

Voorwoord

De toenemende digitalisering brengt ingrijpende veranderingen met zich mee, in allerlei sectoren. Nieuwe mogelijkheden voor communicatie, monitoring en analyse roepen vragen op. Wat is de positie van de mens in deze omgeving, hoe staat het met data, met privacy, wat doen algoritmes en wat willen gebruikers eigenlijk? Begeleidingsethiek is ethiek die zich specifiek met dit soort vragen bezighoudt. Hij is gebaseerd op techniekfilosofie, die uitgaat van eeuwenoude verwevenheid tussen mens en technologie.

De Aanpak Begeleidingsethiek is een concrete aanpak waarin betrokkenen met elkaar in dialoog gaan over de effecten van de nieuwe technologie én de waarden die daarbij in het geding komen. Dat zijn vaak waarden gelieerd aan autonomie van de gebruiker, efficiëntie van het proces, transparantie van het algoritme, privacy, et cetera.

Tijdens de sessie komen verschillende stakeholders als gebruikers, ontwikkelaars, beleidsvormers en beslissers met elkaar in gesprek. Na de dialoog hebben de deelnemers ethische handelingsopties gegenereerd, waarvan verschillende vaak direct opgepakt kunnen worden. Er is gezamenlijk gekeken welke waarden we in het digitale domein belangrijk vinden en hoe we die willen verankeren en borgen in digitale processen en handelingen. Dit alles om ook bij verdere digitalisering op het vertrouwen van de samenleving en de participanten kunnen blijven rekenen. Dit is niet in één stap te realiseren; het is een continu proces waarin deze workshop een schakel is.



Workshop aanpak begeleidingsethiek

Initiatiefnemers: BZK i.s.m. ECP

context: Nintendo

technologie: datakeeper.

Moderatoren: Hannah Boute (ECP), Aldert de Jongste (ECP)

Op vrijdag 7 juli 2023 organiseerde ECP op initiatief van het ministerie van Binnenlandse Zaken een sessie begeleidingsethiek over de casus “Online games en digitale ID”. De sessie maakt deel uit van een reeks workshops (4) rond digitale identificatie en leeftijdsverificatie. Aan de workshop namen 10 vertegenwoordigers van diverse organisaties deel onder leiding van Hannah Boute en Aldert de Jongste.

De doelstelling is tweeledig:

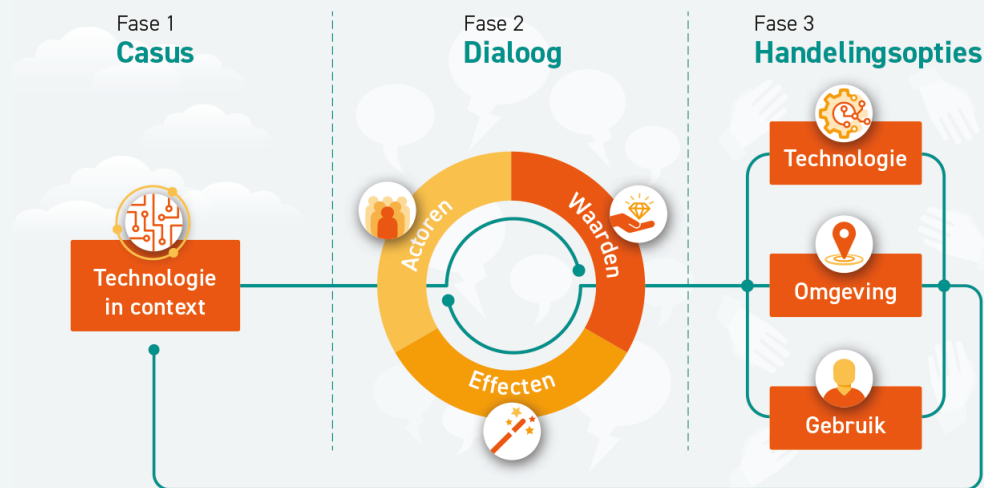
- ▷ Leren tijdens de workshop
- Welke effecten, waarden en actoren worden genoemd
- Welke handelingsopties zijn er om de toepassing te verbeteren
- ▷ Leren over de Aanpak Begeleidingsethiek
- Hoe kan de organisatie deze methodiek gebruiken rondom ethische kwesties en technologie-implementaties

Het verslag bevat de volgende elementen:

- ▷ Toelichting op de Aanpak Begeleidingsethiek
- ▷ Weerslag van de workshop



Aanpak begeleidingsethiek



De aanpak bevat de volgende fasen:

Fase 0 Introductie

Introductie over de doelstelling en een toelichting op het model en het gedachtengoed

Fase 1 Toelichting

Hoe ziet de technologie eruit en in welke context wordt deze toegepast

Fase 2 Dialoog

- ▷ Een korte ronde waarin de deelnemers aan de workshop de betrokken actoren benoemen
- ▷ Brainwrite waar deelnemers mogelijke effecten benoemen en bespreken
- ▷ Benoemen van waarden die een rol spelen bij die effecten

Fase 3 Handelingsopties

In subgroepjes gaan de deelnemers op zoek naar handelingsopties vanuit de technologie, de omgeving en het individu.



Fase 1

Technologie en context

Uitleg over de inzet van digitale identiteit voor leeftijdsverificatie bij gamingconsoles, specifiek met behulp van de parental controles van Nintendo.

Tijdens deze sessie is gekeken naar de mogelijke inzet van digitale identiteit voor leeftijdsverificatie bij Game consoles met behulp van een digitale wallet.

Nintendo heeft bij al haar gameomgevingen consoles en handhelds een gestandaardiseerde ouderlijk toezicht mogelijk gemaakt, de “parental controls”. Dit is een fijnmazig menu waarbinnen profielen van gebruikers van de console allerlei rechten kunnen worden toegewezen.

De bedoeling is dat ouders een hoofdaccount aanmaken die toegang heeft tot de parental controls en dat kinderen door de ouders geautoriseerd worden om bepaalde spellen te kunnen spelen en om bepaalde aankopen te kunnen doen. Betrokkenheid van de ouders om zich te verdiepen in welke spellen de kinderen wel en niet mogen spelen is noodzakelijk voor het functioneren van de parental controls.

Hoewel daar nu geen wettelijke verplichting toe bestaat gaan we er in de casus vanuit dat leeftijdsverificatie middels een digitale wallet uitgevoerd moet worden voor het aanmaken van het hoofdaccount waarmee:

- Online aankopen gedaan kunnen worden
- De functionaliteit van games voor boven de 18 beschikbaar komen.



Fase 2

Dialogo

In deze tweede fase gaan de deelnemers in gesprek over wie er betrokken zijn bij de inzet en het gebruik van digitale identiteit voor leeftijdsverificatie bij (online) alcoholverkoop. Ook buigen zij zich over de positieve en negatieve effecten van deze inzet, en benoemen zij belangrijke waarden waar rekening mee gehouden moet worden bij de inzet van een dergelijke toepassing.

Actoren:

Bij de actoren is de vraag wie er betrokken is of geraakt wordt door de case. De deelnemers aan tafel vertegenwoordigen al een deel van die actoren. Ze noemen de volgende betrokkenen:

- “Gatekeepers” waaronder alle varianten opvoeders, ouders, verzorgers, meerderjarige broers of zussen, etc
- Volwassen gamers
- Minderjarige gamers
- Game industrie
 - Ontwikkelaars
 - Publishers
 - Retail
 - Platformen
- Toezichthouders (bijv. ACM)
- Wetgevers (EU en NL)
- Wallet leveranciers
- PEGI (game klassificeringen)
- Nicam (VSC)
- Wetenschappers
 - Gedragtherapeuten
 - Orthopedagogen
 - Mediapdagogen
- Ministerie van Binnenlandse Zaken
- Ministerie van VWS
- Autoriteit Persoonsgegevens
- GGD
- Scholen

De vraag aan de deelnemers was om in het vervolg van de sessie ook te proberen vanuit deze perspectieven hun inbreng te geven.



Effecten:

De vraag is hier welke positieve en negatieve effecten de invoering en het gebruik van digitale identiteit voor leeftijdsverificatie bij (online) alcoholverkoop heeft.

Positieve effecten

- Stimulans voor ouders om betrokkenheid kind
- Maatschappelijk breder zicht op soorten content
- Duidelijkheid voor betrokkenen wat wel/niet kopen
- In speelveld retail fysiek en digitaal gelijkgetrokken
- Bescherming kinderen
- Meer controle en zekerheid voor gatekeeper over wat kinderen doen
- Stimuleert vindingrijkheid kinderen (omzeilen regels)
- Wallet minder data nodig bij gebruik wallet t.o.v. andere methodieken
- Er is nu ook al leeftijd/identiteit verificatie bij aankoop omdat een creditcard gekoppeld moet zijn

Negatieve effecten

- Schijnveiligheid op controle als systeem niet waterdicht is
- Versterkt het beeld dat games schadelijk zijn
- Meer schermtijd/ complexiteit voor de gatekeeper
- Beperkt gebruiker
- Beperk lerend vermogen kind, eigen verantwoordelijkheid
- Door te veel gedoe, mogelijkheid te gamen kleiner voor kinderen
- Risico uitbesteden ouderlijke verantwoordelijkheid
- Verhoogd afhankelijkheid kinderen ouders
- Meer verboden minder verantwoordelijkheid ouders en kinderen
- Mogelijk meer id gegevens nodig om verificatie te doen
- Wetgeving grens zorgt mogelijk voor minder betrokkenheid ouders, outsourcing verantwoordelijkheid
- Mogelijke uitsluiting mensen die niet digivaardig zijn



Waarden:

De relevante waarden zijn door de facilitators geïnventariseerd terwijl de deelnemers bezig waren met het benoemen van effecten. Achter veel effecten gaan waarden schuil. Die lijst is gedeeld met de deelnemers en door hen besproken en aangevuld. Dat leverde de volgende lijst met waarden op:

Waarden	
Inclusie	Zelfactualisatie
Gelijkwaardigheid	Zelfbeschikking
Betrouwbaarheid	Privacy
Eerlijkheid	Betrokkenheid
Duidelijkheid	Inventiviteit /leerzaamheid
Autonomie	Veiligheid

De vetgedrukte waarden waren volgens de deelnemers het belangrijkste in deze casus en zijn meegenomen in de handelingsopties.



Fase 3

Handelingsopties

In het proces van het opstellen van de handelingsopties zijn de waarden uit de vorige fase meegenomen. De deelnemers kregen een uitleg over de verschillende categorieën binnen de handelingsopties. Het kan bijvoorbeeld gaan over het ontwerp van de technologie, het aanpassen van de omgeving waarbinnen de toepassing functioneert en het gedrag van mensen. De deelnemers worden in drie werkgroepen verdeeld en gaan ieder aan de slag met een van deze drie gespreksonderwerpen. Dat leidt tot handelingsopties per categorie.

Technologie & Mens:

Zelfbeschikking

- Ouder/opvoeder/gatekeeper dient middels verificatie in staat te zijn systeem te overrulen
- Kind dient mogelijkheid te hebben op afstand ouder te verzoeken 18+ spel te ontgrendelen, indien ouder en kind daar consensus over hebben
- Ouders helpen bij bewustwording over het belang van en bij kennisvergaring over games, bijvoorbeeld middels publieke campagnes/scholen. Dit helpt bij bevorderen autonomie, want ouder is o.b.v. kennis over games in staat te beslissen wat wel/niet geschikt wordt geacht voor eigen kind en draagt daarmee ook bij aan de veiligheid, omdat ouder betere beslissingen kan maken als hij/zij bekend is met de content van de game
- 'sjoemel'ruimte/ het recht voor kinderen om fouten te maken, niet alles technisch dichttimmeren; het hoort bij opgroeien dat je dingen doet die niet mogen
- Leeftijdsverificatie alleen inzetten bij aankoop (fysiek en online) van games die geclassificeerd zijn als 18+. Geen inzet van leeftijdsverificatie bij het aanmaken van een account op de console.

Veiligheid

- Betrokkenheid ouder/kind in context van games bevorderen, bijvoorbeeld middels onderwijs
- Ouders helpen bij bewustwording over het belang van en bij kennisvergaring over games, bijvoorbeeld middels publieke campagnes/scholen. Dit helpt bij bevorderen autonomie, want ouder is o.b.v. kennis over games in staat te beslissen wat wel/niet geschikt wordt geacht voor



eigen kind en draagt daarmee ook bij aan de veiligheid, omdat ouder betere beslissingen kan maken als hij/zij bekend is met de content van de game

- Alleen bij aankoop 18 + games, zowel fysiek als online, leeftijdsverificatie, niet op accountniveau
- Authenticatie van de speler zelf doen, dit om te voorkomen dat jonger broertje of zusje op een ander account speelt.

Gelijkheid

- Betrokkenheid ouder/kind in context van games bevorderen, bijvoorbeeld middels onderwijs
- Alleen bij aankoop 18 + games, zowel fysiek als online, leeftijdsverificatie, niet op accountniveau



Omgeving & Mens:

Zelfbeschikking

- Bepaal goed waar in het proces je de verificatie van de identiteit wil doen (ook Technologie)
- Definieer de rol van gatekeeper goed, zowel qua inhoud als wie dat kan zijn

Veiligheid

- Borg in de processen en het ontwerp de mogelijkheid voor kinderen om te leren. Fouten maken en verkennen wat wel en niet kan en mag hoort daarbij.

Gelijkheid

- De VN heeft het recht op spelen vastgelegd, geef duidelijk aan wat dit betekent voor de digitale speelomgevingen



Terugblik en afronding

Aan het einde van de workshop wordt teruggekeken en besproken wat de Aanpak Begeleidingsethiek concreet heeft opgeleverd. De deelnemers geven aan dat het veel nieuwe inzichten oplevert en dat er in korte tijd veel wordt gerealiseerd. Daarnaast wordt de samenstelling in een brede groep van deelnemers als meerwaarde ervaren.

Enkele reflecties van deelnemers:

“Goed om met al deze betrokkenen zo over de effecten te spreken”



De deelnemers

Daan van den Eshof, business development management, Datakeeper

Richard Sheridan, European Age Rating Manager, Nintendo (alleen bij casusintroductie)

Marc Winsemius, senior adviseur e-herkenning, Logius

Martijn Schenderling, general manager, VGFN

Dirk Bosmans, director general, PEGI

Nathalie Middendorp, ouder

Robin Middendorp, jonge gamer

Harry Hol, gamer en onderdeel van Bureau Jeugd en Media

Tim Speelman, beleidsmedewerker digitale identiteit, Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties

Moderatoren:

Hannah Boute (ECP), Aldert de Jongste (ECP)



Platform voor de
InformatieSamenleving

Verslag workshop
Aanpak Begeleidingsethiek
Leeftijdsverificatie bij
gamingplatforms (consoles)

Meer informatie over de Aanpak Begeleidingsethiek,
waaronder dit verslag, vindt u op

www.begeleidingsethiek.nl

