



Universiteit
Leiden
The Netherlands

General comment No. 25: kinderrechten en digitale technologie

Hof, S. van der

Citation

Hof, S. van der. (2021). General comment No. 25: kinderrechten en digitale technologie. *Tijdschrift Voor Jeugdrecht*, 2021(4), 111-115. doi:10.5553/TvJr/259035002021003004012

Version: Publisher's Version

License: [Leiden University Non-exclusive license](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/3494447>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

General Comment

General comment No. 25: kinderrechten en digitale technologie

Prof. dr. mr. S. van der Hof*

Het VN-Kinderrechtencomité heeft als taak de naleving van kinderrechten, zoals vastgelegd in het Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind, te controleren. Landen die partij zijn bij het Verdrag zijn verplicht iedere vijf jaar te rapporteren aan het VN-Kinderrechtencomité over de kinderrechtensituatie in hun land. Daarnaast vaardigt het Kinderrechtencomité General Comments uit, waarin het duiding geeft aan bepaalde kinderrechten(thema's). Op dit moment zijn 25 General Comments gepubliceerd die betrekking hebben op onder andere kinderrechten in de vroege kinderjaren (No. 7) of de adolescentie (No. 20), het jeugdstrafrecht (No. 10), het belang van het kind (No. 14) en kinderrechten en internationale migratie (Nos. 22 en 23). In deze rubriek wordt steeds één General Comment uitgelicht.

In maart 2021 publiceerde het VN Comité voor de Rechten van het Kind General Comment No. 25 over kinderrechten in relatie tot de digitale omgeving ('GC25'). Het doel van GC25 is om uit te leggen hoe de rechten van kinderen, zoals deze zijn neergelegd in het VN Verdrag voor de Rechten van het Kind ('IVRK') moeten worden geïmplementeerd in relatie tot digitale technologie.¹

* Prof. dr. mr. S. van der Hof is hoogleraar Recht en Informatiemaatschappij aan eLaw, Centrum voor Recht en Digitale Technologie, Universiteit Leiden.

1 Persoonlijk vind ik de verwijzing naar de digitale omgeving in GC25 ongelukkig gekozen, aangezien er niet zoiets is als de digitale omgeving als zou deze kunnen worden onderscheiden van de niet-digitale omgeving. Het leven van kinderen wordt wel in toenemende mate door digitale technologie gemedieerd, waarbij digitaal en niet-digitaal echter volko-

men met elkaar verweven zijn. Dat is niet slechts theoretisch relevant, maar er is ook het praktische belang om alle kansen en uitdagingen met betrekking tot digitale technologie voor kinderen en hun rechten voor een goed begrip ervan vanuit die verwevenheid te beschouwen. In deze bijdrage zal ik het daarom hebben over (het ontwerp, de ontwikkeling en het gebruik van) digitale technologie.

GC25 richt zich vanzelfsprekend tot de verdragsstaten, maar terecht ook tot andere relevante partijen, waaronder de tech-industrie:

The business sector, including not-for-profit organizations, affects children's rights directly and indirectly in the provision of services and products relating to the digital environment. Businesses should respect children's rights and prevent and remedy abuse of their rights in relation to the digital environment. States parties have the obligation to ensure that businesses meet those responsibilities.

GC25 en andere initiatieven om kinderrechten uit te leggen in relatie tot digitale technologie zijn steeds belangrijker, want steeds meer kinderen brengen steeds meer tijd door met computerapparatuur (inclusief mobiele apparaten) en worden in toenemende mate omringd door andere vormen van digitale technologie (denk aan smart toys en virtual voice assistants). Digitale technologie wordt doorgaans niet specifiek ontworpen voor kinderen — veel kinderen gebruiken bijvoorbeeld generieke social media platforms die gericht zijn op een breed publiek — en wanneer kinderen wel (mede) de doelgroep zijn, wordt niet vanzelfsprekend rekening gehouden met hun rechten en belangen. Het belang van het kind — een van de fundamentele beginselen van het IVRK — staat niet direct of zelfs geheel niet voorop als digitale technologie ontwikkeld wordt. Doorgaans zijn commerciële belangen leidend en dat heeft een impact op kinderen en hun rechten.

De GC25 behandelt niet geheel verrassend een breed palet aan onderwerpen — digitale technologie heeft op vele, uiteenlopende wijzen een impact op het leven, het welzijn en de rechten van kinderen — en in deze bijdrage zal ik me op twee onderwerpen in het bijzonder richten, te weten de onderling verbonden thema's gegevensbescherming en economische exploitatie. Er is steeds meer aandacht voor kinderrechten ten aanzien van beide onderwerpen, maar zolang de belangen van kinderen niet als eerste overweging worden meegenomen in het ontwerp van digitale diensten zullen de rechten van kinderen onvoldoende adequaat worden beschermd door techbedrijven. Hoe dat anders kan, wordt in de conclusie van deze bijdrage aangegeven.

Gegevensbescherming

Een opmerkelijke stap in GC25 is de uitleg van artikel 16 IVRK dat een recht op privacy van kinderen omvat. Volgens het Kinderrechtencomité moet in die bepaling ook een recht van kinderen op gegevensbescherming worden gelezen. In het gewone taalgebruik worden beide begrippen — privacy en bescherming van de persoonlijke levenssfeer enerzijds en gegevensbescherming of dataprotectie anderzijds — vaak als synoniemen gebruikt, maar juridisch gezien betreft het verschillende rechten. Dat zien we bijvoorbeeld ook in het Handvest van de grondrechten van de Europese Unie waarin artikel 7 het recht op bescherming van de persoonlijke levenssfeer bevat en het daaropvolgende artikel 8 het recht op gegevensbescherming. Gegeven het belang van gegevensbescherming bij het gebruik van digitale technologie is het belangrijk dat het Comité erkent dat kinderen zo'n recht hebben, ofschoon er destijds bij de conceptie van het IVRK duidelijk niet aan is gedacht, althans de formulering van artikel 16 IVRK duidt daar niet op.

Inmiddels wordt in de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG) in de Europese Unie met zoveel woorden erkend dat de persoonsgegevens van kinderen een hoge mate van bescherming verdienen en ook buiten de EU zien we dat wetgevers de bijzondere positie van kinderen gaan erkennen.² GC25 geeft er blijk van dat het gebruik van digitale technologie door kinderen gepaard gaat met het verzamelen van veel (gedrags) gegevens van kinderen die een indringend beeld van hen en hun leven kunnen geven. Het Comité zegt dat het verwerken van persoonsgegevens moet voldoen aan beginselen van proportionaliteit, privacy by design en het belang van het kind. In het afgelopen jaar is er in een aantal landen een vertaling van kinderrechten naar gegevensbescherming gemaakt die ontwerpers en ontwikkelaars van digitale technologie moet helpen of dwin-

gen om rekening te houden met de hoge bescherming voor kinderen, die zowel op basis van het IVRK als de AVG dient te worden geboden.³ Impliciet bevat GC25 ook een opdracht aan verdragsstaten om te zorgen voor gegevensbeschermingswetgeving die kinderen adequaat beschermt. De European Data Protection Board (EDPB) ontwikkelt op dit moment richtlijnen die uitleggen hoe de hoge bescherming van de persoonsgegevens van kinderen onder de AVG moet worden vormgegeven. Onder tussentijd is het wachten ook op toezichthouders en de rechter voor een uitleg van de AVG in het licht van de bescherming en rechten van kinderen. Er lopen bijvoorbeeld onderzoeken naar het onder kinderen buitengewoon populaire videoplatform TikTok⁴ en in Nederland is een drietal claims voor collectieve actie ingediend tegen TikTok.⁵ In alle gevallen gaat het (mede) om de bescherming van persoonsgegevens van kinderen.

Economische exploitatie

Het vraagstuk van gegevensbescherming dient echter in het bredere perspectief van het recht van kinderen op bescherming tegen economische exploitatie te worden gezien (art. 32 IVRK).⁶ Om digitale diensten te kunnen gebruiken kan het voor aanbieders noodzakelijk zijn om persoonsgegevens (bijvoorbeeld een e-mailadres) te verwerken. Die verwerking gaat bij veel apps en games doorgaans echter veel verder dan het strikt noodzakelijke en dat heeft alles te maken met de onderliggende ver-

- 3 Zie de concept-'Fundamentals' van de Data Protection Commission Ireland (volledige titel: Children Front And Center: Fundamentals for a Child-Oriented Approach to Data Processing (Draft Version), https://dataprotection.ie/sites/default/files/uploads/2020-12/Fundamentals%20for%20a%20Child-Oriented%20Approach%20to%20Data%20Processing_Draft%20Version%20for%20Consultation_EN.pdf); de in opdracht van het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties door de Universiteit Leiden en Waag ontwikkelde Code voor kinderrechten in Nederland (www.codevoorkinderrechten.nl) en de door de Britse Information Commissioner's Office opgestelde Age Appropriate Design Code in Groot-Brittannië (<https://ico.org.uk/media/for-organisations/guide-to-data-protection/key-data-protection-themes/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services-2-1.pdf>).
- 4 Zie o.m. www.dataprotection.ie/en/news-media/latest-news/dpc-launches-two-inquiries-tiktok-concerning-compliance-gdpr-requirements-relating-processing (laatst bezocht op 30 september 2021) en www.beuc.eu/tiktok#documents (laatst bezocht op 12 oktober 2021).
- 5 Zie <https://tiktokclaim.org>; <https://stichtingtakebackyourprivacy.nl> en www.massaschadeconsument.nl/nieuws/2021-09-07-nieuwe-claim-moet-handel-in-tiktok-profielen-aan-banden-leggen (beide laatst bezocht op 30 september 2021).
- 6 Dat recht is tevens relevant bij de vraag of minderjarige influencers en e-sporters kinderarbeid verrichten; zie V. Verdoodt, S. van der Hof & M. Leiser, 'Child labour and online protection in a world of influencers', in: C. Goanta & S. Ranchordás (red.), *The Regulation of Social Media Influencers*. Elgar Law, Technology and Society series Cheltenham 2020; Edward Elgar. 98-124 en S. van der Hof et al., 'The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World', *The International Journal of Children's Rights* 2020 28(4): 833-859. De Nederlandse overheid doet onderzoek naar dit onderwerp en er komt een meldpunt om misstanden te melden, zie <https://nos.nl/artikel/2401038-ministerie-wil-strengere-regels-tegen-inzet-kinderen-door-influencers> (laatst bezocht op 12 oktober 2021).

2 Zie art. 33 van de Keniaanse Data Protection Act 2019 (http://kenyalaw.org/kl/fileadmin/pdfdownloads/Acts/2019/TheDataProtectionAct_No24of2019.pdf) en art. 16 in de Draft Personal Data Protection Bill 2019 in India (http://164.100.47.4/BillsTexts/LSBillTexts/Asintroduced/373_2019_LS_Eng.pdf).

dienmodellen. Je betaalt namelijk vaak niet rechtstreeks voor de app of game (bijvoorbeeld in de vorm van een vast bedrag alvorens de app of game te kunnen downloaden), maar de aanbieders halen hun inkomsten in veel gevallen uit de doorverkoop van persoonsgegevens, advertenties en in-app aankopen. Het Kinderrechtencomité zegt hierover onder meer:

The digital environment includes businesses that rely financially on processing personal data to target revenue-generating or paid-for content, and such processes intentionally and unintentionally affect the digital experiences of children. Many of those processes involve multiple commercial partners, creating a supply chain of commercial activity and the processing of personal data that may result in violations or abuses of children's rights, including through advertising design features that anticipate and guide a child's actions towards more extreme content, automated notifications that can interrupt sleep or the use of a child's personal information or location to target potentially harmful commercially driven content.

Uit dit citaat blijkt een aantal zaken: niet alleen worden veel digitale diensten gedreven door commerciële belangen, vaak zijn deze commerciële belangen ingebed in een onnavolgbaar ecosysteem van allerlei partijen – naast de aanbieder zelf de zogenoemde derden, vaak marketingbedrijven – en leiden ze tot ontwerpkeuzes die niet per se in het belang van het kind zijn of hun welzijn zelfs schaden.

Naast het recht van kinderen op bescherming tegen economische exploitatie zijn daarmee ook hun rechten op spel en ontspanning in een omgeving vrij van commercie (art. 31 IVRK) en hun recht op een gezonde ontwikkeling in het geding (art. 6 en 24 IVRK). In 2013 vroeg het Kinderrechtencomité al aandacht voor de commercialisering van spel vanwege marketingpraktijken in relatie tot speelgoed en games.⁷ Destijds werd er echter nog geen verband gelegd met de commercialisering van het leven van kinderen door het gebruik van digitale technologie.⁸ Inmiddels is het zo dat de digitale technologie die kinderen van alle leeftijden gebruiken, vrijwel geheel wordt aangeboden door bedrijven die op basis van gerichte advertenties en andere vormen van marketing hun geld verdienen en dat heeft consequenties voor het ontwerp van die diensten. De aan vrijwel alle sociale media en games ten grondslag liggende verdienmodellen hebben er commercieel belang bij om gebruikers

daar zo veel mogelijk tijd te laten doorbrengen, continu weer terug te laten keren en in contact te komen met veel andere gebruikers, waaronder vrienden en nieuwe contacten.⁹ Het ontwerp ervan is erop gericht om dat te bewerkstelligen.

Er zijn tal van voorbeelden die we 'dark patterns'¹⁰ noemen. Dark patterns zijn ontwerpkeuzes die gebruikers van digitale diensten laten doen wat het bedrijf wil, om zo geld te verdienen, in plaats van de eigen voorkeuren van gebruikers voorop te stellen. Ik geef hier enkele voorbeelden. Zo kunnen gamers verleid worden tot het aangaan van microtransacties door wapens of uitrusting schaars te maken of slechts voor een beperkte periode aan te bieden. Ook kan de spelvoortgang aan lange wachttijden worden gekoppeld, zodat spelers betalen om verder te kunnen gaan ('pay to skip'). Door het gebruik van in-game of in-app valuta (denk aan V-Bucks in Fortnite of Coins in TikTok) verdwijnt de relatie met de echte waarde in euro's, waardoor niet meer transparant is wat iets daadwerkelijk kost. Gedragsdata worden gebruikt om gericht de kwetsbaarheden van gebruikers te 'targeten', bijvoorbeeld door gamers zodanig aan elkaar te koppelen dat de waarschijnlijkheid van microtransacties wordt vergroot ('monetized matchmaking') of door de aandacht van de gebruiker op social media platforms zo lang mogelijk vast te houden (waardoor marketing meer effect heeft). Overigens zijn veel van dit soort dark patterns oneerlijke handelspraktijken zoals geregeld in het BW.

Impact op kinderen

Het op de voornoemde verdienmodellen gestoelde ontwerp van apps en games kan op zijn beurt consequenties hebben voor de ontwikkeling van kinderen. Het Comité erkent dat:

Measures may also be needed to prevent unhealthy engagement in digital games or social media, such as regulating against digital design that undermines children's development and rights. (p. 16)

Recentelijk werd bekend op basis van de zogenoemde 'Facebook files' dat Instagram een negatieve impact heeft op het zelfbeeld van tieners.¹¹ De door algoritmes en beleid¹² van online platforms gedreven aanbevelings-

7 Committee on the Rights of the Child, *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts* (art. 31), 17 April 2013, <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsqkIrKQZLK2M58RF%2f5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtwGqGgFkAgArTuTdZZUuSZObAaHCoPsdppxu9L6un29TyD4Jyrk0F22kRyLCMeCVm> (laatst bezocht op 1 oktober 2021).

8 Het Kinderrechtencomité had het in General Comment No. 17 al wel over de impact van elektronische media, maar dat ging vooral om de mogelijke schadelijkheid van videogames en de sociale risico's van online gaming.

9 5rightsfoundation, *Pathways: How digital design puts children at risk*, 2021, <https://5rightsfoundation.com/uploads/Pathways-how-digital-design-puts-children-at-risk.pdf> (laatst bezocht op 12 oktober 2021).

10 Zie voor uitleg en voorbeelden: www.darkpatterns.org/ en www.darkpattern.games/ (laatst bezocht op 12 oktober 2021).

11 Facebook Files: 5 things leaked documents reveal, BBC News, 24 september 2021, www.bbc.com/news/technology-58678332 (laatst bezocht op 12 oktober 2021). Zie over ervaringen van kinderen ook: 5 Rights Foundation, *Pathways: How digital design puts children at risk*, supra noot 11.

12 Een voorbeeld is de 'ugly people policy' van TikTok die de moderatoren opdroegen om berichten te weren van gebruikers die te lelijk, te arm of gehandicapt worden geacht met als reden dat dergelijke afbeeldingen

systemen op sociale media en videoplatforms leiden hen naar bijvoorbeeld desinformatie of presenteren een onrealistisch beeld van de werkelijkheid. Het verbergen van reclame in spelletjes of psychologische dwang tot gokken of het doen van in-app aankopen ondermijnt bovendien het vermogen van kinderen om kritisch te leren reflecteren op commerciële praktijken. Van reclame is ook bekend dat deze negatieve effecten kan hebben op kinderen¹⁵ die zich mogelijk ook voordoen bij nieuwe vormen van marketing (denk aan het aanprijzen van producten door influencers).

Met de veranderingen in verdienmodellen (bijvoorbeeld van het kopen van een game voor een vast bedrag naar abonnementen en microtransacties) is bovendien problematisch gamegedrag toegenomen.¹⁴ Ook het toevoegen van gokelementen aan games in de vorm van 'loot boxes'¹⁵ kan tot problematisch gedrag leiden.¹⁶ Verder zijn de effecten van het gebruik van digitale technologie op de ontwikkeling en het welzijn van kinderen ook niet altijd duidelijk. Het Comité roept dan ook terecht op tot een 'better safe than sorry'-benadering. Het zogenaamde voorzorgsbeginsel dat oorspronkelijk uit het milieurecht stamt wordt ook als een belangrijk beginsel beschouwd in het kinderrecht.¹⁷

Wel is het van essentieel belang om niet uit het oog te verliezen dat het gebruik van digitale technologie voor kinderen ook veel positieve kanten heeft. De negatieve impact voor zover die er is, is ook niet voor alle kinderen hetzelfde. Zo ondervindt het merendeel van gamers bijvoorbeeld geen negatieve effecten van gamen in de vorm van bijvoorbeeld problematisch gamegedrag. Dat neemt niet weg dat er aandacht moet zijn voor de (mogelijk) schadelijke effecten en je je meer in het algemeen kunt afvragen of uitsluitend door commerciële belangen gedreven apps en games in het belang van het kind zijn. Het Comité uitte in 2013 al zijn bezorgdheid over de commercialisering van de leefwereld van kinderen, ofschoon er destijds nog geen nadrukkelijke koppeling werd gelegd met de groeiende rol van elektronische me-

dia in het leven van kinderen die eveneens door haar werd signaleerd.¹⁸

Aanbevelingen van het Comité

In navolging van de Raad van Europa¹⁹ stelt het Kinderrechtencomité voor om het op basis van hun persoonskenmerken profileren van kinderen voor commerciële doeleinden te verbieden. Voorts stelt het Comité dat:

Practices that rely on neuromarketing, emotional analytics, immersive advertising and advertising in virtual and augmented reality environments²⁰ to promote products, applications and services should also be prohibited from engagement directly or indirectly with children.

Het Comité neemt het duidelijke standpunt in dat bepaalde commerciële praktijken schadelijk of onrechtvaardig zijn ten aanzien van kinderen en daarom verboden moeten worden. Er is echter ook al wetgeving, waaronder de Wet oneerlijke handelspraktijken en de Algemene Verordening Gegevensbescherming, die grenzen stelt aan de hier besproken commerciële praktijken en die wetgeving kan strenger worden gehandhaafd. Het is daarom goed dat er onderzoeken en rechtszaken lopen of worden gestart naar online platforms die populair zijn onder de kinderen. Maar het is een eerste stap en deze wordt pas gezet nadat kinderen daar al jaren veel tijd hebben doorgebracht.

Het is om die reden ook belangrijk om voor een meer meervoudige aanpak te kiezen. Een andere belangrijke aanbeveling van het Comité is om een kinderrechten impact assessment bij wet verplicht te stellen voor bedrijven, waarbij de resultaten openbaar dienen te worden gemaakt. Dit dwingt hen ertoe om de impact van hun digitale diensten op kinderen in kaart te brengen en waar nodig op kinderen gerichte waarborgen mee te nemen in het ontwerp. Onderdeel van zo'n beoordeling is bovendien een op kinderrechten gebaseerde implementatie van wet- en regelgeving bij de ontwikkeling van digitale diensten. Zo'n beoordeling zou bovendien moeten worden gekoppeld aan een dataprotectie impact as-

niet aantrekkelijk genoeg zijn om te worden aanbevolen aan gebruikers, zie 'Invisible Censorship', *The Intercept*, 16 maart 2020, <https://theintercept.com/2020/03/16/tiktok-app-moderators-users-discrimination/> (laatst bezocht op 1 oktober 2021); zie ook <https://theintercept.com/document/2020/03/16/ugly-content-policy/>.

- 13 P.M. Valkenburg, *Schermgangende jeugd. Over jeugd en media*, Amsterdam 2014; Promotheus/Bert Bakker, <https://dare.uva.nl/personal/search?metis.record.id=442566>.
- 14 M. Scharrow, R. Festl & T. Quandt, *Longitudinal patterns of problematic computer game use among adolescents and adults - a 2-year panel study. Addiction*, 2014, www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24938480 (laatst bezocht op 12 oktober 2021).
- 15 Een loot box is een op basis van microtransacties met echte of virtuele valuta gekochte mysterieuze virtuele doos met daarin een beloning, waarbij een kans bestaat op het verkrijgen van een exclusief, zeldzaam voorwerp.
- 16 Een loot box valt in Nederland onder de Wet op de kansspelen, zie <https://uitspraken.rechtspraak.nl/inziendocument?id=ECLI:NL:RBDHA:2020:10428>.
- 17 E. Lievens, *Protecting children in the digital era: The use of alternative regulatory instruments*, Brill Nijhof 2010; V. Verdoodt, *Children's Rights and Commercial Communication in the Digital Era*, Intersentia, 2020.

- 18 Zie UN Committee on the Rights of the Child (CRC), *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*, 17 April 2013, CRC/C/GC/17, available at: www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html [accessed 12 October 2021].
- 19 Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment – Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers (2018), <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/7921-guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-the-digital-environment-recommendation-cmrec20187-of-the-committee-of-ministers.html> (laatst bezocht op 1 oktober 2021).
- 20 Ofschoon ook hier de impact nog niet duidelijk is, zal dit soort immersieve technologieën naar alle waarschijnlijkheid tot weer nieuwe uitdagingen leiden. Zie B.W. Schermer & J. van Ham, *Regulering van immersieve technologieën*, onderzoek in opdracht van het WODC, Considerati, 2021, <https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3082>.

sessment (art. 35 AVG).²¹ Ook is het geen eenmalige exercitie want zowel het gebruik van digitale technologie als wetenschappelijk onderzoek kan leiden tot nieuwe inzichten over de impact van digitale technologie op kinderen die moet worden verdisconteerd in de beoordeling. Het is nu aan de wetgever om deze handschoen op te pakken.

21 Zie hierover in relatie tot kinderen: S. van der Hof & E. Lievens, 'The Importance of Privacy by Design and Data Protection Impact Assessments in Strengthening Protection of Children's Personal Data Under the GDPR', *Communications Law* 2018, 23(1).