

UNICEF-ESSAYREEKS
KINDERRECHTEN IN DE
DIGITALE WERELD

unicef 
voor ieder kind

KERNPUNTEN ESSAY 7

NAAR EEN BETERE BESCHERMING VAN DE RECHTEN VAN HET KIND ALS SPELENDE CONSUMENT

Prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof, Centrum voor Recht en Digitale Technologie,
Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

UNICEF-ESSAYREEKS

KINDERRECHTEN IN DE DIGITALE WERELD

Dit essay is onderdeel van de UNICEF-essayreeks over kinderrechten in de digitale wereld. Met deze wetenschappelijk gefundeerde essayreeks beoogt UNICEF Nederland samen met de Universiteit Leiden en Kennisnet meer bewustwording te creëren en handelingsperspectief te bieden, gericht op het veiliger, toegankelijker en rechtvaardiger maken van de digitale wereld voor kinderen. Het VN-Kinderrechtenverdrag is namelijk onverkort van toepassing in de digitale wereld. Kinderen hebben het recht om online veilig en onbezorgd te kunnen spelen, vrienden te kunnen maken, te leren en te ontspannen. Om kinderrechten in de digitale wereld te waarborgen, is veel werk te doen, maar deze essays laten zien dat er voldoende perspectief is.

In dit document staan de kernpunten uit het zevende essay 'Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument' van Prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof.

Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument

Auteur:

Prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof, Centrum voor Recht en Digitale Technologie,
Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

Aanleiding

Kinderen hebben het recht om te spelen en zich te ontspannen. Digitale diensten in de vorm van games, sociale media en videoplatforms hebben voor kinderen aantrekkelijke nieuwe vormen van spel gecreëerd. Digitaal spel is echter zelden specifiek ontwikkeld voor kinderen en houdt ook niet altijd rekening met hun rechten. Het is een sterk gecommmercialiseerde vorm van spel, waarbij het kind per definitie consument is als het een computerspel downloadt of een account opent bij een onlineplatform. Welke exploitatieve vormen van digitaal spel zijn er? En welke acties zijn benodigd om online economische exploitatie van kinderen te voorkomen?

Exploitatieve handelspraktijken in digitaal spel

Digitaal spelen is mogelijk op vele manieren denk aan computerspellen, digitale diensten als educatieve apps en videoplatforms en geavanceerde technologieën als virtual reality (VR) en augmented reality (AR). Ook social media zijn een vorm van digitaal spel, want zowel het maken als bekijken social media posts, filmpjes en memes is voor kinderen een vorm van vermaak, afleiding en plezier. Commercieel digitaal spel is echter zelden specifiek ontwikkeld voor kinderen en houdt ook niet altijd rekening met hun rechten.

Kinderen lopen als consumenten van digitale diensten aanzienlijke risico's om commercieel geëxploiteerd te worden. Achter het voor kinderen aantrekkelijke, speelse en gemakkelijke karakter van digitale diensten gaan verdienmodellen schuil die op slimme wijze gebruikmaken van voor kinderen (mogelijk) oneerlijke of schadelijke handelspraktijken. Dit kan bijvoorbeeld via verkoopstrategieën, advertenties en op gokken gelijkende spellen of spelelementen binnen digitale spellen. Een andere trend zijn 'dark patterns', waarbij kinderen worden verleid of gedwongen tot het doen van in-app aankopen die ze niet begrijpen of liever niet hadden gedaan.

Het datagedreven karakter van digitale diensten, waardoor kinderen online geprofileerd kunnen worden voor commerciële doeleinden, raakt aan alle online risico's die worden onderscheiden ten aanzien van kinderen. Hierbij gaat het om inhoudsrisico's, gedragsrisico's, contactrisico's, consumentenrisico's, privacy-risico's, risico's van geavanceerde technologieën en gezondheidsrisico's. Met de inwerkingtreding van de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG) in 2018 zijn op kinderen gerichte en datagestuurde handelspraktijken niet toegestaan als deze niet aan kinderen kunnen worden uitgelegd of niet in hun belang zijn. Om hieraan te voldoen, dient het ontwerp van apps en games op een privacyvriendelijke manier een gepersonaliseerde, leeftijdsgeschikte, gezonde, leuke en uitdagende spelervaring te creëren. Daarvoor zijn persoonlijke profielen van gebruikers mogelijk niet eens nodig.



Conclusies en aanbevelingen

Kinderrechten gaan niet alleen over het beschermen van kinderen, maar ook over het belang van digitaal spel en ontspanning voor het welzijn en de ontwikkeling van kinderen. Commerciële praktijken mogen een plezierige, zinvolle en gezonde online participatie van alle kinderen niet in de weg staan. De Nederlandse overheid heeft daarom de verplichting om ervoor te zorgen dat de rechten van kinderen worden gewaarborgd. De praktijk is echter niet in lijn met de bescherming die kinderen zouden moeten hebben op basis van de huidige wet- en regelgeving. Een taak voor de overheid is om te onderzoeken hoe de naleving en handhaving van de wet kan worden verbeterd. Dit gesprek dient ook op Europees niveau plaats te vinden. Verder bestaat de plicht om te monitoren of wetgeving nog beschermt rondom nieuwe technologische ontwikkelingen. Kinderen dienen als ervaringsdeskundigen betrokken te worden bij het opstellen of wijzigen van beleid en wetgeving die op hen van invloed is. Ook dienen zij voorgelicht te worden over hun rechten rondom digitale diensten.

Een ander aandachtspunt is het stimuleren van leeftijdsgeschikt ontwerp. Dit is een aanpak om kinderen standaard voor hun leeftijd geschikte online ervaringen in apps en games te bieden door al bij het ontwerp rekening te houden met hun rechten en welzijn. Bedrijven zouden bij de ontwikkeling van apps en games standaard een kinderrechten impact assessment (KIA) uit dienen te voeren. Zodoende worden potentiële risico's van een app of game voor het welzijn en de rechten van kinderen geïdentificeerd. Vervolgens kunnen maatregelen genomen worden om deze risico's te voorkomen of te beperken. Ook leeftijdsverificatie dient verder uitgewerkt te worden. Daarbij is het belangrijk om toegankelijke, inclusieve en privacyvriendelijke leeftijdscontrolemethoden te gebruiken. Zonder wetshandhaving en toegang tot het recht komt het leeftijdsgeschikt ontwerp van digitaal spel echter onvoldoende van de grond.

Voor het zevende essay 'Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument' en de [andere essays](#) in de reeks, kijk op de website van UNICEF Nederland.

Als 's werelds grootste kinderrechtenorganisatie biedt UNICEF hulp bij acute nood en hulp op de lange termijn. UNICEF is de VN-kinderrechtenorganisatie, met een unieke opdracht vanuit de Verenigde Naties: alle kinderen geven waar ze recht op hebben. UNICEF werkt samen met regeringen en partners en lobbyt voor het waarborgen van kinderrechten. Dat doen we in Nederland en overal op de wereld. Samen maken we het verschil voor ieder kind. Voor nu én morgen.

De UNICEF-essayreeks, waar dit essay onderdeel van uitmaakt, is tot stand gekomen in samenwerking met de Universiteit Leiden en Kennisnet.



Universiteit
Leiden

Kennisnet

Op de hoogte blijven van de essays en de lancering van de essaybundel ga dan naar: www.unicef.nl/digitale-leefomgeving-kinderen

unicef 

voor ieder kind

UNICEF Nederland

Bezuidenhoutseweg 74
2594 AW Den Haag

088 444 9650
info@unicef.nl
www.unicef.nl