EA Origin heute

SIND MEINE DATEN **SICHER?**

Vor zehn Jahren spionierte EA rechtswidrig Origin-User aus. Mit Unterstützung eines Rechtsanwalts klären wir, ob ihr heute immer noch Angst um eure Privatsphäre haben müsst. Von Alex Ney

Das von vielen Spielern als bester Teil der Reihe gehandelte Battlefield 3, aufgenommen im Jahr 2021 mit 1440p. Sieht überraschend gut aus, oder?

Im Oktober 2011 sind die Spieler von Battlefield 3 auch ohne entsprechende Modifikationen splitterfasernackt. Denn zum Zocken des populären Ego-Shooters ist damals Origin erforderlich, ein DRM-Client, der die hohe Kunst des Nach-Hause-Telefonierens so gut beherrscht wie kaum eine andere Software. Offiziell überwacht Origin den Arbeitsspeicher des Installationsrechners, um so etwaige Raubkopien aufzuspüren. In Wahrheit erschnüffelt das Programm aber auch Daten wie IP-Adressen und Hardware-Informationen, die »zu Hause« bei Publisher Electronic Arts unter Umständen an Klarnamenprofile geheftet werden. Und: Origin wühlt sich sogar durch Festplatteninhalte wie Musik oder Bilder.

Als das bekannt wird – im Oktober 2011 macht unter anderem GameStar dem Origin-Anbieter mit einer EULA-Analyse Druck –, kommt es zu massiven Spielerprotesten. Auch rufen EAs ominöse Vertragsklauseln etwa zur Datenweitergabe an Dritte den Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) auf den Plan. Der watscht den US-Spieleriesen unter Androhung juristischer Schritte mit einer Unterlassungserklärung ab. EA lenkt ein, überarbeitet sein Vertragswerk aber nur widerwillig; bis sich Origin rechtlich im grünen Bereich bewegt, sind mehrere Anläufe nötig. Da ist es nur legitim, zu fragen, wie es das zur Vertriebsplattform herangewachsene Origin heute mit dem Datenschutz hält.

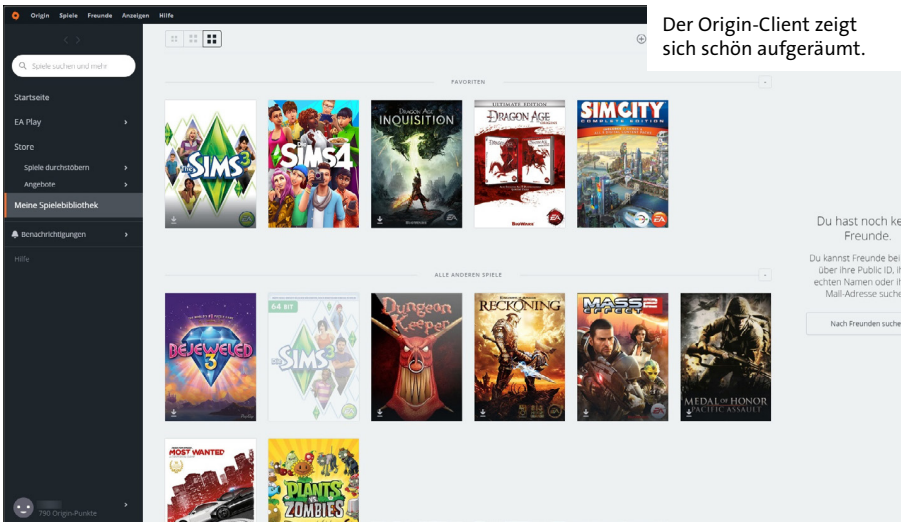
Ist die EULA seit dem Eklat möglicherweise in die alte Richtung angepasst worden, sodass ihr um Battlefield 2042 einen großen Bogen machen solltet? Um akkurat darauf antworten zu können, haben wir wie schon 2011 den Datenschutzexperten Dr. Thomas Schwenke um eine Analyse des aktuellen Origin-Endbenutzervertrags gebeten.

Was war da gleich nochmal los?

Der Release von Battlefield 3 am 28. Oktober 2011 wird von starken Vor- und Nachbeben begleitet. Schon Tage vor dem Starttermin prüft Anwalt Thomas Schwenke für GameStar den Datenschutzaspekt der Origin-EULA und kommt zu dem Urteil, dass es sich bei dem neuen Client um Spyware handele. Schwenkes »Daumen runter« für die Spähsoftware findet schnell auch außerhalb der Gaming-Welt Gehör: Mit Verweis auf die entsprechende GameStar-Analyse berichtet Ende Oktober das Nachrichtenmagazin Der Spiegel darüber. Ferner nutzen die Frankfurter Rundschau, T-Online und andere Medien unseren Artikel als Berichtsgrundlage. Ein Blatt spricht in diesem Zusammenhang von einem »Überraschungsangriff«. Zu Zeiten von Battlefield 3 will EA offenbar wissen, über wie viel Kohle die Kundschaft verfügt, und setzt Origin deshalb auf privateste Festplattendaten wie Steuererklärungen an. Dass solch empfindliche Informationen überdies an schwammig definierte Dritte weitergegeben werden, verspricht der Pub-

lisher ganz trocken per Lizenzvereinbarung. Käufer von Battlefield 3, denen es seinerzeit gelingt, den Medienrummel zu ignorieren, bemerken Origins Existenz trotzdem. EAs Top-Spion sorgt auch für Ärger mit dem Spiel selbst. Denn im Kampf gegen Raubkopien, Modder und Cheater verbrät Origin so viel Rechenkraft, dass es den DICE-Shooter arg verlangsamt oder sogar zum Absturz bringt. Noch dazu beansprucht Origin mehr als die auf der Spielverpackung angegebenen 512 Megabyte Arbeitsspeicher, eine für damalige Verhältnisse beachtliche Menge.

Ungeachtet dessen verkauft sich Battlefield 3 binnen nur vier Wochen satte acht Millionen Mal. Eine Zahl, die Electronic Arts wenig später dazu ermuntert, Shortcuts einzuführen, mittels derer sich Upgrades für Spielercharaktere sowie Fahrzeuge freischalten lassen – gegen Echtgeld, versteht sich. Wieder empört sich die Community, doch das Kriegsspiel verkauft sich weiter wie Klopapier in Corona-Zeiten.



Der Origin-Client zeigt sich schön aufgeräumt.

Der Datenschutzeklat hat Wirkung gezeigt

Mit Blick auf die Ereignisse rund um Battlefield 3 und dessen DLC macht es im Winter 2011 den Anschein, dass EA in Bezug auf Origin nur das tut, was zur Vermeidung juristischer Klagen notwendig ist. Auf einen runden Tisch mit der Community folgt nie eine offizielle Entschuldigung, wohl aber hinterlässt der Skandal bis heute sichtbare Spuren im fraglichen Endbenutzervertrag.

Die Version der Origin-EULA vom August 2021, die wir zusammen mit unserem Datenschutzexperten Thomas Schwenke auf Herz und Nieren geprüft haben, öffnet mit: »Der Schutz und die Vertraulichkeit Ihrer Daten ist EA sehr wichtig. Origin würde niemals ihre personenbezogenen Daten verkaufen oder ohne Ihre ausdrückliche Zustimmung an Dritte übermitteln, wenn dies nicht gesetzlich vorgeschrieben ist.« Das ist selbstverständlich, würde man meinen, aber es ist die Einleitung für eine weitaus interessantere Passage: »Origin ist keine Spyware und verwendet und installiert auf den Geräten der Nutzer keine Spyware.« Aufgrund von Vorwissen mögen nun einzelne Leser ihrem Heft oder Bildschirm vergnügt Kaffee entgegenprusten. Doch unser Fachmann bestätigt uns gegenüber, dass Origin sich tatsächlich von Schlapphut, Trenchcoat und Sonnenbrille sowie Aufnahmegerät getrennt hat.

Denn zusammengefasst hat Thomas Schwenke nach der Lektüre des Vertrags »keine wesentlichen Beanstandungen«. Und fügt hinzu: »Ganz im Gegenteil wirkt der Text so, als sei er noch unter dem Eindruck der damaligen Vorwürfe verfasst worden. Zum Beispiel findet sich bereits in der Einleitung eine Zusicherung, dass keine ›Spyware‹ eingesetzt wird, das heißt Software, die den Computer nach verdächtigen Aktivitäten überwacht oder sonst durchsucht. Das ist in dieser Deutlichkeit sonst nicht üblich.«

In der Tat enthielten andere EULAs, die wir im Rahmen unserer Recherchen sichteten, derlei Anmerkungen nicht. Einen eindeutigen Bezug auf seine Datensammelwut vergangener Tage nimmt das kalifornische Unternehmen zusätzlich noch im folgenden Abschnitt: »Von der Anwendung werden keinerlei Daten wie Bilder, Dokumente oder sonstige mit der Anwendung nicht in Zusammenhang stehende persönliche Daten aufgerufen oder erhoben.«

Genauso legt EA dar, welche Daten man zu welchen Zwecken erhebt. Schwenke hält fest: »Auch wird vielfach betont, dass die Daten der Nutzer zu keinen anderen Zwecken als der Sicherung der Funktionsfähigkeit der Software sowie Einhaltung der Lizenzbedingungen (zum Beispiel Schutz vor Mehrfachinstallationen) verarbeitet werden.« Außerdem werde in der EULA die Geltung des deutschen Rechts vereinbart, das ohnehin verbraucherfreundlich ist und »unwirksame Klauseln automatisch kassieren würde«.


```
"Player_Information": {
  "Internal_EA_ID": "XXXXXX",
  "Account_Email": "[redacted]",
  "Email_Verification_Status": "VERIFIED",
  "Date_of_Birth": "[redacted]",
  "Country": "DE",
  "Language": "de",
  "Status": "ACTIVE",
  "Terms_of_Service_Version": "45372_10",
  "Date_Created": "[redacted]",
  "Date_Modified": "2020-12-14T19:13Z",
  "Registration_Source": "[redacted]",
  "Show_Email_on_Origin": "NO_ONE",
  "Email_Discoverable_on_Origin": "NO_ONE",
  "Second_Factor_Authentication_Enabled": "[redacted]"
},
"Addresses": [
  {
    "Address_ID": "[redacted]",
    "Type_of_Address": "BILLING",
```


Der Origin-Datensatz im Windows-Editor. Dank sinnvoller Bezeichnungen erschließt er sich dem Leser schnell.

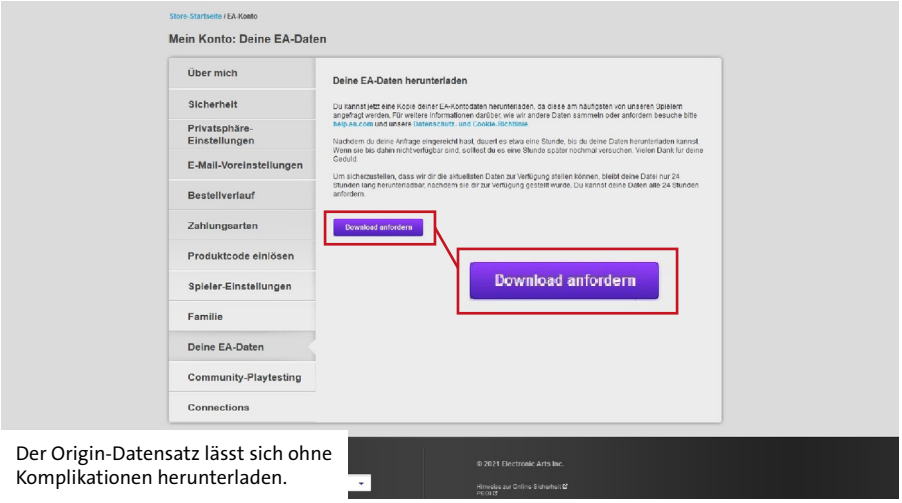
Nur Beteuerungen auf dem Papier?

Dem prüfenden Blick unseres Datenschutzsachverständigen hält die gegenwärtige Fassung des Origin-Endbenutzervertrags weitgehend stand. Thomas Schwenke bemerkt aber auch: »Natürlich sind das zuerst nur Beteuerungen auf dem Papier, die so auch eingehalten werden müssen.« Problematisch mag in diesem Zusammenhang die Tatsache erscheinen, dass Origin-User durch das Akzeptieren der Lizenzvereinbarung zustimmen, »dass alle nach diesem Vertrag erhobenen, genutzten und verarbeiteten personenbezogenen Daten in den Vereinigten Staaten von Amerika gespeichert werden«. So weit, so gewöhnlich, handelt es sich bei Electronic Arts schließlich um ein amerikanisches Unternehmen. Aber ist der Datenschutzstandard in den USA nicht ein völlig anderer als in Europa? Tatsächlich gibt es in

Im Anschluss an den Origin-Skandal treffen sich Vertreter von EA mit Spielern an einem runden (na gut, eckigen) Tisch.

EXPERTE FÜR DATENSCHUTZFRAGEN: DR. THOMAS SCHWENKE

Dr. Thomas Schwenke, LL.M. commercial (UoA), Dipl.FinWirt (FH), berät als Rechtsanwalt mit Sitz in Berlin deutschlandweit und international Unternehmen im Vertragsrecht sowie Urheberrecht. Er ist als Datenschutzsachverständiger, zertifizierter Datenschutzauditor und Betreiber von Datenschutz-Generator.de tätig und vermittelt das Recht im Podcast unter Rechtsbelehrung.com. Daneben ist Thomas Schwenke bereits seit Battlefield 1942 ein begeisterter Battlefield-Spieler.



Der Origin-Datensatz lässt sich ohne Komplikationen herunterladen.

den Vereinigten Staaten kein allgemeines und umfassendes Datenschutzgesetz. Stattdessen regelt Uncle Sam das branchenspezifisch, wobei ein Großteil dieser Regelungen auf den Selbstverpflichtungen der jeweiligen Firmen beruht. Im Klartext: Per Gesetz sind US-Unternehmen dazu verpflichtet, die Sicherheit von personenbezogenen Daten zu garantieren. Jedoch legen die Betriebe ihr eigenes Datenschutzniveau fest, was in der Praxis ein niedriges Gesamtniveau zur Folge hat.

Wer Origin nutzt, geht demnach noch immer ein gewisses Risiko ein. Für Schwenke ist es aber eindeutig, dass der GameStar-Bericht aus dem Jahr 2011 Eindruck hinterließ: »Das kann ich auch aus persönlicher Erfahrung bezeugen, da ich nach dem Bericht den damals als Rechtsberater von Origin tätigen Kollegen und Kolleginnen begegnet bin und erfuhr, dass der Artikel Aufmerksamkeit erfahren hat.« Sollte Electronic Arts seine Lektion womöglich doch gelernt haben? Unser Rechtsexperte hält es zumindest für wahrscheinlich, dass unsere Analyse den Verantwortlichen klarmachte, »dass Maßnahmen und AGB, die in den USA zulässig sein mögen, nicht ohne Weiteres auch in Deutschland zulässig sind und erst recht nicht von den Nutzern akzeptiert werden«. Allerdings nennen im Juni 2012 schon 15 Millionen Nutzer Battlefield 3 ihr Eigen.

Die Origin-Datensätze: Überraschend transparent

Über die Analyse des Origin-Lizenzvertrags hinaus wollten wir wissen, was genau der Publisher von FIFA und Battlefield über seine Kunden weiß. Zu diesem Zweck haben wir den Datensatz zu einem bestehenden Origin-Konto angefordert und dem Informatiker und Game Designer Chester Kollschen unter die Nase gehalten. Auch hier ein überwiegend positives Urteil. Der Origin-Datensatz kommt als JSON-File, ein textbasiertes Format zur Verpackung hierarchischer Daten. Damit erhöht EA die Verständlichkeit für den Leser, da es sich bei JSON um ein sowohl von Maschinen als auch von Menschen lesbares Format handelt, das sich außerdem zur DSGVO-konformen Übermittlung von Daten eignet. Zusätzlich ist der Inhalt lesefreundlich formatiert. Im Einzelnen geht aus dem Datensatz hervor, dass EA sehr viel über Origin-Nutzer weiß, vorrangig jedoch als Spieler – personenbezogene Daten werden ausschließlich sinnvoll erhoben. Protokolliert sind in dem Dokument User-Aktivitäten in Origin-Spielen sowie auf der Plattform, etwa der Kauf von DLCs oder konsumierbaren und nicht konsumierbaren Gegenständen. Darum spinnen sich Informationen über Erwerbszeiträume, Nutzungshäufigkeit und Modifikationszeitpunkte.

Ebenso protokolliert sind Logins beziehungsweise Hacking-Versuche; eine böse Überraschung im Fall des von uns analysierten Kontos. Denn nur vier der bis dato 29 Login-Versuche stammten vom Account-Inhaber selbst, weshalb die Wichtigkeit eines starken Passworts hier noch einmal betont sei. Geloggt werden von EA neben dem genauen Datum des jeweiligen Login-Versuchs lediglich die Rechner-IP sowie IP-Geolock.

Was der untersuchte Datensatz nicht herausrückt, ist die interne ID des Origin-Kunden. Diese wird praktisch geschwärzt als »XXXXXX« dargestellt. Deren Offenlegung könnte einen Nachteil für den Spieler haben – oder für EA. Unzweifelhaft ist jedenfalls, dass Origin auch heute noch in pathologisch anmutendem Maße Daten sammelt. Diese Daten dienen aber recht offenkundig der Produktanalyse, sodass Origin die Nutzerprivatsphäre längst nicht mehr so attackiert wie zu schlimmsten Zeiten.

Steam, Epic, GOG?

Mit der Version des Jahres 2011 hat das heutige Origin kaum mehr etwas zu tun. Doch wie sieht es im direkten Vergleich mit der Konkurrenz von Steam, GOG und Epic aus? Um das herauszufinden, haben wir die Lizenzvereinbarungen der genannten Shops auf Datenschutzschwächen abgetastet und sind fündig geworden.

Eines vorweg: Aus Datenschutzsicht steckt Origin den Epic Store souverän in die Tasche, denn in unserem großen Experten-Check zum Epic Store fällt dieser in puncto Datensicherheit gnadenlos durch (siehe Ausgabe 10/21). Aufgrund von verdächtigen Klauseln, vagen Formulierungen und unsicherer Informationsweitergabe – Dinge, die EAs Vertriebsplattform praktisch nicht mehr anzulasten sind. Bleiben von den einschlägigen Distributoren noch Steam und GOG.

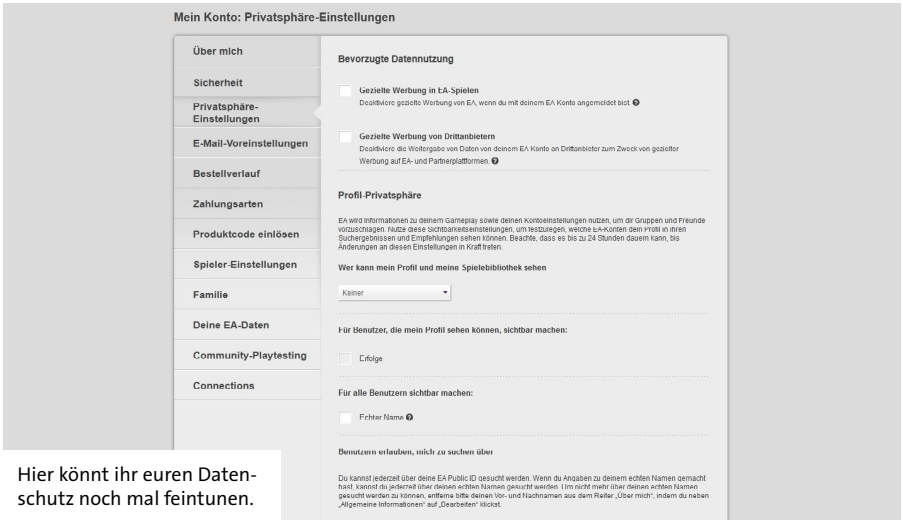
Datenschutzmängel bei GOG

Die Probleme mit GOG sind nicht ganz so zahlreich, aber ähnlich gelagert wie beim Epic Store. So heißt es in der GOG-EULA vom August 2021 unter Punkt 9.4: »Wir geben einige gesammelte und allgemeine, nicht personenbezogene Daten über das Verhalten der Nutzer (zum Beispiel Verkäufe pro Region, Anzahl der Kundendiensttickets) unter Umständen an Dritte weiter, die mit uns zusammenarbeiten, um dir GOG-Dienste anzu-

HAT BEI COMPUTERTHEMEN DEN DURCHBLICK: CHESTER KOLLSCHEN

Chester Kollschen ist offiziell Informatiker, aber seine wahre Leidenschaft ist das Designen und Entwickeln von Computer- und Videospielen. Seine ersten Titel veröffentlichte er für den Commodore 64, später stieg er in das Geschäft mit den Mobile Games ein. In der wachsenden Subkultur des Retro-Gamings fand er schließlich seine Nische und entwickelt seitdem neue Spiele für klassische 8-Bit- und 16-Bit-Systeme, die er ganz traditionell mit Box und Datenträger an seine Fans verkauft.

bieten [...].« Hier ist das Problem, dass besagte Dritte weder wie gemeinhin üblich eingangs noch an dieser Stelle definiert werden. Erläutert werden ausschließlich GOG-Partner, die nicht als Dritte gelten. Etwas zumindest Fragwürdiges verbirgt sich in dem Abschnitt über die Erhebung von Daten durch die Nutzung von GOG-Diensten. Dort steht unter Punkt 4.2: »[...] (b) Einzelheiten deiner Nutzung von GOG-Diensten beinhalten [...] deine empfangenen E-Mails«. Was sich einfach nur auf werbende E-Mails des Anbieters beziehen könnte, ließe sich eventuell auf Chat-Nachrichten im GOG-eigenen Client Galaxy ausweiten. Eine unklare Formulierung? Das lässt sich nicht sagen. Immerhin liefert GOG eine ansonsten verständlich geschriebene Vereinbarung.



Hier könnt ihr euren Datenschutz noch mal feintunen.

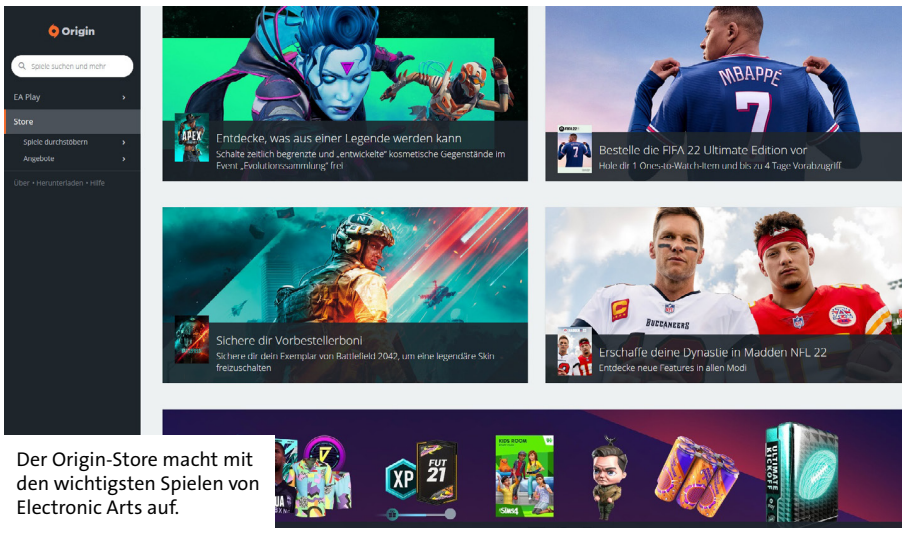
Datenschutzmängel bei Steam

Auch bei Steam zeigen sich in der Endbenutzervereinbarung vom August 2021 Defizite: »3.4 [...] Personenbezogene Daten, die wir erfassen, können u.a., ohne darauf beschränkt zu sein, Browser- und Geräteinformationen, also Daten, die über automatisierte elektronische Interaktionen erfasst werden, und Anwendungsnutzungsdaten sein.« Ohne darauf beschränkt zu sein – das bedeutet salopp gesagt einen Freifahrtschein. Wollte man Steam nichts Böses unterstellen, könnte hier etwa die Rede von einem Sicherheitsnetz sein. Es kann aber auch alles andere meinen.

Eine unklare Formulierung findet sich zudem in Abschnitt 5.3: »In Übereinstimmung mit den Internetstandards können wir auch bestimmte Informationen (einschließlich Ihrer IP-Adresse und der Ermittlung von Steam-Inhalten, auf die Sie zugreifen möchten) mit unseren externen Netzwerkanbietern teilen, die Verteilerdienst-Netzwerkservices und Gameserver-Services in Verbindung mit Steam bereitstellen.« In Übereinstimmung mit ... was? Natürlich ist der Begriff »Internetstandards« belegt, zum Beispiel mit IP, TCP oder HTML 5. In diesem Kontext drängt sich allerdings der Verdacht auf, ein Leerbegriff soll von dem Umstand ablenken, dass überhaupt nicht definiert wird, welche Art von Informationen Steam an Netzwerkanbieter weiterleitet.

Battlefield 2042 steht vor der Tür. Origin ist im Jahr 2021 deutlich sicherer als noch vor zehn Jahren.

Übrigens: Im Gegensatz zu GOG stellt Steam in Punkt 3.3 klar, dass personenbezogene Daten aus den privaten Chats der Plattform gesammelt werden. Freilich könnte man das Chatten unterlassen, womit wir bei einer Gemeinsamkeit dreier von uns unter die Lupe genommenen Plattformen wären. Sie empfehlen – und das ist schlau – die Nicht-Nutzung ihrer Dienste, sollte man mit einer oder mehreren Bedingungen nicht einverstanden sein. Am Ende halten wir fest: Es ist wirklich Origin, das uns mit den wenigsten Unklarheiten zurücklässt.



Der Origin-Store macht mit den wichtigsten Spielen von Electronic Arts auf.

Besser ist nicht gleich gut

Mit den weitgehend positiven Urteilen des Berliner Rechtsanwalts Thomas Schwenke und des Informatikers Chester Kollschen ist klar: Die Nutzung von Origin ist heute deutlich unbedenklicher als vor zehn Jahren. Auch im direkten Vergleich mit anderen Spieledistributionsplattformen schneidet EA gut ab. In diesem Sinne: Ende gut, alles gut? Nein, nicht ganz. Denn wer die Einleitung aufmerksam gelesen hat, dem wird aufgefallen sein, dass vor einer Dekade die Standards beim Verbraucher- und Lizenzrecht andere waren.

Zum großen Knall kam es bei Origin auch deswegen, weil Battlefield-Spieler sich über die DRM-Maßnahme Origin entrüsteten. Weil das Sammeln von Hardware-Informationen – insbesondere von Rechner-IPs – damals ein No-Go darstellte. Und weil Käufer von Battlefield 3 es als nicht hinnehmbar empfanden, zur Aktivierung des Spiels eine Online-Verbindung aufbauen zu müssen. Aber über so etwas lachen wir doch heute, oder? Sicher wird es uns bald auch gelingen, die Festplattenbesuche digitaler Spürhunde ein wenig humorvoller zu nehmen. ★

Im Battlelog sieht man beispielsweise seine Freischaltungen und verdienten Ränge.