



# Internet of Toys

*Checklist voor ouders*



mediawijzer.net

## Internet of Toys: tien aandachtspunten voor ouders

De speelomgeving van kinderen verandert snel. Eén van de opvallendste ontwikkelingen is de komst van speelgoed met een connectie met internet: het Internet of Toys. De mogelijkheden zijn eindeloos: van een pop waarmee het kind een gesprek kan voeren tot een slimme knuffelbeer die je verjaardag en lievelingskleur onthoudt. Van met smartphone bestuurbare vliegtuigjes tot Virtual Reality-spelletjes waarvoor je een bril nodig hebt waarmee je in een virtuele wereld waant. Van speelfiguurtjes die via internet in verbinding staan met je computerspel tot complete robots.

Wat niet verandert is dat wanneer ouders speelgoed kopen voor hun kind, ze willen dat hun zoon of dochter er veel plezier aan beleeft. Ze willen dat hun kind er veilig mee kan spelen en, als het even kan, dat het speelgoed bijdraagt aan de ontwikkeling van het kind. Maar het valt niet mee om dit allemaal in te schatten als het speelgoed met een internetconnectie betreft. Technische ontwikkelingen gaan dikwijls sneller dan ouders bij kunnen houden. En nog lang niet alle implicaties van het Internet of Toys zijn duidelijk.

Bovendien geldt dat er grote zorgen zijn over de veiligheid van data: het Internet of Toys is - net als het Internet of Things - gewoonweg nog te nieuw voor fabrikanten en wetgevers. Al met al is het vooraf heel moeilijk te bepalen of een connected toy veilig te gebruiken is, of er door meerdere kinderen mee gespeeld kan worden, wat de houdbaarheid is en wat er met de gegevens van het kind gebeurt. Er is rondom connected speelgoed nog weinig specifiek geregeld. Ouders moeten dus zelf op onderzoek uit via ouderfora, bij de fabrikant, consumentenorganisaties en via gespecialiseerde websites over veilig internetten.

Kinderen van nu leven in een digitale wereld. Dat betekent dat ouders en kinderen een zekere mate van mediawijsheid nodig hebben om zich comfortabel in die digitale wereld te kunnen bewegen. Interesse in het online spelgedrag van hun kind en het gebruiken van gezond verstand voorkomt onnodige angst voor die digitale speelomgeving. Hoe meer ouders van de online wereld snappen, hoe beter ze hun kind kunnen begeleiden en de risico's van die online wereld kunnen uitleggen. Er is online helaas nog weinig informatie beschikbaar over het Internet of Toys. Algemene informatie over mediaopvoeding is wel te vinden, bijvoorbeeld op websites als [www.mediasmarties.nl](http://www.mediasmarties.nl) en [www.mediaopvoeding.nl](http://www.mediaopvoeding.nl).

Om ouders heldere en praktische handvatten te bieden waar ze rekening mee kunnen houden als het om connected speelgoed gaat, heeft Mediawijzer.net een aantal experts uitgenodigd om de tien belangrijkste aandachtspunten samen te stellen op het gebied van veiligheid en speelbaarheid. Hieronder vindt u deze aandachtspunten, die worden onderschreven door:

**Mary Berkhout** – *Mediawijzer.net*

**Merel Beunk** – *Bureau Jeugd en Media*

**Henk Boeke** – *Bureau Jeugd en Media / Ouders Online*

**Marjolijn Bonthuis** – *ECP | Platform voor de InformatieSamenleving*

**Denise Bontje** – *Sardes*

**René Glas** – *Universiteit Utrecht*

**Eline Kwantes** – *Dromenkroon*

**Mary-Jo de Leeuw** – *Platform Internet of Toys*

**Peter Nikken** – *Specialist jeugd, media en mediaopvoeding*

**Remco Pijpers** – *Stichting Kennisnet*

**Marianne de Valck** – *Adviesbureau Spelen en Speelgoed*

## Waar kunnen ouders op letten als het om (online) veiligheid gaat?

### 1. Is het duidelijk dat het speelgoed een connectie heeft met internet?

Dit klinkt als een open deur, maar soms is op de verpakking of in de omschrijving in de online store niet volledig duidelijk dat het gaat om connected speelgoed: speelgoed waar een draadloze connectie met wifi en/of bluetooth voor nodig is om het speelgoed te laten functioneren zoals het is bedoeld. Soms is die connectie nodig om het speelgoed te activeren. En soms staat het speelgoed gedurende de volledige speeltijd in verbinding met internet. Dat zou helder voor de gebruiker moeten zijn, al is het maar door een duidelijk leesbare regel tekst of een herkenbaar icoontje op de verpakking. Voor sommige ouders is de connectie met internet namelijk een reden om wel of niet over te gaan tot aankoop.

### 2. Wie heeft toegang tot de ingevulde en uitgewisselde gegevens?

Het is voor gebruikers niet altijd helder wat er met hun online gegevens gebeurt, terwijl het delen van bepaalde persoonlijke informatie noodzakelijk is om het speelgoed werkend te krijgen. Persoonsgegevens worden opgeslagen, ook bij connected speelgoed. En dus kunnen die worden gedeeld met adverteerders of andere bedrijven. Maar het blijft niet bij persoonsgegevens, want ook de conversatie die het kind heeft met het speelgoed, bijvoorbeeld via spraakherkenningssoftware, kan elders op het web weer opduiken. Slordig omgaan met online gegevens zou kunnen leiden tot hacks, identiteitsfraude, persoonlijke vragen van derden aan je kind of digitaal pesten.

Je mag niet van ouders verwachten dat ze alle in juridische taal opgestelde privacy statements en gebruiksaanwijzingen begrijpen, zodat ze de risico's op hacks en lekken goed kunnen inschatten. Of dat ze alle verschillende wetten en regels die betrekking hebben op het Internet of Toys paraat hebben.

Wat wel zou kunnen werken is een soort privacymarkering voor connected speelgoed, die - niet vrijblijvend- aangeeft aan welke wetten en regelgeving het speelgoed voldoet. Voor ouders zou dat duidelijkheid kunnen geven of het speelgoed van hun kinderen (een kwetsbare online doelgroep) aan de bestaande privacywetten voldoet.

Producenten of leveranciers van connected speelgoed moeten ervoor zorgen dat de gegevens van gebruikers niet worden gehackt of gelekt. Zodra er een veiligheidslek is, moeten ze het melden en dichten. Dit is in Nederland bij wet geregeld. Doen ze dit niet, dan riskeren ze een boete van de Autoriteit Persoonsgegevens. Ouders kunnen zelf op onderzoek om uit te zoeken of het bedrijf al eens is beboet door de Autoriteit Persoonsgegevens vanwege digitale lekken. En hoe het bedrijf dat destijds al dan niet heeft opgelost.

Zo'n privacymarkering is er nog niet. Ouders kunnen zelf wel maatregelen nemen om het risico op hacken en lekken van informatie te verkleinen:

- verander na aankoop meteen de standaard inloggegevens (gebruikersnaam en wachtwoord) van het speelgoed. Kunnen de inloggegevens niet gewijzigd worden, gebruik het apparaat dan niet, en breng het terug naar de winkel.
- gebruik altijd een pincode of sterk wachtwoord
- verschaft alleen persoonsgegevens die strikt noodzakelijk zijn om het speelgoed te laten werken;
- zet het speelgoed volledig uit als het kind klaar is met spelen of als het speelgoed tijdelijk niet wordt gebruikt;
- maak een account aan voor het kind met indien mogelijk (deels) verzonden persoonsgegevens;
- gebruik indien mogelijk tweestapsverificatie bij het beschermen van het account. Dit is een methode die het hacken van accounts moeilijker maakt.
- gebruik bij voorkeur een beveiligde verbinding. Een wifi-verbinding met wachtwoord is een begin. Of nog steviger: een VPN-verbinding. Dit Virtual Private Network is een versleutelde internet verbinding binnen een groter netwerk. Doordat de verbinding is versleuteld, kan niemand meekijken of -luisteren.

### 3. Is het duidelijk waar je terecht kunt bij vragen over software en veiligheid?

Het is voor ouders dus moeilijk na te gaan waar de fabrikant of leverancier zich precies aan moet houden: alles wat bij wet geregeld is, hoeft namelijk niet op de verpakking te staan. Ouders met vragen over software en veiligheid moeten veelal zelf op onderzoek uit. Hierbij is het onder meer belangrijk om te weten of er regelmatig (veiligheids) updates plaatsvinden.

Kijk op de website van de fabrikant of leverancier of er een helpdesk is waar je terecht kan met je (veiligheids)vragen. Zeker kleine start-ups/bedrijven zijn meestal goed te benaderen met vragen over hun product, het opslaan van de data van je kind of praktische vragen over het opstarten van speelgoed en software.

Ook is het raadzaam om websites of fora waar recensies over de connected toys staan, goed door te lezen. Veel voorkomende problemen en de oplossingen daarvoor, worden daar onderling besproken.

### Waar kunnen ouders op letten als het om speelmogelijkheden gaat?

#### 4. Weet je waar het kind eigenlijk mee speelt?

Kijk of speel als ouder mee als het kind met met internet verbonden speelgoed speelt, zeker in het begin, en let op de invloed van het speelgoed op je kind. Past het speelgoed bij je eigen waarden en ideeën over opvoeden? Zegt het speelgoed bijvoorbeeld iets over hoe jongens en meisjes zich zouden moeten gedragen (stoer of schattig)? Ben je het als ouder eens met de gedragsturende aspecten in het spel en hoe dwingend die zijn? Wanneer vindt het speelgoed iets 'goed' of 'fout' en ben je het daar als ouder mee eens?

## 5. Past het speelgoed bij de leeftijd van het kind?

Niet alle connected speelgoed is geschikt voor elke leeftijd. In sommige gevallen kan het zelfs schadelijk zijn. Zo gebruiken heel jonge kinderen de zintuigen voelen, ruiken en proeven om zich verder te ontwikkelen. Dit zijn juist de zintuigen die bijvoorbeeld nauwelijks worden gebruikt bij poppen met een connectie met spraakherkenningssoftware of bij virtual reality. Fysiek zijn peuters en kleuters niet in staat om zo'n bril te gebruiken: de lenzen zijn niet geschikt en zelfs stressvol voor jonge kinderen.

De bestaande leeftijdsaanwijzing op speelgoed is niet meer dan een indicatie van de speelgoedindustrie. De vraag bij welke leeftijd dit speelgoed past, heeft niet alleen te maken met mogelijke schadelijkheid, maar ook met de ontwikkelingsfase en interesses van het kind: is het kind daadwerkelijk aan dit speelgoed toe? Een officiële classificatie zoals die van Kijkwijzer of PEGI (voor games) zou daarbij een begin kunnen zijn.

## 6. Hoe 'educatief' is het speelgoed?

Dat de term 'educatief' op speelgoed staat, betekent niet dat het ook echt educatief is. Speelgoed is in eerste instantie bedoeld om lekker mee te spelen (en daar leren kinderen van) en niet om schoolse vaardigheden op te doen.

Dat kinderen de eerste beginselen van coderen of programmeren zouden kunnen leren van bepaald connected speelgoed, is lang niet altijd onderbouwd. Speelgoed dat kinderen helpt met het leren van woordjes, sluit bijvoorbeeld niet altijd aan op de methodes die het onderwijs gebruikt. Laat je dan ook niet misleiden door de term 'educatief'. En check eventueel bij de school van je kind of het speelgoed aansluit bij de daar gebruikte onderwijsmethode.

## 7. Is het speelgoed zonder bijkomende kosten te gebruiken?

Moet je rekening houden met extra kosten om met het speelgoed te kunnen blijven spelen? Is het bij aanschaf al duidelijk aangegeven of er extra betaald moet worden voor het spelen met het meest gewilde poppetje of het ontsluiten van een nieuw deel in de virtuele wereld? Heb je (in de toekomst) een abonnement nodig om verder te kunnen spelen? Ook hiervoor geldt dat het raadzaam is om de website van de fabrikant te raadplegen of te grasduinen op ouderfora. Kijk ook of de verpakking daar eventueel duidelijkheid over geeft. Hetzelfde geldt voor informatie over eventuele in-app aankopen: is die inzichtelijk voor ouders? Reclame voor een volgend aan te schaffen product in het speelgoed, moet uit het zicht blijven van het kind zelf.

## 8. Kun je het speelgoed met andere kinderen delen?

Kinderen spelen graag samen. Kan dat altijd met connected speelgoed? Kun je meerdere accounts aanmaken of kun je maar op één account spelen? Dat kan namelijk betekenen dat het speelgoed maar door één kind echt te gebruiken is. Kan je het account bijvoorbeeld doorgeven aan broertjes of zusjes? Ook hier kan informatie op de verpakking, website of direct contact met de maker van het speelgoed uitsluitend geven.

### **9. In hoeverre kan het kind vrij en creatief spelen met het product?**

Is er interactie met het kind volgens vaste scenario's? Of kan het kind voluit de eigen creatieve invallen kwijt? Kan het kind het speelgoed misschien zelf ook programmeren? De vraag is of kinderen meer met de connected toy kunnen doen dan alleen het door de fabrikant uitgestippelde pad te bewandelen. Bij vrij spelen hoort ook af en toe onbespied kunnen spelen, met ruimte voor het vinden van eigen mogelijkheden en interpretaties. Voor kinderen is het hebben van geheimen belangrijk. En ze moeten dus kunnen spelen zonder dat fabrikanten of ouders elke online stap volgen. Let er dus op of kinderen vrijelijk dwaalwegen mogen volgen, zonder dat het speelgoed hen tot de orde roept omdat ze iets anders doen dan de maker van het speelgoed in gedachten heeft.

### **10. Zit er een houdbaarheidsdatum aan het speelgoed?**

Connected toys werken alleen met speciale software. Besluit de producent te stoppen met het updaten of ondersteunen van die software, dan is de kans groot dat je niet meer alle mogelijkheden van het speelgoed kan benutten of dat het onveilig wordt. Zo stopt Disney begin 2017 met alle online diensten voor de zogenoemde Infinity-poppetjes, waardoor die niet meer connected zijn te gebruiken. Zegt de producent hier iets over? Bieden ze ondersteuning tot in de verre toekomst?

Besef dat altijd maar een deel van het product echt van jou of je kind wordt: controle over de software zal altijd in handen blijven van de speelgoedfabrikant. En daarmee houdt die ook controle over de inhoud en de veiligheid daarvan. Het is verstandig om te checken of je de data en dus de historie die een kind heeft opgebouwd met het speelgoed kan meenemen naar een volgende versie. Of dat je die historie juist kan deleten.