

„Update Verfügbar – ein Podcast des BSI“

Transkription für Folge 23, 24.08.2022:

Gaming-Sicherheit zur Gamescom –
zu Gast Felix Rick

Moderation: Ute Lange, Michael Münz

Gast: Felix Rick, Gameswelt

*Herausgeber: Bundesamt für Sicherheit in der
Informationstechnik (BSI)*



Lange: Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen Folge von „Update Verfügbar“, dem Podcast für Sicherheit im digitalen Alltag. Mein Name ist Ute Lange.

Münz: Ich bin Michael Münz. In dieser Folge befassen wir uns anlässlich der Gamescom wieder mit dem Thema Gaming. Für alle, die nicht genau wissen, worum es geht: Die Gamescom ist eine der weltweit größten Messen für Computer- und Videospiele. Vor Corona kamen dafür über 300.000 Besucherinnen und Besucher nach Köln, und nach zwei digitalen Jahren sieht es so aus, als könnten die Besucherzahlen von vor Corona wieder erreicht werden. Das BSI ist auch vor Ort, was für uns ein willkommener Anlass ist, uns noch einmal mit dem Thema Gaming zu beschäftigen und dazu mit einem Experten zu sprechen.

Lange: Letztes Jahr hatten wir schon ein Gespräch zur Gamescom mit einem Kollegen aus dem BSI, Florian Bierhoff. Das war ein sehr interessantes und unterhaltsames Gespräch, das immer noch online ist. Für diejenigen, die es noch nicht gehört haben oder noch einmal hören möchten, könnte es eine super Urlaubslektüre sein. Sagt man das für Podcasts?

Münz: Das weiß ich nicht genau.

Lange: Ich auch nicht. Wir können es checken, aber das kann man auf jeden Fall im Urlaub hören. Apropos Urlaub. Du hast deinen schon hinter dir. Was hast du gehört?

Münz: Ich habe gehört, was ich jeden Sommer im Urlaub höre, und zwar die Platte „On the Beach“ von Chris Rea, die ich mir im Alter von 16 Jahren gekauft habe.

Lange: Wer will nicht „on the beach“ sein?

Münz: Genau. Und dazu die Platte hören. Das ist für mich Urlaub. Ich hatte die als Schallplatte, dann als Kassette für den Walkman, später als CD und mittlerweile höre ich sie auf Streaming-Plattformen. Bevor ich mit Chris Rea in Urlaub gefahren bin, habe ich mein Zuhause für meine Abwesenheit abgesichert. Ich habe den Router ausgestöpselt und Backups von allen wichtigen Daten gemacht für den Fall, dass mein Telefon oder irgendein

anderes der digitalen Geräte, die ich immer dabei habe, kaputt oder verloren geht. Und du, Ute, wie hast du dich für den Urlaub startklar gemacht?

Lange: Vorbildlich, Michael. Alles, was wir hier gerne mitteilen, hast du gemacht. Ich stelle gerade fest, ich habe mein Backup nicht am letzten Tag vor meiner Abreise gemacht, weil ich mit dem Kofferpacken und anderen Sachen beschäftigt war, sondern eine Woche vorher. Ich habe regelmäßig einen Update-Tag, an dem ich alles absichere und auf eine externe Festplatte, die nicht mit dem Internet verbunden ist, packe. Ich glaube, dass alles was ich vor dem Urlaub hätte absichern sollen, abgesichert ist.

Münz: 22 Folgen Podcast hinterlassen Spuren.

Lange: Das hinterlässt Spuren. Ich habe mittlerweile bereits eine kleine Checkliste im Kopf. Ich habe noch eine andere Checkliste mitgebracht, und zwar zum Umgang mit Urlaubspostings auf Social Media. Ich bin gerne bereit zu teilen, wie schön es ist, wo ich gerade Urlaub mache, und andere daran teilhaben zu lassen. Das ist aber gleichzeitig der Ruf in die Welt, dass ich momentan nicht zu Hause bin. Es könnte sich dann lohnen, bei beispielsweise Michael oder Ute einzusteigen und Sachen mitzunehmen. Dazu, wie man das verhindert beziehungsweise diesen Ruf nicht so laut verkündet, habe ich ein paar Tipps. Man sollte Urlaubsbilder nur an einzelne Personen, Gruppenchats oder vielleicht eine geschlossene Gruppe in den sozialen Netzwerken schicken. Die Standortfunktion sollte man eher mit Bedacht oder gar nicht nutzen. Wenn man viele Kilometer von zu Hause weg ist, ist das ein deutliches Signal. Wenn es um eine Chronik oder einen Stream geht, sollte man die nur für Freunde und Freundinnen sichtbar machen, wenn es um private Dinge geht.

Münz: Das macht Sinn. Wir haben zwar oft gesagt, dass es sich nicht lohnt bei uns einzusteigen, weil es nichts zu holen gibt, aber es sieht in Wirklichkeit anders aus. Noch mehr Tipps zu Social Media und anderen digitalen Alltagsthemen wie Home-Office, Smart-Home oder Onlineshopping hat das BSI nun in einer neuen Kampagne zusammengefasst. #einfachabsichern dient zur Sensibilisierung des Themas IT-Sicherheit. Zu jedem Thema gibt es kurze Videos, in denen Tipps geteilt werden, die leicht umzusetzen sind, zum Beispiel Tipps für das Erstellen von sicheren Passwörtern oder woran man Fake Shops erkennt. Auf www.einfachabsichern.de findet man neben den Videos noch weiterführende Informationen zu jedem dieser Themen.

Lange: Eines der Themen in der Kampagne ist Online-Gaming, und dazu haben wir zum Start der Gamescom Felix Rick zu Gast hier im Podcast. Herzlich willkommen Felix, schön, dass du da bist.

Rick: Herzlichen Dank und ich freue mich wahnsinnig, dass ich hier bei euch teilnehmen darf.

Lange: Stell dich kurz vor. Wer bist du? Was machst du?

Rick: Mein Name ist Felix Rick. Ich bin seit 2002 in der Gaming-Branche. Ich habe bei dem Fernsehsender NBC GIGA in Düsseldorf angefangen, wo ich ein Volontariat im Gaming-Bereich gemacht habe. Im Endeffekt habe ich mit ein paar Kolleginnen und Kollegen eine

wöchentliche Sendung im Fernsehen gemacht, bei der es um das Thema Videospiele ging. 2008 habe ich GIGA verlassen, bin 2009 bei Gameswelt in München gelandet und habe da eine wöchentliche Sendung namens „Insert Coin“, in der es um das Thema Videospiele geht. Ich bin da Kreativleiter und Moderator und bin im Endeffekt dafür zuständig, dass jede Woche so eine Sendung zustande kommt.

Lange: Spielst du auch privat? Wenn ja, was?

Rick: Natürlich spiele ich privat. Ich habe mein Hobby zum Beruf gemacht, und es ist ganz klar, dass ich in meiner Freizeit immer wieder zocke. Dabei zocke ich alles querbeet. Weniger gerne Sportspiele, das ist nicht ganz mein Metier. Je nach Saison, im Winter manchmal gerne ein Rollenspiel, das einen über Tage und Wochen beschäftigt, aber auch einen guten Ego-Shooter oder einfach ein Rennspiel. Ich bin da nicht festgelegt, aber wenn ich etwas weniger spielen würde, wären das die traditionellen Sportspiele.

Münz: Schauen wir mal, ob du unsere Entweder-Oder-Frage beantworten kannst, die jeder unserer Gäste gestellt bekommt. Die lautet für dich: Lieber den Rest des Lebens früh aufstehen oder den Rest des Lebens nur zwei Stunden täglich spielen dürfen?

Rick: Es ist für mich ganz klar, und zwar nur zwei Stunden spielen dürfen, weil ich es hasse, früh aufzustehen. Es ist das Schlimmste, was es gibt. Außerdem finde ich zwei Stunden täglich gar nicht so wenig, sondern ganz in Ordnung. Das kriege ich selbst in meinem normalen Alltag kaum unter. Das fände ich vollkommen okay. Das wäre Luxus.

Münz: Prima. Danke dir.

Lange: Wir kommen jetzt zum Thema Gamescom, die gerade beginnt. Worauf freust du dich am allermeisten, Felix?

Rick: Ich freue mich darauf, dass sie überhaupt stattfindet. Nach zwei Jahren Corona ist so eine Messe ein Ort, wo man Leute in Persona trifft, etwas Schönes, eine tolle Überraschung. Man trifft Kolleginnen und Kollegen, Leute, mit denen man in diesen ganzen Events mitmacht und mit denen man sich auch anfreundet. Ich bin wahnsinnig gespannt, wie die Stände vor Ort aussehen werden, wie sie angelegt sein werden, was für Merchandise es gibt, was man vor Ort spielen kann. Mich beschäftigt außerdem die Frage, wie viel los es sein wird, ob neue Rekorde gebrochen werden, wie das in den Jahren war, als die Gamescom in echt stattgefunden hat, oder ob es ein bisschen verhaltener sein wird, weil Leute noch vorsichtig sind, was das angeht. Es wird interessant sein, das zu sehen.

Münz: Du hast gerade Stände erwähnt. Hattest du die Gelegenheit, zu gucken, welche Hersteller oder Anbieter da sind? Weißt du schon genau, wo du als erstes hinlaufen wirst?

Rick: Wir machen im Vorfeld immer Termine, und ich weiß schon, was ich sehen kann. Ich möchte die Titel anspielen, die mich am meisten interessieren. Das ist das, weshalb ich dahinfahre. Ich habe schon meine Termine gemacht und weiß, wo genau ich immer hinmuss, weil es verschiedene Hallen gibt. Dann habe ich noch Freizeit, in der ich mir bestimmte Hallen anschauen werde, um zu schauen, welcher Stand irgendetwas hat, was mir spontan

gefällt und was ich vielleicht im Vorfeld nicht auf dem Schirm hatte. Ich finde das Thema Independent Spiele wichtig, also die kleineren Titel und nicht nur die großen Spiele von den großen Publishern. Und freue mich darauf, einfach die Stände zu genießen und zu schauen, was man entdeckt. Vielleicht ist da die eine oder andere Überraschung mit dabei.

Münz: Können wir irgendwelche großen Neuigkeiten, sogenannte Gamechanger erwarten?

Rick: Es gibt natürlich Sachen, die im Vorfeld für Pressevertreterinnen und -vertreter gezeigt werden. Das darf ich im Vorfeld, auch wenn es so kurz davor ist, nicht sagen, sonst bricht man ein Embargo, was richtig schlecht wäre, und ich kann das nicht mit meinem Gewissen vereinbaren. Es gibt definitiv ein paar Titel, auf die ich mich freue. Dazu gehört die eine oder andere kleine Überraschung, über die ich nichts sagen darf. Ich finde es schon gut, dass es so was geben wird, weil ich finde, das ist das Salz in der Suppe. Man stellt sich auf Sachen, von denen man im Vorfeld erfährt, ein bisschen ein. Am meisten Bock hat man aber meiner Meinung nach auf Sachen, von denen man überrascht wird. Dann weiß man erst im Nachhinein, ob das einen begeistert oder nicht. Ich finde, das Ungewisse ist in Bezug auf Videospiele immer das Interessanteste.

Lange: Du hast jetzt eine wahnsinnige Spannungskurve aufgebaut, sodass sogar ich schon drauf warte, was da veröffentlicht wird, obwohl ich keine Online-Gamerin bin. Dieses Mal werde ich genau gucken, ob es etwas Neues gibt. Wir sind ein Podcast, der sich viel mit Sicherheit im digitalen Alltag beschäftigt. Deswegen wollten wir mit dir auch ein bisschen darüber sprechen. In der Zeit, in der wir den Podcast machen, haben wir den Eindruck, dass man nicht genug darüber wissen kann, weil es so viele Möglichkeiten gibt, dass einem da was passiert oder man vielleicht auch andere mit gefährdet. Wie ist das in der Gaming-Welt? Sind alle die Highscorer bei der digitalen Sicherheit?

Rick: Das ist ein Thema, das immer präsenter wird, weil man mittlerweile für fast alles einen Account erstellen soll. Man muss überall seine Daten abgeben, sei es bei Xbox, Playstation oder bei Steam auf dem PC. Noch mehr Daten gibt man für beispielsweise Electronic Arts oder Ubisoft ab, die eigene Shops oder Plattformen haben, über die man die Spiele startet. Es ist wichtig, darauf zu achten, dass man nicht überall das gleiche Passwort wie „12345!“ hat. Das reicht nicht. Man muss gründlich sein und versuchen, seine Privatsphäre privat zu halten, damit diese Daten nicht irgendwie ins Internet gelangen. Sonst kann sehr schnell viel Schindluder betrieben werden, weil da oftmals beispielsweise Kreditkartendaten hinterlegt sind. Das kann problematisch werden.

Münz: Beim Gaming geht es mittlerweile nicht mehr nur darum, seine Spielstände abzusichern, sondern auch private Daten, wie beispielweise Kreditkartendaten. Es gibt außerdem drum herum eine ganze Peripherie von Anwendungen, die mit dazugehören. Ich denke dabei an Foren oder Discord Server, wo Leute sich treffen, um sich auszutauschen. Da gibt es viele Anwendungsfälle für Sicherheit. Ist das auch so ein Thema, bei dem du sagst, dass vor allem auch Hersteller ihre Kundinnen und Kunden darauf aufmerksam machen sollten, als einfach nur sicherzustellen, dass ich am nächsten Tag bei dem Spiel weitermachen kann, wo ich am Abend aufgehört habe?

Rick: Ich bin der Meinung, dass es da definitiv mehr getan werden könnte. Gestern habe ich ein Spiel getestet und brauchte ein Konto, um dieses Spiel spielen zu können, sonst funktioniert das nicht. Und das ist ein Übel. Das macht man, weil man weiß, man muss das machen. Es geht schnell, man macht es nebenbei und ist sich vielleicht nicht so bewusst, dass man Daten abgibt, die eventuell weiter benutzt werden und dass man diese Daten schützen sollte. Die Frage ist, wie man das macht. Man möchte es als Spieler oder Spielerin möglichst reibungslos haben. Ich weiß nicht, ob eine Zwei-Faktor-Authentifizierung, wobei man jedes Mal auf das Handy schauen muss, eine Sache ist, wo man lieber gar nicht spielt, weil man nur schnell eine Runde zocken will. Es ist immer schwierig. Ich bin generell kein Freund davon, sich für ein Spiel irgendwo zu registrieren und irgendwo meine Daten abgeben zu müssen. Ich finde es schöner, wenn ich das Spiel kaufe und es einfach spielen kann, ohne dass ich mich einloggen, meinen Namen und ein Passwort festlegen und ein Account erstellen muss.

Lange: Wird dieses Thema bei der Gamescom eine Rolle spielen? Ist es in den letzten Jahren wichtiger oder relevanter geworden für eure Szene?

Rick: Ich bin der Meinung, dass es relevanter geworden ist, weil es immer mehr große Publisher gibt, die auf den Markt drängen und verlangen, dass man seine Daten abgibt. Es ist ein größeres Thema, das mittlerweile viel mehr Leute mitbekommen haben. Man kann auch plattformübergreifende Spiele spielen. Damit das funktioniert, muss man seine Daten abgeben. Ich kann ein Spiel auf der Xbox oder der Playstation starten und kann es teilweise auf dem PC mit dem gleichen Speicherstand oder Spielstand weiterspielen. Das funktioniert nur, wenn man seine Daten abgibt. Das ist also ein Thema, das mittlerweile überall, auch im Gaming präsent ist.

Münz: Die Gamescom findet jetzt zum ersten Mal nach zwei digitalen Jahren in Präsenz statt. Würdest du sagen, dass Corona, die für uns alle eine einschneidende Phase war, auch die Gaming-Welt verändert hat? Hat die Pandemie was mit den Spielen, mit Spielerinnen und Spielern, mit den Herstellern gemacht?

Rick: Es gibt viele Leute, die davon betroffen wurden. Die Hersteller und die Publisher mussten ihre Arbeitsweise komplett umstellen. Vieles wurde ins Homeoffice verlagert. Da musste man Prozesse finden, wie das am besten reibungslos funktioniert. Das hat nicht immer gut funktioniert, und viele Spiele sind deswegen verschoben worden. Das merkt man heute noch. Es werden immer wieder Nachrichten rausgehauen, in denen gesagt wird, dass der Titel ‚XY‘ nicht im nächsten Monat rauskommt und wird noch einmal aufgrund von der Situation mit der Pandemie und dem Home-Office um drei Monate verschoben. Das ist eine Sache, die uns Gamerinnen und Gamer sehr betrifft. Wenn es um Konsolen geht, ist es immer noch schwierig, eine Playstation5 oder eine Xbox Series X zu kaufen, weil die Hardwarehersteller durch die Corona-Pandemie betroffen worden sind. Es ist schwierig, an Komponenten zu kommen. Die sind schon zwar fast zwei Jahre auf dem Markt, aber es ist immer noch schwierig, in einen Laden zu gehen und eine der Konsolen zu kaufen. Das hatte man vorher noch nicht. Gleichzeitig ist es so, dass durch die Pandemie eventuell noch mehr

gezockt wird, weil die Optionen, was man machen konnte, eingeschränkt waren. Die Gaming-Welt hat sich dadurch extrem verändert, und man muss schauen, wie es jetzt weitergeht.

Münz: Würdest du sagen, dass die Zahl der Gamerinnen und Gamer in den letzten zwei Jahren gestiegen ist? Sind es mehr Leute geworden, die sich aufgrund der äußeren Umstände dafür entschieden haben, irgendwas Digitales zum Zeitvertreib zu machen?

Rick: Ich habe jetzt zwei keine Zahlen vorliegen, aber es ist nach meiner Einschätzung klar, dass es mehr Leute geworden sind, und dass Leute, die vorher schon gezockt haben, viel mehr Zeit am Tag ins Gaming reingesteckt haben.

Lange: Das heißt, die würden sich mit unserer Entweder-Oder-Frage schwertun. Die finden zwei Stunden am Tag eventuell zu wenig.

Rick: Ich finde zwei Stunden am Tag schon ziemlich viel, wenn man arbeiten muss.

Lange: Du arbeitest aber in der Branche, also bist du wahrscheinlich trotzdem viel mehr mit Gaming beschäftigt im Vergleich zu anderen Menschen, die ihren Arbeitstag mit anderen Dingen verbringen. Ich würde gerne ein bisschen in die Zukunft gucken. Nicht nur anlässlich Gamescom, sondern der Gaming-Welt. Wo siehst du da neue Trends? Wir respektieren deine Schweigepflicht, die sollst du nicht brechen, aber wo geht die Reise hin? Sind da Entwicklungen spürbar, von denen du sagen würdest, dass es sich schon verändert hat und sich noch viel mehr verändern wird?

Rick: Vor Jahren hat man gesagt, dass Virtual Reality und Streaming-Dienste die Zukunft sind, dass man nur noch in dieser virtuellen Realität unterwegs ist. Das sehe ich mittlerweile nicht mehr so. Es ist immer noch eine Hürde, wenn man die Brille aufsetzen muss. Gerade im Sommer, wenn es heiß ist, möchte man nicht so einen Kasten vom Gesicht haben und darunter schwitzen. Über Streaming-Dienste wurde über längere Zeit gesagt, dass sie eine traditionelle Konsole oder den PC zu Hause ablösen werden, weil man nicht mehr teure Hardware direkt vor Ort haben muss, sondern teilweise reicht sogar eine TV-App zuhause. Dann hat man das Spiel direkt in seinem Wohnzimmer. Ich glaube, dass es dafür zwar einen Markt geben wird, aber ich denke nicht, dass die – zumindest in der nahen Zukunft – traditionelle Gaming-Hardware ablösen wird. Der Trend, der seit Jahren am Laufen ist, sind Multiplayer-Spiele. Der Markt der Singleplayer-Spiele stirbt zwar nicht aus, aber es gibt viele Multiplayer-Spiele, und die entwickelnden Unternehmen versuchen, die Spieler immer mehr online zu ziehen. Ein großer Trend, den man in den letzten Jahren erkannt hat und der immer mehr Einzug hält, ist Free-to-Play-Modell. Man zahlt für das Spiel nicht mehr den Vollpreis von ungefähr 60 Euro, sondern man spielt kostenlos. Man stellt sich die Frage, wie die Entwickler überhaupt Geld damit verdienen. Das funktioniert über Mikrotransaktionen. Man gibt Geld beispielsweise für irgendein Kostüm für die eigene Spielfigur aus, damit man sich von der Masse abhebt und so weiter. Man darf auch den Mobile-Gaming-Markt nicht vergessen. Traditionelle Gamerinnen und Gamer haben den vielleicht nicht auf dem Schirm, weil man auf seiner Konsole oder auf dem PC zockt. Wenn ich mich mit jüngeren Leuten im

Alter von etwa 16 Jahren unterhalte, kriege ich mit, dass sie viel auf dem Handy zocken. Dass sind oftmals Spiele, die in den Free-to-Play-Bereich fallen und die ich nicht auf dem Schirm habe, weil ich eher der Oldschool-Gamer bin und mir die traditionellen Spiele hole. Dieser Trend wird aber den nächsten Jahren so weitergehen.

Münz: Danke, dass du die Brücke für das Thema Mobile-Gaming geschlagen hast. Du hast viele Sicherheitsaspekte für die Konsole und das, was du als Oldschool bezeichnet hast, genannt. Gibt es beim Mobile-Gaming noch andere Aspekte, die eine Rolle spielen? Ich persönlich denke immer, dass das mobile Gerät, das ich immer dabei habe, immer weiß, wo ich bin. Bei einer Konsole ist es nicht so ausschlaggebend, weil die immer an derselben Stelle steht. Wenn man sich solche Aspekte anschaut, ist bei Mobile-Gaming sicherheitstechnisch noch mehr zu beachten? Sind dir Fälle schon bekannt geworden, die Mobile-Gaming betreffen, bei denen es darum geht, Daten abzusaugen, die man nicht absaugen sollte?

Rick: Das ist schwierig. Wir haben das Handy immer in der Tasche und sind immer ortbar. Außerdem ist jeder bei Facebook oder irgendeiner anderen Social-Media-Plattform. Es ist immer schwierig zu sagen, welche Daten diese Spiele abrufen und an welchen Stellen man es nicht erlauben soll. Das muss man immer im Vorfeld checken und sich im Vorfeld schlau machen. Was will dieses Spiel von mir? Wer steckt als Entwickler dahinter? Das ist ein bisschen Arbeit, die man reinstecken muss, weil man nicht will, dass ein komischer Entwickler irgendwo auf der Welt auf einmal weiß, was ich mit meinem Handy mache. Der Fall sind auch Mikrotransaktionen in Spielen, wobei man viel Geld ausgeben kann, wenn man sein Handy aus der Hand gibt, vor allem den Kindern. Da ist es oftmals so, dass man einmal mit dem Finger auf irgendwas drückt und fünf Euro auf einmal weg sind. So summiert es sich, und man kriegt es gar nicht mit. Das ist auch eine Sache, wo man einfach aufpassen muss.

Lange: Du hast gerade gesagt, dass viele in Social Media aktiv sind. Du bist selbst sehr aktiv. Welche Rolle spielt da die Sicherheit für dich? Auf was achtest du, was bedenkst du und was vielleicht nicht? Wir sind alle Menschen, ich habe vor allem vor meinem Urlaub vergessen, Backups zu machen. Was ist dir da wichtig und was gibst du an deine Gaming-Community gerne weiter?

Rick: Jeder muss selbst entscheiden, was er oder sie bei Social Media von sich preisgibt. Zu Gaming-Themen oder zu Hobbys aus meinem Privatleben poste ich relativ wenig, weil das meine Privatsachen sind, die nicht jeder wissen muss. Wenn es um Popkultur oder Ähnliches geht, ist es überhaupt kein Thema, da habe ich gerne alles raus und diskutiere gerne mit Leuten. Jeder muss es für sich wissen. Wichtig ist einfach, dass man immer wieder sein Passwort ändert, weil Social Media Accounts sehr schnell gehackt werden können. Dann können die gekapert werden, irgendwelche Leute können im Hintergrund Sachen raushauen, die illegal sind etc. Wenn man auf Social Media unterwegs ist, geht man relativ leichtfertig damit um, aber man muss aufpassen, was man preisgibt, und dass man das, was man preisgibt, so zugänglich macht, dass man selber rankommt.

Münz: Die Frage, die Ute und ich uns stellen ist, ob du einen Passwort-Manager benutzt, um deine Accounts abzusichern, oder ob du ein System hast, das über „12345!“ hinausgeht.

Rick: Ich benutze die Passwörter, die vorgeschlagen werden, die aus kryptischen Symbolen und Zeichen bestehen und automatisch gespeichert werden. Ich finde das praktisch. Man muss natürlich hoffen, dass da nicht die Sachen gehackt werden, die diese Passwörter speichern.

Münz: Gab es trotz aller Sicherheitsmaßnahmen, die du ergreifst, eine Situation, als deine Sicherheit gefährdet war und als irgendjemand an Daten von dir ran gekommen ist, die er nicht haben durfte?

Rick: Ja. Es ist auch unangenehm, wenn man das mitbekommt. Bei mir wurden private Daten geleakt, obwohl es nicht mein Fehler war. Es ging um die Registrierung für ein Event, wobei der Leiter des Events die Registrierungsdaten nicht sicher verschlüsselt hat. Dadurch waren sie, unter anderem auch meine Daten, abgreifbar im Internet. Das fand ich nicht so toll.

Münz: Gibt es auch Fälle, in denen man keinen Einfluss mehr darauf hat? So wie im Verkehr auf der Straße. Am Anfang der Podcastserie gab es immer einen Running-Gag über den Fahrradhelm. Du kannst dich selbst so gut absichern, wie du willst, aber wenn ein anderer Verkehrsteilnehmer entweder nicht aufpasst oder was Böses vorhat, bist du im schlimmsten Fall trotzdem dran. Wie war das bei dir? Denkst du auch, dass man sich selbst nicht mehr absichern kann und sich einfach darauf verlassen muss, dass alle anderen das auch tun?

Rick: Ich habe für das nächste Mal entschieden, nur das Nötigste an Daten abzugeben. In dem Fall war es aber, wie gesagt, nicht mein Fehler. Ich konnte da nicht viel machen, sondern es lag an der Event-Leitung. Vielleicht könnte man die Arbeitstelefonnummer angeben und nicht private Daten etc. Es ist schwierig, wenn man nur das machen kann, was möglich ist, vor allem schauen, dass man Zwei-Faktor-Authentisierung und ein gutes Passwort wählt, sowie das Geringste an Daten abgibt. Manchmal ist man nicht schuld. Falls so etwas passieren sollte, muss man einfach überall Passwörter ändern.

Lange: Das ist so ein schönes Schlusswort, Felix. Wir hätten es nicht besser zusammenfassen können. Alles, was diesen Podcast ausmacht, gilt auch in der Gaming-Welt. Ich sehe, dass du dich wahnsinnig freust, auf die Gamescom zu kommen, deswegen wollen wir dich nicht länger aufhalten. Wir wünschen dir eine tolle Zeit und sind sehr gespannt auf die Dinge, die du noch nicht verraten konntest. Ich werde auf jeden Fall ein Auge darauf haben, was es alles Neues gibt. Ganz herzlichen Dank, dass du dir Zeit für uns genommen hast!

Rick: Gerne und herzlichen Dank, dass ich dabei sein durfte.

Münz: Uns bleibt nur noch, auf die nächste Folge zu gucken. Ich bin schon sehr gespannt, weil wir im September mit einem Mythos aufräumen wollen, der sich schon lange hält, nämlich dem Mythos „Ich habe doch nichts zu verbergen“. Wir werden uns anschauen, welche Spuren man im Netz hinterlässt und welche Risiken daraus entstehen können. Ute

und ich wollen auch selbst schauen, wie leichtfertig wir trotz aller Predigten, die wir monatlich halten, an der einen oder anderen Stelle mit unseren Daten umgehen.

Lange: Wir hören auch nicht auf zu lernen. Heute war wieder einiges dabei. Bis wir uns in der neuen Folge wiederhören, könnt ihr uns folgen oder auf euren Podcast Plattformen liken. So verpasst ihr keine Folge von Update Verfügbar. Wie immer gilt: Kontaktiert uns gerne über die BSI-Kanäle auf Facebook, Instagram, Twitter sowie YouTube oder schickt uns eine E-Mail.

Münz: bsi@bsi.bund.de. Wir freuen uns auf Post von euch!

Lange: Bis zum nächsten Mal habt eine schöne Zeit, einen schönen Sommer, und wir freuen uns, wenn wir im September wieder miteinander in Kontakt kommen. Bis dahin! Tschüss!

Münz: Tschüss!

Besuchen Sie uns auch auf:

<https://www.bsi.bund.de/>

<https://www.facebook.com/bsi.fuer.buerger>

https://twitter.com/BSI_Bund

https://www.instagram.com/bsi_bund/

<https://social.bund.de/@bsi>

Herausgeber: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI),
Godesberger Allee 185-189, 53133 Bonn