

A stylized, colorful illustration of a landscape. The foreground features rolling green hills with a brown path. On the left, there is a green tree, a purple flower, and an orange flower. A red bird is flying in the sky. The background consists of light blue and white wavy bands representing the sky.

Dr. Barta Judit:
**Kiskorú fogyasztók uniós védelme a
digitális szolgáltatások területén**

2023. 06. 02.

Nemzeti Közszolgálati Egyetem

A gyermek/kiskorú mint fogyasztó?

Polgári jog: cselekvőképtelenség,
korlátozott cselekvőképesség

EU viszonylatban és az online térben nem
lehet ebből kiindulni!



Felmérések: okoseszközök, mobil, internet



Huawei Technologies Hungary 2020:
3 év alatti gyermekek fele, a 4-6
évesek 90%-a, 10 év felettek
általánosan használnak internetet

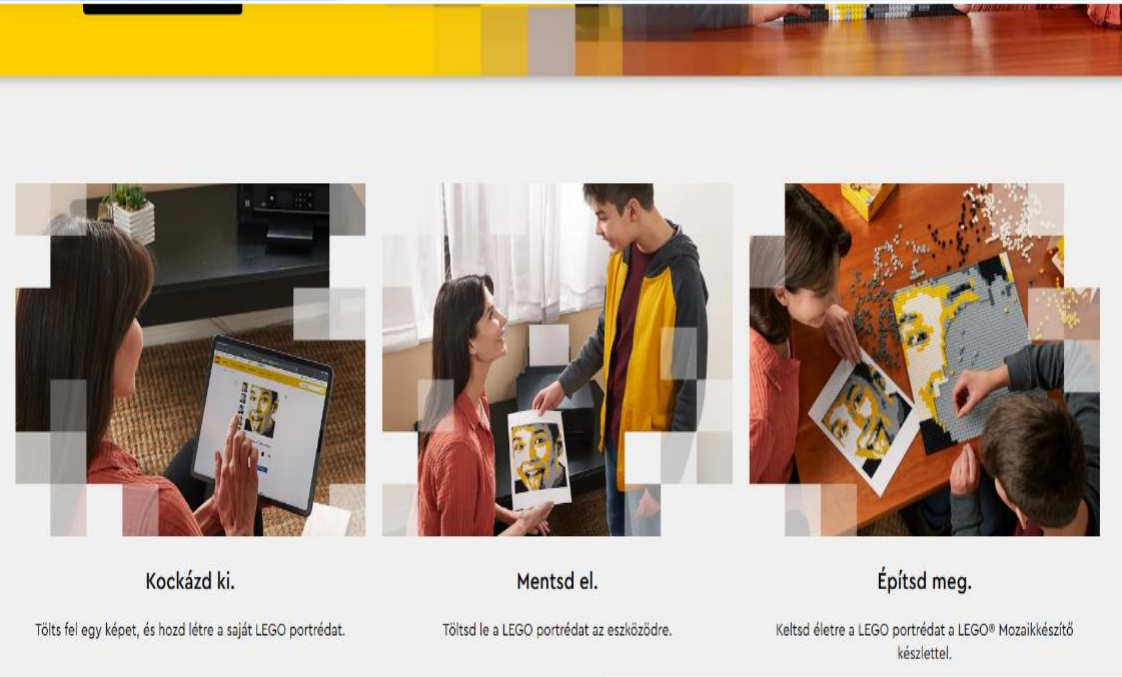


Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság
2021:
a 15-50 éves korosztály 97,1%-a
rendszeresen használja az internetet,
15 év alattiak nem teljes körű
a vizsgált családokban a 2 éves gyerekek
4%-a internetezik

A felmérések alapján mire használják az internetet a gyerekek?

- videónézés, videomegosztó platformok
- zenehallgatás
- a családdal és a barátokkal történő kommunikáció
- online játékok
- közösségi hálózatok
- online vásárlás
- tartalomgyártás



LEGO játékok



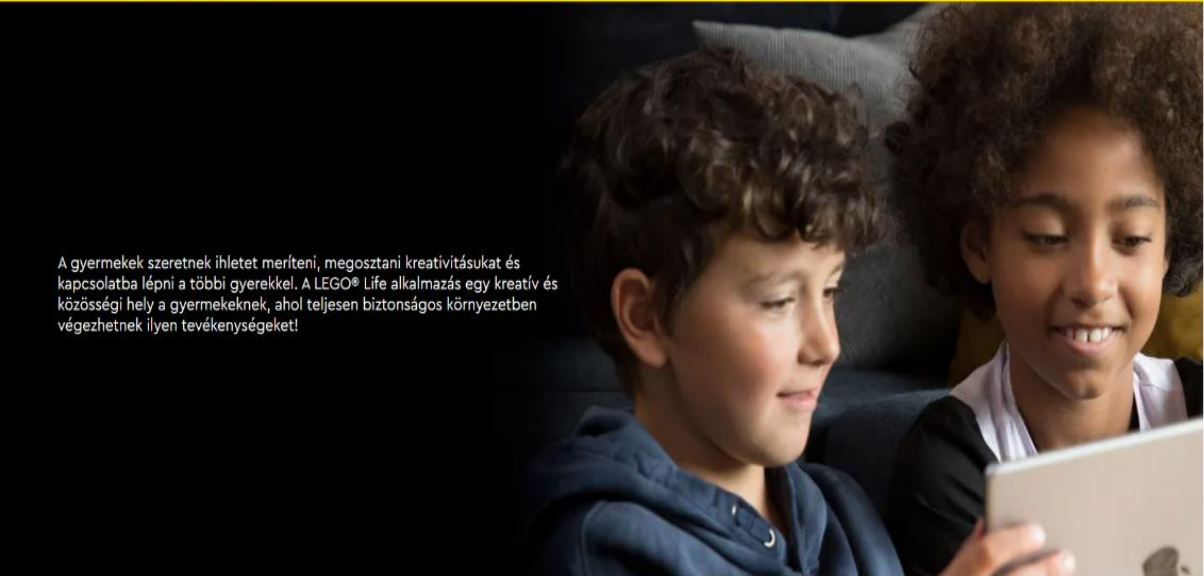
Kockázd ki.
Tölts fel egy képet, és hozd létre a saját LEGO portrédat.


Mentsd el.
Töltsd le a LEGO portrédat az eszközödre.

Építsd meg.
Keltsd életre a LEGO portrédat a LEGO® Mozaikkészítő készlettel.


Ingyenes letöltés:  

A gyermekek szeretnek ihletet meríteni, megosztani kreativitásukat és kapcsolatba lépni a többi gyerekkel. A LEGO® Life alkalmazás egy kreatív és közösségi hely a gyermekeknek, ahol teljesen biztonságos környezetben végezhetnek ilyen tevékenységeket!




 VÁSÁROLOK FELFEDEZEM SEGÍTSÉGET KÉREK

Az összes termék megjelenítése



Mi az a LEGO Builder?
A LEGO Builder egy digitális LEGO útmutató alkalmazás.



Digitalizáció kapcsán zajló folyamatok



A mobiltelefonok
terjedése +
EU digitális átállást
ösztönző
intézkedései (a
lehetőségek tárháza)
DE! számtalan,
gyermekekre
gyakorolt negatív
hatás!
SZÜKSÉGES az
uniós szintű fellépés.

- az EU-ban nincs egységes definíció
- az uniós dokumentumok felváltva és alapvetően szinonimaként használják
- többnyire az ENSZ Gyermekjogi Egyezmény 1. rész 1. cikkére utalnak, **gyermek, aki tizennyolcadik életévét nem töltötte be (kivéve: jogszabály értelmében nagykorú).**

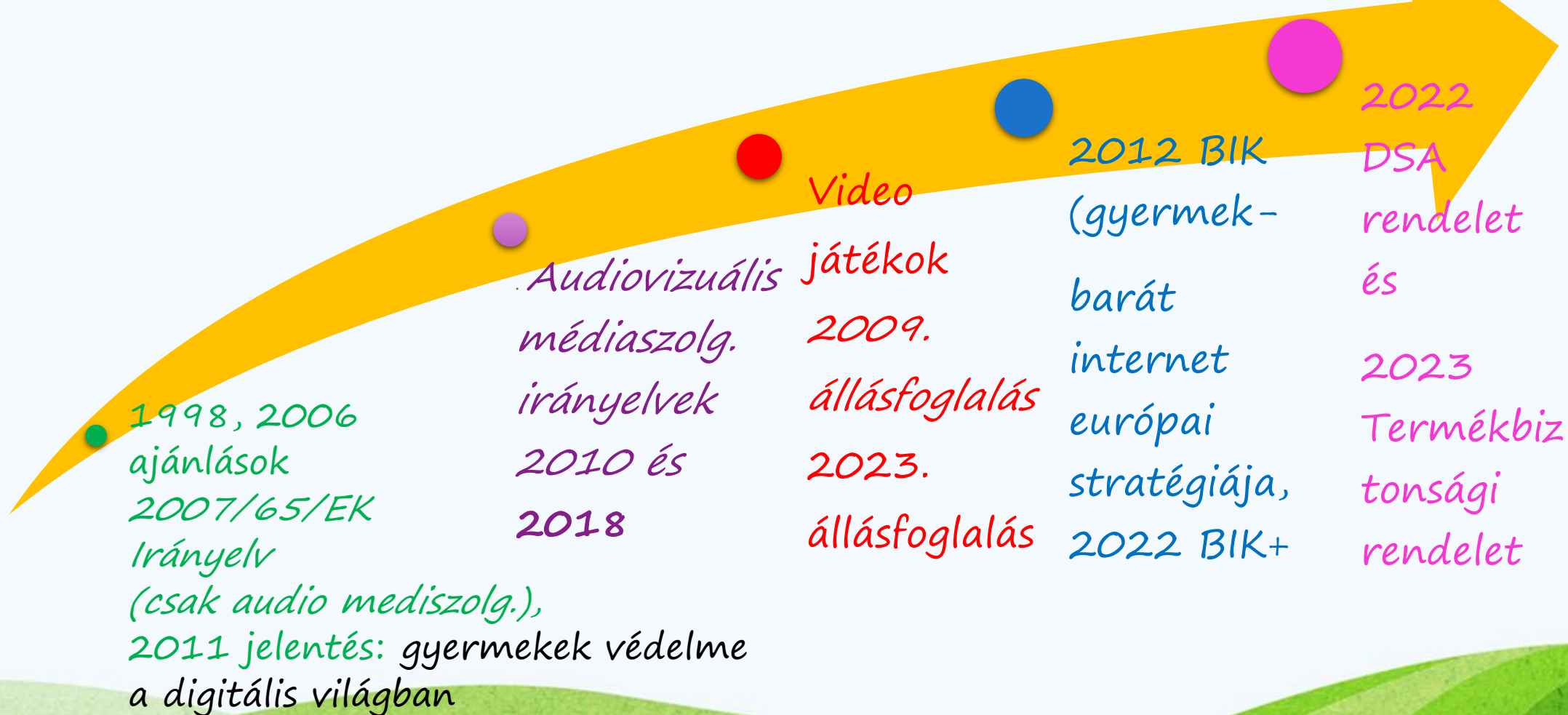


Kiskorú Gyermek



EU szabályozás fejlődése

általában a kiskorúak érdekeit és jogait a digitális térben védő szabályok fogyasztókat (kiskorúak) a digitális térben védő szabályok elmosódott határvonalak



Audiovizuális szolgáltatásokról szóló (EU) 2018/1808 irányelvvel módosított 2010/13/EU

Szabályozás alá kerültek a videomegosztó platformok + online értékesítés

- Kereskedelmi közlemény kísérhet felhasználó által létrehozott videót
- Alkalmazni kell a 9. cikket
- Audiovizuális tartalmak online értékesítése: tartalomra és korhatárra vonatkozó előírások betartása

Televíziós műsorszolgáltatás

- 1 cikk h) kereskedelmi közlemény
- 9. cikk külön kiskorúakra vonatkozóan meghatározza milyen a tilos reklám: nem okozhatja a kiskorú erkölcsi, fizikai károsodását, nem szólíthat fel közvetlenül vásárlásra és a szülő nyaggatására, alkoholt nem reklámozhat

online reklámok töredezett szabályozás:
2000/31/EK irányelv (Eker.)
2005/29/EK irányelv (UCP)
DSA rendelet

Audiovizuális
reklámok

Online
reklámok



Az online játékok

Az UCP Irányelvhez készült 2021 évi Iránymutatás
Európai Parlament 2023. január 18-i állásfoglalása a
fogyasztóvédelem megerősítéséről az online videojátékok területén:

- Játékba beágyazott hirdetések, sőt vannak kifejezetten online játékok, amelyek egyben reklámok, nincs határvonal a játék és a reklám között
- A játékosra a róla algoritmusokkal gyűjtött, kifejezetten a játékhoz való viszonyát megjelenítő adatok alapján gyakorolnak nyomást, stb.
- Az online videojáték előre nem ismert tartalmú fizetős elemeket (pl. zsákmánydobozok, kártyacsomagok, szerencsekerekek) tartalmaz, a játékos ezzel előnyhöz jut
- Az ún. a „pay-to-win” modellt alkalmazó játékok akkor biztosítanak nyerési lehetőséget, vagy ehhez szükséges továbblépést, eszközöket, ha a felhasználó fizet, azaz a népszerű tartalmakat fizetőfalak mögé zárják,
- Virtuális fizetőeszközök használata, a gyermek nem tudja reálisan felmérni az ellenérték összegét

A DSA gyermekeket, különösen a gyermek fogyasztókat érintő szabályai

Kifejezetten megjelenik a fogyasztói jogok és a gyermekek jogainak védelme.

1

A DSA felváltva használja a kiskorú és a gyermek kifejezést

2

A DSA hangsúlyosan a jogellenes tartalmakkal szemben igyekszik fellépni

3

4

A szerződési feltételeket és a szolgáltatások korlátozását úgy kell megfogalmazni, hogy azt a kiskorúak is megértsék; tilos profilalkotáson alapuló reklámok megjelenítése; életkor ellenőrzés a nagyok esetében

Általános termékbiztonsági rendelet, 2023. április 12.

- Minden fogyasztónak joga van a biztonságos termékekhez, beleértve a legkiszolgáltatottabbakat, pl. a gyermekeket.
- Az online értékesítés is ezen rendelet hatálya alá tartozik.
- Termék biztonságának értékelése:
 - digitálisan összekapcsolt termékek kockázatai
 - egészségügyi kockázatok alatt megjelenik a mentális egészség, különösen a gyermekek esetében,
 - kiberbiztonság
 - gyermekek érdekeinek szem előtt tartása



Részlet egy amerikai marketing magazinból:

Az idő kereke egy új generációt pörgetett meg, amelyre a marketingeseknek figyelniük kell: Az Alpha generációt (2012-től születettek).

Ez lesz a történelem legnagyobb generációja, 2025-re több mint 2 milliárd taggal...

A Gen Alpha okostelefonokkal a kezében született, egyben született játékosok is.

Ki kell használni játéklehetőségeket kapcsolva a márkákhoz, ahogyan a Lego teszi



Összegzés

- Sok-sok mozzanat, évtizedek vezettek a közösségi jogi megoldásokig.
- A védelem magas szintjét csak a jogszabályokkal nem lehet elérni.
- A védelemhez szükség van:
 - A gyermekek digitális tudásának fejlesztésére, jogaik tudatosítására.
 - Szükség van a tagállami hatóságok értő fellépésére.
 - Szükség van a szolgáltatók magas szintű önszabályozására.
 - Szükség van a szülők gondosságára és tudatosságára.

Köszönöm a figyelmet!



Melyiktől
féljek jobban:
offline, vagy
online?