

Ist die IT-Sicherheit von Online-Gamern gefährdet?

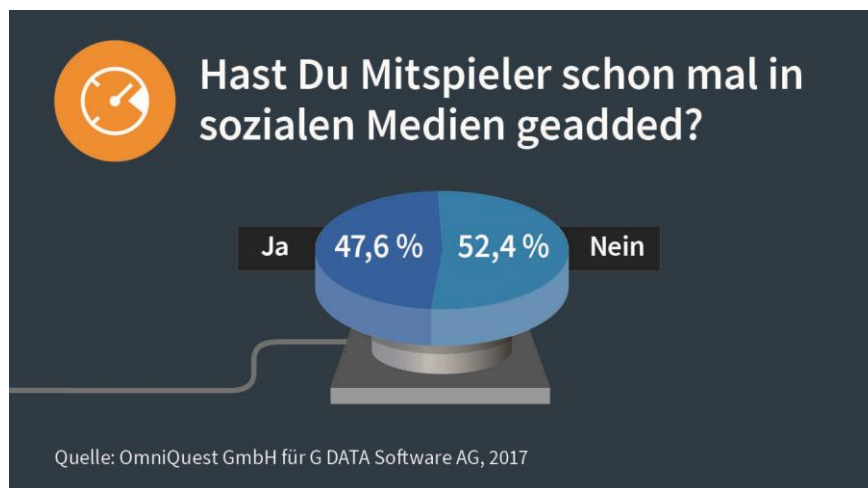
G DATA Gaming IT-Security Barometer 2017 zur IT-Sicherheitslage beim Online-Gaming

Bochum (Deutschland), 28. November 2017

Wie ist es um die IT-Sicherheit bei Online-Gamern bestellt? Diese Frage ist gerade dann relevant, wenn das winterliche Weihnachtsgeschäft im Gaming-Markt boomt und Online-Spiele für die Liebsten gekauft werden. Im G DATA Gaming IT-Security Barometer 2017 gaben 500 Online-Spieler zu sieben Fragen ihre Antworten rund um die Thematik der IT-Sicherheit ab. Die gesamte Umfrage, sowie eine übersichtliche Infografik, sind online unter <https://www.gdata.de/news/2017/11/30215-ist-die-it-sicherheit-von-online-gamern-gefahr-det> abrufbar.

Durch Online-Freundschaften mit Fremden sind persönliche Informationen in Gefahr.

Laut der Umfrage mit dem Titel „Wie schätzen Online-Gamer ihre IT-Sicherheit ein?“ befreundet sich fast jeder Zweite mit einer Person über Social Media, die nur übers Online-Gaming bekannt ist. Facebook, Twitter, Instagram oder auch Snapchat – auf jeder einzelnen Plattform werden persönliche Erlebnisse geteilt, ganz gleich welcher Stimmungsnatur. Problematisch wird es erst dann, wenn sehr intime Informationen, wie zum Beispiel Vor- und Nachname, Telefonnummer oder vermeintlich peinliche Bilder nicht nur im Bekanntenkreis gesehen werden können, sondern auch von fremden Personen. Wie kann das passieren? Zum Beispiel durch eine Freundschaftseinladung jener Personen, die der Online-Gamer über ein Video- oder Computerspiel kennengelernt hat.



Stichwort: Social Engineering. Sicherheitsfragen wie beispielsweise „Wie lautet der Mädchename deiner Mutter?“ oder „Wie lautet der Name deines Haustieres“ können ausgehebelt werden, wenn durch Einblicke in den Social-Media-Kanal jene Informationen preisgegeben wurden und somit verfügbar sind. Anders als bei Familie, Freunden oder Bekannten des echten Lebens, sind sensible Daten bei Fremden in den falschen Händen – natürlich zu Ungunsten des Gamers, der auch einen Kontrollverlust seines Accounts befürchten muss.

Die Pressemitteilung und entsprechendes Bildmaterial stehen Ihnen auch im G DATA PresseCenter zur Verfügung. Einfach QR-Code einscannen oder www.gdata.de/presse im Browser eingeben.



G DATA Software AG

G DATA Campus
Königsallee 178
44799 Bochum
Deutschland

www.gdata.de

Unternehmenskommunikation

Kathrin Beckert-Plewka
Public Relations Manager
E-Mail: kathrin.beckert@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-507
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Christian Lueg
Public Relations Manager
E-Mail: christian.lueg@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-160
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Dominik Neugebauer
Public Relations Manager
E-Mail: dominik.neugebauer@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-610
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Geteilte Meinung bei Datensicherheit auf Internet-Vertriebsplattformen

Wenn es um die Frage geht, ob auf den Internet-Vertriebsplattformen wie zum Beispiel Steam, Origin, PSN, Xbox Live und weiteren ausreichend Wert auf Datensicherheit gelegt wird, dann sind die Online-Spieler geteilter Meinung. Immerhin befindet sich auf jeder Plattform eine mannigfaltige Spielebibliothek, gebündelt auf einem einzigen Gaming Account – samt personenbezogener Daten, Spielzeiten, Errungenschaften und getätigte Einkäufe sowie verwendete Zahlungsmittel.



Fast jeder Zweite denkt, dass kein ausreichender Wert auf den Schutz von personenbezogenen Daten gelegt wird. Dabei gibt es erweiterte Sicherheits-Mechanismen wie beispielsweise die Zwei-Faktor-Authentifizierung (2FA), die nicht nur für das Einloggen ins Spiel notwendig sind, sondern auch immer öfter beim Anmelden in den Benutzer-Account verwendet werden. Speziell bei dem Verfahren der 2FA wird nach einer erfolgreichen Passwordeingabe ein zusätzlicher, mehrstelliger Zahlencode abgefragt, der jeweils per Knopfdruck von einem physischen Gerät generiert wird. Dennoch sind bei den Online-Gamern gemischte Gefühle vorhanden.



Über das G DATA Gaming IT-Security Barometer 2017

Für die Studie wurden insgesamt 500 Online-Gamer im Alter zwischen 16 und 69 Jahren befragt. Die Erhebung der Umfrage wurde von der OmniQuest GmbH im Auftrag der G DATA Software AG durchgeführt.

Das IT-Security Barometer umfasst sieben Fragen zu den Themen:

- IT-Bedrohungslage
- Datenschutz persönlicher Informationen
- Social Engineering
- Passwortsicherheit eines Gaming-Accounts

Das vollständige G DATA Gaming IT-Security Barometer sowie eine übersichtliche Infografik ist online abrufbar unter

<https://www.gdata.de/news/2017/11/30215-ist-die-it-sicherheit-von-online-gamern-gefahrdet>

Unternehmensprofil

IT Security wurde in Deutschland erfunden: Die G DATA Software AG gilt als Erfinder des Antivirus. Das 1985 in Bochum gegründete Unternehmen hat

Die Pressemitteilung und entsprechendes Bildmaterial stehen Ihnen auch im G DATA PresseCenter zur Verfügung. Einfach QR-Code einscannen oder www.gdata.de/presse im Browser eingeben.



G DATA Software AG

G DATA Campus
Königsallee 178
44799 Bochum
Deutschland

www.gdata.de

Unternehmenskommunikation

Kathrin Beckert-Plewka
Public Relations Manager
E-Mail: kathrin.beckert@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-507
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Christian Lueg
Public Relations Manager
E-Mail: christian.lueg@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-160
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Dominik Neugebauer
Public Relations Manager
E-Mail: dominik.neugebauer@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-610
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Pressemitteilung

vor mehr als 30 Jahren das erste Programm gegen Computerviren entwickelt. Heute gehört G DATA zu den weltweit führenden Anbietern von IT-Security-Lösungen.

Testergebnisse beweisen: IT Security „Made in Germany“ schützt Internetnutzer am besten. Seit 2005 testet die Stiftung Warentest Internet Security-Produkte. In allen zehn Tests, die von 2005 bis 2017 durchgeführt wurden, erreichte G DATA die beste Virenerkennung. In Vergleichstests von AV-TEST demonstriert G DATA regelmäßig beste Ergebnisse bei der Erkennung von Computerschädlingen. Auch international wurde G DATA Internet Security von unabhängigen Verbrauchermagazinen als bestes Internetsicherheitspaket ausgezeichnet – u.a. in Australien, Belgien, Frankreich, Italien, den Niederlanden, Österreich, Spanien und den USA. Das Produktportfolio umfasst Sicherheitslösungen für Endkunden, den Mittelstand und für Großunternehmen. G DATA Security-Lösungen sind weltweit in mehr als 90 Ländern erhältlich.

G DATA ist Lösungspartner der Microsoft Cloud Deutschland und ist als einziger Antiviren-Hersteller mit einer speziell auf die Azure-Architektur abgestimmten Managed Endpoint Security vertreten.

Weitere Informationen zum Unternehmen und zu G DATA Security-Lösungen finden Sie unter www.gdata.de.



Die Pressemitteilung und entsprechendes Bildmaterial stehen Ihnen auch im G DATA PresseCenter zur Verfügung. Einfach QR-Code einscannen oder www.gdata.de/presse im Browser eingeben.



G DATA Software AG

G DATA Campus
Königsallee 178
44799 Bochum
Deutschland

www.gdata.de

Unternehmenskommunikation

Kathrin Beckert-Plewka
Public Relations Manager
E-Mail: kathrin.beckert@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-507
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Christian Lueg
Public Relations Manager
E-Mail: christian.lueg@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-160
Fax: +49 (0) 234 9762-299

Dominik Neugebauer
Public Relations Manager
E-Mail: dominik.neugebauer@gdata.de
Tel.: +49 (0) 234 9762-610
Fax: +49 (0) 234 9762-299