

Aan: Tweede Kamer Commissie Digitale Zaken

Van: Prof.dr.mr. Simone van der Hof, Hoogleraar recht en digitale technologie, Centrum voor Recht en Digitale Technologie (eLaw), Faculteit Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

Datum: 24 september 2024

---

In deze position paper worden twee onderwerpen toegelicht, namelijk *leeftijdsverificatie*<sup>1</sup> en *gedragsontwerp in video games*<sup>2</sup>, die deel uitmaken van onderzoek en relevant zijn in de Nederlandse beleidscontext.

## Leeftijdsverificatie

Leeftijdsverificatie is een veelbesproken onderwerp m.b.t. de online bescherming van kinderen. De Nederlandse term leeftijdsverificatie heeft een specifieke betekenis en is een vorm van ‘age assurance’. Age assurance omvat *alle methoden* die worden gebruikt om de leeftijd of leeftijdsgroep van een individu te bepalen met verschillende niveaus van betrouwbaarheid of zekerheid. Er bestaan drie soorten age assurance:

- *Leeftijdsverificatie*: er wordt met een hoge mate van zekerheid bepaald of iemand een bepaalde minimumleeftijd heeft;
- *Age estimation*: iemands leeftijd wordt geschat met behulp van bijvoorbeeld gedragsprofilering of een gezichtsscan;
- *Self-declaration*: gebruikers van een digitale dienst wordt gevraagd wat hun leeftijd is.

*Leeftijdsverificatie is nodig* als de wet een *minimumleeftijd* voorschrijft voor:

- (1) het kopen van voor kinderen *schadelijke producten* (denk aan alcohol);
- (2) het gebruik van voor kinderen of jongeren *schadelijke diensten* (bijvoorbeeld gokken) of
- (3) voor het uitvoeren van *rechtshandelingen* (bijvoorbeeld een overeenkomst of toestemming voor de verwerking van persoonsgegevens).

Bovendien mogen kinderen (d.w.z. iedereen onder de 18) niet worden blootgesteld aan de *meest schadelijke content* (extreem geweld en porno). In al deze gevallen moet je dus met een *hoge mate van zekerheid* weten dat een persoon de vereiste minimumleeftijd heeft bereikt, maar hoeft je niet per se te weten hoe oud die persoon is (beginsel van dataminimalisatie).

Daarnaast zijn er situaties waarin een aanbieder van digitale diensten, zoals een online platform, een *zorgplicht* heeft om kinderen online te beschermen. Die zorgplicht bestaat in de audiovisuele mediadienstenrichtlijn wanneer schadelijke inhoud op een platform te zien is. Er moeten dan proportionele maatregelen genomen worden zodat kinderen hier niet mee geconfronteerd worden. Zo'n maatregel kan age assurance zijn, maar bijvoorbeeld ook content labeling (vergelijkbaar met Kijkwijzer) - of een combinatie van beide. De Digital Services Act bevat een zorgplicht voor online platforms om de privacy en veiligheid van kinderen te waarborgen. Daarnaast moeten zeer grote online platforms maatregelen nemen tegen systeemrisico's in het ontwerp van hun platforms (art. 34 en 35 DSA). In beide gevallen kan age assurance een maatregel zijn om aan die verplichtingen te voldoen. Wat proportioneel is, hangt af van de context en het ontwerp van de technologie. Bijvoorbeeld recommender systems worden beschouwd als een ontwerp van zorg m.b.t. de rechten en het welzijn van kinderen en kunnen standaard worden uitgezet als age assurance aantoont dat iemand minderjarig is. De verantwoordelijkheid voor het voldoen aan de

---

<sup>1</sup> Binnen de Europese Better Internet for Kids (BIK+) strategie heeft eLaw afgelopen jaar i.o.v. de Europese Commissie onderzoek gedaan naar leeftijdsverificatie. Dit heeft geresulteerd in de volgende rapporten: Shaffique MR and van der Hof S, Mapping Age Assurance Typologies and Requirements: Research Report (Publications Office of the European Union 2024) <https://data.europa.eu/doi/10.2759/455338>, Mohammed Raiz Shaffique and Simone van der Hof, 'Self-Assessment Tool on Age Assurance: Manual and Questionnaire' (Center for Law and Digital Technologies (eLaw), Leiden University 2024) EU Better Internet for Kids (BIK+) <https://www.betterinternetforkids.eu/practice/awareness/article?id=7245897>. Eerder was onze onderzoeksgroep betrokken bij een project over leeftijdsverificatie, euCONSENT; zie <https://euconsent.eu/>; en van der Hof S and Ouburg S, "We Take Your Word For It" — A Review of Methods of Age Verification and Parental Consent in Digital Services' (2022) 8 European Data Protection Law Review 61 <http://edpl.lexxion.eu/article/EDPL/2022/1/10>.

<sup>2</sup> Momenteel loopt onder de noemer Gamecheck van Trimbos Instituut, TU Eindhoven en Universiteit i.o.v. het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties naar gedragsontwerp in video games. Het is een vervolg op het project 'Behavioral design in video games - A roadmap for ethical and responsible games that contribute to long-term consumer health and well-being, zie <https://osf.io/k9w75>.

zorgplicht ligt bij het bedrijf en niet bij de ouder of het kind. Binnen de Europese Better Internet for Kids (BIK+) strategie hebben we voor bedrijven een self-assessment tool ontwikkeld, waarmee zij kunnen bepalen wanneer en in welke vorm age assurance nodig kan zijn. Deze tool kan worden gecombineerd met een Kinderrechten Impact Assessment (KIA).<sup>3</sup>

#### Concreet:

- Age assurance kan nodig zijn om aan de wet te voldoen maar de methoden van age assurance moeten zelf ook aan de wet voldoen. Het is essentieel dat deze methoden *privacy-, gebruiks- en kindvriendelijk* zijn en gebruikers van digitale diensten *niet uitsluiten of discrimineren*. De Europese Digital Identity Wallet moet een instrument worden voor age assurance. Nederland kan een voorbeeldrol vervullen met privacy-vriendelijke diensten als Yivi.<sup>4</sup>
- Er is veel onduidelijkheid over leeftijdsverificatie en het wordt ook gezien als een controversieel onderwerp. *Voorlichting* over leeftijdsverificatie is essentieel: wat is het, wanneer is het nodig en wat is proportioneel?

#### **Gedragsonwerp in videospellen**

In mei 2024 legde de Autoriteit Consument & Markt Epic Games een flinke boete op vanwege oneerlijke praktijken gericht op kinderen in Fortnite. In onderzoek voor het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties hebben we aangetoond dat verdienmodellen die door gamebedrijven worden gebruikt (bijv. free to play of games as a service) kunnen leiden tot gedragsonwerp dat irritant, schadelijk en soms oneerlijk is voor gamers. Bovendien is een op drie gamers minderjarig en worden kinderen beschouwd als kwetsbare consumenten. In vervolgonderzoek Gamecheck hebben Trimbos Instituut, TU Eindhoven en Universiteit Leiden gedetailleerd beschreven welk ontwerp veel van de populaire games gebruiken om gedrag van gamers te sturen of te manipuleren. Dat ontwerp kan invloed hebben op:

- *Geld*: de associatie met echt geld verliezen door virtuele valuta te gebruiken, alleen kunnen winnen door aankopen te doen, het direct stimuleren of creëren van schaarste rond aankopen, dynamische prijzen, in-app aankopen met gokelement (lootboxes);
- *Tijd*: constante meldingen, getimed gebeurtenissen, dagelijkse beloningen, onmisbare content op bepaalde (weekend)dagen;
- *Aandacht*: advertenties bekijken, pop-ups voor in-app aankopen tijdens het spelen, gesimuleerde goktechnieken.<sup>5</sup>

Met algoritmes kunnen ontwerp-strategieën ook slimmer en meer gericht op de persoon van de (kwetsbare) gamer worden ingezet. Een voorbeeld is monetized matchmaking, d.w.z. het koppelen van gamers zodat de kans op in-app aankopen wordt vergroot. Het doel van Gamecheck is om een tool te ontwikkelen waarmee gamers kunnen zien welke vormen van gedragsonwerp voorkomen in een game. Op die manier kunnen zij - en ouders - een geïnformeerde keuze maken over het spelen van een game. Het project sluit aan bij bestaande tools, zoals PEGI en de Gamewijzer<sup>6</sup>, en breidt de mogelijkheden voor publieksvoorlichting uit.

#### Concreet:

- Zorg dat ouders en kinderen toegankelijke informatie hebben over gedragsonwerp in video games. Hierdoor begrijpen zij beter wat de mogelijke risico's zijn en kunnen ze een geïnformeerde keuze maken. Dit vereist een duurzame implementatie van het instrument.
- Overweeg om het systeem uit te breiden naar online platforms (zie tevens position paper van het NICAM).
- Zorg voor meer toezicht op schadelijk en onrechtmatig gedragsonwerp in videospellen en vergroot de zichtbaarheid van digitale diensten die gezond gebruik via ontwerp aanmoedigen.

---

<sup>3</sup> Zie <https://www.digitaleoverheid.nl/overzicht-van-alle-onderwerpen/online-kinderrechten/dossier-documenten/>.

<sup>4</sup> Zie <https://www.yivi.app/>.

<sup>5</sup> Zie UNICEF Essay 7: Naar een beter bescherming van de rechten van het kind als spelende consument, <https://www.unicef.nl/files/UNICEF-essaybundel-Kinderrechten-in-de-digitale-wereld.pdf>.

<sup>6</sup> Zie <https://pegi.info/nl> en <https://www.gamewijzer.nl/>.