Teknologirådet

Kongens gate 14
0153 Oslo, Norway
T: +47 23 31 83 00
www.teknologiradet.no

Familie og kulturkomiteen
Stortinget
Postboks 1700 Sentrum
0026 Oslo

Dato: 13.02.2023

Innspill fra Teknologirådet til dokument 81 S (2022-2023) om å styrke barns personvern på digitale flater

Barn og unge er i dag storforbrukere av digital teknologi, og de er ofte først ute med å teste nye tjenester og plattformer på nett. Det er derfor positivt at forslaget tar sikte på å styrke barns personvern på digitale flater. I det følgende innspillet vil Teknologirådet adressere forslag 1 om nedsettelse av et lovutvalg for å gjennomgå dagens regelverk for beskyttelse av barn og unge på digitale flater. Beskyttelse av barn og unge i nettspill bør stå sentralt i en slik gjennomgang.

Beskyttelse av barn og unge på digitale flater

Det finnes i dag flere lovverk som skal sikre personvern, sikkerhet og forbrukerrettigheter på nett, som også inkluderer barn og unge. Personvernforordningen slår fast at barn har krav på særlig beskyttelse. Forbrukerlovgivning, markedsføringsloven og EUs nye lov for å regulere digitale tjenester (Digital Services Act) har egne paragrafer som skal sikre barns rettigheter. Disse skal blant annet beskytte barn mot urimelig handelspraksis og forbyr atferdbasert markedsføring rettet mot barn. Regelverket som finnes i dag, er likevel oppstykket. Det finnes for eksempel ikke et særskilt regelverk for beskyttelse av barn og unge på nett. Det er vanskelig å få oversikt over hvilke rettigheter barn og unge har på digitale flater, og hvem som har ansvar for å sikre disse.

En av de viktigste digitale flatene for barn og unge er nettspill. Over 7 av 10 barn og unge mellom 9-18 år i Norge spiller en eller annen form for nettspill, og spillindustrien er i vekst. Spill er designet for å maksimere barn og unges spilletid og er gjennomsyret av villedende design, reklame og skjulte algoritmer. Gjennom aggressiv markedsføring manipuleres barn og unge til å bruke penger i spill – ofte gjennom salg av spillets egne forundringspakker (såkalte *loot boxes*). Brukerdata og personopplysninger samles inn i spillet og gjennom utstyret som brukes. Data sammenstilles og analyseres, og deles med tredjeparter utenfor spillet. Dette gjør barn og unge sårbare for kommersiell utnyttelse, samtidig som personvernet trues.

Spillselskapet Epic Games fikk og godtok nylig en bot på over 5 milliarder kroner fra amerikanske konkurransemyndigheter for brudd på barns personvern i spillet Fortnite. Selskapet hadde blant annet samlet inn data om barn under 13 år uten foreldrenes samtykke, brukt manipulerende design for å lure barn til å bruke penger i spillet og ignorert over 1 million klager. Fortnite er for øvrig det mest populære spillet for barn og unge i Norge i dag.

Ifølge en fersk resolusjon fra EU-parlamentet er beskyttelse av barn og unge i dataspill neglisjert. Parlamentet etterlyser en gjennomgang av eksisterende regelverk og konkrete tiltak for å beskytte barn og unge mot kommersiell utnyttelse i spill. I tillegg pekes det på at det er behov for mer åpenhet om bruken av algoritmer i spill.

Nettspill fungerer også som en testarena for ny teknologi. Sony lanserte nylig Mocopi – bevegelsesarmbånd med sensorteknologi som kan spore kroppslige bevegelser i sanntid, for så å speile bevegelsene på spill-avataren. Dette er et konkret eksempel på kroppsnær teknologi som testes i spill, der barn og unge er målgruppen.

Ser vi framover, vil bruken av biometrisk teknologi antageligvis øke kraftig. Teknologiselskapene investerer nå store summer i neste generasjons internett – et oppslukende og sanselig nett, som kobler sosiale medier, spill og 3D-grafikk. Gjennom forsterket virkelighet (ved hjelp av VR- og AR-briller) og kunstig intelligens skal mennesker få muligheten til å være i internett, framfor å se på nettet slik vi gjør i dag. Denne teknologien henter inspirasjon fra og testes ut i nettspill og virtuelle verdener.

I neste generasjon internett vil bevegelser, stemmer og ansiktsuttrykk kunne spores og analyseres. Sensorer vil kunne måle både hjerterytme og blodtrykk, og analysere emosjonell respons i sanntid. Forskning viser at kun 5-minutters bruk av VR-briller gir et godt nok datagrunnlag til å kunne identifisere et menneske med 95 % sikkerhet. Denne utviklingen vil forsterke personvernutfordringer og utvide muligheten for manipulering av brukerne, som i en tidlig fase ofte vil være barn og unge.

Forbrukerrådet, Barneombudet og Personvernkommisjonen har alle anbefalt at det settes ned et lovutvalg for å gjennomgå og foreslå endringer i regelverk for å beskytte barn og unge i digitale flater. Teknologirådet støtter en slik gjennomgang, og vil fremheve at beskyttelse av barn i nettspill bør være sentralt i en slik utredning. Ny teknologi vil gjøre datainnsamlingen på digitale flater og gjennom teknologisk utstyr stadig mer avansert, og barn og unge er særlig utsatt.

Med hilsen

Tore Tennøe
Direktør

Hanne Sofie Lindahl
Prosjektleder