

Digital Fairness Act

Die zentralen Themen der
Konsultation im Überblick



#1

Dark Patterns

Problem: Design-Techniken digitaler Dienste, die das Verhalten von Verbrauchern lenken oder unangemessen beeinflussen können.

Beispiele: Countdown-Timer, Hervorhebung vorausgewählter Optionen oder irreführende Schaltflächen.

Frage: Sind die bestehenden Regelungen ausreichend oder sollten (bestimmte Arten von) Dark Patterns gezielt reguliert werden?



#2

Addictive Design

Problem: Funktionen, die dazu führen, dass Verbraucher mehr Zeit und Geld online verbringen, als beabsichtigt.

Beispiele: Unendliches Scrollen, automatisches Abspielen von Inhalten oder Strafen für geringere Beteiligung.

Frage: Sollten diese Funktionen nach Wahl abschaltbar, standardmäßig deaktiviert oder sogar für Minderjährige verboten sein?



#3

Funktionen digitaler Produkte

Thema: Funktionen in digitalen Produkten – insbesondere solche, die häufig in Videospielen vorkommen.

Beispiele: In-App-Käufe mit zufallsbasierten Belohnungen (z. B. Lootboxen), Pay-to-Progress- oder Pay-to-Win-Mechanismen sowie der Einsatz von In-Game-Währung.

Frage: Sind neue EU-Maßnahmen – wie die Pflicht zur Offenlegung von Wahrscheinlichkeiten bei zufallsbasierten Belohnungen oder die Anzeigepflicht des realen Preises beim Erwerb von In-Game-Items mit In-Game-Währung – erforderlich, um den Verbraucherschutz zu stärken?



#4

Personalisierung

Problem: Nutzung sensibler Daten für personalisierte Werbung und Anforderungen an personalisierte Preise.

Beispiele: Gezielte Werbeangebote aufgrund persönlicher Probleme oder finanzieller Herausforderungen; personalisierte Werbung gegenüber Minderjährigen.

Frage: Sollten personalisierte Werbung und personalisierte Preise eingeschränkt oder stärker durch Verbraucher kontrolliert werden?



#5

Social Media Influencer

Problem: Problematische kommerzielle Praktiken in den sozialen Medien.

Beispiele: Verstecktes Marketing und die Förderung und der Verkauf von potenziell schädlichen Produkten wie Tabak / Vaping oder die Förderung unrealistischer Schönheitsstandards.

Frage: Sollte es mehr Offenlegung, mehr Verantwortung für Marken/Agenturen oder sogar Beschränkungen für bestimmte Arten von Angaben zum Schutz von Minderjährigen geben?



#6

Preisgestaltung

Problem: Unlautere Praktiken im Zusammenhang mit der Preisgestaltung.

Beispiele: Drip Pricing, nachträgliche dynamische Preiserhöhungen oder vage Referenzpreise.

Frage: Reichen die derzeitigen gesetzlichen Bestimmungen aus oder sollten bestimmte Arten unlauterer Preisgestaltung gezielt bekämpft werden?



#7

Digitale Verträge

Problem: Herausforderungen bei der Verwaltung digitaler Verträge – etwa bei Kündigungen, der Verlängerung von Abos oder anderen automatisierten Prozessen, bei denen oft keine Unterstützung durch Personen verfügbar ist.

Beispiele: Links oder Schaltflächen für eine einfache Kündigung oder die ausdrückliche Zustimmung zu Vertragsverlängerungen oder der Umstellung auf kostenpflichtige Abos.

Frage: Sind (zusätzliche) Maßnahmen notwendig, um für Verbraucher eine ausreichende Transparenz und Kontrolle über ihre digitalen Verträge sicherzustellen, beispielsweise bei automatisierten Vertragsabschlüssen?



#8

Vereinfachungs- maßnahmen

Problem: Regulatorische Anforderungen an Unternehmen sollen vereinfacht werden, ohne den Verbraucherschutz zu schwächen.

Beispiele: Änderungen am Widerrufsrecht für Streamingdienste und weniger Informationspflichten bei In-App-Käufen.

Frage: Könnten diese und andere Bereiche vereinfacht werden, während ein hohes Verbraucherschutzniveau beibehalten wird?

#9

Generelle Aspekte

Problem: Verbraucherschutz im digitalen Zeitalter muss umfassend und zeitgemäß sein.

Beispiele: Altersverifizierung für Minderjährige und Anpassung der Verbraucher-Definition an das digitale Zeitalter.

Frage: Was bedeutet Verbraucherschutz im digitalen Umfeld und wie lässt er sich umfassender gewährleisten?

