

Netissä on hauskaa: voit pelata, pitää yhteyttä kavereihin sekä ostaa ja ladata sovelluksia. Koko maailma ja paljon eri mahdollisuuksia on ulottuvillasi, mutta tosiasiaa et voi tehdä niin paljon valintoja kuin luulet. Nettiä käytettäessä on hyvä tietää muutama asia:

Mitä kaiken hauskan takana tapahtuu?

Tässä lehtisessä kerrotaan, mitä netissä kannattaa huomioida voidaksesi nauttia sen käyttämisestä.

Netistä on sekä hyötyä että huvia. Yksi asia on varma:

Sinun tulee tehdä valintoja.

Yhtiöt ansaitsevat rahaa keräämällä tietoja nettikäyttäytymisestä. Tästä tulisi ilmoittaa sinulle.

YKSITYISYYDENSUOJAASI (ART.16) ja OIKEUTTASI TIETOON JA MIELIPITEESEEN (ART. 13)

ei välttämättä kunnioiteta, kun pelaat tai surffaat netissä.

Näin on, jos sinulle ei etukäteen kerrota mainonnasta tai sinulla ei ole mahdollisuutta sallia tai kieltää sitä tai tietojesi keräämistä. Jos tahdot tietää lisää oikeuksistasi; tutustu

[YK:n lapsen oikeuksien sopimukseen.](#)

Pidä hauskaa netissä, mutta muista oikeutesi.

eNACSO

The European NGO Alliance for Child Safety Online on eurooppalainen lastenoikeuksien kansalaisjärjestö, joka työskentelee lasten ja nuorten nettiturvallisuuden puolesta.

Vuonna 2008 perustetussa verkostossa on tällä hetkellä 28 jäsenjärjestöä eri puolilta Eurooppaa (www.enacso.eu).

eNACSO:n tavoite

Perustuen vuoden 1989 YK:n lapsen oikeuksien sopimukseen (LOS) eNACSO:n tavoitteena on tukea ja kehittää sekä kansallisia, Euroopan laajuisia että kansainvälisiä ohjelmia, jotka suojelevat lapsia ja edistävät heidän oikeuksiaan uuden teknologian suhteen.

eNACSO tekee parhaillaan työtä herättääkseen keskustelua ja toimia suojaamaan lapsia sellaisilta internetliiketoiminnan käytännöiltä, jotka vaarantavat lasten oikeuksien toteutumisen LOS:n mukaan, mukaanlukien esim. artikkelit 3, 12, 13 ja 17.



Lisätietoa saataksesi ota yhteyttä

yhteisökoordinaattoriin: info@enacso.eu

sihteeristöön: Save the Children Italia Onlus Via Volturmo 58, 00185 Roma, Italy

Puh: +39 06 4807 001

Fax: +39 06 48070 039

Lisätietoa eNACSO:n työstä ja jäsenistä myös osoitteesta www.enacso.eu



Pelastakaa Lapset - Rädda Barnen
Save the Children



Oikeutesi tehdä valintoja

netissä



Mikä on EVÄSTE (COOKIE)?

Eväste on pieni tietopaketti, jonka nettisivusto lataa tietokoneellesi. Näin sinut merkitään, jotta sivusto tunnistaa sinut seuraavalla kerralla. Jotkin evästeet tallentavat sivuhistoriasi ja sivustot saattavat myydä näitä tietoja eteenpäin.

Mikä on MAINOSPELI (ADVERGAME)?

Monet netissä pelattavat pelit sisältävät piilomainontaa. Tuote tai brändi on osa pelin tarinan, joten pelatessasi altistut mainonnalle. Esimerkiksi jalkapallopelit näyttävät mainoksineen realistisilta, mutta mainostavat silti.

Mikä on OSTOSOVELLUS (IN-APP PURCHASE)?

Nämä sovellukset ovat pelejä, keittokirjoja jne., jotka voit ladata ilmaiseksi. Sovelluksen täyden sisällön saataksesi joudut kuitenkin maksamaan. Eli lopulta voit joutua maksamaan paljon rahaa sovelluksesta, joka alkuun vaikutti ilmaiselta.

Miten niin DATA = \$?

Aina kun vieraillet nettisivulla, tykkäät jostain tai ostat verkkokaupasta, sinusta jää jälki. Tämä tieto on hyvin arvokasta tuotteita myyville firmoille, jotka haluavat tietää, mitä juuri sinulle kannattaa mainostaa. Firma A voi kerätä nämä tiedot ja myydä ne firma B:lle mainontaa varten.

SINULLA ON OIKEUKSIA!

Tiedäthän, että alle 18-vuotiaana sinulla on erityisoikeuksia. Oikeutesi ovat laajemmat kuin aikuisilla ja ne on tarkoitettu pitämään huolta hyvinvoinnistasi.



Noora pelaa mielellään nettipelejä, joista osa on K-18 **MAINOSPELEJÄ**. Näitä pelejä pelatessaan Noora ilmoittaa olevansa 18-vuotias ja jatkaa pelaamista. Pelaaminen on hänen lempiharrastuksiaan.

Mitä todella tapahtuu?

Pelatessaan Noora näkee tuotemerkki X:n kuvia. Merkki X haluaa saada Nooran ostamaan tuotteitaan. Jatkuvasti nähtyinä kuvat jäävät Nooran mieleen ja seuraavalla shoppailukerralla hän todennäköisemmin valitsee X:n tuotteen, koska hän tunnistaa tuotemerkin.

OIKEUS TIETOON JA MIELIPITEESEEN (Art. 13)

Nooralla on oikeus tietää, mitä pelit sisältävät. Jos yhtiö ei kerro pelien sisältävän mainontaa, Nooran oikeus tietoon ei toteudu. Tällöin on vaikea tehdä valintaa, haluaako pelata mainospelejä vai ei.

Pelattuaan Noora menee Facebookiin, missä hänelle mainostetaan tuotemerkkiä X, jonka tuottamaa peliä hän juuri pelasi.

Mitä todella tapahtuu?

Nooran pelatessa aiemmin mainospeliä yhtiö Y keräsi ja tallensi hänen digitaaliset tietonsa (kuten nettikäyttäytymisen, sivuhistorian jne.). Yhtiö Y käyttää tätä tietoa Noorasta hänen profilointiinsa ja mainostaa hänelle keräämiensä tietojen perusteella.

YKSITYISYYDENSUOJA (Art. 16)

Alaikäisenä Nooralla on oikeus yksityisyyteen. Tässä tapauksessa hänen tietojään kerätään ja koska hänelle ei edes kerrottu asiasta, yhtiö X ei kunnioita hänen yksityisyyttään. Nooralle ei annettu mahdollisuutta valita, saako yhtiö X kerätä hänen tietojään eikä kerrottu, mihin tarkoitukseen niitä kerättäisiin.

Nooran äiti lainaa Nooran tietokonetta ostaessaan verkkokaupasta lahjan ystävänsä vauvalle. Seuraavana päivänä Noora istuu ystävien kanssa huoneessaan. Eräs ystävästä haluaa näyttää muille nettivideon ja huomaa vauvalelujen mainoksia. Ystävä naurahtaa: Hei Noora, etkö sä ole vähän vanha leikkimään näillä?

Mitä todella tapahtuu?

Tiedot äidin tekemistä verkko-ostoksista tallentuvat. Koska Noora käyttää samaa konetta, keräysohjelma rekisteröi Nooran tehneen nämä ostokset. Siksi Nooralle kohdistetaan lisää vauvaleluminoksia.

YKSITYISYYDENSUOJA (Art. 16)

Nooran äidillekään ei annettu mahdollisuutta estää tai sallia tiedon keräämistä, minkä seuraukset Noora huomasi seuraavana päivänä. Nooran äidinkin olisi hyvä tietää yritysten keräävän tietoja.



Nico testaa mielellään uusimpia mobiilisovelluksia ja lataa paljon etenkin tuttuihin sarjakuviin liittyviä ilmaispelejä. Nico sai synttärilahjaksi lahjakortin sovelluskauppaan. Nico pelaa bussissa kännykällään ilmaispelejä. Peli kysyy, tahtooko hän **OSTAA** tikkareita, jotta hahmo pääsee tason ylöspäin.

Mitä todella tapahtuu?

Nico on ladannut ilmaiselta vaikuttaneen pelin, mutta pelissä täytyy kuitenkin maksaa oikealla rahalla, jotta peli toimisi kunnolla. Tässä tapauksessa tikkarit eivät ole oikeita, vaan pelin valuuttaa.

OIKEUS TIETOON JA MIELIPITEESEEN (Art. 13)

Nicolla on oikeus tietää, että pelin pelaaminen maksaa oikeaa rahaa. Ladatessaan pelin Nico luuli hankkineensa "ilmaisen pelin". Näin pelin tehnyt yhtiö ei ole kunnioittanut hänen oikeuksiaan. Jos Nicolle olisi ilmoitettu pelin maksullisuudesta, hän olisi voinut harkita, lataako pelin vai ei.

Nico ei pahemmin ajattele asiaa. Hän haluaa jatkaa pelaamista, koska se on hauskaa ja hän haluaa päästä seuraavalle tasolle nopeasti. Pelin kysyessä haluaako Nico ostaa tikkareita, vastaa hän myöntävästi edetäkseen pelissä. Kotimatalla hän haluaa ladata lahjakortillaan musiikkia, mutta huomaa rahojen kadonneen. Nico käy välillä Facebookissa ja palaa sieltä jälleen pelaamaan. Peli kysyy, haluaako Nico pelata Facebook-kavereidensa kanssa, joilla on myös sama sovellus.

Mitä todella tapahtuu?

Niin sanotusti ilmainen peli käytti rahat Nicon lahjakortilta. Pelatessa voi helposti unohtaa maksavansa oikeaa rahaa tuotteesta, johon ei voi oikeasti edes koskea. Lisäksi Nicon tietoja on kerätty Facebook-kirjautumisen yhteydessä ja Facebook jakaa Nicon tiedot pelin kanssa. Jos Nico kutsuu Facebook-kaverinsa pelaamaan ja nämä suostuvat, peli voi ansaita rahaa myös kavereilta.



YKSITYISYYDENSUOJA (Art. 16)

Nico ei tiedä Facebookin ja pelin jakavan hänen yksityisiä tietojään, koska sovellus ei maininnut asiasta. Sovellus ei antanut mahdollisuutta valita, saako hänen tietonsa jakaa vai ei.

