

## LIETUVOS VARTOTOJAMS AKTUALIOS ATSTOVAUJAMOJO IEŠKINIO FORMAVIMO KRYPTYS

Lietuvai aktualiomis sritimis, kuriose galėtų būti reiškiamas atstovaujamas ieškinys dėl DSA pažeidimų galėtų būti įvardinamos kelios sritys, susijusios su nepilnamečių įsitraukimu į skaitmenines žaidimų platformas, neskaidriu kreditavimo, investavimo ar lošimo paslaugų pardavimu ir reklama skaitmeninėje erdvėje, dirbtinio intelekto platformoms panaudojamų asmens duomenų apsauga, kenkėjiška botų veikla socialiniuose tinkluose, socialinių tinklų neskaidriu informavimu apie skundų nagrinėjimo tvarką ir neefektyviu skundų nagrinėjimu.

Nepilnamečių įsitraukimas į skaitmeninę erdvę kelia įvairių iššūkių. Kaip matyti iš SOMI pareikštų ieškinių, pagrįstai keliami neteisėto manipuliavimo nepilnamečiais ir poveikio jų fizinei bei psichinei sveikatai klausimai. Lietuvoje plačiai paplitęs nepilnamečių dalyvavimas skaitmeninėse žaidimų platformose (pavyzdžiui, Roblox žaidimų platformoje). Skaitmeninių žaidimų platformų aplinka sukurta taip, jog skatintų neribotą nepilnamečių įsitraukimą tiek laiko prasme, tiek ir išlaidų prasme, taip pat nepilnamečiams pateikiami dideli kiekiai reklamos, kurie reikšmingai paveikia nepilnamečių pasirinkimus. Skaitmeninėse žaidimų platformose sukuriama modelis, kai sumokėjus už žaidimo paskyrą, tolimesnis dalyvavimas ir žaidimų rezultatai ypač reikšmingai priklauso nuo toliau sumokamų piniginių lėšų. T.y. tėvams išreiškus valią ir atidarius žaidimo paskyrą, sumokėjus už ją tam tikrą pinigų sumą (arba atidarius nemokamai), toliau yra daroma įtaka vaikams. Žaidimo metu vaikams aktyviai kuriamas poreikis gauti apmokamų žaidimų įrankių, kadangi neturint apmokamų žaidimo įrankių iš esmės žaidimo metu nėra galimybių pasiekti sėkmingų rezultatų. Plačiai paplitę vaikų poreikalavimai tėvams nupirkti ar padovanoti virtualių žaidimo pinigų (prašoma netgi vietoje dovanos gimtadienio proga) demonstruoja didelę skaitmeninių žaidimų platformų įtaką nepilnamečiams. Platformos verslo modelis paremtas tuo, jog žaidimų platformai būtų mokami realūs pinigai ne (tik) tuo momentu, kai tėvai nuperka/užprenumeruoja žaidimo paskyrą, bet vaikams suformuojant poreikį gauti virtualių žaidimo pinigų žaidimo metu, kas galėtų būti vertinama kaip nesąžininga vartotojų atžvilgiu, manipuliatyvi pardavimo praktika. Be to, galimai vertintina, jog daroma neigiama psichologinė įtaka nepilnamečiams.

Skurdą patiriančių ar priklausomybes turinčių asmenų finansinio saugumo požiūriu Lietuvoje galėtų būti aktuali asmenų gynyba nuo neskaidrių ir manipuliatyvių kreditavimo, investavimo ar lošimo platformų veiklų. Pavyzdžiui, įvertintinas aspektas, jog galimas manipuliatyvus reklamos pateikimas, profiliuojant asmens duomenis, t. y. pasitelkiant jautrią informaciją.

Vartotojų aljanso nuomone, viešos dirbtinio intelekto platformos labai plačiai panaudojamos Lietuvoje. Jomis naudojasi ir nepilnamečiai, kurie dar negali suvokti savo pateikiamų DI platformoms asmens duomenų reikšmės. Atsižvelgiant į tai, siūlytina panagrinėti plačiau į DI platformas įkeliamų asmens duomenų apsaugos aspektus, atsižvelgiant į naujausias EDPS dirbtinio intelekto sistemų rizikos valdymo gaires ir į EDPB sprendimus. Siūlytina panagrinėti, ar yra atvejų, kuomet padaroma žala neteisėtai atskleidžiant, perduodant asmens duomenis tretiesiems asmenims.

Viena iš didžiausių aktualijų Lietuvoje pataruoju metu – dideli kiekiai botų, netikrų paskyrų socialiniuose tinkluose (pavyzdžiui, Facebook). Šis reiškinys labai stipriai įtakoja viešąją diskusiją, neigiamai įtakoja žodžio laisvę, daro milžinišką poveikį valstybės demokratijos pagrindams, rinkimų rezultatams, platinama klaidinga, melaginga informacija apie politiką, sveikatą, ir pan. Viena vertus, esant botų atakoms, socialinių tinklų savininkai turi nuolat trinti žinutes, blokuoti netikras paskyras, galiausiai yra priversti išjungti komentavimo funkcijas, taigi negali būti užtikrinta normali viešoji diskusija. Be to, botų atakos neretai pasireiškia ir nepagrįstu paskyrų raportavimu, dėl ko socialiniai tinklai apriboja individualios paskyros matomumą, sustabdo paskyros veiklą ar paskyrą panaikina. Plačiai paplitusi problema, jog paskyrų savininkai negali imtis atsakomųjų priemonių prieš netikras paskyras, kadangi iki šiol Facebook vartotojams nėra aiški, suprantama, tiksli ir veiksminga raportavimo apie netikras paskyras sistema, vartotojai nesulaukia veiksmingos socialinio tinklo reakcijos, iš esmės prašymai blokuoti netikras paskyras atmetami. Taip pat plačiai paplitusi problema, jog botų atakos pasėkoje Facebook nepagrįstai apriboja, blokuoja puolamą paskyrą, paskyros savininkui nėra suteikiamos veiksmingos priemonės apskųsti šių poveikio priemonių. Tokiomis aplinkybėmis paskyrų savininkai neretai patiria ne tik moralinę žalą, bet ir konkrečią materialinę žalą. Pavyzdžiui, Ukrainą remiantys aktyvistai ir organizacijos tokiose situacijose nebegali paskelbti apie renkamą paramą, taigi konkrečiais skaičiais sumažėja gaunamos paramos sumos. Nevaldomos botų atakos socialiniuose tinkluose kelia abejonių dėl skaitmeninių platformų (pavyzdžiui, Facebook) sisteminės rizikos valdymo pareigos pagal DSA vykdymo. Kaip minėta, abejonių kyla ir dėl socialinių tinklų bazinių pareigų tinkamai informuoti socialinių tinklų vartotojus apie skundų nagrinėjimo tvarką, sudaryti sąlygas lengvai pateikti skundus, pagrįsti taikomus paskyroms apribojimus, tinkamai išnagrinėti skundus ir juos aiškiai ir išsamiai pagrįsti, nurodyti tolimesnio apskundimo tvarką vykdymo. Manytina, jog šių bazinių pareigų vykdymo didesnis aktualizavimas užtikrintų bendrą skaitmeninių platformų atskaitomybės prieš vartotojus lygį. Iki šiol vartotojai neturi tinkamų apskundimo galimybių, todėl jiems aktualios problemos galimai nepasiekia priežiūros institucijų bei nėra tinkamai sprendžiamos.