

„Update Verfügbar – ein Podcast des BSI“

Transkription für Folge 34, 23.08.2023:

Mehrspieler, aber Einzelkämpfer?! Alles zum Accountsharing mit Felix Rick

Moderation: Ute Lange, Michael Münz

Gast: Felix Rick

Herausgeber: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI)



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

Michael Münz: Mein Name ist Michael Münz, und ich bin froh, dass in dieser Folge alles wieder beim Alten ist. Du hast deine Stimme, gut, ich hab meine Stimme, da kommt niemand durcheinander.

Ute Lange: Ja, das stimmt, das war schon ein bisschen verwirrend in der letzten Folge für alle, die da noch nicht dabei waren. Da hatte der frühere Podcast Gast Markus Ullmann vom BSI, meine und Michaels Stimme per KI vertauscht, und das Ergebnis war in vielerlei Hinsicht verstörend, wenn auch sehr spannend und interessant. Deswegen hört doch einfach mal in die letzte Folge rein!

Michael Münz: Ja, aber in dieser Folge ist alles wieder beim Alten, und ihr kriegt unsere vertrauten Stimmen echt und unverfälscht auf die Ohren.

Ute Lange: Ja, und wir haben euch ja auch noch eine dritte vertraute Stimme versprochen, nämlich die von Felix Rick. Felix moderiert die Show Insert Coin beim gaming Magazin Games Welt, und er gehört zu Update Verfügbar irgendwie wie die Gamescom zum August dazu.

Felix Rick: Oh, das ist aber freundlich. Das freut mich sehr!

Michael Münz: Ja, es ist ein bisschen wie beim Sams. Wenn alle Bedingungen der Woche erfüllt sind, dann am Ende kommt der Sams am Samstag, und so kommst du im August zum Podcast. Hallo, schön, dass du da bist!

Felix Rick: Hallo, freut mich natürlich sehr, dass ich da sein darf.

Ute Lange: Ja, wir freuen uns auch sehr, dass das wieder geklappt hat. Du bist ein weiterer Wiederkehrer bei Update Verfügbar. Wir sind so lange On Air, dass unsere Gäste dann auch wiederkommen möchten, und wir wollten dich bitten, unseren Hörerinnen und Hörern

nochmal zu sagen, was deine Themen so sind bei Insert Coin, kennt ja noch vielleicht nicht jeder dich.

Felix Rick: Genau also in Insert Coin ist eine wöchentliche Sendung, die sich mit dem Thema Videospiele beschäftigt, und ich bin da der Moderator und Kreativleiter und suche halt jede Woche die Themen raus, die ich in meiner Sendung vorstellen möchte, und das sind natürlich alles immer Videospielthemen, und das ist ganz unterschiedlich. Mal ist es ein Test zu einem Spiel, wo ich den Leuten sage, ob das dann gut ist oder nicht, mal führe ich Interviews mit den Entwicklern, um so ein bisschen mehr in den Hintergrund rein zu blicken und zu schauen, wie so ein Spiel entsteht, oder ich besuche irgendwelche Events, wie zum Beispiel auch die Gamescom.

Michael Münz: Ja, und damit sind wir eigentlich schon bei dem Anlass unseres diesjährigen Gesprächs. Wir wollen mit dir natürlich über die Gamescom sprechen. Wir wollen mal hören, was so dein Eindruck ist von der Games Welt gerade, wie es da gerade so aussieht, und wir wollen natürlich aber auch über Sicherheit im digitalen Gaming Alltag mit dir sprechen, und also auch rückblickend auf die letzte Folge. Ich bin mir ziemlich sicher, dass innerhalb der nächsten halben Stunde eine von uns dreien sagen wird, wenn es zu schön ist, um wahr zu sein, ist es wahrscheinlich auch nicht wahr. Also, unser letzter Gast, Christian, hatte das nach 21 Minuten gesagt. Ich hab mal den Timer angestellt und gucke mal, wann wir in unserer Gesprächsrunde auf den Punkt kommen.

Ute Lange: Du musst aber auch nicht. Wenn das nicht passt, dann lassen wirs. Aber es ist irgendwie so wie eine Platte mit dem Sprung. Das kommt hier immer öfter vor. Aber wir fangen erst mal mit generellen Fragen zur Gamescom an. Das hast du ja schon erwähnt. Fährst du denn dieses Jahr hin, und wenn ja, was erwartest du dort so mit Blick auf Publikum, Aussteller, Innovation, Stimmung?

Felix Rick: Also ich fahre dieses Jahr auf die Gamescom, freue mich auch schon sehr darauf. Das ist immer ein bisschen wie so ein Klassentreffen in der Videospiel Branche, und worauf ich mich freue, ist natürlich, viele Kollegen zu sehen, die man jetzt lange Zeit auch nicht gesehen hat wegen der Corona Pandemie und natürlich auch die ganzen Aussteller, die vor Ort sein werden. Es war ja letztes Jahr so, dass die Gamescom auch stattgefunden hat, aber es war alles ein bisschen kleiner, und dieses Jahr haben schon mehr Hersteller angekündigt, dass sie da sein werden, wodurch ich mir natürlich auch verspreche, dass dann eben noch mehr Zuschauer vor Ort sein werden, wobei das lässt es ja auch nicht weniger.

Michael Münz: Und beim Thema Innovation also gibt es so Produkte Vorankündigung, wo du jetzt schon denkst, das will ich auf jeden Fall sehen, hast du das Gefühl, 2023 wird ein gutes Gaming Jahr?

Felix Rick: Ja, ich bin der Meinung, 2023 ist bis jetzt ein sehr gutes Gaming Jahr. Also gerade im Vergleich zum Vorjahr sind schon viele große Spiele erschienen, also Spiele, die viele Leute begeistern, und ich glaube, das wird sich so ein bisschen weiterziehen und einfach fortgeführt

werden, und da werden wir halt auch einiges auf der Gamescom sehen, anhand einzelner Titel, die die Massen begeistern können. Jetzt, Innovation, ja, ist ein bisschen schwieriges Thema. Ich meine, die neuen Konsolen sind jetzt schon seit geraumer Zeit da. Da erwarte ich jetzt nicht riesige Sprünge, sondern eher im Software Bereich, dass man einfach größere Titel gezeigt bekommt.

Michael Münz: Und noch die letzte Frage, bevor wir dann auch zum Aspekt der Sicherheit kommen, gibt es sowas wie eine Corona Delle beim Gaming, also entweder nach oben oder nach unten? Spielen die Leute mehr? Weniger? Wie waren da jetzt auch durch die Pandemie bedingt, die Entwicklung in den letzten zwei Jahren?

Felix Rick: Ähm, ich würde ganz klar sagen, es sind eher mehr geworden. Gerade durch die Pandemie und diverse Lockdowns haben sich die Leute natürlich dann zu Hause etwas mehr mit Videospielen beschäftigt, und das flaut natürlich jetzt wieder so ein bisschen mehr ab, weil die Leute eben mehr Aktivitäten wieder draußen machen. Aber ich denke schon, dass da einfach ein Teil dann in dem Sinne hängengeblieben ist und etwas öfter und regelmäßiger so ein Videospiel anfassen wird.

Michael Münz: Naja, bei dem Wetter könnte ich mir vorstellen, gleicht sich das jetzt in den nächsten Wochen wahrscheinlich auch wieder aus. Ich meine es schüttet ja die ganze Zeit. Das ist ja mit draußen gerade schwierig, wie wir auch bei Wacken oder solchen Anlässen gerade sehen.

Felix Rick: Das stimmt

Ute Lange: Ja, wir wollen aber einen ganz bestimmten Aspekt heute besprechen. Wir sind ja ein Podcast, wo es um Sicherheit im digitalen Alltag geht, und das gilt natürlich auch fürs Gaming, dass man da schauen sollte, dass man das sicher macht im online Bereich, und ganz besonders interessieren wir uns für das sogenannte Accountsharing, also das Teilen von Konten bei verschiedenen Plattformen, bei verschiedenen Spielen, und das kennen wir ja aus verschiedenen Situationen. Ich glaube, Michael, du hast gerade mit so einem Streaming Dienst deine Erfahrungen gemacht.

Michael Münz: Ja, ich gebe gerne zu, dass ich lange bei einem Video Streaming Dienst das Account gesharet habe, mit mehreren Personen, und wir haben aber auch in den vergangenen Wochen gelesen, dass der eine oder andere Streaming Dienst dagegen vorgeht, dass mehrere Personen sich an unterschiedlichen Orten mit unterschiedlichen Geräten auf einen Account einloggen. Das ist mir jetzt auch passiert. Ich hätte aufwendige Bestätigungsprozesse durchlaufen müssen, um sagen zu müssen, ja, ich gehöre aber wirklich dazu zu diesem Account und hab dann gedacht, na gut, ich tue denen den Gefallen, lieber Streaming Dienst, ich mache mir einen eigenen Account und hab dann damit auch meine Ruhe. Ist das so was, was beim Gaming auch passiert? Man hat einen Account, teilt es mit anderen, um eben bestimmte Vorteile mitzunutzen und Geld zu sparen, am Ende?

Felix Rick: Ja, das gibt es natürlich auch beim Account Sharing, bei diesen Streaming Diensten. Da war das so ein bisschen offensichtlicher. Da konnte man ja verschiedene Profile anlegen, und natürlich war das ja im Sinne auch so gedacht, dass man sowas eigentlich nur innerhalb der Familie macht. Das wurde dann in dem Sinne so ein bisschen missbraucht. Im Gaming Bereich ist es ähnlich. Also, man legt sich ja mittlerweile auch ein Konto an bei der einzelnen Konsole, und dann kann es natürlich auch vorkommen, dass Freunde eventuell ihren Nutzernamen und ihr Passwort teilen, es einem Kumpel geben, damit der halt dann zum Beispiel auf die Inhalte zugreifen kann, die der andere Freund gekauft hat, und dann kann der auf seiner Konsole zu Hause die Spiele spielen, die eben sein Kumpel gekauft hat, und so hofft man sich dann halt auch einfach, ein bisschen Geld zu sparen.

Ute Lange: Hast du das denn auch schon gemacht, und wenn ja, wie funktioniert das? Ist das da überhaupt gewollt? Also, jetzt die streaming Erfahrung von Michael und auch meiner ist ja eher so, dass es da nicht mehr gewollt ist.

Felix Rick: Es ist schon gewollt, aber es ist natürlich mit dem Hintergedanken gemacht, dass man es halt innerhalb der Familie teilt, zum Beispiel, wenn jemand zwei Konsolen in seinem Haushalt hat, und der eine steht im Wohnzimmer und die andere irgendwie im Kinderzimmer oder so, dass man dann mit einem Konto auf die ganzen Inhalte zurückgreifen kann. Das kann man auch extra so anlegen. Man sagt dann, eine Konsole ist die primäre Konsole und die andere Konsole ist die sekundäre Konsole. Aber wie gesagt, das ist halt gedacht, sodass man es innerhalb der Familie macht. Ich persönlich, habe es noch nicht gemacht. Also, ich hab mich schon mal natürlich in der Arbeit mit meinem Konto eingeloggt. Da muss ich dann meine Daten eingeben, und dann ist das meine sekundäre Konsole, damit ich auch in der Arbeit die Spiele spielen kann, die ich dann zu Hause habe, weil das ist nun mal mein Job auch. Aber.

Ute Lange: Ist ja ein schlimmes Schicksal, Felix, auf der Arbeit spielen!

Felix Rick: Irgendjemand muss es ja machen. Ich opfere mich gerne dafür.

Michael Münz: So froh, dass du das machst.

Felix Rick: Aber es ist nicht so, dass ich meinen Nutzernamen und Passwort weitergebe. Das mache ich tatsächlich ganz, ganz ungern. Es kann mal vorkommen, wenn in der Redaktion irgendwas ist, und dann sagt einer meiner Kollegen, du, ich muss da jetzt gerade was zu dem Spiel machen, das heißt, hast du auf deinem Konto, dann mache ich das. Aber das ist eine Sache, die ganz, ganz selten passiert. Aber meine Daten gebe ich komplett ungern weiter, also in der Regel nicht.

Michael Münz: Ja, da schließt sich ja die Frage an. Warum nicht? Also welche Risiken siehst du, wenn du deine Account Daten weitergibst?

Felix Rick: Das hat für mich einfach ein bisschen was mit Privatsphäre zu tun, und wenn mich ein richtig guter Kumpel fragen würde, den ich schon seit 20 Jahren kenne, dann würde ich es

eventuell machen. Aber wie gesagt, zum einen ist es nicht so gedacht, das zu machen. Wenn einem dann einer der Hersteller auf die Schliche kommen sollte, kann es sein, dass das eigene Konto gesperrt wird. Natürlich, dann kann man nicht mehr auf die Sachen, die man eben gekauft hat, zugreifen, und zum anderen weiß ich auch nicht, wenn ich irgendjemand diese Daten gebe, wie geht er damit um? Der hat dann meine E-Mail Adresse, die man in der Regel braucht zum Einloggen und dann dieses Passwort dazu. Eventuell gibt der das weiter, weil der denkt sich: Ach, der Felix ist ja auch mit dem gut befreundet, der kann ja auch noch drauf zugreifen, und das sind einfach so Dinge, die ich nicht möchte, weil es kann ja in dem Sinne auch einfach Schindluder betrieben werden, dass dann über meinen Account, über mein angelegtes Konto mit den Daten, die ich hinterlegt habe, eventuell Inhalte gekauft werden, die ich gar nicht kaufen will.

Michael Münz: Ich wollte jetzt gerade mal so ein bisschen die verschiedenen Ebenen einmal aufzeigen. Also, dass eine ist natürlich Privatsphäre, das hast du genau gesagt. Man gibt also ein Passwort weiter, und seine E-Mail Adresse ist eine Kombination, mit der man tatsächlich an vielen Stellen Schindluder betreiben kann, wie du es gesagt hast, aber auch vielleicht für die, die vielleicht nicht so häufig spielen. In so einem Spiel. Wenn man da ein Profil anlegt, hinterlegt man auch Zahlungsdaten. Also auch das sind noch zusätzliche Daten, die gefährdet sind. Plus, ich habe meine Spielstände und Sachen, die ich im Spiel selber gekauft habe. Also es ist ja auch so so ein bisschen wie das eigene, das eigene Inventar für den, was man Geld bezahlt hat. Also da läuft man dann womöglich auch Gefahr, etwas zu verlieren, worin man viel Geld investiert hat.

Felix Rick: Das ist eine Sache, die möglich ist, wobei das mittlerweile schon so ist. Wenn man sich dann auf der Konsole die Zahlungsmittel anschaut, wie zum Beispiel eine Kreditkarte, die hinterlegt ist, dann werden nicht gleich, wenn man die anzeigen lässt oder bearbeiten will, die kompletten Daten angezeigt. Da werden dann eine bestimmte Anzahl an Nummern, dieser Kreditkartennummer ausgeblendet. Aber es ist halt schon so, dass dann online damit eingekauft werden könnte, vor allen Dingen, falls man auch keine Zweifaktorauthentifizierung eingestellt hat. Das sind so Sachen. Und dann ist es ja auch so. Wie gesagt, man gibt seine E-Mail Adresse und das Passwort weiter, und wir alle wissen, mittlerweile braucht man für für Hunderte Accounts etliche Passwörter, und dann gibt's halt die Leute, die eventuell überall die gleiche Kombination haben. Und wenn da jetzt jemand dabei ist, der vielleicht ein bisschen was Böses vorhat, dann probiert er es halt einfach mal aus, diese Kombination, die man ihm gegeben hat, und dann kann es natürlich sein, dass er eventuell noch woanders reinkommt.

Ute Lange: Naja, aber da würde ich gerne noch mal unseren Tipp, den wir jede Woche haben oder jeden Monat. Man sollte natürlich nicht für verschiedene Accounts dasselbe Passwort nutzen und vor allen Dingen nicht eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben oder so. Da gibt es gute Tipps und Hinweise.

Felix Rick: Dann ist es viel sicherer.

Ute Lange: Ja, aber das ist, glaube ich, so ein Tipp, den wir auch noch mal wiederholen können, auch für Gamer und Gamerin, nicht für jedes Account und für jede Plattform dasselbe Passwort und vor allen Dingen möglichst komplizierte.

Michael Münz: Und ich habe beim Sicherheits Bingo gerade auch noch mal einen Kreis gemacht bei Zweifaktorauthentifizierung. Super, dass du das erwähnt hast, weil das natürlich auch etwas ist, was wir auch immer mal wieder predigen. Das ist super, danke dir!

Felix Rick: Also, das ist auch so eine Sache, die muss man immer noch manuell einstellen bei manchen Konsolen. Das ist nicht automatisch so, und ich weiß, das mag manche Leute nerven, wenn man dann irgendwie, jetzt muss ich das erst mal im Handy noch verifizieren, aber das ist halt einfach wichtig, und das sollte man einfach machen, weil, wie gesagt, Arbeitskollege hat mir gerade eben noch erzählt, sein Konto wurde gehackt bei seiner Konsole, und dann wurden Sachen eingekauft, und ja, das sollte halt einfach nicht passieren.

Michael Münz: Wenn man das Thema in eine Suchmaschine eingibt, dann fallen einem in Diskussionen immer zwei Punkte auf. Den einen hast du gerade genannt, mein Konto ist gehackt worden, und wenn man sich die Diskussionsverläufe anguckt, sieht das in der Regel immer so aus, als sei das die Folge von Accountsharing, und oft ist ja aber auch der zeitliche Zusammenhang nicht gleich erkennbar. Also nicht, wenn ich montags mein Passwort weitergebe, dass ich dann Dienstags gehackt werde. Also kannst du das auch bestätigen, dass man also, das Accountsharing, auch im späteren Zeitpunkt auch erst dazu genutzt werden kann, dass das Account gehackt wird, und dann kriegt man die Verbindung gar nicht so schnell her.

Felix Rick: Ja, natürlich kann es auch noch später passieren. Ich meine, man kriegt es ja immer wieder mal mit, dass dann auch irgendwelche Passwörter geleakt sind, und falls man dann bei so einem Leak dabei ist, dann passiert es halt nicht direkt, nachdem man seine Daten geteilt hat. Also, ich glaube nicht, dass es da einen Zeitpunkt gibt, wo man sagen kann, das passiert innerhalb dieser drei Tage, und wenn man da diese drei Tage überstanden hat, ist alles sicher. Das kann ja später auch noch passieren. Ich meine, es kann ja sein, ich gebe meinem Kumpel die Daten, und dann haben wir irgendwie Zoff, und wir sind auf einmal nicht mehr Freunde, und ich habe es aber vergessen, dass ich ihm die Daten gegeben habe, und er will mir nichts Gutes, und dann haut er die halt raus an den anderen Kumpel, und das sind alles so Sachen, die man bedenken muss.

Michael Münz: Ein Revenge Hack

Felix Rick: Ja.

Ute Lange: Ich erinnere mich auch daran, Felix, dass du uns im letzten Jahr erzählt hast, dass von dir auch mal Daten in der Welt gelandet sind, was dir unangenehm war, wo du gar nichts für konntest, sondern der Anbieter, bei dem du dich, glaube ich, bei einer Veranstaltung angemeldet hast, hatte ein Leak. Und einige Zeit später fanden sich dann Informationen von

dir online, die du eigentlich gar nicht teilen wolltest. Das heißt an dieser Stelle, du hast es gerade Sicherheitsbingo genannt Michael, können wir auch noch mal sagen, Sparsamkeit ist sicherlich ein Punkt, auf den man achten sollte, auch in der Gaming Welt, also so wenig wie nötig angeben, um eben auch sicherzustellen, dass nicht irgendwo Sachen raus fließen in die Welt, die man gar nicht so weit verbreitet sehen möchte.

Michael Münz: Der andere Aspekt, den man bei der Suchmaschinen Recherche bekommt, ist dieses gebannt werden, also dass die Plattform rauskriegt, da ist irgendwas nicht sauber. Das Account wird weitergegeben. Wie schlimm ist denn das für so einen Spieler, für eine Spielerin, wenn die gebannt werden? Und was kann man da machen?

Felix Rick: Ja, das ist im Endeffekt richtig schlimm, also je nachdem, wie viel Geld man dann zum Beispiel schon ausgegeben hat in den einzelnen online Stores, da kann ganz schön viel weg sein. Dann einfach, weil das sind ja wirklich diese ganzen Inhalte, auf die ich dann keinen Zugriff mehr habe, weil mein Konto, also mein Nutzernamen, den ich benutze, um auf einer Konsole präsent zu sein, auf einmal nicht mehr für mich vorhanden ist. Ich kann auf die ganzen Sachen nicht mehr zugreifen, auf die online Dienste, auf die Spiele, und im Endeffekt bin ich dann aus dem System ausgeschlossen worden, und dann kann ich mir natürlich ein neues Konto machen, fange dann aber noch mal von vorne an, weil diese Spiele, die auf dem anderen Konto sind, die werden ja dann natürlich nicht übertragen, und es ist in dem Sinne quasi ein Neustart, den man hinlegen muss, und das kann je nachdem, wie viel man ausgegeben hat, ganz schön teuer sein.

Ute Lange: Naja, und also, ich bin selber keine online Gamerin, ich bin mehr so der Brettspiel Typ, aber ich habe mir sagen lassen, dass der Spielstand in den Online Spielen, den man sich vielleicht auch über Monate Jahre erarbeitet hat, so eine Art Heiligtum ist. Ich sehe dich schon nicken, also, unsere Zuhörer wissen das nicht, aber wir sehen uns über eine online Plattform, während wir aufnehmen. Das heißt, das ist also so mit der schlimmste Verlust, der einem da drohen kann, ja, dass man das, was man sich auch erspielt hat, nicht nur in Geld, sondern in Reputation, weil man einen super Score hat, das ist ja dann auch weg.

Felix Rick: Mhm, genau, es ist ja meistens so bei den Spielen. Man hat da einen Charakter, und heutzutage dreht sich eben sehr viel um Mehrspieler, und online Spielen, mit anderen Leuten zusammenspielen, und dann ist es halt so, dass man vielleicht jahrelang mit seinen Freunden spielt, und dann hat man diese Online Figur, die man steuert, und die steigt dann im Level auf und wird immer stärker, bekommt Ausrüstungsgegenstände, die eventuell vielleicht sogar selten sind, die man sich erspielt hat, weil man eine besondere Leistung im Spiel geleistet hat, und das ist dann natürlich auch auf einmal weg, und dann ist halt diese ganze Zeit im Endeffekt für nichts gewesen, und das ist dann sehr ärgerlich. Also, da gab es ja schon etliche Fälle aus diversen Spielen, ich will jetzt keine Titel nennen, aber so massive Multiplayer Online Rollenspiele, also wo mehrere 100 Leute auf einem Server sind, und da spielt man ja auch über Jahre hinweg, und dann auf einmal wird der Account gehackt oder fällt in falsche Hände, und dann ist dieser ganze Fortschritt auf einmal verloren gegangen, und man steht mit nichts da.

Michael Münz: Wie kulant sind denn die Konsolenhersteller, auch die Spielehersteller, wenn man sagt, ihr habt mich gebannt? Könnt ihr das bitte rückgängig machen?

Felix Rick: Das ist ein schwieriges Thema, weil das muss man auch erst mal beweisen können. Also einfach zu sagen, so ja, hier lief alles nicht so richtig, man muss ja auch erst mal jemanden an die Strippe kriegen. Das ist ja heute auch nicht ganz so leicht. Das sind alles große Konzerne. Dann muss man sich meistens in einem online Forum erstmal erkunden. Wer ist denn da zum Beispiel der Community Manager? An wen kann ich mich überhaupt wenden? Wer befasst sich mit diesem Thema, und dann muss man seinen Fall natürlich darlegen, und dann ist man so ein bisschen abhängig von der Entscheidung des Herstellers, ob der eben der Meinung ist, das können wir nachvollziehen, das können wir anhand von digitalen Locks, also deiner digitalen Spur, die du hinterlassen hast im Spiel nachvollziehen. Also, es ist kein leichtes Unterfangen. Es ist halt nerviger Kram, den man dann erledigen muss, der auch durchaus zeitfressend sein kann.

Ute Lange: Du hast eben gerade schon davon erzählt, dass ein Kollege da eine Erfahrung gemacht hat. Gibt es denn so spektakuläre Fälle in der Gaming Szene, dass diese Szene sich dann auch da drüber unterhalten hat, so nach dem Motto, macht das auf gar keinen Fall! Oder hier ist so so ein Vorgehen beim Accountsharing oder eine Falle, auf die ich nicht geachtet habe? Ich warne euch, tut es nicht!

Felix Rick: Ja, also eine Sache, die ich gelesen habe, die ich super interessant fand, und die habe ich mehrmals im Internet gelesen. Ich kann es jetzt natürlich persönlich nicht verifizieren, ob die der Wahrheit entspricht. Aber was ich gelesen habe, dass jemand halt in einem online Spiel einen Gegenstand von jemanden kaufen wollte, und dann hat er ihm quasi, also der Verkäufer hat dem Käufer einen QR-Code geschickt. Das kennt man ja. Das sind diese viereckigen Dinger, die so ein bisschen wie Strichcodes aussehen, und die scannt man dann mit seinem Handy, und die führen dann weiter auf eine Website, meistens, und da war es dann halt eben so. Der Käufer hat dann diesen QR-Code gescannt, und dieser QR-Code hat dann auf eine App Zugriff genommen von einem Konsolenhersteller, auf dessen Handy, hat dann aber dem Verkäufer quasi Zutritt zu dem Konto, vom Käufer erteilt zu diesem Konsolen Konto, und dadurch konnte der dann halt eben auch zum Beispiel die e-Mail Adresse ändern und also Sachen und eben Dinge einkaufen, und das fand ich ziemlich krass über einen QR-Code, weil das habe ich auch erst nicht so für möglich gehalten, dass das geht.

Michael Münz: Ja, also, da bin ich auch gerade sprachlos, weil dann sind ja auch also, wenn es so einfach ist, Sachen zu manipulieren, dann ist es ja noch viel mehr Grund, dass man auf seine eigenen Daten aufpasst und zur Datensparsamkeit zurückkommt. Ja!

Felix Rick: Ich kann das jetzt, wie gesagt, nicht verifizieren, aber das habe ich ein paar mal gelesen, wo ich mir ehrlich gedacht habe. Also, man muss immer vorsichtig sein, und dann ist ja auch einfach das Thema Freunde. Was ist da genau ein Freund? Onlinefreund sind finde ich immer noch was anderes als Freunde im echten Leben, und da darf man einfach den Leuten,

nur weil man ein paar mal mit ihnen irgendwie zusammen was gezockt hat oder gespielt hat, nicht so schnell vertrauen.

Ute Lange: Na ja, und wir wissen ja auch im echten Leben, dass Freundschaften beginnen und manchmal auch enden oder auch Beziehungen romantischer Art. Dann ist man schwer verliebt und gibt alle seine Daten preis, weil man denkt, man kann der Person vertrauen, dann endet das, und plötzlich hat man seine Zugänge verloren. Da hatten wir ja auch schon mal eine Folge drüber, dass man auch beim Smartphone und so sehr vorsichtig sein sollte, wen man da seine PIN Nummern und andere Dinge gibt. Das scheint ja für die Gaming Welt genauso zu gelten, weil Freundschaften kommen und gehen, das Spielekonto und die Daten sollten bleiben bei einem selbst.

Michael Münz: Wenn du jetzt zur Gamescom fährst, wie präsent sind denn da solche Themen? Also hört man das raus, oder ist es eher, wenn man dann da zusammensitzt, eher die Begeisterung für neue Spiele und für neue Entwicklungen?

Felix Rick: Es ist eher so die Begeisterung für neue Spiele und neue Entwicklung, also ob es jetzt Diskussionen darüber gibt über Game Sharing, die gibt es dann meistens eher nur, wenn jemand davon betroffen ist. Wenn jemand auspackt und sagt, so, mir ist genau das passiert, mein Konto wurde gehackt, dann wird das Thema. Aber ansonsten ist das eigentlich etwas, was man eher so ein bisschen oder was eher ein bisschen ausgeblendet wird, wenn man sich halt über das nächste neue Spiel unterhält und wie man, wie weit man da gekommen ist. Ich glaube, es ist noch nicht so präsent in den Köpfen der Gamer, bis es dann eben einfach mal passiert.

Michael Münz: Das ist auch so ein bisschen der Eindruck, den ich bei der Recherche hatte. Ähm, wenn sich dann jemand meldet und sagt, bei mir ist folgendes passiert, dass dann unten drunter wirklich viele Leute sind, die sofort den Bezug zum Game Sharing herstellt. Also gibt es offenbar immer wieder nachwachsende Generationen oder neue hinzukommende Spielerinnen und Spieler, die sich der Risiken des Game Sharing offenbar nicht bewusst sind, und so bleibt das Thema offensichtlich immer wieder präsent, auch in der Welt.

Felix Rick: Ich glaube, heutzutage wird sogar noch viel laxer damit umgegangen mit den jüngeren Zockern, weil man es eben so gewohnt ist von streaming Diensten, dass man alles irgendwie teilt und irgendwie Accounts eben sharet und dass man das dann eben auch auf der Konsole macht, weil das kennt man halt so, und dann kann man auf die ganzen Inhalte zugreifen. Man kauft ja eh noch kaum Spiele in physischer Form, sondern lädt sich alles digital runter, weil es einfach einfacher ist, und ich glaube, das Bewusstsein muss da tatsächlich noch ein bisschen geschärft werden, dass das auch durchaus in die Hose gehen kann.

Ute Lange: Ja, oftmals, weil du hattest gerade erwähnt, so bei Jüngeren, ist die Motivation dahinter ja offensichtlich auch, Geld zu sparen, weil es vielleicht nicht so üppig vorhanden ist. Wenn ich jetzt sage: Okay, ich habe hier zugehört, Felix hat im Podcast gesagt, das ist nicht so eine gute Idee mit dem Accountsharing, weil mir folgende Sachen passieren könnten. Ich

möchte aber trotzdem nicht so viel Geld für meine Spiele ausgeben, weil ich eben sparsam sein muss. Wie kommt man denn doch noch an bezahlbare Spiele, wenn man jetzt nicht mit Kumpels alles teilt?

Felix Rick: Ja, das ist natürlich immer eine schwierige Frage, aber ein grundsätzlich guter Tipp ist, man muss das Spiel nicht am Erscheinungstag kaufen. Die meisten Spiele werden nach drei bis vier Wochen günstiger, in der Regel, vielleicht sind es mal sechs Wochen oder zwei Monate, aber oftmals sinkt der Preis dann, und dann ist es immer noch ein aktuelles Spiel, und dann kann man zugreifen. Also das ist meines Erachtens der beste Tipp. Einfach nicht Spiele direkt am Erscheinungstag kaufen.

Michael Münz: Wie ist es, wenn man physische Datenträger kauft? Also macht es da Sinn, gemeinsam zu investieren und sich dann etwas zu kaufen, was man auf zwei Rechnern installiert?

Felix Rick: Klar, das kann man machen, das ist auch noch eine Möglichkeit. Deswegen bin ich ja auch ein Freund von physischen Datenträgern, weil man auch einfach den Gebrauchtmärkte nutzen kann. Bloß mittlerweile ist es halt oftmals auch so, dass, wenn man ein physisches Spiel kauft, dann ist auf der Bluray im Endeffekt nicht mehr viel drauf. Dann muss ich das Spiel trotzdem online runterladen. Also ist halt schon interessant für die Leute, oder es müssen Leute wissen, die vielleicht keine schnelle Internetleitung haben, und oftmals ist es halt auch so, dass man dann immer online sein muss, oder man muss ein Konto einrichten bei dem Hersteller. Das sind alles so Sachen, die man bedenken muss. Aber grundsätzlich, ja, man kann natürlich zusammenlegen, man kann sich ein Spiel physisch kaufen und das dann einfach teilen. Das ist auch eine Möglichkeit, die man heute noch machen kann, und wie gesagt, wenn man dann eben noch ein bisschen wartet, nicht gleich am Erscheinungsdatum zugreift, dann kann man einen kleinen Schnapper machen.

Ute Lange: Ja, bei Schnapper, also, es gibt ja auch bei anderen online Sachen die Möglichkeit, Abos abzuschließen. Ich bin, wie gesagt, online Gaming relativ unbeleckt. Gibt es das da auch? Ist das eine gute Option?

Felix Rick: Das gibt es, das bietet mancher Konsolenhersteller an, dass man dann für einen monatlichen Beitrag auf eine Bibliothek an Spielen zurückgreifen kann. Das ist natürlich eine gute Möglichkeit. Man sollte dann aber auch wissen, es gibt dann Spiele, die kommen in diese Rotation rein, es gibt andere Spiele, die fallen raus, aber grundsätzlich kriegt man dafür für sehr wenig Geld im Monat, sehr, sehr viel Spiele. Das ist meines Erachtens eine super Sache, die man machen kann, und weil ein Spiel in der Regel kostet ja so um die 60 bis 70€, und da sind dann diese Monatsbeiträge um die 15 €, und da kommen dann alle möglichen Spiele rein. Also, das sind dann oftmals große Spiele, aber es gibt auch viele Independent Titel, also man hat dann schon eine gute Auswahl. Ich in meiner Jugend hätte das total gefeiert, wenn es das gegeben hätte, aber wir haben halt dann einfach die Disketten auf dem Pausenhof getauscht.

Michael Münz: Ja, da kann ich mich auch noch gut dran erinnern, dass man die Disketten dann für den Commodore 64 in die 15, 41 Floppy Laufwerk gesteckt hat.

Ute Lange: Und für alle unter euch da draußen, die jetzt die Begriffe nicht kennen, das könnt ihr ja mal im Internet nachlesen, was wir so in unserer Jugend an Möglichkeiten hatten.

Michael Münz: Wenn man das will, also man kann sich auch einfach mit der neuen Technik beschäftigen und sich für neue Sachen begeistern. Deswegen kann ich für mich auch gar nicht ausschließen, dass ich nicht früher oder später doch nochmal anfangen, mich mit Gaming nochmal zu beschäftigen in meiner Freizeit. Weiß da jetzt aber auch eine ganze Menge an Sachen, die ich nicht machen sollte oder besser machen sollte. Und dafür schon mal vielen Dank Felix, für die vielen guten Tipps an dieser Stelle. Ich habe mir den Satz mit, wenn es zu schön ist, um wahr zu sein, den habe ich jetzt gar nicht eingekreist, aber ich glaube, der schwang überall als Subtext mit, also du Ute hast den rausgehört, wahrscheinlich, oder?

Ute Lange: Na ja gut, wir hören denen eigentlich immer, weil wir ja wissen, dass das Internet sehr viele Verlockungen anbietet und natürlich auch Schnapper Dinge günstig, fast umsonst und in unrealistischer Art und Weise einem anbietet. Und wir haben ja gelernt, dass da meistens ein Preis für ist, selbst wenn wir nichts bezahlen. Wir geben unsere Daten her, oder wir machen unsere Tore auf. Das machen wir ja mit unserer Wohnungstür auch nicht. Das heißt, wir können eigentlich wiederholen, was wir sonst auch immer sagen: sehr, sehr, sehr sparsam mit den Daten umgehen, sehr sorgfältig überlegen, wem wir so vertrauen, dass wir tatsächlich eine E-Mail Adresse und ein Passwort weitergeben und natürlich auf gar keinen Fall ein Passwort für alle Plattformen nutzen. Es gilt auch für Gamer und Gamerinnen habe ich jetzt noch mal wieder mitgenommen, das heißt, ich habe eine ganze Menge gelernt. Ich werde weiterhin bei meinen Brettspielen bleiben. Ich bin da eher Oldschool, aber ich weiß, dass viele von unseren Hörer und Hörerinnen wahrscheinlich sagen: Mensch, da waren doch noch mal ein Paar Tipps auch für mich dabei, und uns bleibt jetzt nur, dir viel, viel Spaß bei der Gamescom zu wünschen. Felix auf das alles, was du dir eingangs schon so erhofft hast, das dann auch eintritt, das Klassentreffen schön und lustig und gesellig wird und du eine ganze Menge neuer Dinge erfährst. Und, wie wir schon gesagt haben, August gibt's auch im Jahr 2024, du gehörst da irgendwie dazu wie die Gamescom, wir hoffen, dass du wiederkommst!

Felix Rick: Ja, würde ich mich freuen! Hat sehr viel Spaß gemacht, wieder mal mit euch zu quatschen.

Michael Münz: Danke, und wenn ihr auch mit Felix quatschen wollt, ich vermute, du bist da ja ansprechbar auf der Gamescom, und dann schreibt uns doch mal, wenn ihr uns jetzt zuhört, wart ihr da? Was habt ihr euch da angeguckt? Habt ihr Felix getroffen? Und ja, genau, schickt uns eure Berichte, eure Nachrichten an die üblichen Kanäle, die wir immer wieder aufsagen. Es gibt halt Facebook, Instagram, Twitter, Mastodon oder auch YouTube, oder heute du.

Ute Lange: Ja, es gibt auch eine e-Mail, die ihr nutzen könnt, die ihr Adresse lautet Podcast@bsi.bund.de und wir freuen uns immer auf Post. Wir freuen uns auch weiterhin auf eure Fragen, die ihr gerne da hinschicken könnt. Die stellen wir dann unseren Gästen, und wir wünschen euch einen schönen schönen Sommer und haben für die nächste Folge auch noch mal was Spezielles. Also wir haben, glaube ich, Zaungäste, beim nächsten Mal, oder?

Michael Münz: Ja, so wie es aussieht, werden wir beim nächsten Mal die Auszubildenden des BSI dabei haben, und da freue ich mich besonders drauf, weil ich habe ja Lehramt studiert und hoffe, da meine Lehrer Seite nochmal ein bisschen rauskehren zu dürfen und mal den jungen Menschen auf den Zahn zu fühlen, wie sicher die eigentlich im digitalen Alltag unterwegs sind. Also, wenn ihr schon mal zur Probe mithört gerade, es gibt keine letzte Reihe im Podcast. Ihr seid immer in der ersten Reihe.

Ute Lange: Ja, und wir hoffen, dass wir sie jetzt nicht verschreckt haben, aber ich glaube, das Date steht mit den jungen Menschen aus dem BSI. Wir freuen uns darauf, für euch den schönen Sommer, den hab ich schon gewünscht, aber liket uns auf euren Plattformen, verpasst keine Folge, und vielleicht mögt ihr auch mal in ältere Folgen Reinhören. Bis zum nächsten Mal! Alles gute und Tschüß!

Michael 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