

Spielend Daten sammeln

In Kürze

- Online-Gaming ist beliebt und weit verbreitet.
- Ob am Smartphone, auf der Konsole oder am PC – beinahe jedes moderne Computerspiel ist vernetzt.
- Der Datenschutz wird bisher wenig beachtet.
- Das Verhalten in Spielen sagt viel über die SpielerInnen aus.
- Regulierungen seitens der Hersteller und der Politik, sowie die Aufklärung der NutzerInnen sind notwendig.

Worum geht es?

Computerspiele sind in den letzten Jahrzehnten zu einem Massenmedium geworden, das bei den jüngeren Generationen Radio und Fernsehen den Rang als Freizeitgestaltung Nummer Eins streitig macht. Computerspiele sind auch eine professionelle Sportart (E-Sport), und ein blühender Wirtschaftszweig, in dem es um Milliarden geht. Gleichzeitig wurden Online-Computerspiele auch zu einem Raum, der von Firmen und von Staaten überwacht wird.

Millionen Menschen, darunter Kinder und Jugendliche, spielen in Europa Computerspiele, die meisten online. Alles, was sie beim Spielen tun, wird aufgezeichnet und von unterschiedlichen Stellen ausgewertet. Nichts bleibt den Geheimdiensten, Herstellern, Publishern, Serverbetreibern oder den Produktionsfirmen verborgen. Wie werden sich die Menschen zukünftig fühlen, wenn klar ist, dass über jeden und jede Datenprofile existieren, die auch das umfassen, was man vielleicht in den unbedachtesten Momenten tut oder sagt?

Für viele ist das Spiel ein wichtiger Raum, in dem vieles entdeckt und ausprobiert werden kann, Fantasien ausgelebt und die Geschicklichkeit trainiert werden, wo man sich mit FreundInnen trifft und seine alltäglichen Probleme bespricht. All das wird zunehmend kommerziell und staatlich überwacht, gleichzeitig ist der Datenschutz in diesem Zusammenhang deutlich unterrepräsentiert.

Ähnlich wie im Web 2.0 hat sich auch die Art und Weise, wie Computerspiele gespielt werden, durch die Internet-Verbindung mit anderen SpielerInnen geändert: Am Computer (oder Smartphone, Tablet, Konsole etc.) wird nicht mehr nur alleine gespielt. Selbst, wenn die aktuelle Spielesitzung im Single-Player-Modus läuft, wird daneben mit Freunden die Situation im Spiel, die Strategie oder der Alltag zu Hause besprochen.



Wer denkt in spannenden Spielmomenten schon an Datenschutz?

Die Situation des Spielens lässt spezifische Verhaltensanalysen zu. Durch mehr Forschung, politische Aufmerksamkeit und konkrete Maßnahmen könnte in Zukunft die Lage der KonsumentInnen verbessert oder könnten Defizite ausgeglichen werden. Letztendlich ist es aber wichtig, das Thema Datenschutz im Bereich der Online-Spiele zu verankern. Gerade dort, wo besonders viele Daten anfallen, müsste mit mehr Problembewusstsein vorgegangen werden, um mögliche nachteilige gesellschaftliche Entwicklungen in der Zukunft zu vermeiden.

Eckdaten

Projekttitlel:	Privatsphäre in Online-Spielen
Projektteam:	Krieger-Lamina, J., Peissl, W.
Laufzeit:	01/2017 – 07/2017
Auftraggeber:	Bundesarbeitskammer

Wesentliche Ergebnisse

Der Zwang zum dauernden Online-Sein wurde durch technische Fortschritte bei mobilen Netzen, Endgeräten und durch höhere Bandbreiten möglich. Ökonomische Vorteile wie die Verwertung von personenbezogenen Daten spielen eine zentrale Rolle. Digitalisierung und Kommerzialisierung des Sektors sind rasant fortgeschritten. Die Spieleindustrie ist eine professionell betriebene „Maschine“, die den Menschen Unterhaltung gegen Bezahlung in Form von Geld und Daten bietet. Die anfallenden Daten sind auf Grund der nahezu permanenten Online-Verbindung geradezu allumfassend, geben Aufschluss über die Personen, ihr Verhalten, ihre Verbindungen zu anderen Menschen, ihre Vorlieben, wirtschaftlichen Möglichkeiten und viele weitere Details ihres realen Lebens. So lassen sich aus den Spieledaten Rückschlüsse über soziale Netze, Beziehungen u. dgl. ableiten, Lebensumstände bis hin zu Gesundheitsdaten und politischen Einstellungen können offenbart werden.



Datenschutz fehlt bei Computerspielen weitgehend.

Mit dem Zugriff auf Smartphone-Daten, der in der Regel beim Installieren von Spielen akzeptiert wird, z.B. auf Ortungsdaten, kann sogar ein fast lückenloses Bild des Lebens der SpielerInnen erstellt und an verschiedenste kommerzielle Interessenten übertragen werden. Das Problematische ist aber nicht nur die schiere Menge an Daten und die große Anzahl an Empfängern, sondern auch die Situation, in der sie erfasst werden: Es sind Daten, die Menschen beim Spielen beschreiben, einer Situation, in der viele ihre Aufmerksamkeit vollkommen auf das Spiel richten und von dessen Inhalten gefesselt sind. Sie schlüpfen spielerisch in andere Rollen und geben viel von sich preis. Datenschutzfragen sind dabei weniger bewusst als vielleicht beim Online-Shopping, wo die Frage der Sicherheit der eigenen Daten den Menschen näher ist. Obendrein werden besonders schutzwürdige Gruppen von Menschen überwacht – Kinder, denen es noch weniger als Erwachsenen möglich ist, die Konsequenzen ihres Handelns abzuschätzen. Mit dem beim Anlegen eines Spielekontos gegebenen Verzicht auf die eigenen Rechte unterwerfen sich die Spielenden der Marktlogik, die oft im Gegensatz zu ihren Erwartungen in Bezug auf Datenschutz steht. Die Forschung im Bereich der Game Studies und auch der Surveillance Studies hat diesen Sachverhalt bisher dramatisch vernachlässigt. Interdisziplinäre Forschung muss hier in den kommenden Jahren ein Niveau erreichen, das dem gesellschaftlichen Stellenwert, den Online-Spiele heute haben, angemessen ist.

Was tun?

Spielen in Online-Communities hat sich zu einem Massenmedium entwickelt und bedarf verstärkter Aufmerksamkeit der Politik. Zusätzlich ist Aufklärung und Bewusstseinsbildung bei NutzerInnen und Anbietern nötig.

Derzeit ist die Situation von einem einseitigen Machtverhältnis geprägt, wonach die Spieleanbieter die Bedingungen vorgeben und die SpielerInnen nur die Möglichkeit haben diesen zuzustimmen oder auf das Spielen zu verzichten. Die Politik könnte folgende Optionen prüfen:

- Personenbezogene Daten sollten nicht grenzenlos zur Gewinnmaximierung verwendet werden.
- Die Weitergabe dieser Daten an Dritte sollte unterbunden bzw. transparent gestaltet werden.
- Die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) bietet ab 2018 die Möglichkeit, europäische Standards auch im Spielbereich umzusetzen (Gültigkeit auch für Anbieter außerhalb der EU und Privacy-by-Design).
- Eine verstärkte Kontrolle durch Datenschutzbehörden ist dringend erforderlich.
- Besonderes Augenmerk sollte auf Kinder und Jugendliche im Hinblick auf deren Schutzwürdigkeit gelegt werden.
- Datensicherheit und Datenschutz sollte sowohl von den Anbietern gewährleistet als auch von den NutzerInnen bewusst eingefordert werden.

Zum Weiterlesen

Krieger-Lamina, J., (2017): Privatsphäre in Online-Spielen. Projektbericht Nr. 04-2017, ITA: Wien
epub.oeaw.ac.at/ita/ita-projektberichte/2017-04.pdf

Kontakt

Jaro Krieger-Lamina

E-mail: tamail@oeaw.ac.at

Telefon: +43(1)51581-6582

