



School for Ninja - Privacyverklaring

Versie: 19 maart 2019

1. Algemeen

1. De serious game School for Ninja is een productie van een samenwerking tussen S-Wise B.V., Radical Graphics v.o.f. en Sandbxxr. Medewerkers uit deze samenwerking worden in deze privacyverklaring 'Het School for Ninja team' genoemd.

2. School for Ninja is gevestigd in Pand Noord aan de Meeuwenlaan 100, 1021JL te Amsterdam en is ingeschreven in het KvK handelsregister onder nr, 64063461. Vragen over deze Privacyverklaring kunnen worden gesteld via support@schoolforinja.nl. School for Ninja is een online dienstverlener voor twee typen gebruikers: spelers (Ninja in de game) en coaches (Sensei in de game).

3. School for Ninja stelt jou een persoonlijk account ter beschikking waar jij persoonlijk eigenaar van bent. In de testfase (instap-traject 1 april t/m 31 juni) speel je School for Ninja op uitnodiging, in een gesloten testomgeving. De manier waarop we jouw informatie opslaan voldoet aan wettelijke eisen voor opslag van data en veilige communicatie. We streven ernaar dit zo veilig mogelijk te doen.

4. School for Ninja is in de zin van de Algemene Verordening Persoonsgegevens (AVG) de 'verwerkingsverantwoordelijke' voor het verwerken van jouw persoonsgegevens, die benodigd zijn voor het beschikbaar stellen en houden van jouw persoonlijke account.

5. School for Ninja neemt de privacy van haar Ninja erg serieus. De informatie die wij over jou verwerken (hierna: 'persoonsgegevens') wordt dan ook met de grootst mogelijke zorgvuldigheid behandeld en beveiligd. Deze privacyverklaring is er voor bedoeld om jou als gebruiker van School for Ninja duidelijk te maken welke persoonsgegevens we verzamelen en hoe we ervoor gezorgd hebben dat dit zo veilig mogelijk gebeurt.

6. Deze privacyverklaring is van toepassing op de verwerking van persoonsgegevens die je vrijwillig aan School for Ninja toevertrouwt voor het aanmaken van je persoonlijke account en het beschikbaar houden hiervan.

7. Om gebruik te kunnen maken van School for Ninja, geef je ons jouw ondubbelzinnige toestemming voor het verwerken van je persoonsgegevens. Uitgangspunt is dat het verstrekken van persoonsgegevens aan ons niet verplicht is.

Je hebt te allen tijde zelf de keuze om wel of geen gebruik te maken van School for Ninja.

Onze algemene spelregels omtrent privacy zijn:

- ★ Een belangrijke voorwaarde voor spelen is dat dit in een veilige omgeving gebeurt.
- ★ Het verwerken van persoonsgegevens is een grote verantwoordelijkheid. Alleen de persoonsgegevens die jezelf op vrijwillige basis deelt en verstrekt worden door ons verwerkt.
- ★ We zullen jouw persoonlijke informatie **nooit** verkopen, verhuren, op een andere manier distribueren of publiek maken, tenzij jij hier zelf voor kiest.
- ★ Wij verafschuwen spam net zo veel als jij!

2. Anonimiteit

Je speelt School for Ninja onder het pseudoniem van een Ninja naam. Ook jouw Sensei (persoonlijke coach) ziet alleen jouw Ninja naam. Zodra je de game instapt ben je dus anoniem. **Tenzij jij zelf informatie deelt die naar jou persoonlijk te herleiden is.** Je kunt de game in je eentje spelen en bepaalt zelf wat en welke (persoons)gegevens je met wie deelt.

In de game komen er quests (oefeningen) op je pad die je in je dagelijks leven uitvoert. Je rondt een quest af door verslag te doen van je ervaring in een Story. Jij kiest zelf per Story wie deze mag lezen, we bieden je de volgende opties:

- **Alleen ik:** In de game kan niemand anders dan jijzelf je Story teruglezen of bewerken.
- **Jouw Sensei:** In de game kun jij zelf je Story teruglezen of bewerken en kan jouw persoonlijke Sensei je verhaal ook lezen. Bij je Story verschijnt je Ninja naam.
- **Andere Ninja en Sensei in de game:** In de game kun jij zelf je Story teruglezen of bewerken én kunnen jouw persoonlijke Sensei, andere Sensei en andere Ninja (spelers) je verhaal lezen. Je Story staat nu in het Storybook. Je Ninja naam verschijnt hier niet bij je Story. De andere Ninja in de game weten dus niet dat jij die Story hebt geschreven.
- **Iedereen:** In de game kun jij zelf je Story teruglezen of bewerken én kunnen jouw persoonlijke Sensei, andere Sensei en andere Ninja (spelers) je verhaal lezen. Daarnaast kan jouw Story, of delen daarvan, ook buiten de game-omgeving gebruikt worden in onze onderzoeken of in informatie-uitingen van School for Ninja, zoals een nieuwsbrief of een update richting je werkgever. Dit doen we, omdat wij willen dat anderen (zoals bijvoorbeeld jouw werkgever) kunnen leren van jouw inzichten. Bij je Story verschijnt je Ninja naam niet. Niemand weet dus welke Ninja de Story heeft geschreven. We delen alleen informatie die niet naar jou persoonlijk te herleiden is.

In alle gevallen geldt: jouw Story wordt tijdelijk opgeslagen op je telefoon en permanent in onze database; het School for Ninja team heeft te allen tijde toegang tot deze gegevens. Hier gaan we uiterst vertrouwelijk mee om (zie hoofdstuk 5).

Let op: binnen onze testfase (1 april t/m 31 juni) melden gebruikers zich aan bij hun deelnemende werkgever. In deze testfase is jouw werkgever daarom op de hoogte van het feit dat jij gebruikt maakt van School for Ninja. Dit doet niets af aan de anonimiteit van alles wat je in de game doet onder jouw Ninja naam. Het betekent wel dat wanneer je Story's met persoonlijke informatie deelt met 'iedereen', jouw werkgever een idee heeft van wie deze Story geschreven zou kunnen hebben.

3. Sensei

Sensei zijn ervaren coaches in de game. Ze zijn geselecteerd en getraind door School for Ninja. Deze coaches zijn erop gewezen dat de anonimiteit van de Ninja gewaarborgd is en blijft.

In tegenstelling tot de Ninja, zijn Sensei in de game wel transparant over wie ze zijn. Jij ziet dus wel de echte naam van jouw coach, zodat je weet wie jou aan het begeleiden is.

Sensei loggen in via een aparte Sensei omgeving waarin zij de voor hen toegankelijke quests, stories en chats kunnen beheren.

Géén van jouw gegevens worden gedeeld met Sensei, tenzij jij dit zelf in de chat met jouw Sensei doet of jouw/alle Sensei jouw stories laat lezen.

4. Welke gegevens verzamelen we?

1. **Jouw e-mailadres** Je kunt van School for Ninja gebruikmaken door de app te downloaden en een account aan te maken. Om dit account aan te maken, hebben we jouw e-mailadres nodig. Je bepaalt zelf welk e-mail adres je opgeeft, maar we adviseren je om je privé e-mailadres te gebruiken, zodat je je School for Ninja account los van je werkgever altijd kunt behouden.
2. **Je wachtwoord** Deze maak je zelf aan. We adviseren je een nieuwe en sterk wachtwoord te kiezen dat bestaat uit minstens 1 teken uit de volgende categorieën: Hoofdletter (A-Z) Kleine letter (a-z) Cijfer (0-9) Speciaal teken (~!@#\$\$%^&*()+=_~{}[]\ .), en dit wachtwoord met niemand te delen.
3. **Antwoorden op de Questionnaire** In het kader van onderzoek naar de haalbaarheid, de werking en de verbetering van School for Ninja, verzamelen we via een questionnaire een aantal onderzoeksgegevens. Bij de start van de

game vragen we je om twee wetenschappelijke questionnaires in te vullen, die een beeld geven van 1) jouw stresslevel en 2) de mate waarin jij aanvoelt wat er in jouw lichaam gebeurt. Daarnaast vragen we je naar het delen van jouw leeftijdscategorie, geslacht (niet verplicht), de hoeveelheid vrije tijd die je ervaart en jouw levensstijl.

4. **Ninja naam** Het pseudoniem voor jou als speler in het spel. Je bepaalt zelf welke naam je kiest. Quest 1 in fase 1 is daarbij een hulpmiddel.
5. **Stories** In de game komen er quests (oefeningen) op je pad die je in je dagelijks leven uitvoert. Van leefstijl- en gedachte experimenten tot meditatie oefeningen. Iedere quest is anders en je kiest zelf welke je doet. Je rondt een quest af door verslag te doen van je ervaring in een story. Deze story kan tekst en/of beeld bevatten.
6. **Chat** In de game-chat kun je gesprekken voeren met je Sensei (coach) of andere Ninja in de game.
7. **Sessies** Om het aanmelden mogelijk te maken leggen onze servers automatisch je e-mailadres en encrypted wachtwoord in combinatie met een JSON webtoken vast. Daarnaast tracken we de datum en tijd van je bezoek, hoe lang je over een quest doet en de gemiddelde tijd waarin je een fase uitspeelt. Deze laatste gegevens worden zodanig opgeslagen, dat ook wij ze niet naar jou kunnen herleiden.

5. Wat doen we met jouw gegevens?

1. **Jouw e-mailadres** Het e-mailadres waarmee jij inlogt slaan we op in onze database. Het School for Ninja team kan daarmee al jouw gegevens koppelen aan jouw ware identiteit. Deze informatie behandelen we strikt vertrouwelijk en delen we nooit met derden.
2. **Wachtwoord** Het wachtwoord dat je aanmaakt wordt encrypted opgeslagen in onze Database. Het School for Ninja team kan jouw wachtwoord niet zien.
3. **Antwoorden op de questionnaire** In het kader van onderzoek naar de haalbaarheid, de werking en de verbetering van School for Ninja, verzamelen we via een questionnaire een aantal onderzoeksgegevens. Deze slaan we op in onze database. Het School for Ninja team kan deze gegevens inzien. Jouw antwoorden delen we nooit met derden. Wel gebruiken we jouw antwoorden samen met de antwoorden van andere gebruikers voor onderzoek. Resultaten van dit onderzoek zullen niet te herleiden zijn naar jou als individu, maar kunnen we wel delen met derden.

4. **Ninja naam** Jouw Ninja naam is in de game zichtbaar voor jezelf en jouw persoonlijk Sensei. Jouw Ninja naam is gekoppeld aan een ID dat we gebruiken om jouw data in onze database aan elkaar te verbinden.
5. **Stories** Jouw stories worden tijdelijk opgeslagen op jouw telefoon en permanent in onze database bewaard. Het School for Ninja team heeft toegang tot deze database. We gaan uiterst vertrouwelijk om met deze informatie en delen informatie uit de stories nooit, tenzij jij zelf hebt aangegeven dit te willen;

Op basis van jouw privacy keuze (zie hoofdstuk 2 van deze privacyverklaring) worden de stories weergegeven aan andere gebruikers via het storybook in de game. Als je ervoor kiest om 'iedereen' toegang te geven tot jouw story, dan kan jouw story of een deel hiervan gebruikt worden in onze onderzoeken en in informatie-uitingen van School for Ninja, zoals een nieuwsbrief of een update richting je werkgever. Hierbij letten wij erop dat er de gebruikte tekst geen direct naar jou te herleiden informatie bevat.

6. **Chat:** Om de chat mogelijk te maken wordt de geschiedenis van de gesprekken die jij in de game-chat voert met je Sensei (coach) of andere Ninja in de game bewaard op onze server.
7. **Sessies** De inloggegevens (e-mail, encrypted wachtwoord en JSON webtoken) worden opgeslagen tot jij aangeeft dat je jouw account wilt verwijderen. De gegevens die niet naar jou te herleiden zijn, zoals hoe lang je over een quest doet, bewaren we hoe dan ook 2 jaar lang.

6. Derden

Wij schakelen derden in bij de uitvoering van onze diensten, namelijk:

1. De zorgvuldige uitgekozen serviceprovider **Webfaction** voor het hosten van de game, de portal (management omgeving) en de database. Lees de [privacyverklaring](#) van Webfaction.
2. De zorgvuldig uitgekozen chat provider **Photon engine**, lees hier hun [privacyverklaring](#).

Voor zover deze derden daarbij jouw persoonsgegevens verwerken, doen zij dit in hoedanigheid van verwerker voor ons. Wij controleren periodiek of zij de vereiste technische en organisatorische maatregelen getroffen hebben om te verzekeren dat jouw persoonsgegevens in overeenstemming met deze privacyverklaring worden verwerkt.

Wij verstrekken jouw persoonsgegevens alleen aan derden die niets van doen hebben met de uitvoering van School for Ninja (bv. toezichthouders, autoriteiten en overheidsinstanties) als wij daartoe wettelijk verplicht zijn.

7. Beveiliging

1. We handhaven te allen tijde een beveiligingsniveau bij de verwerking van persoonsgegevens dat gezien de stand van de techniek als ruim voldoende wordt beschouwd om risico op ongeoorloofde toegang tot, aanpassing, openbaarmaking of verlies van persoonsgegevens tot een minimum te beperken.
2. Er zijn uitgebreide technische- en organisatorische maatregelen getroffen om jouw privacy te waarborgen. De maatregelen die School for Ninja neemt zijn o.a. versleuteling van jouw data, logische en fysieke toegangscontrole, time-out procedure.
3. Als je via de game-chat gegevens deelt met Sensei of andere Ninja in de game, of via producten van derden waarnaar verwezen wordt in de game, kan het zo zijn dat daar ook gegevens worden verzameld. Het beveiligingsbeleid van School for Ninja is in dat geval niet van toepassing. Let hier dus goed op. Wij zijn niet verantwoordelijk of aansprakelijk voor de verwerking van gegevens buiten School for Ninja.

8. Bewaartermijn, teruggave en vernietiging van persoonsgegevens

1. Als gebruiker van School for Ninja ben je zelf eigenaar van jouw persoonlijke account, de gegevens die ervoor nodig zijn om deze actief te houden en alle daarin verzamelde persoonlijke data. Vandaar dat je altijd recht hebt om jouw persoonlijke account en alle daarin beschikbare data (door School for Ninja te laten) verwijderen (het recht op vergetelheid).
2. In beginsel wordt persoonlijke data bewaard zolang als jouw account actief is. Met persoonlijke data bedoelen we alle genoemde data in hoofdstuk 4. Een persoonlijk account blijft in principe voor altijd bestaan, mits je actief blijft. Na 1 jaar inactiviteit (lees: niet inloggen) ontvang je een email om je gegevens te controleren. Een account dat na 2 jaar inactief blijft wordt na enkele herinneringen fysiek verwijderd.
3. Bewaartermijnen voor data bewaard door derden (zie hoofdstuk 6), worden conform de privacyverklaring van die providers beschikbaar gesteld. Afhankelijk van het doel hiervan kunnen bewaartermijnen van verschillende producten anders zijn. De provider bepaalt de geldende bewaartermijn.
4. Gegevens die automatisch gelogd worden door onze webservers, die niet naar jou persoonlijk te herleiden zijn, zoals beschreven in artikel 4.7, worden 2 jaar lang bewaard.

9. Inzage, correctie en recht van verzet (RECHTEN)

1. Als gebruiker ben je zelf eigenaar van jouw persoonsgegevens. Vandaar dat je altijd het recht hebt om jouw toestemming tot het verwerken van jouw gegevens in te trekken. Let er wel op dat je misschien niet meer optimaal van School for Ninja gebruik kunt maken als je jouw toestemming intrekt of als bepaalde gegevens verwijderd worden.

2. Je hebt het recht op het inzien van jouw persoonsgegevens en om deze te laten verbeteren, aanvullen, wijzigen of verwijderen. Je kunt ons hiervoor een verzoek sturen per e-mail via support@schoolforinja.nl of per post aan School for Ninja, Pand Noord, Meeuwenlaan 98-100, 1021 JL Amsterdam onder vermelding van "Wijzigingsverzoek persoonsgegevens". Ook als je je account definitief wilt laten verwijderen, kan je bij ons terecht.

10. Wijzigingen

1. School for Ninja behoudt zich het recht voor om wijzigingen aan te brengen in deze privacyverklaring. De laatste versie van de privacyverklaring vind je op www.schoolforinja.nl. School for Ninja informeert je actief als er belangrijke wijzigingen zijn, zodat je opnieuw akkoord kunt geven, of er voor kunt kiezen je account te (laten) verwijderen.

2. Wijzigingsbeleid van de privacyverklaring van derden (zie hoofdstuk 6) valt buiten het bestek van School for Ninja.

11. Melden van incidenten

1. Mocht je vinden dat School for Ninja zich niet houdt aan deze privacyverklaring, dan kun je dit melden bij ons via support@schoolforinja.nl. Er wordt dan zo snel mogelijk contact met je opgenomen om het probleem op te lossen.

2. Je kunt ook contact opnemen met de Autoriteit Persoonsgegevens en melding maken van de klacht via <https://datalekken.autoriteitpersoonsgegevens.nl>.

3. Mocht je vinden dat Sensei of derden (zie hoofdstuk 6) zich niet houden aan de uitgangspunten in deze privacyverklaring of de eigen privacyverklaring, dan willen we graag dat je dit aan ons meldt via support@schoolforinja.nl.

12. Contact

Als je op enig moment contact met ons wilt opnemen met opmerkingen of vragen over deze privacyverklaring kan je dat doen via support@schoolforinja.nl. Wij zijn altijd op zoek naar manieren om te verbeteren. Voel je vrij om jouw opmerkingen of zorgen met ons te delen.

