



Leeftijdsverificatie bij gaming platforms
7-7-23
(consoles)

Casus:

- Mogelijke inzet van digitale identiteit voor leeftijdsverificatie bij Game consoles met behulp van een digitale wallet.
- Parental controls van Nintendo
- Geen wettelijke verplichting identificatie
- Aanmaken hoofdaccount door identificatie via wallet
 - Online aankopen
 - Vrijgeven 18+ functionaliteit games

Dialogo

- Gatekeepers (poortwachters)
- Gamers
- Game industrie
- Ministeries
- Toezichthouders
- Wetgeving
- Belangenverenigingen
- PEGI
- Wetenschap
- Scholen
- Wallet leveranciers

Effecten (positief)

- Betrokkenheid ouders
- Maatschappelijk breder zicht op soorten content
- Speelveld retail en digitaal gelijk
- Dataminimalisatie
- Nu al leeftijd/ID verificatie door koppelen creditcard bij aankoop

Effecten (negatief)

- Schijnveiligheid
- Versterkt beeld dat games schadelijk zijn
- Complexiteit voor gatekeeper
- Uitbesteden ouderlijke verantwoordelijkheid
- Afhankelijkheid van ouders
- Beperkt gebruiker

Waarden

- Gelijkwaardigheid
- Zelfbeschikking
- Privacy
- Veiligheid

Handelingsopties (technologie & mens)

Zelfbeschikking

- Overrulen systeem moet mogelijk zijn
- Bewustwording voor ouders
- “sjoemel’ ruimte om te kunnen leren van fouten
- Leeftijdsverificatie alleen inzetten bij aankoop, niet bij aanmaken account

Veiligheid

- Authenticatie van de speler zelf doen, dit om te voorkomen dat jonger broertje of zusje op een ander account speelt

Gelijkheid

- Alleen bij aankoop 18 + games, zowel fysiek als online, leeftijdsverificatie, niet op accountniveau

Handelingsopties (omgeving & mens)

Zelfbeschikking

- Waar in proces verifiëren identiteit?
- Definiëren rol gatekeeper

Veiligheid

- Borg in proces en ontwerp dat kinderen fouten mogen maken

Gelijkheid

- Definitie recht op spelen (digitale speelomgevingen)