och konsumentskydd på EU:s inre marknad

Europaparlamentets resolution av den 12 december 2023 om beroendeframkallande design av onlinetjänster och konsumentskydd på EU:s inre marknad (2023/2043(INI))

Europaparlamentet utfärdar denna resolution

– med beaktande av fördraget om Europeiska unionens funktionssätt, särskilt artikel 169,

– med beaktande av kommissionens vägledning om tolkningen och tillämpningen av Europaparlamentets och rådets direktiv 2005/29/EG om otillbörliga affärsmetoder som tillämpas av näringsidkare gentemot konsumenter (2021/C 526/01),

– med beaktande av kommissionens vägledning om tolkningen och tillämpningen av direktiv 2011/83/EU om konsumenträttigheter (2021/C 525/01),

– med beaktande av kommissionens vägledning om tolkningen och tillämpningen av rådets direktiv 93/13/EEG om oskäliga villkor i konsumentavtal (2019/C 323/04),

– med beaktande av kommissionens studie *Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation: final report*, generaldirektoratet för rättsliga frågor och konsumentfrågor, 2022,

– med beaktande av rapporten från den europeiska konsumentorganisationen BEUC från 2022 *EU Consumer protection 2.0. Protecting fairness and consumer choice in a digital economy*,

– med beaktande av kommissionens samråd *Digital fairness – fitness check on EU consumer law and its summary report*,

– med beaktande av utredningstjänstens studie från 2019 *Harmful internet use. Part I: Internet addiction and problematic use*,

– med beaktande av FN:s rapport från 2021 *Our Common Agenda – Report of the Secretary-General*,

– med beaktande av sin resolution av den 12 mars 2009 om skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av videospel[1],

– med beaktande av förordning (EU) 2022/2065 om en inre marknad för digitala tjänster (förordningen om digitala tjänster)[2],

– med beaktande av förslaget till förordning om harmoniserade regler för artificiell intelligens (rättsakt om artificiell intelligens) (COM(2021)0206),

– med beaktande av Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG (allmän dataskyddsförordning)[3],

– med beaktande av artikel 24 i EU-stadgan om de grundläggande rättigheterna,

– med beaktande av FN:s konvention om barnets rättigheter och den allmänna kommentaren nr 25 (2021) om konventionen om barns rättigheter i den digitala miljön,

– med beaktande av kommissionens strategi för ett bättre internet för barn,

– med beaktande av artikel 54 i arbetsordningen,

– med beaktande av betänkandet från utskottet för den inre marknaden och konsumentskydd (A9-0340/2023), och av följande skäl:

A. I dagens uppmärksamhetsbaserade ekonomi använder vissa teknikföretag design och systemfunktioner för att utnyttja användarnas och konsumenternas sårbarheter för att fånga deras uppmärksamhet och öka den tid de tillbringar på digitala plattformar. Många digitala tjänster, såsom onlinespel, sociala medier, strömningstjänster för filmer, serier eller musik, internetbaserade marknadsplatser och webbutiker, kan vara utformade för att hålla kvar användarna på plattformen så länge som

---

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

möjligt i syfte att maximera insamlade data samt den tid och de pengar som användarna lägger på plattformen, liksom deras aktivitet, engagemang, innehållsskapande, nätverkande och datadelning. Detta gäller i synnerhet tjänster för monetarisering av data. Många onlinetjänster är därför utformade för att tjäna flera syften samtidigt, nämligen att optimera användarupplevelsen och hålla kvar användarnas uppmärksamhet och därmed vara så beroendeframkallande som möjligt. Alla digitala tjänster bygger inte på samma affärsmodell. Det finns vissa digitala tjänster som arbetar med monetarisering av data och tid som tillbringas på appen för att samla in data och använda dem för reklamändamål, men andra digitala tjänster fungerar helt eller delvis med abonnemangsbaserade modeller som kan inbegripa beroendeframkallande designfunktioner eller inte. Vissa tjänster är inte beroende av design som förlänger den tid som tillbringas på plattformen men är ändå framgångsrika. Kommersiell framgång och etisk utveckling av appar utesluter inte varandra. ”Manipulativ design”, ”beroendeframkallande design” och ”beteendeinriktad design” av onlinetjänster är termer som beskriver funktioner som leder till beteenderelaterade risker och skador, inbegripet digitala beroenden som ”överdriven eller skadlig internetanvändning”, ”smarttelefonberoende”, ”teknik- eller internetberoende” och ”beroende av sociala medier”. Allt fler forskare anser att det finns fenomen som ”beroende av sociala medier”. Vi måste undersöka de funktioner som håller kvar uppmärksamheten eller framkallar beroende och uppmuntrar till sådant beteende, inte medierna eller de elektroniska enheterna som sådana. Det behövs mer forskning för att bättre förstå de underliggande problemen, onlinetjänsternas påverkan och potentiella lösningar.

B. Digitala tjänster, däribland sociala medier, förändrar samhället radikalt och ger positiva effekter som ökad effektivitet, sammankoppling, tillgänglighet och rekreation. De gör det möjligt för barn och unga att knyta an till, lära sig om och uppskatta olika perspektiv och världsbilder och att bygga upp kunskap och utforska intresseområden. Appar kan hjälpa oss att bli mer produktiva eller att röra på oss mer, eller lösa specifika problem, vilket illustreras av trafik-, bank- och översättningsappar. Digitalisering och sociala medier utgör också nya utmaningar för samhället och kräver politisk uppmärksamhet på både fysiska och psykiska hälsorisker förknippade med användningen av onlinetjänster. Tekniken har gjort människors liv bättre på många sätt, men en sofistikerad användning av beroendeframkallande, beteendeinriktad, bedräglig eller övertygande design kan få skadliga konsekvenser som påverkar konsumenternas onlinebeteende, så det är nödvändigt att ge lagstiftare och forskare de verktyg de behöver för att analysera effekterna av att använda dessa plattformar.

C. Personer mellan 16 och 24 år tillbringar i genomsnitt mer än sju timmar om dagen på internet[1]. En fjärdedel av alla barn och unga uppvisar en ”problematisk” eller ”dysfunktionell” smarttelefonsanvändning där beteendemönstren påminner om beroende[2]. Forskningen tyder på att problematisk smarttelefonsanvändning blir allt vanligare och att många barn sällan loggar ut från sociala medier utan i stället använder dem konstant under dagen och känner sig otrygga utan sin mobiltelefon. Forskningen tyder också på att den ökande psykiska ohälsan hos ungdomar kan vara kopplad till överdriven användning av sociala medier och att pressen från sociala medier har konstaterats vara en av de fem främsta orsakerna till psykisk ohälsa hos barn. Yngre grupper i samhället är mer sårbara för psykopatologisk utveckling, och skadliga beteenden och psykisk ohälsa som uppstått i barndomen kan sätta sin prägel på hela livet. Spelberoende erkänns som en psykisk sjukdom av Världshälsoorganisationen.

D. Beroende relaterat till internetanvändning kan ge biverkningar som liknar dem från substansrelaterade beroenden, inklusive tecken på tillvänjning och återfall[3]. Det finns en strikt reglering av andra beroendeframkallande produkter och tjänster för att förhindra beroende och skydda konsumenterna från skada. Problematisk smarttelefons- eller internetanvändning har kopplats till sämre livskvalitet och psykisk ohälsa, såsom depression, låg självkänsla, störd kroppsuppfattning, ätstörningar, ångest, förhöjda nivåer av upplevd stress, försummelse av familj och vänner, brist på självkontroll, sömnbrist och tvångssyndrom, till exempel

---

1 Genomsnittlig tid per dag på internet bland användare i hela världen fjärde kvartalet 2022, uppdelat efter ålder och kön, Statista, 22 maj 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.

tvångsmässig shopping bland unga vuxna[1]. Storanvändare av digitala medier löper dubbelt så hög risk att drabbas av psykisk ohälsa, inklusive riskfaktorer för självmord och självskadebeteende. Barn och unga är mer sårbara för dessa symtom. Psykisk ohälsa som uppstår i barndomen kan prägla hela livet för individen. Överdriven internetanvändning är förknippat med svårigheter att klara av dagliga uppgifter, försämrade betyg samt dåliga skol- och studieresultat eller dåliga arbetsprestationer. Digitala beroenden och deras samband med symtom på vanliga psykiska sjukdomar är ett växande folkhälsoproblem och bör som sådant vara en angelägenhet för beslutsfattarna. Det behövs mer forskning för att få fram ett bättre underlag för utvecklingen av de lämpligaste diagnoskriterierna och fastställa riskfaktorer för olika digitala beroenden. Vissa tjänster, produkter eller funktioner som kanske inte påverkar vuxna kan i stället vara mycket riskfyllda, beroendeframkallande eller på annat sätt skadliga för barn, bland annat på grund av den kumulativa effekten av en kombination av flera funktioner eller långvarig påverkan över tid.

E. Alla onlinetjänster och onlineprodukter som sannolikt kommer att användas av barn bör utformas med barnets bästa för ögonen. Vissa onlinetjänster och onlineprodukter kan vara väldigt riskfyllda, beroendeframkallande eller på annat sätt skadliga för barn, till exempel på grund av den kombinerade effekten av flera funktioner eller av deras kumulativa effekt över tid.

---

1 Se bland annat: 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*, i: 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*, i: Computers in Human Behaviour, vol. 136, november 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. 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.

F. Enligt viss forskning kan överdriven skärmtid eller problematisk användning påverka hjärnans utveckling. Ökningen av problem relaterade till användning av sociala medier är kopplad till bristande uppmärksamhet, sämre koncentrationsförmåga, impulsivitet och symtom på hyperaktivitetssyndrom med uppmärksamhetsstörning (ADHD)[1]. Intensiv användning av sociala medier är förknippad med en lägre mängd grå substans i vissa delar av hjärnan, på samma sätt som vid användning av andra beroendeframkallande substanser. Överdriven skärmtid har visats ha potentiella effekter på den neuropsykologiska utvecklingen, inlärningen och minnet, och den stillasittande livsstil som användningen av elektroniska medier är förknippad med medför en potentiellt ökad risk för neurodegenerativa sjukdomar på ett tidigt stadium[2].

G. Beroendeframkallande design kan anses ha en negativ inverkan på alla, inte bara individer med problematiska användningsmönster. Beroendeframkallande design gör det svårt att fokusera på den aktuella uppgiften på grund av distraktioner som meddelanden och aviseringar som ständigt stör människors koncentration. Onlinetjänsternas beroendeframkallande design leder till ökade prestationskrav och får oss att känna att vi alltid måste vara online och uppkopplade, vilket ökar risken för stress och utbrändhet. Konsumenterna utsätts för en konstant informationsöverbelastning online och en enorm sinnesstimulans hela dagen, vilket kan leda till begränsad kognitiv förmåga, och användargränssnitten erbjuder bara begränsad kontroll över deras data. Ju mer tid vi tillbringar bakom skärmar, desto mindre tid lägger vi på utomhus- eller avslappningsaktiviteter och att röra på oss – allt det som hänger samman med fysiskt och psykiskt välbefinnande och är avgörande för barns utveckling. De ungdomar som ägnar liten tid åt elektronisk kommunikation är oftast lyckligast. Personer som slutar använda sociala medier under en vecka mår avsevärt bättre.

H. Tonårsflickor ägnar i genomsnitt mer tid åt internet, smarttelefoner, sociala medier och meddelandetjänster än vad pojkar gör. Tonårspojkar ägnar däremot mer tid åt spel och elektroniska enheter överlag. Kopplingen mellan skärmtid och psykisk ohälsa är tydligare hos flickor, och de löper också dubbelt så stor risk att uppvisa kliniska nivåer av symtom på depression som pojkar. Beroendeframkallande onlinetjänster riktar sig ofta till minderåriga

---

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*, i: 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.

eller är tillgängliga för barn i alla åldrar. Alla tjänster och produkter som sannolikt kommer att användas av barn måste vara säkra för dem och beakta barnets bästa.

I. Användargränssnitten i vissa digitala tjänster utnyttjar psykologiska sårbarheter som liknar dem som är inblandade i spelberoende. Beroendeframkallande design utnyttjar avsiktligen konsumenternas sårbarheter så att de tillbringar mycket mer tid på apparna och konsumerar mer än planerat. På plattformarna tillämpas specificering i form av beteendeinriktad design med spelelement där slutförande av uppgifter belönas, vilket ger användarna en falsk känsla av att ha valmöjligheter och kontroll när de egentligen utsätts för en noga uträknad tidslinje.

J. Beroendeframkallande design är ofta kopplad till psykosociala mönster som spelar på konsumenternas psykologiska behov, sårbarheter och begär, såsom känslan av samhörighet, social ångest, rädslan för att ”missa något” (som uppmuntras genom information som bara visas tillfälligt, såsom ”stories” eller ”skriver…”), nätverkseffekter, tvånget att slutföra uppgifter i ett flöde, även vid avbrott, till exempel genom att man tar bort alla signaler om att det är dags att sluta, även kallade ”stopping cues” (ändlös skrollning, innehåll med hög relevans som flimrar förbi och omedelbart döljs när nyhetsflödet laddar om), automatisk uppspelning genom att mål sätts upp för användarna, såsom ”streaks”, och genom att man utnyttjar bristen på självkontroll. Designfunktionerna kan vara beroendeframkallande på olika sätt, till exempel en intermittent varierande belöning som höjer dopaminet på samma sätt som spelautomater, såsom push-aviseringar, eller socialt samspel som leder till kemiska reaktioner i hjärnan, där gilla-markeringarna ger oss social tillfredsställelse, medan faktorer som läskvitton för meddelanden gör att vi känner oss skyldiga att svara andra. De ovan beskrivna funktionerna kombineras med en detaljerad personanpassning för att påverka användarna på individuell nivå, vilket förstärker de beteendemönster och beteenderisker som identifierats. Barn är mer sårbara för dessa funktioner, särskilt i tidigare utvecklingsstadier.

K. Dagens datadrivna tjänster försätter konsumenten i en svagare position, vilket skapar maktobalanser och digital asymmetri och leder till ett allmänt tillstånd av digital sårbarhet som beror på interna och externa faktorer bortom konsumentens kontroll. Konsumenterna möter hela tiden AI som enkelt kan upptäcka och utnyttja deras sårbarheter, och tjänsternas valarkitektur ändras regelbundet för att maximera konverteringskvoterna och engagemanget. Detta visar att begreppet sårbarhet inte får begränsas till ”traditionellt skyddade” grupper utan måste omfatta alla konsumenter.

L. De beroendeframkallande metoderna har studerats empiriskt och omfattar funktioner som ”ändlös skrollning”, ”pull-to-refresh” för omladdning av sidan, automatisk uppspelning av videoklipp utan slut, personliga rekommendationer, aviseringar för att få användarna att komma tillbaka till en tjänst eller app de lämnat (”recapture notifications”), metoder för att få användarna att spela vid specifika tider under dagen (”playing by appointment”), design som leder till en suddig tidsuppfattning samt falska sociala aviseringar som skapar en illusion av uppdateringar inom användarnas sociala krets online. Sådana här funktioner kombineras ofta med individanpassade inslag. Syftet är att locka konsumenterna att tillbringa mer tid på plattformarna. Andra metoder för att hålla kvar användaren kan vara funktioner som ”gilla”-knappar och läskvitton och funktioner som talar om att någon ”skriver…”, men även antalet följare som en användare har samlat på en plattform, de färger som används på plattformarna, push-aviseringar och tidsbegränsat innehåll, såsom tillfälliga ”stories”. Den extremt snabba utvecklingen av sociala medier kräver kontinuerlig forskning, särskilt när det gäller psykisk hälsa och minderåriga.

M. Vissa rekommendationssystem, som bygger både på individanpassning och interaktioner som klick och gillningar, inbegriper potentiellt en betydande övertygande, beroendeframkallande eller beteendeinriktad design. Samtidigt kan rekommendationssystem bidra till plattformarnas funktionalitet för att förbättra den sociala interaktionen, men de syftar ofta också till att hålla kvar användarna på plattformen. Genom rättsakten om digitala tjänster har ett antal transparenskrav för rekommendationssystem införts.

N. Många teknikföretag använder experimentella instrumentpaneler som grund för sina designbeslut. Sådana verkliga experiment görs direkt på konsumenterna utan deras vetskap eller samtycke. Det är oklart i vilken utsträckning sådana experiment omfattas av säkerhetsåtgärder, på grund av bristen på insyn i användningen av dem.

O. De beroendeframkallande designfunktioner som beskrivs ovan går inte att motverka genom att bara tillämpa tidsgränser på onlinetjänster. Det innebär bara att ansvaret läggs på individen i stället för att man går till botten med kärnfrågan: att vinstdrivna onlinetjänster utformas för att vara beroendeframkallande. Ingen av de ”lösningar” som implementerats på plattformarna har lett till verkliga förändringar eller reducerad användning av onlinetjänster. Tonåringar har svårt att acceptera att deras föräldrar styr deras användning av sociala medier och kan ofta kringgå tekniska begränsningar som pådyvlas dem. Åtgärder som föräldrakontroll och digital kompetens kompletterar leverantörernas ansvar att skydda och främja barns rättigheter i den digitala miljön, särskilt genom åtgärder för inbyggd säkerhet för att säkerställa att utformningen av

deras produkter och tjänster inte skadar barn. Forskning har visat att tydliga regler och konstruktiv kommunikation med barn kan bidra till att förebygga beroende av sociala medier. Digitala tjänster bör tillhandahålla en plattform som föräldrar och lärare kan konsultera för att få information om farorna med överdriven internetanvändning och hur man talar om problemet med barn och unga. Diskussioner äger rum inom ramen för pågående initiativ som inte avser lagstiftning, såsom EU:s uppförandekod om åldersanpassad utformning (som en del av 2022 års europeiska strategi för ett bättre internet för barn [BIK+]), kommissionens strategi för psykisk hälsa och handlingsplanen för digital utbildning 2021–2027.

P. I artiklarna 25, 27, 28 och 38 i rättsakten om digitala tjänster föreskrivs ett förbud mot bedrägliga eller manipulativa inslag, krav på transparens och valfrihet för rekommendationssystem och profilering samt åtgärder för att skydda minderåriga. Rättsakten om digitala tjänster innehåller redan bestämmelser mot användning av ”mörka mönster”, men de är begränsade till valarkitektur och påverkar valmöjligheter, och tar inte i sig upp beteendeinriktad design som är beroendeframkallande. De har också begränsad räckvidd eftersom de inte gäller alla onlinetjänster utan enbart onlineplattformar, vilket utesluter problematiska tjänster som onlinespel. Den horisontella rättsakten om artificiell intelligens[1], som snart kommer att antas, syftar till att förbjuda AI-system som använder subliminala funktioner, men den är begränsad till system som är avsiktligt manipulerande eller använder vilseledande teknik.

Beroendeframkallande design i onlinetjänster

1. Europaparlamentet välkomnar kommissionens kontroll av konsumentlagstiftningens ändamålsenlighet avseende ”digital rättvisa”, som ett unikt tillfälle att bana väg för en ny generation av konsumentskyddslagstiftning som kommer att vända de negativa tendenser som har försvagat konsumenternas ställning och minskat konsumenternas rättigheter i en värld som domineras av digital teknik. Parlamentet uppmanar därför kommissionen att för sin kontroll av ändamålsenligheten se över begrepp och definitioner i konsumentlagstiftningen, såsom definitionerna av ”konsument”, ”sårbar konsument” och ”näringsidkare”, i syfte att skydda konsumenterna från skada och möta de utmaningar som dataåldern medför.

2. Europaparlamentet anser att digitalt beroende och övertygande teknik är problem som kräver övergripande regleringsåtgärder från EU:s sida, med en rad stödjande politiska initiativ, för att på ett meningsfullt sätt ta itu med det digitala beroendet och ge människor

---

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.

förmåga att själva avgöra hur de vill använda digitala tjänster och produkter för att uppnå sina egna mål och skyddas mot nya former av beroende och problematisk användning av internet.

3. Europaparlamentet är oroat över att vissa plattformar och andra teknikföretag utnyttjar psykologiska sårbarheter för att utforma digitala gränssnitt för kommersiella intressen som maximerar frekvensen och varaktigheten av användarnas besök, i syfte att förlänga användningen av onlinetjänster och skapa engagemang för plattformen. Parlamentet betonar att beroendeframkallande design kan vålla såväl fysisk och psykisk som materiell skada för konsumenterna. Parlamentet uppmanar kommissionen att snarast bedöma och vid behov täppa till befintliga luckor i lagstiftningen med avseende på konsumenternas sårbarheter, mörka mönster och beroendeframkallande funktioner hos digitala tjänster.

4. Trots en stark utveckling av EU:s rättsliga ramar på det digitala området, inbegripet rättsakten om digitala tjänster och rättsakten om artificiell intelligens, betonar Europaparlamentet att frågan om beroendeframkallande design inte i tillräcklig utsträckning behandlas i befintlig EU-lagstiftning, och om detta inte åtgärdas skulle det kunna leda till ytterligare försämring av folkhälsan, särskilt för minderåriga. Om frågan inte behandlas bör parlamentet ta täten och utnyttja sin rätt till lagstiftningsinitiativ. Parlamentet uppmanar kommissionen att säkerställa ett robust genomförande av all befintlig lagstiftning i frågan med största möjliga transparens. Parlamentet uppmanar kommissionen att i detta syfte anta de riktlinjer som krävs enligt artiklarna 25 och 35 i rättsakten om digitala tjänster.

5. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att undersöka vilka politiska initiativ som behövs och att föreslå lagstiftning mot beroendeframkallande design, där så är lämpligt och nödvändigt. Parlamentet välkomnar kommissionens initiativ att säkerställa en likvärdig nivå av rättvisa både online och offline. Kommissionen uppmanas eftertryckligen att i sin översyn av direktivet om otillbörliga affärsmetoder[1], direktivet om konsumenträttigheter[2] och direktivet om oskäliga avtalsvillkor[3] – den så kallade kontrollen av den digitala ändamålsenligheten – säkerställa en hög skyddsnivå i den digitala miljön, med fokus på att få bukt med de växande problemen kring beroendeframkallande, beteendeinriktad och manipulativ design av onlinetjänster och inom ramen för denna översyn även bedöma definitionen av ”konsument”, ”sårbar

---

1 Direktiv 2005/29/EG av den 11 maj 2005 om otillbörliga affärsmetoder som tillämpas av näringsidkare gentemot konsumenter på den inre marknaden (EUT L 149, 11.6.2005, s. 22).

2 Direktiv 2011/83/EU av den 25 oktober 2011 om konsumenträttigheter (EUT L 304, 22.11.2011, s. 64).

3 Rådets direktiv 93/13/EEG av den 5 april 1993 om oskäliga villkor i konsumentavtal (EGT L 95, 21.4.1993, s. 29).

konsument” och ”näringsidkare” i den digitala tidsåldern. Parlamentet betonar vikten av att säkerställa en effektiv och enhetlig tillämpning av konsumentlagstiftningen, med särskilt fokus på utsatta grupper som barn.

6. Europaparlamentet påminner om att kommissionens beteendestudie om otillbörliga affärsmetoder i den digitala miljön har visat att transparensbestämmelser mot mörka mönster och manipulativ individanpassning är otillräckliga för att stävja de negativa konsekvenserna för både genomsnittliga och sårbara konsumenter. Parlamentet uppmanar kommissionen att omgående bedöma behovet att förbjuda de mest skadliga metoder som ännu inte har svartlistats som vilseledande affärsmetoder i bilaga I till direktivet om otillbörliga affärsmetoder eller annan EU-lagstiftning. Parlamentet påminner om att åtskilliga mörka mönster och manipulativa metoder redan skulle kunna förbjudas enligt förteckningen över vilseledande affärsmetoder i bilaga I till direktivet om otillbörliga affärsmetoder. Vidare utgör de principbaserade artiklarna 5–9 i direktivet om otillbörliga affärsmetoder avseende god yrkessed, vilseledande underlåtenhet och handlingar samt aggressiva metoder en grund för att bedöma huruvida de flesta metoder som tillämpas av näringsidkare gentemot konsumenter är skäliga.

7. Europaparlamentet påminner om att det i kommissionens bedömning av taxonomier för mörka mönster konstateras att vissa beroendeframkallande designfunktioner eventuellt inte omfattas av den nuvarande lagstiftningen, inbegripet ändlös skrollning och förinställd automatisk uppspelning. Parlamentet betonar att andra beroendeframkallande designfunktioner, såsom ständiga push-aviseringar eller läskvitton, inte heller omfattas av befintlig lagstiftning. Parlamentet påminner om att rättsläget fortfarande är oklart i fråga om vilka regler som är tillämpliga på beroendeframkallande design av användargränssnitt. Parlamentet understryker vägledningen i direktivet om otillbörliga affärsmetoder och betonar vikten av uppdaterad vägledning och ett tydligt rättsläge i samband med ny teknisk utveckling. Parlamentet uppmanar kommissionen att bedöma och förbjuda skadlig beroendeframkallande teknik som inte omfattas av befintlig lagstiftning.

8. Europaparlamentet anser att man vid varje revidering av direktivet om otillbörliga affärsmetoder bör beakta konsumenternas utsatthet på grund av maktobalansen mellan näringsidkare och konsument till följd av interna och externa faktorer som konsumenten inte råder över. Parlamentet betonar att konsumenternas autonomi inte får undergrävas av näringsidkarnas affärsmetoder, i synnerhet när det gäller användargränssnittets utformning och funktionssätt. Parlamentet anser därför att begreppet digital asymmetri bör ingå i direktivet om otillbörliga affärsmetoder. Konsumenter och tillsynsmyndigheter är ofta ovetande om vad som pågår bakom

onlinetjänsternas gränssnitt eftersom de saknar kunskap och inblick. Parlamentet uppmanar kommissionen att överväga att tillämpa omvänd bevisbörda när det gäller metoder som kommissionen eller nationella myndigheter har konstaterat vara – eller misstänker är – beroendeframkallande. Parlamentet anser att företagen bör vara skyldiga att utveckla etiska och rättvisa digitala produkter och tjänster som är fria från mörka mönster och vilseledande eller beroendeframkallande design. Detta utgör en rimlig god yrkessed. För att bevisa effekterna av designfunktioner, inbegripet att designfunktionen inte är beroendeframkallande, är det avgörande att resultaten från onlinetjänstleverantörernas experimentella instrumentpaneler, i tillämpliga fall, och de därav följande effekterna för användarna på deras plattformar delas med myndigheter och konsumenter. Parlamentet uppmanar kommissionen att undersöka och granska experiment med konsumenter i detta avseende. Parlamentet anser att definitionen av ”affärsbeslut” i direktivet om otillbörliga affärsmetoder inbegriper att man fortsätter att använda tjänsten (t.ex. skrollning genom ett flöde), titta på reklaminnehåll eller klicka på en länk, såsom beskrivs i kommissionens riktlinjer om direktivet om otillbörliga affärsmetoder. Parlamentet upprepar att den övergripande konsumentlagstiftningen måste svara på det faktum att digital asymmetri också påverkar tillsynsmyndigheterna, och uppmanar därför kommissionen att se över och vid behov stärka förordningen om konsumentskyddssamarbete[1].

9. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att göra en bedömning av de beroendeframkallande effekterna och effekterna för den psykiska hälsan av interaktionsbaserade rekommendationssystem, i synnerhet starkt individanpassade system, som håller kvar användarna på plattformen så länge som möjligt i stället för att ge dem information på ett mer neutralt sätt. Kommissionen uppmanas också att ägna särskild uppmärksamhet åt tjänster som inte omfattas av skyldigheterna enligt rättsakten om digitala tjänster. Parlamentet uppmanar kommissionen att ytterligare klargöra riskbedömningen och riskreduceringen avseende mycket stora onlineplattformar i förhållande till potentiella hälsoskador som orsakas av rekommendationssystemens beroendeframkallande design vid genomförandet av artikel 34 och 35 i rättsakten om digitala tjänster. Parlamentet efterlyser vidare en undersökning av huruvida och i vilken utsträckning det vore önskvärt att införa en skyldighet att som standard inte tillämpa interaktionsbaserade rekommendationssystem, och huruvida konsumentlagstiftningen bör tillförsäkra konsumenterna en meningsfull individanpassning som skulle ge dem verklig kontroll. Parlamentet understryker att det

---

[1] Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/2394 av den 12 december 2017 om samarbete mellan de nationella myndigheter som har tillsynsansvar för konsumentskyddslagstiftningen och om upphävande av förordning (EG) nr 2006/2004 (EUT L 345, 27.12.2017, s. 1).

framgår av vittnesmål från visselblåsare att säkrare alternativa rekommendationssystem kan användas, exempelvis system som utgår från kronologisk ordning, system med mer verklig användarkontroll över det innehåll som visas eller system med säkrare inställningar. Parlamentet insisterar på att konsumenterna ska skyddas genom sådana säkrare alternativ, även om dessa alternativ är mindre lönsamma för plattformar för sociala medier. Parlamentet uppmanar kommissionen att undersöka möjligheterna att verka för att öppna upp infrastrukturen för sociala nätverk så att användarna kan få tillgång till tredjepartsapplikationer eller lägga till externa funktioner i de ursprungliga gränssnitten och därmed undvika de sociala mediernas ursprungliga och beroendeframkallande inverkan.

Etisk design av onlinetjänster

10. Europaparlamentet kräver att kommissionen i sin översyn av befintlig EU-lagstiftning om beroendeframkallande design lägger fram en digital ”rätt att inte bli störd” som stärker konsumenternas ställning genom att samtliga uppmärksamhetssökande funktioner inaktiveras som standard och användarna kan välja att aktivera dessa funktioner på ett enkelt och lättillgängligt sätt, eventuellt med en bifogad obligatorisk varning om de potentiella farorna med att aktivera dessa självvalda funktioner, så att konsumenterna erbjuds verkliga valmöjligheter och autonomi utan att begravas under ett berg av information.

11. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att främja etisk design av onlinetjänster som standard. Parlamentet anser bestämt att leverantörerna bör avstå från plattformsfunktioner som uppmuntrar till ett fokus på monopolisering av användarnas uppmärksamhet. Parlamentet uppmanar kommissionen att upprätta en förteckning över god praxis för design som inte är beroendeframkallande eller manipulativ och som säkerställer att användarna har full kontroll och kan ta medvetna och informerade beslut online utan att utsättas för informationsöverbelastning eller undermedveten påverkan. Parlamentet betonar att politiska åtgärder på detta område inte får belasta konsumenterna, särskilt inte utsatta användare eller deras vårdnadshavare, utan fokusera på den skada som vållas av den beroendeframkallande designen. Exempel på bästa praxis är ”tänk innan du delar”, att stänga av alla aviseringar som standard, mer neutrala onlinerekommendationer, exempelvis utifrån kronologisk ordning eller ökad användarkontroll, möjlighet att välja mellan appar i färg eller gråskala, varningar när användaren har lagt mer än 15 eller 30 minuter på en viss tjänst eller automatisk låsning av vissa tjänster efter en förinställd användningstid, i synnerhet för minderåriga, möjligheten för användaren att begränsa åtkomsten till vissa appar mellan vissa tidpunkter, i synnerhet för minderåriga, veckovisa sammanfattningar av den totala skärmtiden, uppdelat ytterligare per onlinetjänst, eller informationskampanjer i själva

apparna om potentiella risker till följd av problematiska onlinebeteenden. Parlamentet anser vidare att en bred användning av upplysningsriktlinjer och planer för förebyggande samt informationskampanjer bör främja strategier för självkontroll för att hjälpa individer att utveckla säkrare onlinebeteenden och nya hälsosamma vanor.

12. Europaparlamentet anser att alla åtgärder på EU-nivå bör syfta till att skapa samråd, samarbete och samverkan på ett meningsfullt sätt med och mellan intressenter och särskilt involvera lagstiftare, folkhälsoorgan, hälso- och sjukvårdspersonal, branschen, i synnerhet små och medelstora företag, samt medietillsynsmyndigheter, konsumentorganisationer och icke-statliga organisationer. Parlamentet betonar att intressenterna uppmuntras att samarbeta för att utveckla, bedöma och vidta regleringsåtgärder för att förebygga och minimera den skada som problematiska onlinebeteenden är förknippade med. Parlamentet uppmanar kommissionen att underlätta en meningsfull dialog mellan alla intressenter. Lämpliga forum behöver tillhandahållas för denna dialog.

13. Europaparlamentet framhåller den betydande inverkan som beroendeframkallande design har på alla människor, men särskilt på barn och ungdomar. Det behövs mer forskning om beroendeframkallande design, dess former och effekter. Parlamentet uppmanar kommissionen att samordna, underlätta och finansiera riktad forskning och att göra ytterligare internationella ansträngningar för att främja reglering av beroendeframkallande design online i detta avseende. Parlamentet betonar behovet att främja och genomföra politiska initiativ och branschstandarder för inbyggd säkerhet i digitala tjänster och produkter för barn som kan främja efterlevnaden av barns rättigheter.

°

° °

14. Europaparlamentet uppdrar åt talmannen att översända denna resolution till rådet och kommissionen.