



Legetøjets Internet: En bamse med sjæl og en Barbie der lytter

Legetøj har gennem tiderne haft mange forskellige former og formål. Fra uddannende geografi-puslespil i træ til plastik rumskibe, der appellerer til fantasien og nu til legetøj, der udvikler sig og tilpasser sig det individuelle barn. Verdens legetøjsproducenter er i dag i fuld gang med at udvikle internetforbundet intelligent legetøj, der husker, finder mønstre i og reagerer på børns input.

Vi står midt i en teknologisk legetøjsrevolution, der har indhentet vores idealer som forældre, men samtidig også vores barndoms drømme. Hvem har fx ikke drømt om en levende bamse, der ikke kigger tavst tilbage med tomme knapøjne, men taler til en og kender en godt? En rigtig legekammerat.

Det seneste inden for legetøj, er det man kalder "Internet of Toys", "intelligent legetøj" eller "smart legetøj". Det er internetforbundet legetøj, der husker, finder mønstre i og reagerer på data fra børn. Det gør det fx ved, at et barn taler til legetøjet, legetøjet opfanger barnets stemme, optager det barnet siger og sender det via en internetforbindelse tilbage til legetøjsproducentens servere, som her analyserer, det barnet siger, og vender tilbage med et svar. Samtidig lærer og udvikler det intelligente legetøj sig i takt med den data, det modtager. Denne type teknologi kaldes selvlærende computerkodning ("machine learning").

Tingenes internet for børn

Det intelligente legetøj bliver udviklet og lanceret i dag som en del af en generel udviklingstrend, der har fået betegnelsen "Tingenes Internet". Her bliver flere og flere af de ting, vi omgiver os med i vores hverdag fx køleskabe, lysystemer, tøj osv., forbundet til internettet via sensorer, der indsamler og analyserer data om os og vores omgivelser.

Legetøj med hjerne

Legetøjsgiganten Fischer Price, som i 1931 slog igennem med den enestående træ-rapand Dr. Doodle, der rappede og løftede og sænkede hovedet, når et barn hev ham hen over gulvet i en snor, satser i øjeblikket stort på "smart toys". De kan ved hjælp af forskellige typer teknologier lytte til, genkende, huske og derved indgå i unikke, personlige relationer med børn. Deres "smarte bamse" er fx ifølge deres hjemmeside: *Ligeså enestående som dit barn (...). Den reagerer faktisk på, hvad dit barn siger og husker ting. Den tager stikord fra ham eller hende, indbyder derefter til leg, snak, bevægelse, fantasi og læring.* Cognitoy-dinosauren er en anden type intelligent internetforbundet legetøj, som kan købes på nettet til de 5-9-årige. Den er baseret på en af verdens mest potente intelligente teknologier, IBMs Watson computer. Computeren er verdensberømt, fordi den for nogle år siden slog sine menneskemodspillere i en tv-Jeopardy-kamp. Det vil sige her er en computer, som kan genkende, analysere og finde mønstre i menneskelig tale ved hjælp af komplekse sprogalgoritmer og svare med et spørgsmål, detaljeret og korrekt.

Legetøj der overvåger

Mattel's Hello Barbie, der genkender og gemmer et barns stemme, blev efter dens lancering straks døbt overvågnings-Barbie i medierne. En sikkerhedsekspert opdagede ifølge avisen The Guardian, at det var meget nemt at hacke dukken, når den var tilsluttet trådløst internet, hvilket kunne give en hvilken som helst person nem adgang til de lagrede filer med børns stemmer eller direkte adgang til dukkens mikrofon.



Legetøjets Internet: En bamse med sjæl og en Barbie der lytter

I starten af december 2016 gik en række europæiske og amerikanske forbrugerorganisationer sammen om at klage til myndigheder over internetforbundet legetøj. De havde undersøgt legetøj fra virksomheden Genesis, som bl.a. fremstiller dukken Cayla. De fandt frem til, at man ligesom med Hello Barbie kan få adgang til dukkens mikrofon og aflytte samtaler fra meget lang afstand og at data sendes til USA, hvor det behandles af stemmegenkendelsesteknologier, som bl.a. efterretningstjenester anvender, og firmaerne reserverer sig ret til at bruge data til diverse formål. Fx er markedsføring fra Disney inkorporeret i det, som dukken siger til barnet.



Foto: Daniel Cheung

Der er risici forbundet med et stykke legetøj, der lytter til, optager og husker et barns interaktion med det. Legetøjet overvåger barnet og gemmer data på barnet. Det kan potentielt hackes og kriminelle vil kunne skaffe sig adgang til børns private informationer eller omvendt tale til barnet via legetøjet, det kan bruges til kommercielle formål mv.

En særlig problematik i forhold til det nye legetøj er, at de forskellige stykker internetforbundne legetøj, i stigende grad bliver forbundet med hinanden, hvilket skaber et totalt overblik og indsigt i børnenes leg og mest intime detaljer. Den personlige intime relation mellem et barn og dets legetøj bliver indsamlet, kan analyseres og overvåges af bekymrede forældre, de kommercielle virksomheder eller andre med deres egne motiver.

Det lyder som science fiction, men det er det faktisk ikke. Bamser, dukker, gadgets og tjenester, der udvikler sig og lærer på baggrund af meget detaljerede profiler af de børn, der leger med dem, er i dag et helt almindeligt syn i legetøjsbutikkerne. I Danmark kan man fx i BR købe den samtalende plysbamse My Friend Freddy Bear og dukken Carly.



Legetøjets Internet: En bamse med sjæl og en Barbie der lytter

Børn har selvfølgelig ret til privatliv, som alle andre, og særligt fordi de er i en udviklende fase af deres liv, vil der være des større grund til at beskytte deres privatliv. Derfor er det også vigtigt, at man som forælder sætter sig ind i, hvilken type intelligent legetøj, man køber.

Inspiration til forældre

- Vær opmærksom på, at der findes forskellige typer internetforbundet legetøj med forskellige grader af indsamling af data. Afvej fordele (personlig læring og udvikling) og ulemper ved de forskellige typer af legetøj (indsamling og opbevaring af data om dit barn).
- Internetforbundet legetøj ikke er ens. Fx findes der masser af sjove og udviklende internetforbundne legetøj uden mikrofoner, eller indsamling af data på børn. Hvis legetøjet skal udvikle sig og svare personligt til dit barn, kræver det dog, at data bliver indsamlet, og at der laves en detaljeret personlig profil over barnet.
- Undersøg legetøjets privatlivspolitik. Hvad indsamler det? Lagrer det data på egne servere? Eller direkte på legetøjet? Hvad siger du ja til på dit barns vegne, når du aktiverer legetøjet? Hvor længe opbevarer det data? Hvem har adgang til data? Er data krypteret?
- Tjek legetøjets indstillinger. Skal man fx selv indstille det til at være privat? Kan dit barn kommunikere med andre via legetøjet og hvilke indstillinger er der for denne kommunikation?
- Tjek hvor legetøjet er produceret. Er det produceret i Europa, er der nogle fælles europæiske databeskyttelsesregler, som producenten har bygget legetøjet ud fra, samt ofte en fælles kulturel indstilling til børnebeskyttelse.
- Undersøg online, hvilke overvejelser legetøjsproducenten har gjort sig vedrørende sikkerhed, privatliv og etik i forhold til børn. P.g.a. stigende bekymring blandt forældre, er flere og flere producenter af internetforbundet legetøj begyndt at tale om og beskrive deres tilgange offentligt.
- Flere af de internetforbundne legetøj tilbyder et forældre 'dashboard', hvor man som forældre kan følge med i sit barns leg. Overvej, hvor jeres families grænser går for 'at følge med' i personlig leg og udvikling.

Artiklen er skrevet af Gry Hasselbalch, ekspert i teknologi, online privatliv og dataetik

Denne artikel afspejler ikke nødvendigvis Medierådet for Børn og Unges holdning. Informationer og synspunkter er udtryk for forfatterens egen holdning.