Teknologirådet

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

Barne- og familiedepartementet
Forbruker-, tros- og livssynsavdelingen
Postboks 8036 Dep, 0030 Oslo

Vår ref.: 2023/64
Deres ref.: 23/433
Dato: 27.02.2023

Innspill fra Teknologirådet til regjeringens gjennomgang av barns forbrukervern i digitale medier

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 både positivt og nødvendig at regjeringen nå skal gjøre en gjennomgang av barns forbrukervern på digitale flater. I en slik utredning bør beskyttelse av barn og unge i nettspill stå sentralt.

Barn og unge i nettspill

En av de viktigste digitale flatene for barn og unge i dag er nettspill. Over 7 av 10 barn og unge mellom 9-18 år i Norge spiller en eller annen form for nettspill, på pc, konsoll, mobil, nettbrett eller lignende. Spillindustrien nærmer seg en årlig omsetning på 200 milliarder dollar og industrien er i vekst, med over 3 milliarder spillere globalt.

Det er flere utfordringer ved forretningsmodellen til nettspill i dag. For det første er spill designet for å maksimere barn og unges spilletid. Spillene bruker villedende design og skjulte algoritmer for å få barn og unge til å tilbringe mest mulig tid i spillet. For det andre samles det inn personopplysninger om barn og unge, både gjennom spillet og utstyret som brukes for å spille. Data sammenstilles og analyseres, og deles med tredjeparter utenfor spillet. For det tredje bruker spillselskaper manipulerende reklame for å få barn og unge til å bruke penger i spill – ofte gjennom salg av spillets egne forundringspakker (såkalte *loot boxes*). Medietilsynet avdekket i 2022 at mer enn seks av ti 9-18 åringer som spiller nettspill har brukt penger i spill.

Det stilles få krav til åpenhet og innsyn i spillplattformer, og det er behov for et langt større kunnskapsgrunnlag om spill enn det vi har i dag. Vi vet lite for lite om hvordan algoritmene i nettspill fungerer og hva dataene som samles inn om barn og unge brukes til.

En fersk avgjørelse fra amerikanske konkurransemyndigheter i saken mot Epic Games gir likevel et innblikk i spillplattformenes forretningsmodell. Selskapet har fått den største boten amerikanske konkurransemyndigheter noensinne har gitt – på 520 millioner dollar – for brudd på barns personvern og for bruk av manipulerende design i spillet Fortnite. Fortnite har blant annet samlet inn data om barn under 13 år, som eksempelvis spillatferd, vennelister og kjøpshistorikk, uten foreldrenes samtykke. De

har også brukt manipulerende design for å lure barn til å bruke penger i spillet, ignorert over 1 million klager og samtidig gjort det vanskelig å klage på feilkjøp. Fortnite er for øvrig det mest populære spillet for barn og unge i Norge i dag.

Regulering og internasjonal utvikling

Det finnes i dag flere lovverk som skal sikre personvern, sikkerhet og forbruker-rettigheter 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. Regelverkene som finnes i dag er likevel oppstykket – 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. Det finnes heller ikke et særskilt regelverk for beskyttelse av barn og unge på nett.

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 behovet for mer åpenhet om algoritmenes som brukes i spill.

I Norge har Forbrukerrådet, Barneombudet og Personvernkommisjonen 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 stå sentralt i en slik utredning.

I arbeidet med å styrke barns forbrukervern på digitale flater vil det være naturlig å se til hva som gjøres i andre land. I Storbritannia har myndighetene hatt en uttalt ambisjon om å bli et av de tryggeste stedene i verden for barn og unge på nett. Det britiske datatilsynet (ICO) har de seneste årene utviklet en rekke retningslinjer, standarder og krav for å sikre at barn og unges personopplysninger er trygge på digitale flater. Rammeverket *Children's code* stiller krav til at ikke-essensiell sporing av barn skal være slått av og at foreldre og barn skal få mer innsikt i og kontroll over personverninnstillingene.

Nylig har ICO også utviklet et sett med retningslinjer som er særlig målrettet spillutviklere. Disse inneholder anbefalinger om hvordan spill bør utvikles, designes og utformes på en måte som ivaretar barns rettigheter. Retningslinjene inneholder også tiltak for å begrense både *nudging* og adferdsbasert profilering.

Neste generasjons internett

Teknologiselskapene investerer nå store summer i neste generasjons internett – et oppslukende og sanselig nett, ofte kalt metaverset, 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.

Ved bruk av VR-teknologi vil ofte kropps- og øyebevegelser, stemmebruk og ansiktsuttrykk bli registrert og analysert. Sensorer vil også kunne måle hjerterytme og blodtrykk, og analysere emosjonell respons i sanntid. Forskning viser dessuten at kun

fem minutters bruk av VR-briller gir et godt nok datagrunnlag til å kunne identifisere et menneske med 95 % sikkerhet.

Ser vi framover, vil bruken av slik biometrisk teknologi antageligvis øke kraftig, og dermed også datainnsamling og bruk av avanserte algoritmer. Denne utviklingen vil forsterke en rekke personvernutfordringer på digitale flater og utvide muligheten for manipulering av brukerne, som i en tidlig fase ofte vil være barn og unge.

Nettspill fungerer i dag 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. Selskapet har også lansert VR-briller for Playstation som kan spore øyebevegelser i sanntid. Dette er konkrete eksempler på kroppsnær teknologi som testes og tas i bruk i spill, der barn og unge er målgruppen.

Roblox – en av de mest populære plattformene for å både spill og utvikle spill – har ambisjoner om å innlemme store kunstig intelligens-modeller i plattformen, som samtaleroboten Chat-GPT. Formålet er at brukere, som i all hovedsak er barn og unge, skal kunne lage kode og skape virtuelt innhold ut fra enkle tekst-kommandoer. Dette er nok et eksempel på hvordan ny teknologi tas i bruk og testes på plattformer der barn og unge er målgruppen. Regjeringens gjennomgang bør derfor inkludere en analyse av produkter og tjenester som utvikles, designes og tas i bruk i nettspill.

Med hilsen

Tore Tennøe
Direktør

Hanne Sofie Lindahl
Prosjektleder