



22 בנובמבר 2023
ט' בכסלו, תשפ"ד

המלצות להתנהלות הציבור בשימוש בקונסולות משחק

רקע

משחקי וידאו הם פעילות פנאי פופולרית ביותר, עם הכנסות עולמיות צפויות בשנת 2025 בגובה 268.8 מיליארד דולר.¹ בשוק זה, קונסולות למשחקי וידאו הם מדיום הבידור המוביל, עם הכנסות שנתיות של למעלה מ-20.37 מיליארד דולר² - פי שניים מההכנסות המשולבות של מוזיקה דיגיטלית וסרטי קולנוע.

משחקי וידאו, שהם מרכיב עיקרי מהשימושים האפשריים בקונסולות, מותאמים ופונים לקבוצות אוכלוסייה רבות. ניתן לומר כי שחקני וידאו צעירים/קטינים אינם מודעים לכך שפלטפורמות המשחק השונות והמודלים העסקיים של חברות הטכנולוגיה המייצרות אותן, מתבססות על איסוף, שימוש ושיתוף של מידע אישי למטרות פונקציונליות ולשם הגדלת הכנסותיהן כאחד. מפרסומים בתחום, עולה כי מפתחי המשחקים נוטים לכוון את שיווק מוצריהם בצורה משמעותית יותר כלפי קטינים, המהווים מחד גיסא, את אחת מהקבוצות המתפתחות והמשמעותיות של חובבי משחק (גיימרים), ומאידך גיסא משתייכים לאחת הקבוצות בעלות המודעות הנמוכה ביותר לאפשרות

לסחור במידע האישי עליהם בתמורה לסחורה דיגיטלית (In Game Commodity).³

חרף הפופולריות הרבה שלהם, בקונסולות משחק גלומים אתגרי פרטיות משמעותיים, הנובעים בעיקרם מאיסוף ושימוש בנתונים על המשתמשים, הן במשחקים והן בקונסולות עצמן, מהם ניתן להסיק מידע אישי רגיש ביותר על אודות השחקנים (נוסף על המידע הרגיש שנאסף מעצם השימוש). מדובר במידע אישי בעל ערך כלכלי רב עבור גופים רבים, כך שלמרות שאיסוף ושימוש בנתונים מסוימים חיוני לצורך מתן השירות (ובכלל זה עבור חוויית המשתמש), קיים חשש שציבור המשתמשים אינו מודע להיקף השימוש במידע האישי הרב שנאסף על אודותיהם, וההשלכות האפשרויות של השימוש בו, ובתוך כך להגברת פוטנציאל הפגיעה בפרטיות המשתמשים.

מסמך זה מתמקד בקונסולות משחק, ומטרתו היא להציב זרקור על התופעה ולהציע המלצות להתנהלות נכונה לשם צמצום הפגיעה בפרטיות המשתמשים. הרשות להגנת הפרטיות ניתחה את מסמכי מדיניות הפרטיות ותנאי השימוש של קונסולות המשחק הפופולאריות בישראל, וגיבשה סדרת המלצות לשימוש בטוח ומאוזן תוך שמירה על פרטיות המשתמשים. יובהר כי המסמך אינו מבקש למנוע את השימוש בקונסולות משחק, אלא לתת כלים להתנהלות נכונה של המשתמשים בהיבטי פרטיות.

¹ <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide>

² <https://www.statista.com/topics/7461/game-consoles/#topicOverview>

³ <https://iapp.org/news/a/data-protection-trends-in-childrens-online-gaming>

https://www.researchgate.net/publication/315684797_Advertising_in_digital_games_targeted_to_children



איסוף נתונים אישיים

על מנת להתאים משחקים להעדפות אישיות של השחקנים, חברות הטכנולוגיה המייצרות קונסולות משחק אוספות נתונים על המשתמשים בהן. כאשר משחקי הווידאו הראשונים הפכו מסחריים בשנות ה-70 וה-80, מאמצים אלה הוגבלו לשיטות איסוף נתונים מסורתיות, כגון התבוננות ישירה על שחקנים, צילום וידאו של מפגשי משחק, ראיונות ושאלונים. עם התפתחות רשת האינטרנט והתחזקות כוח המחשוב, ניטור מרחוק של משתמשים הפך אפשרי, וכיום כמעט כל קונסולות המשחק מאפשרות העברת נתונים התנהגותיים לשרתים מרוחקים.⁴ הופעתם של מודלים עסקיים חדשים, לרבות משחקי וידאו המוצעים למשתמשים ללא תמורה כספית, ובכלל זה מיקרו-טרנזקציות⁵ ופרסום במשחק, הגבירו את רצון התעשייה באיסוף נתונים אישיים ובניית פרופילים של משתמשים. במהלך השנים האחרונות, חברות המשחקים הגדולות השקיעו סכומי כסף משמעותיים ביכולות ניתוח ההתנהגות שלהן.⁶ לאורך "מערכת היחסים" שבין המשתמש לקונסולת המשחק, שעשויה להימשך על פני חודשים ושנים ואפילו שעות של זמן משחק, ניתן לתעד כל פעולה שנעשתה, כל החלטה שהתקבלה וכל תקשורת. איסוף מתמשך זה, בשילוב עם מסדי נתוני משתמשים גדולים – הכוללים עד מאות מיליוני שחקנים, מביא להצטברות כמויות אדירות של נתוני משתמשים באיכות גבוהה בידי החברות המייצרות קונסולות.⁷ בשל מגמות טכנולוגיות, כגון מציאות מדומה, משחקים מבוססי מיקום, חישה פיזיולוגית ומחשוב רגשי (IoB),⁸ חברות המייצרות קונסולות משלבות כיום יותר מידע-קולי, ביומטריית פנים, דופק, תגובת עור, GPS, מעקב עיניים וזיהוי מחוות.⁹

⁴ T. V. Fields, Game Industry Metrics Terminology and Analytics Case Study, in: M. S. El-Nasr, A. Drachen, A. Canossa (Eds.), Game Analytics: Maximizing the Value of Player Data, Springer, London, 2013. URL: https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4769-5_4.

⁵ מיקרו-טרנזאקציה היא מודל עסקי שבו משתמשים יכולים לרכוש פריטים וירטואליים תמורת סכומי כסף קטנים אשר מצטברים לסכומי כסף גדולים, הן עבור המשתמש הבודד, והן בשורת הרווח של חברות המשחקים והקונסולות. מיקרו-טרנזקציות מופיעות לעתים קרובות במשחקים שמוצגים כ"חינמיים" - מאחר שהורדת המשחק אינה כרוכה בתשלום כספי. אולם, לשם התקדמות במשחק נדרשת פעמים רבות רכישת מוצרים וירטואליים מקוונים, שעלותם כאמור עשויה להצטבר לסכומי כסף גדולים.

⁶ R. Sifa, A. Drachen, C. Bauckhage, Pro_ling in Games: Understanding Behavior from Telemetry, in: K. Lakkaraju, G. Sukthankar, R. T. Wigand (Eds.), Social Interactions in Virtual Worlds, 1 ed., Cambridge University Press, 2018. URL: <https://doi.org/10.1017/9781316422823.014>.

⁷ S. Blickensderfer, N. A. Brown, Even the Games Have Eyes: Data Privacy and Gaming, 2019. URL: <https://www.natlawreview.com/article/even-games-have-eyes-data-privacy-and-gaming-podcast>

⁸ מחשוב רגשי הוא מחקר ופיתוח של מערכות והתקנים שיכולים לזהות, לפרש, לעבד ולדמות השפעות אנושיות. מחשוב רגשי הוא נושא ביתחומי וכולל את מדעי המחשב, פסיכולוגיה ומדע קוגניטיבי.

⁹ N. C. Russell, J. R. Reidenberg, S. Moon, Privacy in Gaming, Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal (2020). URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.3147068>



הסיכונים לפרטיות

ישנן מטרות רבות לעיבוד מידע אישי בקונסולות משחק. כגון, התאמה אישית של משחקים, גילוי באגים ובעיות שימוש, זיהוי רמאות, התאמה למשחק בצוותים ועוד. אך לצד זאת, ניתן לעשות שימוש בנתוני משחק ונתוני שימוש בקונסולות להסקת מסקנות בנוגע לתכונות ופגיעויות פסיכולוגיות של השחקן, כגון לצרכי פרסום מותאם אישית המבוסס פרופילינג מעמיק, ולשם הגברת היעילות של פרסום ממוקד. כפועל יוצא, ניתן לגרום לשחקנים לבלות זמן רב יותר במשחק ולרכוש תוכן בתשלום. משתמשים מסוימים עלולים להוציא סכומי כסף ניכרים על פריטים וירטואליים או שדרוגים.

הסקת המסקנות שמאפשרת את השימושים הרבים, בעלי ההשלכות הכלכליות והשלכות משמעותיות נוספות אליהן התייחסנו לעיל, מתאפשרת למעשה על-ידי עיבוד מידע אישי רגיש שנאסף על אודות המשתמש במהלך השימוש במשחקים ובקונסולות, שהוא רחב ומעמיק בהרבה משנדמה למשתמש במבט ראשון.

מחקרים הראו כי ישנן שיטות לחישוב "גורם סיכון פיננסי" על פי אופן התנהגותו של משתמש במשחק, וכתוצאה מכך לשלול ממנו הלוואה או הארכת מסגרת אשראי, או ללמוד שיטות להעריך "איכויות חיוניות" שלו על סמך נתוני משחק, וזאת בכדי לקבוע את התאמתו לעבודות מסוימות.¹⁰ שחקנים לא מודעים לעומק הניתוח אשר ניתן להפיק מאופן ההתנהלות שלהם במשחק. יודגש, כי לא מדובר רק בנפח המגוון והעצום של הנתונים שנאספו, אלא גם בדרגה הגבוהה של שליטה שמחזיקים מפתחי המשחקים, אשר הופכת את כלל נתוני המשחק לרגישים בצורה יוצאת דופן. זאת בנוסף ליכולתם חסרת התקדים של המפתחים, להציב מיליוני שחקנים בסביבות תמריץ משוכפלות וזהות.

משחקי וידאו תוארו על ידי חוקי פסיכולוגיה ומדעי נתונים כמעבדות טבעיות עשירות לאיסוף ולחקר נתונים הקשורים להתנהגות אנושית.¹¹ מלבד האפשרות הקיימת תמיד של דלף נתונים אישיים על המשתמשים, חברות המשחקים חולקות נתוני משתמשים באופן קבוע עם צדדים שלישיים, כגון רשתות משחקים, מתווכי נתונים וחברות ניתוח נתונים¹² כסיכום ביניים ניתן לומר כי לעתים קרובות משתמשים אינם מודעים לעומק הניתוח האישי שניתן להפיק מאופן ההתנהלות שלהם במשחק, וכפועל יוצא מכך – ולמעשה גם אם בתנאי השימוש מצוין שאוספים עליהם נתונים התנהגותיים – המשתמשים אינם מודעים להשלכות עיבוד המידע הנצבר על אודותיהם במהלך השימוש בקונסולה.¹³

¹⁰ Kröger J., Raschke P., Percy Campbell J. and Ullrich S., Surveilling the Gamers: Privacy Impacts of the Video Game Industry, Entertainment Computing, Volume 44, January 2023, 100537. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100537>

¹¹ E. J. Landers, B. G. Chun, S. B. Martin, M. H. Chang, A. Rao, T. H. Nguyen, D. S. Pelton, Utilizing gaming behavior to evaluate player traits, 2019. URL: <https://patents.google.com/patent/US10357713B1/en> Scoutible, 2020. URL: <https://www.scoutible.com>.

¹² N. C. Russell, J. R. Reidenberg, S. Moon, Privacy in Gaming, Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal (2020). URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.3147068>.

¹³

<https://deliverypdf.ssrn.com/delivery.php?ID=352021002125001091014025121112004107036024008001019>



כאמור, מהשימוש הנפוץ בקונסולות משחקים, עולה חשש שמידע אישי רב הנשמר במאגרי המידע של חברות הטכנולוגיה המייצרות את קונסולות המשחק, שהן גם יצרניות של חלק מהמשחקים עצמם, ידלוף לידי צדדים שלישיים, או שיעשה בהם שימוש שחורג מן המטרות אשר לשמן נאסף המידע האמור. מכאן הסיכון המוגבר לפרטיות המשתמשים.

להלן, נבקש להציג מספר נקודות מרכזיות שבהן הפוטנציאל לפגיעה בפרטיות המשתמשים גדול במיוחד:

מידע אישי הנאסף על ידי קונסולות

כל אינטראקציה עם קונסולות משחקים יכולה להיות מתועדת בקובצי יומן עם חותמת זמן, אשר יתעדו את ההיסטוריה של כל הפעולות שבוצעו על ידי המשתמש וכל האירועים הקשורים לשחקן המתרחשים במשחק. המידע הנאסף כולל תכונות ואיכויות כגון - **משך, תדירות, כיוון, חוזק, מהירות או דיוק של הפעולות** של השחקן במשחק. מלבד קלט ידני, גדל גם מגוון החיישנים המופעל במשחקים בשנים האחרונות והוא כולל **למשל הקלטת קול, מחוות, דופק, הבעות הפנים ומיקום גיאוגרפי נוכחי** של המשתמש. קונסולות משחקים יכולות גם לאסוף מידע **על הגדרת החומרה והתוכנה** הספציפית שהמשתמש עושה בה שימוש, ולעיתים קרובות משתמשות בטכנולוגיות מעקב, כגון מזהים, וקובצי Cookie. בנוסף, קונסולות משחקים מבקשות לרוב הרשאה לגשת לנתונים מיישומים אחרים או מפרופיל המדיה החברתית של משתמש.

מידע אישי הנאסף מנתוני משחק

זיהוי משתמש - בעוד שגם מעקב אחר משתמשים אנונימיים יכול להיות מנוצל למטרות מסחריות (למשל, פרסום ממוקד, אפליית מחירים), היכולת של יצרן לקשר את התנהגות המשחק לזהות האמיתית של המשתמש, ללא מודעותו לכך, מגדילה את הפוטנציאל לשימוש לרעה בנתונים.¹⁴

במהלך הרשמה לקונסולת משחק, מוזנים לעתים קרובות השם המלא של המשתמש, כתובת דוא"ל, מדיה חברתית, כתובת דואר, פרטי כרטיס האשראי ופרטים אחרים הקשורים לזהות המשתמש.

בנוסף, ספקי משחקים מקוונים משתמשים בדרך כלל בטכנולוגיות מעקב, כולל משואות רשת,¹⁵ וקובצי Cookie, המאפשרים להם לזהות מחדש משתמשים ולעקוב אחר הפעילויות שלהם במשחקים שונים, גם כאשר הם לא מחוברים לחשבון.

[007007068123100020030097083097069121058118006041127001089108086095092078077030007004001088006081115094102112120010020086054029003122097096010126025121000119111092091024118121121087124027027126070028094&EXT=pdf&INDEX=TRUE](https://doi.org/10.1109/PST.2014.6890921)

¹⁴ D. Martinovic, V. Ralevich, J. McDougall, M. Perklin, "You are what you play": Breaching privacy and identifying users in online gaming, in: 2014 Twelfth Annual International Conference on Privacy, Security and Trust, IEEE, Toronto, 2014. URL: <https://doi.org/10.1109/PST.2014.6890921>.

¹⁵ בנוסף לקבצי עוגיות, אתרי אינטרנט נעזרים במשואות רשת (web beacons) לצורך תפעול האתר. משואות רשת הן קבצים גרפיים בעלי מזהה ייחודי המשובצים בדפי אינטרנט, אשר תפקידם לסייע באיסוף מידע אודות הצפייה והשימוש באתר. המידע הנאסף באמצעות משואות הרשת, נועד לעקוב אחר דפוסי הגלישה באתר ואחר העדפות הגולשים ביחס לתכנים ושירותים שונים.



זיהוי גיל ומגדר - משתמשים מתבקשים לעתים קרובות לספק את תאריך הלידה והמגדר שלהם במהלך רישום החשבון למשחק. מלבד זאת, ישנן אפשרויות שונות להסיק תכונות דמוגרפיות מהתנהגות במשחק.¹⁶

זיהוי רגשות - הגישות הקיימות לזיהוי רגשות אוטומטי מבוססות בעיקר על נתוני קול, הבעות פנים או שפת גוף, או נתונים פיזיולוגיים, כגון קצב הלב והולכה של העור, שכולם מזוהים יותר ויותר על ידי טכנולוגיות משחק חדשות.¹⁷ המשמעות היא במובנים רבים איבוד שליטה של השחקן על המידע האישי אודותיו, שכן מדובר במידע הניתן לזיהוי חד ערכי.

הערכת מיומנות

משחקי וידאו על פי רוב דורשים כישורים ויכולות, כגון חשיבה אסטרטגית, רפלקסים מהירים, דיוק, ריבוי משימות או תיאום עין-יד. שני אלמנטים נפוצים במשחקי וידאו הם חשיפה חוזרת ונשנית של משתמשים לבעיות דומות וההיבט של תחרות בין שחקנים שונים, המאפשרות תצפיות מרובות של התנהגות השחקנים והשוואת ביצועים ישירה ביניהם.¹⁸

מחקרים נרחבים המוקדשים לנושא זה, קבעו כי ניתן לנתח את הצלחתם של שחקנים בהתמודדות עם משימות דרך משחק, חידות, יריבים ומכשולים אחרים כדי להעריך את רמת הכשירות שלהם על פני מגוון ידע ומיומנויות. כיום ישנה הרחבה של שימוש בגישה הנקראת "הערכה שקטה", כאשר מנגנוני הערכה כאלו שזורים באופן בלתי נראה בתוך משחקים.¹⁹

איסוף מידע אישי מסנסורים חיצוניים

מכשירי משחק מודרניים לוכדים יותר ויותר נתונים מחוץ לסביבת המשחק, באמצעות מגוון חיישנים. חלק מהטכנולוגיות המבוססות על חיישנים שנמצאות כיום בתעשיית משחקי הווידאו הן טכנולוגיות מעקב עיניים, זיהוי רגשות, משחקים מבוססי מיקום, חישה פיזיולוגית, מעקב אחר תנועת הגוף ושילוב של משחקי וידאו ופעילות גופנית.

חלק מהחיישנים עדיין נבדקים ונחקרים לגבי ישימותם במשחקי וידאו למשל, EEG (בדיקת הפעילות החשמלית במוח), קצב לב, מוליכות העור, בעוד שחיישנים אחרים, כגון מצלמות,

¹⁶ B. Lukas, Q. Fu, S. Ranganathan, J. Karaoguz, T. W. Kwan, X. Yu, Hand-held gaming device that identifies user based upon input from touch sensitive panel, 2014. URL: <https://patents.google.com/patent/US8754746B2/en>.

¹⁷ J. L. Kroger, O. H.-M. Lutz, P. Raschke, Privacy Implications of Voice and Speech Analysis Information Disclosure by Inference, in: M. Friedewald, M. Onen, E. Lievens, S. Krenn (Eds.), Privacy and Identity Management. Data for Better Living: AI and Privacy, Springer, Cham, 2020. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-030-42504-3_16

¹⁸ J. L. Plass, B. D. Homer, C. K. Kinzer, Y. K. Chang, J. Frye, W. Kaczetow, K. Isbister, K. Perlin, Metrics in Simulations and Games for Learning, in: M. S. El-Nasr, A. Drachen, A. Canossa (Eds.), Game Analytics: Maximizing the Value of Player Data, Springer, London, 2013. URL: https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4769-5_31.

¹⁹ D. Ifenthaler, D. Eseryel, X. Ge (Eds.), Assessment in Game-Based Learning: Foundations, Innovations, and Perspectives, Springer, New York, NY, 2012. URL: <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3546-4>

M. C. Mayrath, J. Clarke-Midura, D. H. Robinson (Eds.), Technology- Based Assessments for 21st Century Skills: Theoretical and Practical Implications from Modern Research, Information Age Publishing, Charlotte, NC, 2012.



מיקרופונים, שבבי GPS וחיישני תנועה, כבר נפוצים בקונסולות המשחק הקיימות. בעוד שחיישנים ממלאים פונקציות חשובות ומאפשרים צורות חדשות של אינטראקציה עם המשחק, הם אוספים סוגים נוספים של מידע אישי על המשתמש, לעתים באופן קבוע וללא ידיעת המשתמש, אשר לעתים מועבר לידי היצרן.²⁰

המלצות להתנהלות הציבור בעת שימוש בקונסולות משחק

להלן יוצגו המלצות הרשות להגנת הפרטיות בשימוש בקונסולות משחק. ההמלצות מתייחסות ומתאימות לקונסולות המשחק הפופולאריות בישראל:

²⁰ J. L. Krüger, O. H.-M. Lutz, F. Müller, What Does Your Gaze Reveal About You? On the Privacy Implications of Eye Tracking, in: S. Fricker, M. Friedewald, S. Krenn, E. Lievens, M. Onen (Eds.), Privacy and Identity Management. Data for Better Living: AI and Privacy, IFIP Advances in Information and Communication Technology, Springer, Cham, 2019. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-030-42504-3_15.

J. Ru, T. L. Wang, C. C. Quatman-Yates, L. S. Phier, C. E. Quatman, Commercially Available Gaming Systems As Clinical Assessment Tools To Improve Value In The Orthopaedic Setting: A Systematic Review, Injury 46 (2015)



אימות דו-שלבי

חיוני להגן על פרטי הכניסה לקונסולת המשחק. לאורך השנים, פרצות אבטחת מידע בקונסולות משחק הראו כמה חשוב לאבטח את חשבונות המשתמשים. חשבונות קונסולה כוללים לרוב אמצעי תשלום שניתן להשתמש בהם לביצוע רכישות ללא דרישת אישורים נוספים, וחלק מהמשחקים מאפשרים מכירה או העברה של תוכן שנרכש, ובכך מספקים מוטיבציה נוספת לגניבת חשבונות משתמשים לשם השגת תוכן מתוכם.

במרבית הקונסולות, הגדרת ברירת המחדל היא אימות חד-שלבי, אך באפשרות המשתמש לשנות את ההגדרה, כך שיידרש אימות דו-שלבי, אשר כפי ששמו מרמז, מוסיף שכבת אבטחה שנייה לחשבון המקוון שלכם. הפעלת אימות דו-שלבי פירושה שלצד הסיסמה שלכם, תדרשו גם לספק קוד לכניסה. כך, פריצה לחשבונכם תהיה מורכבת וקשה יותר, והסיכויים להצלחתה של פריצה יפחתו. יצוין, כי לא תידרשו לעבור הליך דו-שלבי בכל פעם שתבקשו לעשות שימוש בקונסולה, אלא רק בעת חיבור ממכשיר אחר.

Sony PlayStation

בדפדפן, היכנסו לחשבון הפלייסטיישן שלכם. לחצו על שם החשבון ובחרו הגדרות חשבון > אבטחה, ולאחר מכן גללו מטה אל אימות דו-שלבי ולחצו על 'ערוך'. אתם יכולים לעשות זאת גם ב-PS5 על ידי מעבר להגדרות > משתמשים וחשבונות > אבטחה > אימות דו-שלבי.

Microsoft Xbox

ניתן להפעיל אימות דו-שלבי ב-Xbox Series X ו-S על ידי אבטחת חשבון Microsoft שלכם. עברו אל דף האבטחה של Microsoft, היכנסו לחשבונכם ולאחר מכן לחצו על 'מתקדם'. גללו מטה לפריט האימות הדו-שלבי ולחצו על 'הפעל'.

Nintendo Switch

היכנסו לחשבון הנינטנדו שלכם בדפדפן האינטרנט ולאחר מכן לחצו על כניסה והגדרות אבטחה. תחת הגדרות אימות דו-שלבי, לחצו על 'ערוך' ולאחר מכן על 'הפעל'. בשלב זה תקבלו הודעת אישור באימייל, ולאחר מכן תוכלו להמשיך בהפעלת אימות דו-שלבי.

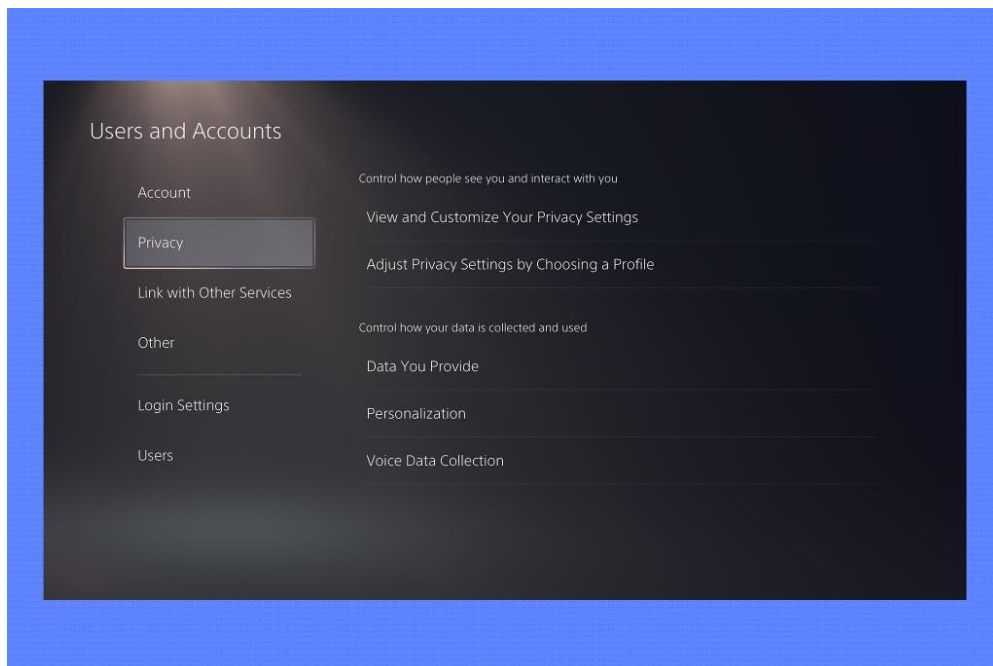
הגדרות הפרטיות

מטבע הדברים, שיתוף מידע רב יותר מביא להגברת הסיכונים לפרטיות המשתמשים – וזאת בשים לב למידת הרגישות הרבה של המידע הנאסף על אודות המשתמשים בעת השימוש בקונסולות המשחק.

בעת קביעת הגדרות הפרטיות בקונסולת משחק, לא תמיד ברורות לנו המשמעות וההשלכות הפוטנציאליות של שיתוף מידע עם חברים ועם זרים במהלך משחקי רשת ופעולות נוספים. על כן אנו ממליצים להתאים באופן יזום את הגדרות הפרטיות, כדי לשלוט בכמות ובסוג המידע האישי שאתם בוחרים לשתף עם אחרים, ולא להסתמך על הגדרות ברירת המחדל של הקונסולה:

Sony PlayStation

כדי להגדיר את רמת הפרטיות ב-PS5 שלכם, עברו אל הגדרות < משתמשים וחשבונות > פרטיות, ותמצאו רשימה של ההגדרות הקובעות אילו סוגי מידע אתם משתפים עם שחקנים אחרים.



ישנן שתי אפשרויות בתפריט זה שניתן לשקול: האופציה הראשונה היא "הצג והתאם אישית את הגדרות הפרטיות", המאפשרת לשנות אפשרויות ספציפיות, והאופציה השנייה היא להתאים את הגדרות הפרטיות על ידי "בחירת פרופיל", מתוך רשימת פרופילים המוגדרים מראש ומציעים נקודת התחלה טובה:

Social and Open - מאפשר לכל אחד לשלוח לכם הודעות ולראות את הפרופיל שלכם - ובכלל זה את היסטוריית המשחקים שלכם, שמכם האמיתי, באילו משחקים אתם משתתפים, במה אתם צופים ועוד. **אנו ממליצים להימנע מפרופיל זה.**

Team Player - מאפשר לשחקנים אחרים לראות את מרבית פרטי הפרופיל שלכם, אולם אתם ושחקנים אחרים צריכים להיות חברים (או חברים של חברים) כדי לשוחח בצ'אט. אם אתם משחקים הרבה, ובמיוחד עם זרים, מומלץ לבחור באפשרות זו.



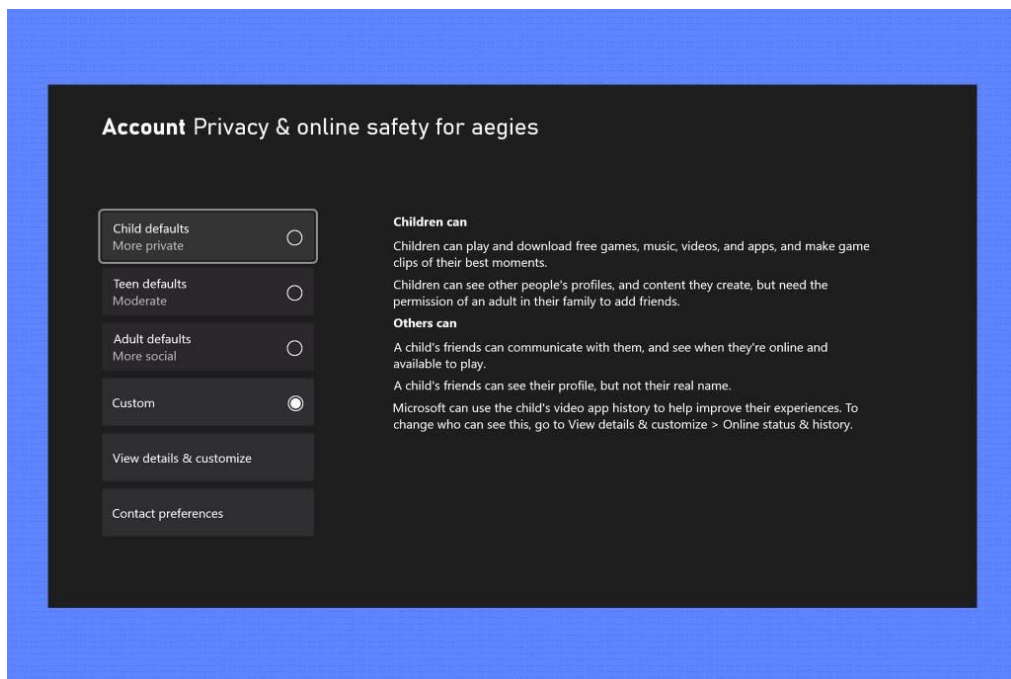
Friend Focused - מאפשר רק לחברים לצפות בפרופיל שלכם או להזמין אתכם לצ'אט. אם רצונכם הוא שלא לשתף מידע עם כלל השחקנים, אבל מעוניינים להקל על התקשורת עם חברים, מומלץ לבחור באפשרות זו.

Solo and Focused – אפשרות זו חוסמת את האפשרות של כלל המשתמשים, גם אלו המוגדרים כחברים שלכם, לראות את פרטי הפרופיל שלכם או להזמין אתכם לצ'אט. אם אינכם משחקים במשחקים מקוונים, מומלץ לבחור באפשרות זו.

לאחר שתבחרו באפשרות מוגדרת מראש המתאימה לכם, ניתן לחזור אל מסך "התאם אישית את הגדרות הפרטיות שלכם" כדי לשנות הגדרות בודדות, כגון - מי יכול לראות מה אתם משחקים, מי יכול לראות את היסטוריית המשחקים שלכם ומי יכול לראות את שמכם האמיתי (ולא רק את שם המשתמש שלכם).

Microsoft Xbox

לסדרות X ו-S יש סט של מאפייני פרטיות שניתן להפעיל. כדי לעשות זאת, לחצו על לחצן ה-Xbox ולאחר מכן בחרו פרופיל ומערכת < הגדרות < חשבון < פרטיות Xbox Live < פרטיות ובטיחות מקוונת.



Xbox מאפשר בחירה בין מספר הגדרות קבועות מראש :

Child - זוהי ההגדרה המוגבלת ביותר. בפרופיל זה אתם יכולים להוריד תוכן בחינם ולראות פרופילים של אחרים, אבל מבוגר נדרש לאשר עבורכם בקשות חברות. כמו כן, בעל הפרופיל יכול לתקשר רק עם חברים מאושרים, וזאת מבלי שישנה אפשרות לראות את שמכם האמיתי על המסך (רק את שם התצוגה).



Teen - ברירת המחדל של Teen פותחת קצת יותר אפשריות, ומאפשרת לכם להוריד משחקים בחינם ולשחרר את אפשרויות הסוציאליזציה, כך שתוכלו להתחבר ליותר אנשים (והם יוכלו להתחבר אליכם). הפתיחות המוגברת הזו כוללת את האפשרות לחברים לראות מתי אתם 'מחוברים', וכן מאפשרת לחברים לצפות בפרופיל שלכם.

Adult - ההגדרה למבוגרים מבטלת את רוב ההגבלות. אתם יכול להוריד מה שאתם רוצים, וכמעט כל מה שאתם עושים באופן מקוון משותף או ניתן לצפייה על ידי חברים.

לאחר בחירת אפשרות מוגדרת מראש, תוכלו להתעמק ולהתאים את הפרופיל בהתאמה אישית. אנו ממליצים לעבור על האפשרויות האלה ולהתאים אישית את הפרטים שתרצו לשתף עם אחרים. לדוגמה, ייתכן שתצטוו להגביל את שיתוף השם האמיתי שלכם עם חברים, או לחסום בפני חברים את האפשרות לדעת לאיזו מוזיקה אתה מאזינים, כולל היכולת להגביל או לאפשר לאחרים לשתף תוכן ברשתות חברתיות.

Microsoft מספקת מספר גדול של אפשרויות שונות כדי להתאים אישית את הגדרות הפרטיות שלכם. אם אתם מבוגרים שרוצים לשחק **מבלי לשתף כל מידע**, אנו ממליצים על ההתאמות הבאות לברירות המחדל למבוגרים:

סטטוס מקוון והיסטוריה: שנו את סטטוס ההגדרות "אחרים יכולים לראות שאתה מחובר", "אחרים יכולים לראות מה אתם צופים או מאזינים לו", ו"אחרים יכולים לראות את היסטוריית המשחקים והאפליקציות שלכם" ל - "חסום".

פרופיל: האפשרות העיקרית שיש לשקול כאן היא שינוי ההצגה של שמכם האמיתי. יש להחליף את סטטוס ההגדרה "ניתן לשתף את שמך האמיתי עם חברים של חברים" ל-"חסום" כדי למנוע מחברי אינטרנט אקראיים (של חברים) לדעת מהו שמך.

חברים ומועדונים: יש לשנות סטטוס ההגדרה "אחרים יכולים לראות את רשימת החברים שלכם" ו"אחרים יכולים לראות את חברות המועדון שלכם" ל-"חסום".

תקשורת ומשחק מרובה משתתפים: שיקלו לשנות את סטטוס ההגדרה "אחרים יכולים לתקשר באמצעות קול, טקסט או הזמנות ואחרים יכולים לראות את עדכון הפעילות שלכם" ל-"חברים", כך שרק מי שהגדרתם כחברים יוכלו לעשות זאת.

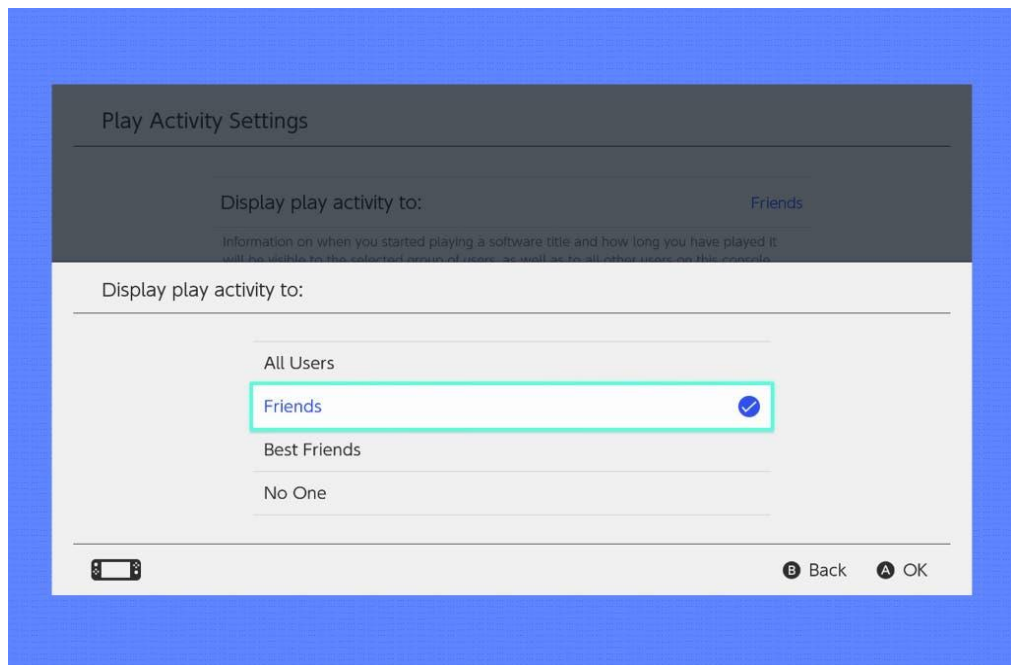
תוכן המשחק: רוב הגדרות ברירת המחדל בסעיף זה מתאימות בדרך כלל לרוב המשתמשים, אבל כדאי לעיין בהן כדי לוודא שאתם מסכימים לכל אחת מהן. ייתכן שחלק מהמשתמשים ירצו למשל לשנות את "אחרים יכולים לראות את הצילומים שלך ב-Xbox" ל-"חברים" בלבד.

תחת העדפות איש קשר, ניתן גם להשבית את האפשרות לקבל הצעות בדוא"ל ממיקרוסופט ומשותפיה.



Nintendo Switch

ה-Nintendo Switch חולק פחות נתונים עם צדדים שלישיים בהשוואה לקונסולות האחרות, אך מצד שני בקונסולה זו אין הרבה אפשרויות לשינוי הגדרות הפרטיות. עם זאת, ישנו פרופיל "חברים" ו"חברים הכי טובים", אשר מוגדרים ככאלה על-ידכם, כך שנוצרות שתי רשימות חברים עם רמות שונות של גישה לסטטוס המקוון שלכם או להיסטוריית המשחקים שלכם. כדי לבדוק את ההגדרות שלכם, עברו אל הגדרות מערכת < משתמשים, בחרו את הפרופיל שלכם ולאחר מכן המשך להגדרות פעילות משחק. ניתן לבחור בין "אף אחד", "חברים", "החברים הכי טובים" או "כל המשתמשים". צאו מהמסך הזה, חזרו לדף הגדרות המשתמש ולאחר מכן גללו מטה אל הגדרות חבר. בתפריט זה ניתן לבחור אם להציג את הסטטוס המקוון שלכם לשחקנים אחרים ולהחליט אם שחקנים אחרים יוכלו לשלוח לכם בקשות חברות.



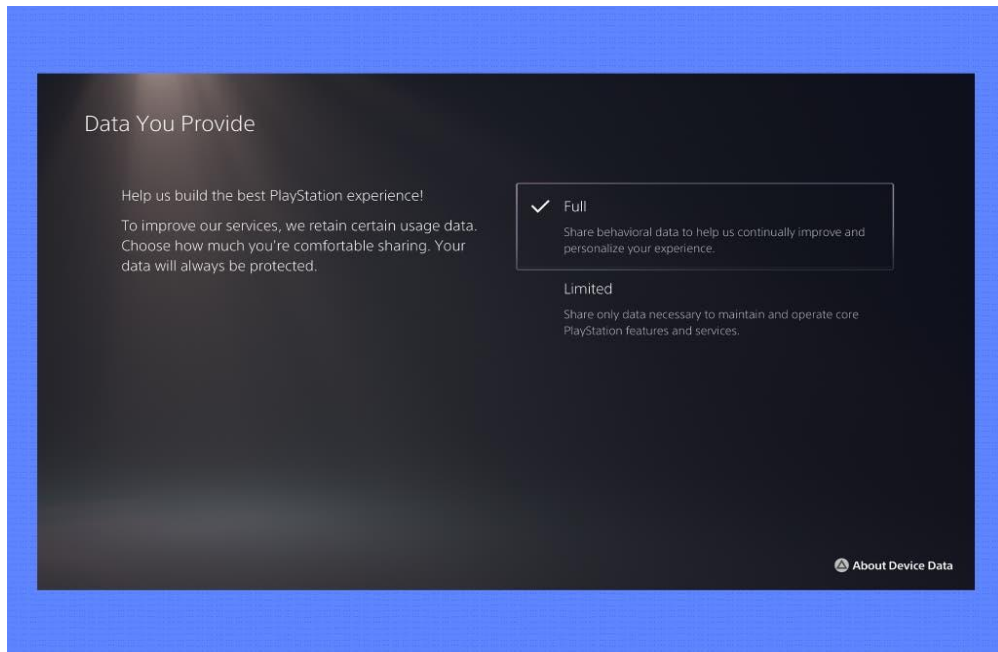


שיתוף נתונים ו"התאמה אישית"

ה-PS5, ה-Xbox וה-Switch אוספים עליכם מידע, כדוגמת פרטי הרישום לחשבון, היסטוריית הרכישות שלכם, נתוני גלישה בעת חיפוש בחנויות המקוונות שלהם. באופן דומה, הם עשויים לאסוף נתוני ביצועים ממשחקים, כולל דוחות שגיאות, נתונים בדבר משך הזמן ששיחקתם במשחק וסטטיסטיקות אחרות. ככלל, לא ניתן לסרב לאיסוף הנתונים האמורים, אבל ישנה אפשרות להגביל את איסופם או את השימושים בהם. בתוך כך, באפשרותכם להשבית את שירות "ההתאמה האישית", המשתמש בנתונים שלכם כדי להמליץ על מוצרים אחרים.

Sony PlayStation

ב-PS5 יש כמה אפשרויות לביצוע התאמות של הגדרות הפרטיות: הגדרות < משתמשים וחשבונות < פרטיות. כאן תמצא שתי אפשרויות תפריט נוספות: "נתונים שאתה מספק" ו-"התאמה אישית".



ניתן להגדיר את הנתונים שאתם מספקים ל-"מוגבל" או "מלא". אם תבחרו בהגדרה "מוגבל", ייאספו פרטים בסיסיים על חיבור האינטרנט והאזור שלכם. למשל, דגם ה-PS5 שיש לכם ופרטים על מכשירים המחוברים אליו, כגון שלט או אוזניות. איסוף מוגבל כולל גם איסוף מידע שימוש, כגון קודי שגיאה ונתוני אבחון (מזמני טעינה ועד דוחות קריסה), בתוספת פרטי אבטחה לזיהוי פעילות זדונית בחשבון, כך שנאספים כל נתוני ההפעלה, ובכלל זה לחיצות על מודעות וצפייה בסרטונים.

ההגדרה "מלא", כשמה, מאפשרת איסוף נתונים רבים על פעילותכם ב-PS5. תחת הגדרה זו נאספים הרבה יותר נתונים על אופן השימוש בקונסולה בהשוואה להגדרת "מוגבל", כגון אילו תפריטים אתם בוחרים ואיך אתם מנווטים בהם. ההגדרה גם נותנת לקונסולה שלכם קוד מזהה ייחודי יותר, כך שחברת סוני תוכל לראות כיצד אתם מתקשרים עם ה-PlayStation Store לאורך

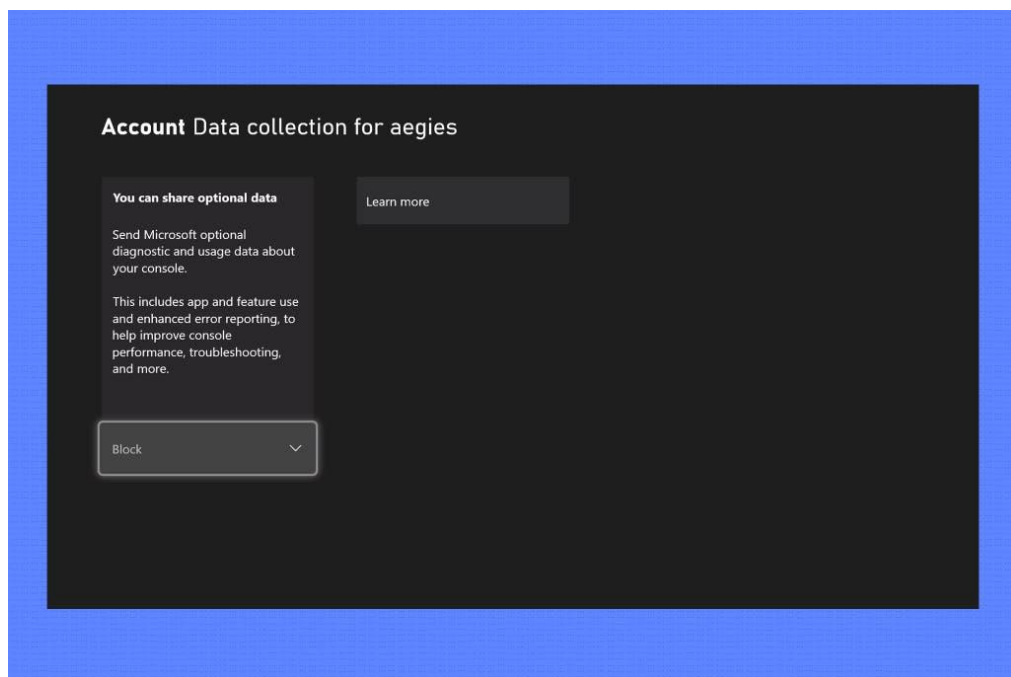


זמן. הפעלת ההגדרה "מלא" מגדילה את כמות הנתונים הנאספים במשחקים, ומרחיבה את איסוף הנתונים, כגון האופן שבו אתם מתקשרים עם ממשק המשתמש של המשחק, בין אם אתם מבקרים בחלקים מסוימים של רמות, או באילו "כלי נשק" אתם משתמשים.

תחת תפריט ההתאמה האישית, אנו ממליצים להשבית כל הגדרה (המלצות רכישה מותאמות אישית, פרסום מותאם אישית, מדיה מותאמת אישית והתאמה אישית רגילה) בכדי להגביל את כמות הנתונים הנאספים עליכם ובכך לצמצם את הסיכונים לפרטיותכם. המדובר בנתונים המשמשים את החברה לצרכים שיווקיים. פעולת ההשבתה מבטלת את המלצות המשחקים המותאמות אישית ב-PlayStation Store, כך שבמקום להשתמש בהיסטוריית הרכישות שלכם כדי לפרסם משחקים חדשים, היא תהפוך כברירת מחדל לפרופיל מודעות כללי יותר. עם זאת, יש לקחת בחשבון שהשבתת אפשרויות אלה עלולה לצמצם את החשיפה למשחקים חדשים התואמים את העדפותיכם.

Microsoft Xbox

האפשרויות לכוונון של איסוף הנתונים של Microsoft נמצאות תחת הגדרות < בטיחות מקוונת ומשפחה < פרטיות ובטיחות מקוונת. תמצאו שני תפריטים, "איסוף נתונים" ו"פרטיות האפליקציה".



ב"איסוף נתונים" תוכלו לבטל את הסכמתכם לאיסוף מידע על דיווח שגיאות ונתוני ביצועים של הקונסולה. למיקרוסופט יש רשימה של סוג הנתונים שהאוסף הזה כולל. חלק מהנתונים, כגון רשימת הרכישות מהחנות או יומן של שגיאות כניסה שעשויות להיות תוצאה של בעיית אבטחה, נדרשים כדי שהקונסולה תפעל, ולא תוכלו לבטל את הסכמתכם לאיסוף.

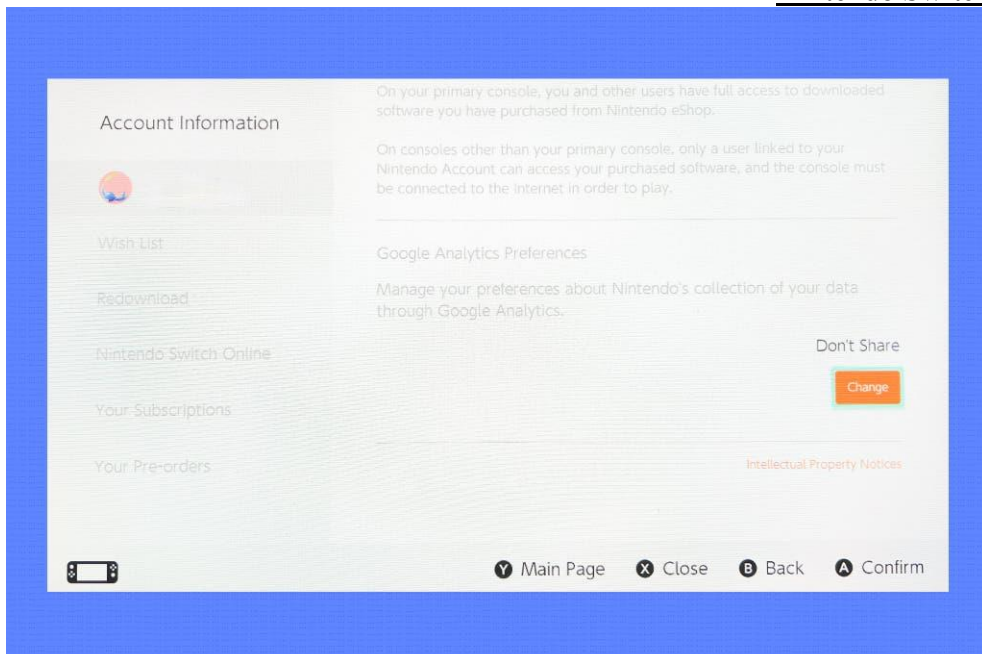
"איסוף נתונים אחר" הוא אופציונלי, ואתם יכולים לחסום את האיסוף שלו בתפריט זה. סוג זה של נתונים כולל אבחון מכשיר וקודי שגיאה, מידע רשת ונתוני התקנת תוכנה. נתונים אלה, לאחר



איסוף, יכולים לסייע למיקרוסופט להמליץ על משחקים ואפליקציות, וכן לספק מידע שעשוי לשפר את ביצועי הקונסולה. אתם יכולים לחסום את האיסוף הזה מבלי להשפיע על ביצועי הקונסולה. ב"פרטיות האפליקציה" תמצאו אפשרויות דומות לאלה הקיימות בטלפונים ניידים חכמים. בתפריט זה תוכלו לשנות הרשאות עבור מודעות ממוקדות, מיקום, גישה למצלמה או מיקרופון, גישה לדואר אלקטרוני, לאנשי קשר וליומן.

אנו ממליצים לעבור על כל אחד מהפריטים הללו כדי לבדוק הרשאות שאולי החמצתם. הגדרה אחת שיש לשקול להשבית בתפריט כללי היא "הפעל מזהה פרסום", המאפשר לאפליקציות לגשת למזהה הייחודי של ה-Xbox שלכם לצרכי פרסום ממוקד. זאת, מאחר שככלל, המידע המועבר לצרכי פרסום ממוקד הוא מידע רב ורגיש יותר, ולפיכך – העברתו לצדדים שלישיים מגבירה את הסיכון לפרטיותכם.

Nintendo Switch

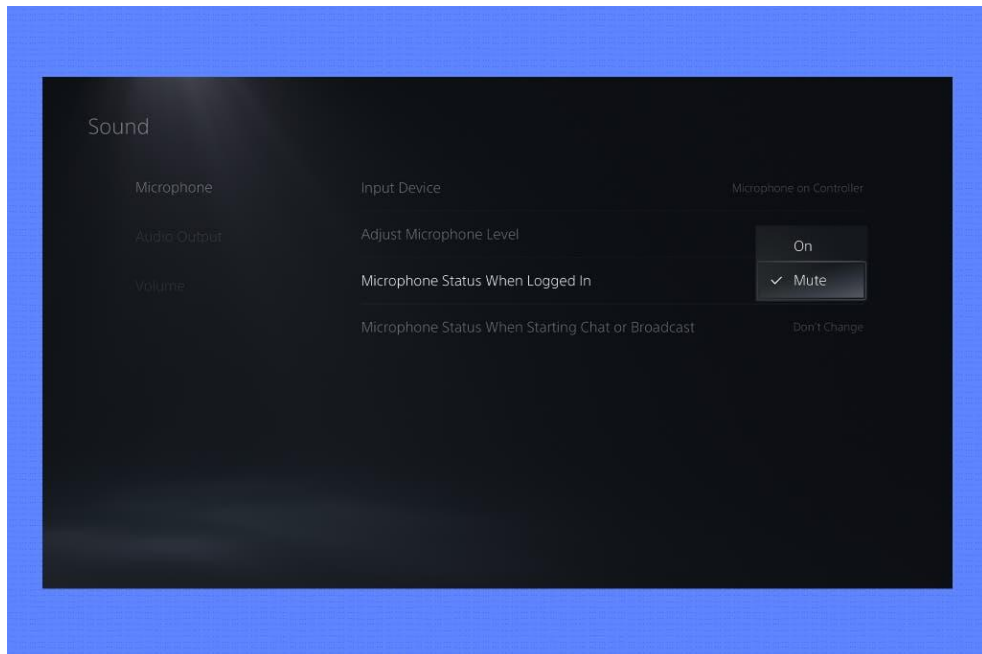


נינטנדו מציעה הגדרה אחת לאיסוף נתונים, והיא קשורה לנתוני החנות המקוונת (ה-eShop), ולא לקונסולה עצמה.

פתחו את Nintendo eShop ולאחר מכן בחרו את הפרופיל שלכם בפינה השמאלית העליונה. לחצו על לחצן ה-D-pad הימני כדי לבחור את העמודה הימנית, גללו מטה אל העדפות Google Analytics ושנו אותה ל-Don't Share.



1. נתוני הקול ב- PlayStation 5



ה-PS5 היא הקונסולה היחידה הכוללת מיקרופון אשר זולק תמיד. המיקרופון, המובנה בשלט, לוכד אודיו (גם במצב של שחקן יחיד וגם במצב מרובה משתתפים) ומתפקד כמו כל מיקרופון אחר במהלך משחקים מרובי משתתפים. ניתן להשבית אותו לחלוטין על ידי מעבר אל הגדרות < צליל < מיקרופון < מצב מיקרופון בעת כניסה, והגדרתו ל"השתק". גם אם אתם משתמשים במיקרופון, עדיין יש לשקול להשבית את איסוף הנתונים המשויד. סוני משתמשת באיסוף הנתונים הזה כדי לשפר תכונות קוליות, כגון תמלול צ'אט או קול לטקסט. על מנת להשבית פונקציה זו, עברו אל הגדרות < משתמשים וחשבונות < פרטיות < איסוף נתונים קולי ובחרו "אל תאפשר".