



G DATA

Gaming IT-Security Barometer 2017

Wie schätzen Online-Gamer
ihre IT-Sicherheit ein?



Inhalt

1	Umfang und Zweck der Studie	2
2	Methodik der Studie	2
3	Allgemeine Situation	3
4	Ergebnisse der Online-Umfrage	3
4.1	Online-Gamer setzen verstärkt auf Computer und Smartphone	3
4.2	Persönlich hinterlegte Daten im Gaming Account sind vor Fremdzugriff geschützt.....	5
4.3	Junge Erwachsene Online-Gamer schließen mit Spielkollegen vermehrt Freundschaften in sozialen Medien	6
4.4	Persönliche Informationen gehen nicht an Mitspieler	8
4.5	Externe Dienstleister oder Guthaben werden als Zahlungsmethode bevorzugt	9
4.6	Passwörter für Gaming Accounts werden nicht für andere Plattformen verwendet.....	10
4.7	Geteilte Meinung bei Datensicherheit auf Internet-Vertriebsplattformen.....	12
5	Schlussfolgerungen.....	13
	Anhang.....	14
	Über die G Data Software AG	14

1 Umfang und Zweck der Studie

„Nur zur Unterhaltung“ oder „Nur für Kinder“ – so wurde Gaming lange Zeit angesehen. Kein Wunder also, dass der Aspekt der IT-Sicherheit lange Zeit vernachlässigt wurde. Im Zeitalter des Internets verbreitet sich Malware in Windeseile und greift auch Online-Gamer, und damit einhergehend ihre real, in einem Portal hinterlegten Identitäten an. Die Gefahren: Verkauf der persönlichen Daten an Dritte oder unberechtigte Transaktionen von monetären Mitteln. Sofern auf einem Computer oder Smartphone gespielt wird, stehen Anwendern dabei verschiedene IT-Sicherheitslösungen zur Verfügung. Doch selbst diese können vor einer unbewussten Weitergabe von persönlichen Informationen in sozialen Netzwerken oder der Mehrfachverwendung des gleichen Passworts auf verschiedenen Portalen nicht schützen. Im G DATA Gaming IT-Security Barometer 2017 wurden Gamer befragt, wie sie deren eigene IT-Sicherheit einschätzen.

2 Methodik der Studie

Das G DATA Gaming IT-Security Barometer 2017, zur Fragestellung „Wie schätzen Online-Gamer ihre IT-Sicherheit ein?“, basiert auf einer nationalen Online-Umfrage in der Bundesrepublik Deutschland. Insgesamt wurde eine Losgröße von n = 500 Internet-Nutzer mit gamingaffinen Hintergrund gewählt, die zwischen 16 und 69 Jahre alt sind. Diese Teilnehmer sollten pro Woche mindestens zwei oder mehr Stunden im Durchschnitt spielen, also in etwa mindestens 15 Minuten pro Tag. Bei der Umfrage wurden demografische, wie auch themenspezifische Fragen gestellt. Ebenfalls wurde darauf geachtet, dass in etwa gleich viele Umfrageteilnehmer pro Altersgruppe und für das jeweilige Geschlecht herangezogen wurden. So herrscht über die komplette Umfragebandbreite hinweg ein homogenes Befragungsfeld. Die Erhebung der Daten wurde von OmniQuest GmbH im Auftrag der G DATA Software AG durchgeführt.

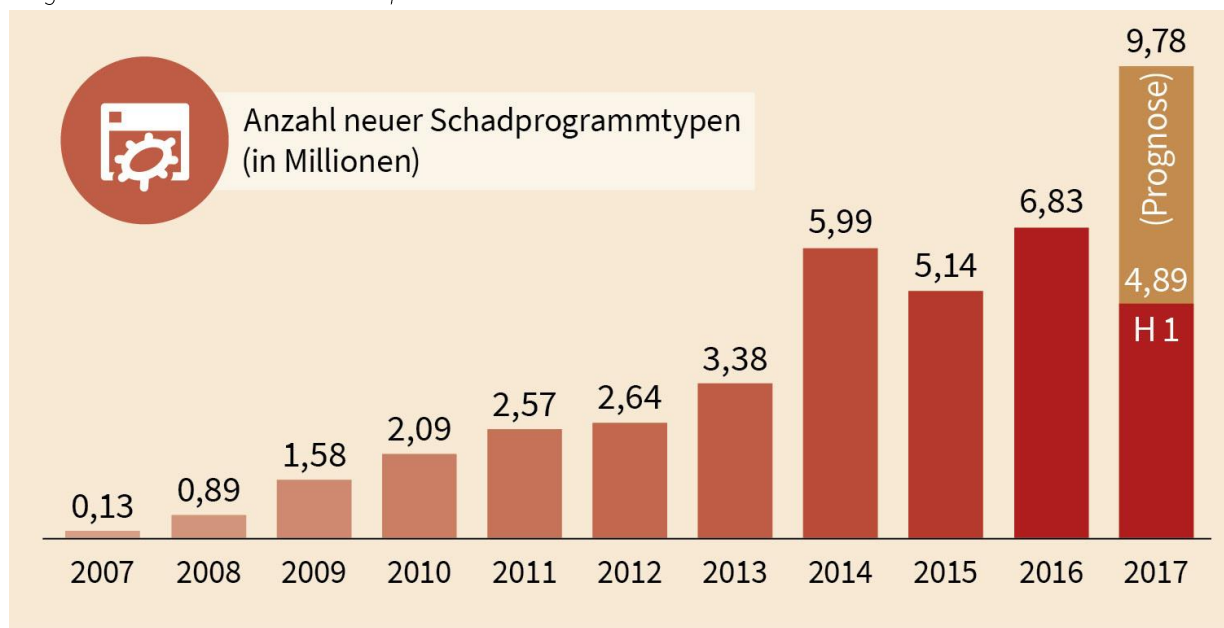
Tabelle 1: Altersverteilung und Geschlecht der Befragten

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
16- 19 Jahre	20 4,00%	10 4,50%	10 3,60%	20 19,00%	- -	- -	- -
20- 29 Jahre	85 17,00%	38 17,00%	47 17,00%	85 81,00%	- -	- -	- -
30- 39 Jahre	147 29,40%	53 23,70%	94 34,10%	- -	147 100,00%	- -	- -
40- 49 Jahre	133 26,60%	61 27,20%	72 26,10%	- -	- -	133 100,00%	- -
50- 59 Jahre	113 22,60%	61 27,20%	52 18,80%	- -	- -	- -	113 98,30%
60- 69 Jahre	2 0,40%	1 0,40%	1 0,40%	- -	- -	- -	2 1,70%

3 Allgemeine Situation

Die Anzahl neuer Schadprogrammtypen, die gegen Privatanwender und Unternehmen gleichermaßen eingesetzt werden, sind in den vergangenen Jahren deutlich gestiegen. Für das erste Halbjahr 2017 konnte G DATA weltweit pro Rechner 47,4 Angriffe verzeichnen. Anders formuliert: Jede sechste Signatur aus G DATAs aktuellen Signaturbestand stammt alleine aus dem ersten Halbjahr 2017. Heute taucht also in nur vier Tagen so viel neue Malware auf, wie über das gesamte Jahr 2007 hinweg verteilt.

Diagramm 1: Anzahl neuer Malware pro Jahr seit 2007



Da die Umfrage sich auch an Online-Gamer richtet hat, die auf einer Konsole spielen, stellt sich die berechnete Frage, welchen Stellenwert ein Anstieg von Malware in der Computerlandschaft nach sich zieht. Zwar gibt es für Konsolenplattformen keine IT-Sicherheitssoftware, jedoch basieren die Server-Systeme der Anbieter ebenfalls auf Computer, die es zu schützen gilt. Daher ist auch der Anstieg neuer Schadprogramme für Hersteller von Konsolentiteln ein wichtiger Faktor, wenn es um das Thema Datenschutz und IT-Sicherheit im Allgemeinen geht.

4 Ergebnisse der Online-Umfrage

4.1 Online-Gamer setzen verstärkt auf Computer und Smartphone

Das Ergebnis des G DATA Gaming IT-Security Barometer 2017 zeigt, dass über 70 Prozent der Befragten auf dem Computer spielen und 65 Prozent das Smartphone verwenden. Je älter der Umfrageteilnehmer allerdings war, desto weniger wird auf das mobile Gerät zurückgegriffen. So spielen nur die Hälfte der Befragten mit 50 Jahren und älter mit dem Smartphone, während 16- bis 29-jährige mit knapp 80 Prozent das Smartphone am häufigsten als Spieleplattform verwenden. Konsolen vom Hersteller Sony kommen mit insgesamt 45 Prozent noch vor den Konsolen von Microsoft (rund 19 Prozent) und Nintendo (rund 25 Prozent).

Diagramm 2: Welche der folgenden Geräte nutzt Du für Videospiele?



Tabelle 2: Detailergebnisse: Welche der folgenden Geräte nutzt Du für Videospiele?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Computer	369 73,80%	156 69,60%	213 77,20%	78 74,30%	97 66,00%	96 72,20%	98 85,20%
Konsole von Sony (Playstation 4, Playstation 3, etc.)	225 45,00%	72 32,10%	153 55,40%	67 63,80%	83 56,50%	54 40,60%	21 18,30%
Konsole von Microsoft (Xbox One X/S, Xbox 360, etc.)	96 19,20%	33 14,70%	63 22,80%	25 23,80%	39 26,50%	25 18,80%	7 6,10%
Konsole von Nintendo (Nintendo Switch, Wii U, etc.)	127 25,40%	56 25,00%	71 25,70%	42 40,00%	40 27,20%	28 21,10%	17 14,80%
Smartphone	325 65,00%	149 66,50%	176 63,80%	82 78,10%	101 68,70%	85 63,90%	57 49,60%
Tablet	176 35,20%	82 36,60%	94 34,10%	32 30,50%	52 35,40%	46 34,60%	46 40,00%
Sonstige	5 1,00%	3 1,30%	2 0,70%	2 1,90%	1 0,70%	1 0,80%	1 0,90%

Interpretation: Der Computer ist nach wie vor im Gaming-Bereich die stärkste Plattform. Anders als die Plattformen Konsole und Smartphone lässt sich der PC auch über die Zeit hinweg hardwareseitig aufrüsten. So kann fortlaufend die Performance gesteigert werden. Auf der anderen Seite benutzen Gamer den PC auch für Video- oder Streamingdienste sowie für das komfortable Surfen oder

Recherchieren im Internet. Das Smartphone sticht indes als Spieleplattform heraus, da auch von unterwegs und zu jeder Zeit gespielt werden kann. Es lässt sich zwar auch mit Handheld-Versionen mobil spielen (zum Beispiel Nintendo Switch), allerdings sind dort weder Kontakte oder Chatpartner des tagtäglichen Lebens vorhanden, noch soziale Apps. Das Smartphone ist folglich ein Alleskönner, auf dem auch kurzweilige Spieletitel zum Zeitvertreib gespielt werden können.

4.2 Persönlich hinterlegte Daten im Gaming Account sind vor Fremdzugriff geschützt

Bei Online-Spielen, besonders im Bereich der Online-Rollenspiele, auch Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) genannt, ist es geläufig, dass persönliche Daten, zum Beispiel Vor- und Nachname, Adresse, Alter et cetera bei einer Account-Erstellung angegeben werden müssen. Über 50 Prozent der Befragten antworteten, dass die von ihnen hinterlegten Daten bei einer solchen Registrierung vor unberechtigten Fremdzugriff sicher sind. Auf der anderen Seite denken aber auch knapp ein Drittel der Umfrageteilnehmer, dass die angegebenen persönlichen Informationen unsicher sind und somit auch Fremde Zugriff erlangen könnten.

Diagramm 3: Wie sicher glaubst Du sind Deine bei einer Plattform-/Spieleregistrierung hinterlegten persönlichen Daten (zum Beispiel Vor- und Nachname, Adresse, Alter etc.) vor unberechtigten Fremdzugriff?



Tabelle 3: Detaillierergebnisse: Wie sicher glaubst Du sind Deine bei einer Plattform-/Spieleregistrierung hinterlegten persönlichen Daten (zum Beispiel Vor- und Nachname, Adresse, Alter etc.) vor unberechtigten Fremdzugriff?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Sehrsicher	41 8,20%	13 5,80%	28 10,10%	11 10,50%	9 6,10%	8 6,00%	13 11,30%
Sicher	273 54,60%	128 57,10%	145 52,50%	61 58,10%	90 61,20%	70 52,60%	52 45,20%
Unsicher	161 32,20%	69 30,80%	92 33,30%	31 29,50%	40 27,20%	48 36,10%	42 36,50%
Sehr unsicher	25 5,00%	14 6,30%	11 4,00%	2 1,90%	8 5,40%	7 5,30%	8 7,00%

Interpretation: Wirft man einen Blick auf die Altersklasse der 16- bis 29-jährigen, so lässt sich erkennen, dass fast 70 Prozent der Befragten ein sicheres Gefühl haben, wenn es um den Datenschutz der persönlichen Informationen vor unberechtigten Fremdzugriff geht. Dieses Ergebnis ist erstaunlich, wenn man sich vor Augen hält, dass die Malware-Gefahren am Computer steigen und auch Plattformbetreiber oft bereits Opfer von Cyberangriffen gewesen sind, beispielsweise das Sony PlayStation Network¹. Vielleicht schwindet die Bedeutung von jenen Angriffen und werden entweder als „normales Risiko“ eingestuft oder argumentiert, dass man selbst kein Opfer von Datenmissbrauch wird. Auf der anderen Seite versuchen die Betreiber mehr IT-Sicherheitsmechanismen in ihren Kundenportalen einzubauen. Das geschieht beispielsweise durch CAPTCHA, Sicherheitsabfragen oder durch die Vorgabe der Passwortstärke. Das sorgt für ein größeres Sicherheitsempfinden.

4.3 Junge Erwachsene Online-Gamer schließen mit Spielkollegen vermehrt Freundschaften in sozialen Medien

Fast 50 Prozent der Online-Teilnehmer fügen über die sozialen Medien, wie beispielsweise Facebook, Mitspieler zur Freundesliste hinzu. Die andere Hälfte ist dem eher abgeneigt, wobei besonders die Altersklasse der 50+-jährigen hervorsticht. Hier verwehren rund 70 Prozent die Online-Freundschaft über Facebook, wohingegen nahezu zwei Drittel der jungen Erwachsenen, im Alter zwischen 16 und 29 Jahren, Online-Mitspieler zu Freunden in sozialen Medien deklarieren.

¹ vgl. <http://www.eurogamer.net/articles/2016-04-26-sony-admitted-the-great-psn-hack-five-years-ago-today>

Diagramm 4: Hast Du schon einmal eine Person, mit der Du nur online zusammenspielst, in sozialen Medien (zum Beispiel Facebook etc.) als Freund hinzugefügt?

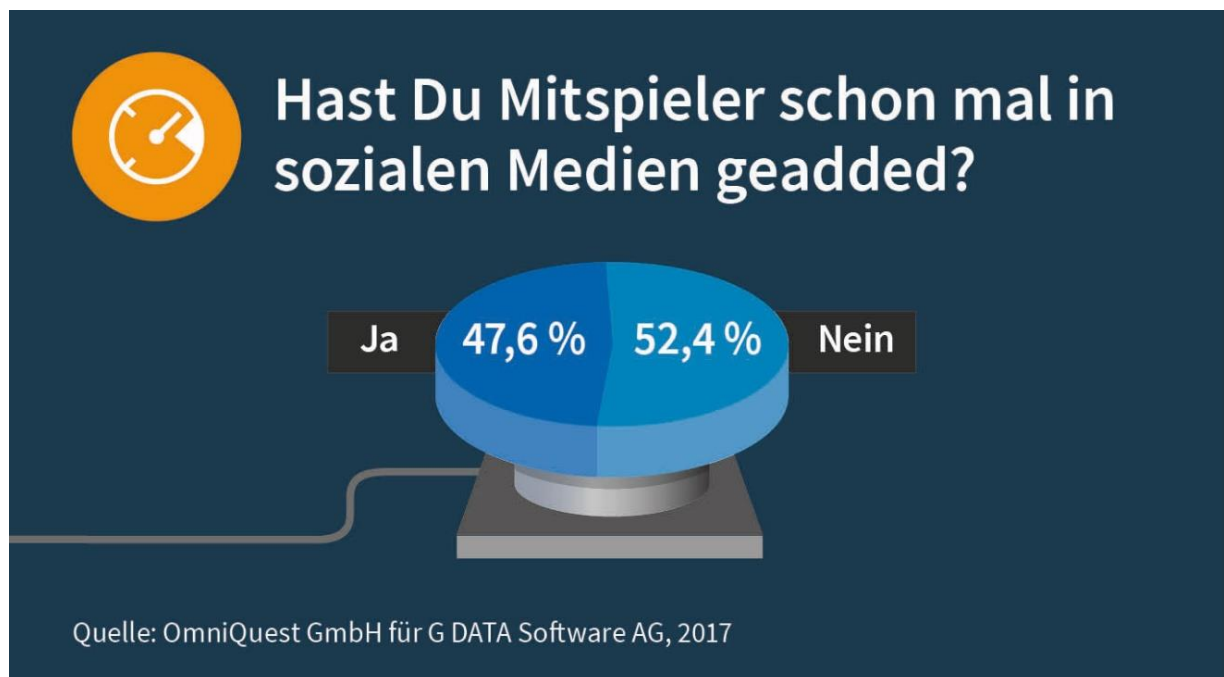


Tabelle 4: Detailergebnisse: Hast Du schon einmal eine Person, mit der Du nur online zusammenspielst, in sozialen Medien (zum Beispiel Facebook etc.) als Freund hinzugefügt?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Ja	238 47,60%	104 46,40%	134 48,60%	68 64,80%	77 52,40%	59 44,40%	34 29,60%
Nein	262 52,40%	120 53,60%	142 51,40%	37 35,20%	70 47,60%	74 55,60%	81 70,40%

Interpretation: Soziale Medien wie Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat oder Jodel sind besonders bei jungen Erwachsenen beliebt. Spieleentwickler versuchen immer wieder auch Videoplattformen wie YouTube oder Streaming-Plattformen wie Twitch mit Spiele-Accounts zu verknüpfen beziehungsweise bieten durch die Verbindung der Accounts Spielvorteile an. Deshalb verwundert es auch nicht, dass gerade junge Umfrageteilnehmer vermehrt Social-Media-Kanäle für den kommunikativen Austausch nutzen. Die Gefahr: Abseits vom Spielgeschehen verfällt man hier schnell in Plauderstimmung und es können unbewusst persönliche Informationen preisgegeben werden, die einen Rückschluss auf Beruf, seinen echten Vor- und Zunamen oder sogar Account-Details offenbaren – ganz zu schweigen vom Zugriff auf Bildern oder persönliche Momente, die mit der Freundschaftsbestätigung auf einem Social-Media-Kanal einhergeht. Was viele Spieler nicht wissen: Kriminelle setzen Social Engineering, also die zwischenmenschliche Beeinflussung ein, um zum Beispiel an streng vertrauliche oder geheime

Informationen zu gelangen respektive vom Angreifer gewollte Handlungen durchzuführen. Ein Spiele-Account könnte so, wenn auch nicht ganz einfach, übernommen werden.

4.4 Persönliche Informationen gehen nicht an Mitspieler

Über 70 Prozent der Befragten geben keinerlei persönliche Informationen über sich an Mitspieler bekannt. Gerade in der Altersklasse der 50+-jährigen stimmen dem 90 Prozent zu, dass Mitspieler den Vornamen und den Nachnamen, sowie die Adresse und Alter nicht wissen müssen. Junge Erwachsene bis zu 29 Jahre sehen das anders. Hier haben über die Hälfte der Beteiligten schon einmal an einen Online-Spieler einer der oben genannten Informationen weitergegeben.

Diagramm 5: Hast Du schon einmal während oder im Kontext eines Onlinespiels persönliche Informationen gegenüber Deinen Mitspielern preisgegeben (zum Beispiel Vor- und Nachname, Adresse, Alter etc.)?



Tabelle 5: Detailergebnisse: Hast Du schon einmal während oder im Kontext eines Onlinespiels persönliche Informationen gegenüber Deinen Mitspielern preisgegeben (zum Beispiel Vor- und Nachname, Adresse, Alter etc.)?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Ja	136 27,20%	46 20,50%	90 32,60%	54 51,40%	45 30,60%	25 18,80%	12 10,40%
Nein	364 72,80%	178 79,50%	186 67,40%	51 48,60%	102 69,40%	108 81,20%	103 89,60%

Interpretation: Interessant ist hier, dass über die Hälfte der jungen Erwachsenen (16 – 29 Jahre) persönliche Informationen an Mitspieler preisgeben würden. Zur Erinnerung: Auf die Frage, ob man schon einmal eine Person, mit der online zusammengespielt wird, in sozialen Medien (zum Beispiel Facebook et cetera) als Freund hinzugefügt hat, antworteten rund 65 Prozent der gleichen Altersklasse mit einem ja. Gerade über soziale Netzwerke werden nicht nur private Informationen und Lebensereignisse, sondern auch Videos, Urlaubsbilder und weitere mediale Inhalte geteilt – also durchaus sehr persönliche Daten. Das bedeutet, dass über soziale Medien die Weitergabe von Informationen weniger kritisch angesehen wird, als die Weitergabe von persönlichen Informationen in einem Spiel. Einen noch größeren Unterschied bei diesem Vergleich lässt sich in der Altersklasse der 50+-jährigen erkennen. Hier würden knapp 90 Prozent keine privaten Informationen im Spiel weitergeben, während rund 70 Prozent der befragten Online-Teilnehmer Mitspieler nicht über Social Media hinzufügen würden. Die Differenz: in etwa 20 Prozentpunkte. Auch hier scheint man sich nicht bewusst zu sein, welche sensiblen Daten über die sozialen Medien ungewollt geteilt werden können, wenn man seine Freundesliste nicht im Auge behält. Weiterhin bemerkenswert ist die Aufteilung des Geschlechts. Die weiblichen Umfrageteilnehmer geben mit rund zwölf Prozentpunkten weniger häufig ihre persönlichen Informationen in einem Onlinespiel bekannt, während Freundschaftsanfragen über soziale Medien lediglich eine Differenz zu den männlichen Umfrageteilnehmern von zwei Prozentpunkte aufweisen. Es scheint, als möchte man sich im Spiel selbst nicht als weibliche Person offenbaren, sondern ungestört am Spielgeschehen teilhaben.

4.5 Externe Dienstleister oder Guthaben werden als Zahlungsmethode bevorzugt

Während in etwa 40 Prozent der Online-Teilnehmer keine Bezahltdaten in ihrem Gaming Account angegeben haben oder dies spielbedingt nicht notwendig ist, antworteten ein Drittel, dass sie als Zahlungsmethode externe Dienstleister, zum Beispiel PayPal, hinterlegt haben. Als Alternative dazu greifen fast 25 Prozent auf ein guthabenbasiertes System zurück. Kreditkarte (17,2 Prozent) und Lastschrift (15,6 Prozent) werden für Finanztransaktionen weniger häufig verwendet.

Diagramm 6: Welche Art von Zahlungsmethoden hast Du bei Onlinespielen in Deinem Gaming Account/Deinen Gaming Accounts hinterlegt?

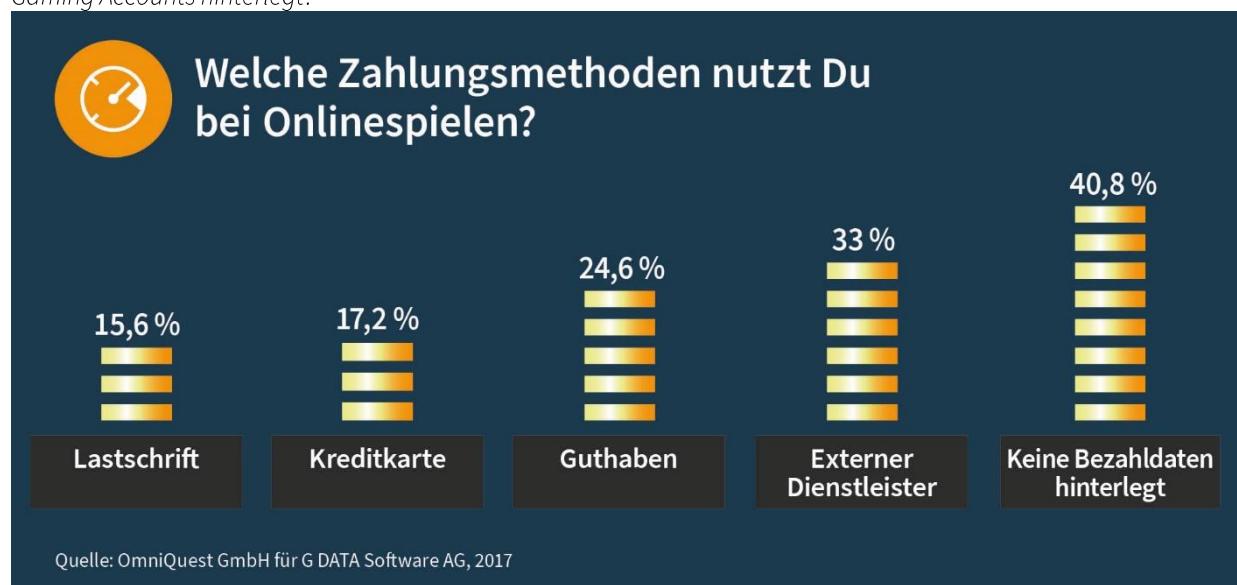


Tabelle 6: Detailergebnisse: Welche Art von Zahlungsmethoden hast Du bei Onlinespielen in Deinem Gaming Account/Deinen Gaming Accounts hinterlegt?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Lastschrift (Bankdaten)	78 15,60%	20 8,90%	58 21,00%	29 27,60%	27 18,40%	11 8,30%	11 9,60%
Kreditkarte	86 17,20%	25 11,20%	61 22,10%	27 25,70%	32 21,80%	19 14,30%	8 7,00%
Guthaben	123 24,60%	45 20,10%	78 28,30%	37 35,20%	43 29,30%	32 24,10%	11 9,60%
Externer Dienstleister (zum Beispiel Paypal)	165 33,00%	69 30,80%	96 34,80%	34 32,40%	54 36,70%	48 36,10%	29 25,20%
Ich habe keine Bezahlmethoden hinterlegt oder muss keine Bezahlmethoden angeben	204 40,80%	110 49,10%	94 34,10%	33 31,40%	49 33,30%	55 41,40%	67 58,30%

Interpretation: Wenn von hinterlegten Bezahlmethoden auszugehen ist, so werden externe Dienstleister, wie beispielsweise PayPal, als Transaktionspartner priorisiert. Gleiches gilt für das Guthabensystem. Mit PayPal lassen sich Zahlungen für viele Plattformen anstoßen. Zudem gibt es einen Käuferschutz, der Verbraucher auch im Onlinehandel ein gewisses Sicherheitsgefühl gibt. Gleiches Gefühl entsteht bei einer guthabenbasierten Transaktion. Im Falle einer Kompromittierung des Gaming Accounts ist so lediglich der Verlust der eingelösten Guthabekarte zu beziffern. Bankdaten oder Kreditkarteninformationen gehen so nicht an Dritte. Ebenfalls wird der Kontrollerhalt bei einem Guthaben gewährleistet, denn eine Überziehung des Kontos wie mit Lastschrift oder Kreditkarte ist nicht möglich.

4.6 Passwörter für Gaming Accounts werden nicht für andere Plattformen verwendet

Gesamt betrachtet antworteten knapp acht von zehn der Befragten mit einem Nein auf die Frage, ob die gleichen Passwörter für den Gaming Account auch für andere Accounts im Internet, zum Beispiel Onlineshops, verwendet werden. Je älter die Teilnehmer wurden, desto mehr schlossen sie sich dem dieser Aussage an (siehe Altersklasse der 50+-jährigen, mit über 90 Prozent Ablehnung). Auch zwei Drittel der bis 29-jährigen wirkte auf die oben gestellte Frage eher ablehnend, wenngleich das restliche Drittel die gleichen Zugangsdaten benutzt.

Diagramm 7: Benutzt Du das gleiche Passwort für Deinen Gaming Account, wie für andere Accounts im Internet (zum Beispiel Onlineshops, E-Mail etc.)?

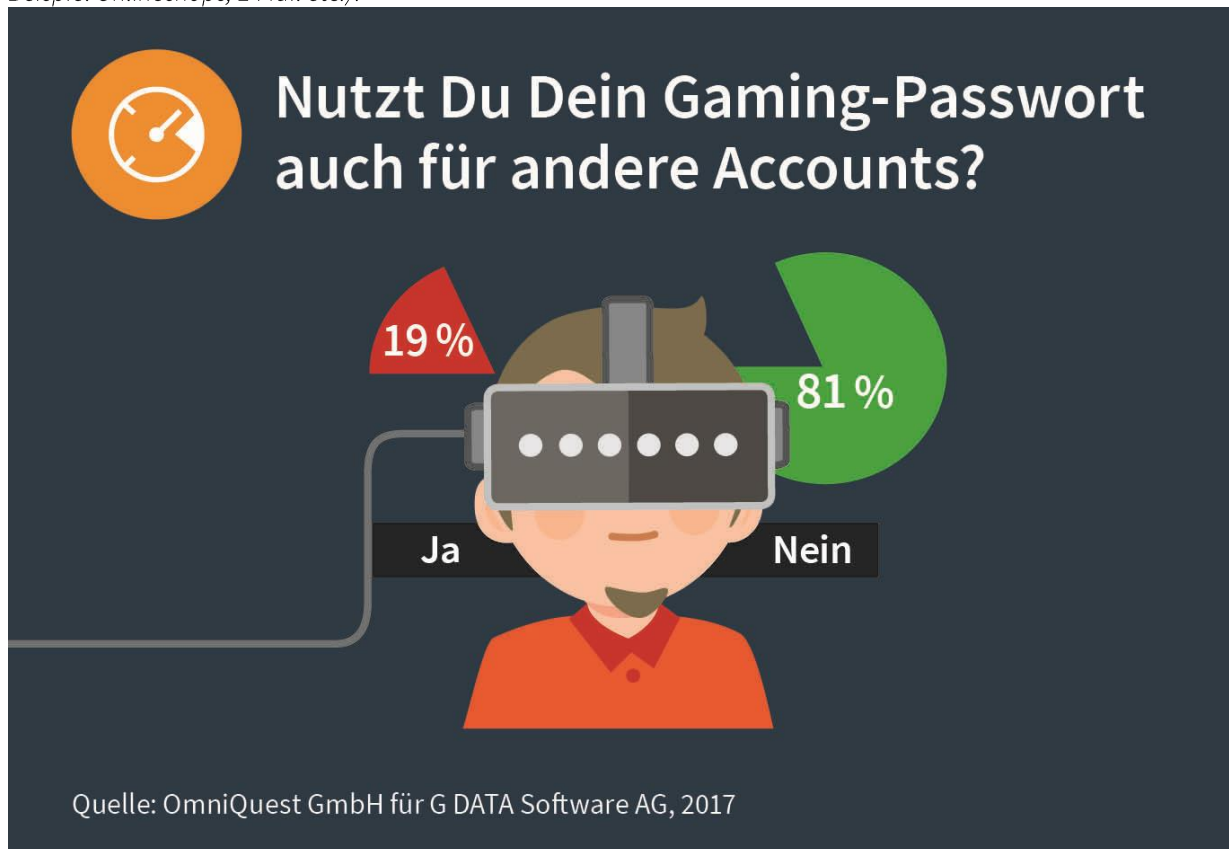


Tabelle 7: Detailergebnisse: Benutzt Du das gleiche Passwort für Deinen Gaming Account, wie für andere Accounts im Internet (zum Beispiel Onlineshops, E-Mail etc.)?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16-29 J.	30-39 J.	40-49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Ja	95 19,00%	38 17,00%	57 20,70%	35 33,30%	34 23,10%	15 11,30%	11 9,60%
Nein	405 81,00%	186 83,00%	219 79,30%	70 66,70%	113 76,90%	118 88,70%	104 90,40%

Interpretation: Spiele-Accounts sollten im Besten Falle mit Kennwörtern gesichert werden, die nicht nur komplex und aus Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen bestehen, sondern auch von Plattform zu Plattform variieren. Letzteres Vorgehen scheint sich in jedem Falle etabliert zu haben, wenn man sich den Verlaufstrend zwischen den einzelnen Altersklassen ansieht. Scheinbar wurden Gamer durch negativ gemachte Erfahrungen oder Berichterstattung, wie beispielsweise dem Security-Skandal von Sony, bei dem 77 Millionen Nutzerdaten entwendet wurden, in puncto Passwortsicherheit aufgerüttelt. Sieht man sich die Umfrageergebnisse an, scheint es (1) nur eine Frage der Zeit und (2) der Häufigkeit von Security Breaches von Gaming-Plattformen zu sein, um erkennen zu können, dass die Variation von Kennwörtern für verschiedene Online-Dienste wichtig ist.

4.7 Geteilte Meinung bei Datensicherheit auf Internet-Vertriebsplattformen

Es gibt verschiedene Internet-Vertriebsplattformen für Online-Gamer. Einige bekannte darunter sind Steam, Origin, PSN und Xbox Live. Die Umfrageteilnehmer sind sich aber uneinig, ob jene Plattformen Wert auf Datensicherheit legen. Etwas mehr als 52 Prozent denken, dass ausreichend Wert auf den Schutz der Daten gelegt wird, rund 48 Prozent können dem aber nicht zustimmen. Mit steigendem Alter werden die Befragten jedoch kritischer, ob die Vertriebsplattformen auch wirklich ausreichend Wert auf die Sicherheit personenbezogener Daten legen. So antworten rund zwei Drittel der Altersklasse der bis 29-jährigen mit einem ja, während es bei den 50+-jährigen nur noch etwas mehr als ein Drittel sind.

Diagramm 8: Glaubst Du, dass Internet-Vertriebsplattformen (zum Beispiel Steam, Origin, PSN, Xbox Live etc.) ausreichend Wert auf Datensicherheit legen?

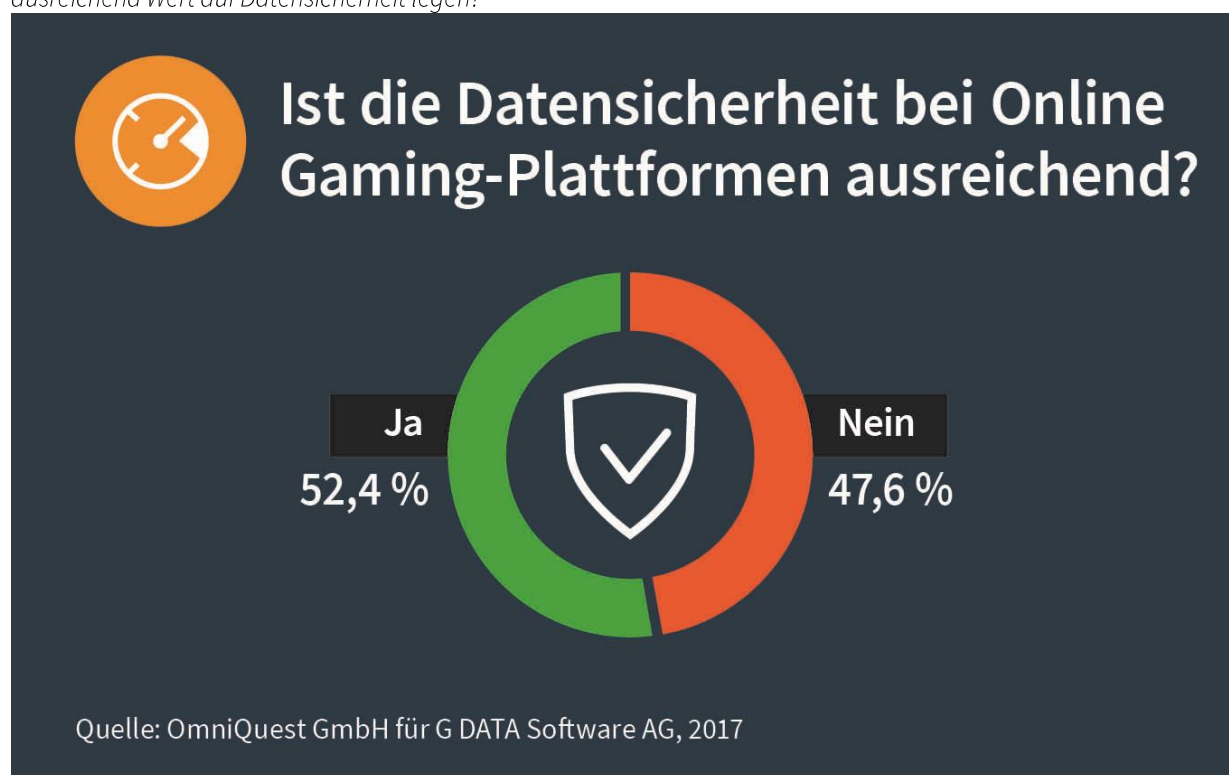


Tabelle 8: Detailergebnisse: Glaubst Du, dass Internet-Vertriebsplattformen (zum Beispiel Steam, Origin, PSN, Xbox Live etc.) ausreichend Wert auf Datensicherheit legen?

	Total	Geschlecht		Alter			
		Weiblich	Männlich	16- 29 J.	30- 39 J.	40- 49 J.	50+ J.
Basis	500 100,00%	224 100,00%	276 100,00%	105 100,00%	147 100,00%	133 100,00%	115 100,00%
Ja	262 52,40%	118 52,70%	144 52,20%	67 63,80%	81 55,10%	70 52,60%	44 38,30%
Nein	238 47,60%	106 47,30%	132 47,80%	38 36,20%	66 44,90%	63 47,40%	71 61,70%

Interpretation: Die Uneinigkeit bezüglich Datensicherheit auf Vertriebsplattformen kann mehrere Gründe haben. Positiv zu konstatieren ist, dass sich Betreiber solcher Plattformen neue Schutzmechanismen einfallen lassen, um die Datensicherheit zu gewährleisten. Das fängt bei Account-Sicherheit an, bei dem via SMS oder E-Mail von Zeit zu Zeit ein Account bestätigt werden muss und geht weiter über den Kundensupport, der kritische Aktivitäten überprüft, den Account auf Wunsch sperrt und im Anschluss Schlüsselfragen stellt, die eine Person als tatsächlichen Eigentümer identifizieren soll. Auf der anderen Seite, wie in vorangegangenen Fragen schon mehrfach genannt, schwingt weiterhin die erhöhte Malware-Gefahr und die Hacker-Angriffe auf Gaming-Unternehmen mit. Auf Plattformen wie Steam, Origin, PSN oder Xbox Live werden Spielesammlungen hinterlegt, die nicht nur einen großen finanziellen Wert für den Benutzer haben. Auch werden Daten über die Spielzeitlänge, welche Spiele gekauft wurden oder auch Errungenschaften im Spiel selbst angezeigt. Das wiederum lässt Rückschlüsse auf das Kauf- oder Spielverhalten schließen. Kurzum: Es werden sehr viele Daten in einem Account hinterlegt. Die Gefahr, dass solche Daten öffentlich zugänglich gemacht werden, befürchten deshalb knapp die Hälfte der Online-Teilnehmer.

5 Schlussfolgerungen

Diese Art von Erhebung ist die Erste zu dem Themenfeld „Wie schätzen Online-Gamer ihre IT-Sicherheit ein“, die G DATA durchgeführt hat. Folglich sind keinerlei Entwicklungen oder Trends mit Rückblick auf vorangegangenen Umfragen vorhanden. Ältere Personen schlagen in puncto IT-Sicherheit durchaus einen konservativeren Weg ein und sind zugleich vorsichtiger in Spielen oder auf Online-Plattformen unterwegs, als jüngere Generationen. Das zeigt sich deutlich bei der Handhabung von Social-Media-Plattformen. Die jüngere Generation ist hier weniger für Gefahren aus dem Internet sensibilisiert, obwohl dieses Verhalten zum erhöhten Accountverlust in dieser Altersgruppe führt. Dennoch handelt diese Altersgruppe nicht unbedacht, fahrlässig oder gar unaufmerksam. Auch sie sehen IT-Sicherheit und Datenschutz als wichtig an, widmen sich aber den sozialen Medien offener und kommunikativer zu und teilen persönlich relevante Gaming-Ereignisse. Dies könnte zur Gefahr werden, wenn perfide Angreifer gezielt Recherche über soziale Netzwerke betreiben und gezielt Antworten zu Sicherheitsfragen ableiten. Typischerweise lauten diese „Wie lautet der Mädchenname deiner Mutter“ oder „Wie lautet der Name deines Haustieres“. Je nach Beitragsverhalten lassen sich diese Informationen sehr einfach ermitteln.



Anhang

Über die G Data Software AG

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