

Der große Expertencheck

WIE SICHER IST STEAM?

Mit dem Datenschutz nehmen es Valve und Steam nicht so genau. Rechtsexperten schätzen die Nutzerbestimmungen als fragwürdig ein. Von Nora Beyer



Mit über einer Milliarde aktiver Benutzerkonten und rund 50 Millionen täglichen Aufrufen ist Steam nach wie vor der Platzhirsch unter den PC-Spieleplattformen. Doch praktisch seit dem Launch von Steam – auf Windows im Jahr 2003 – steht der Anbieter immer wieder in der Kritik. Der Internetschwanz zur Aktivierung neuer Spiele, die problematischen bis schlicht rechtswidrigen Jugendschutzverstöße, eine umständliche und wenig verbraucherfreundliche Rückgaberrichtlinie sowie das vermutlich rechtswidrige Verbot des Weiterverkaufs von erworbenen Spielen sind nur einige Beispiele.

Auch in puncto Datenschutz und Datensicherheit hat sich der Plattformbetreiber Valve bislang nicht eben mit Ruhm bekleckert. 2011 greifen Unbekannte Daten über den Valve-Server ab. 2012 und 2013 werden kritische Sicherheitslücken im Zusammenhang mit einer Windows-Protokollerweiterung aufgedeckt. Valve reagiert zwar und

lässt die Nutzerkonten etwa über eine Zwei-Faktor-Authentifizierung sichern. Aber Lücken bleiben. Und die Datenschutzrichtlinien selbst sind voll von Grauzonen und Fragezeichen. Wie sicher sind unsere Daten also bei Steam? Wie nutzt die Vertriebsplattform diese? Was ist überhaupt erlaubt und was nicht? Wir haben uns mithilfe zweier Rechtswissenschaftler durch Steams Datenschutzrichtlinien gearbeitet.

Es geht um Vertrauen

Gleich zu Beginn der Datenschutzrichtlinie wird uns versichert: »Valve respektiert die Privatsphäre seiner Online-Besucher und Kunden seiner Produkte und Dienstleistungen und genügt den geltenden Gesetzen für den Schutz Ihrer Privatsphäre, einschließlich, ohne darauf beschränkt zu sein, dem California Consumer Privacy Act (CCPA), der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) der Europäischen Union sowie der schwei-

zerischen und EU-Datenschutzrichtlinie.« Wie bei anderen Dienstleistern ist diese Bezeugung so wohlklingend wie überflüssig. Denn rechtlich notwendig ist sie nicht. Patrik Kassel klärt auf: »Die Datenschutz-Grundverordnung gilt automatisch für jeden, der Daten europäischer Bürger verarbeitet.« Lea Kumkar bewertet das ähnlich: »Rechtlich gesehen ist die Voranstellung, dass den geltenden Gesetzen genügt wird, in der Tat bedeutungslos.« Was soll das also? »Viele Betreiber betonen in ihren Datenschutzrichtlinien, dass sie die Privatsphäre der Nutzer respektieren. Das hat vertrauensheischen Charakter«, so Kassel.

Valve ist berechtigt?

Wohlfeile Worte? Wie steht es wirklich um den Datenschutz bei Steam? In der Datenschutzrichtlinie heißt es dazu: »Valve ist berechtigt, anonymisierte Daten mit Dritten auszutauschen, egal ob individuell oder als Teil eines Datenbündels.« Dieser Satz ist rechtlich zunächst mal einwandfrei. Denn, so Kassel: »Anonyme oder anonymisierte Daten fallen nicht unter die DSGVO.«

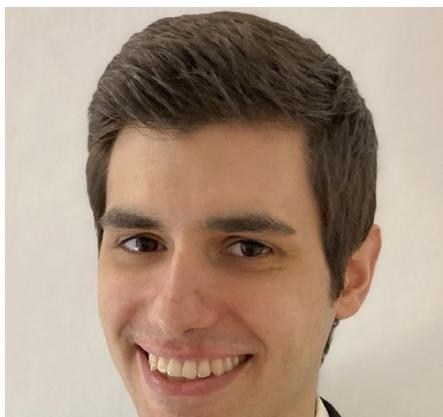
Aber wann sind Daten eigentlich anonymisiert? Laut DSGVO kommt es darauf an, dass von den betroffenen Daten keinerlei Rückschlüsse mehr auf die dahinterstehende Person gezogen werden können. Das Problem laut Kassel: »In der DSGVO finden sich keine konkreten Anforderungen an das Anonymisierungsverfahren. Ob eine sichere Anonymisierung möglich ist, wird von Datenschützern daher immer wieder bezweifelt.«

Unabhängig von dieser grundsätzlichen Kritik: Anonyme Daten müssen von pseudonymisierten Daten nach Art. 4 Nr. 5 DSGVO unterschieden werden. Die fallen nämlich unter die DSGVO. Wo liegt der Unterschied? Kassel klärt auf: »Wesentlicher Unterschied ist, dass bei pseudonymisierten Daten die Identität der Person im Datensatz zwar nicht enthalten ist. Würde man jedoch zusätzliche Informationen wie etwa den Namen der Person heranziehen, kann der Personenbezug wiederhergestellt werden.«

UNSERE EXPERTEN



Prof. Dr. Lea Katharina Kumkar ist Rechtswissenschaftlerin und forscht zum digitalen Wandel aus zivil- und wirtschaftsrechtlicher Perspektive. Im Zentrum ihrer Forschung stehen dabei vertrags-, kartell- und datenschutzrechtliche Themen. Seit August 2021 ist sie Inhaberin der Juniorprofessur für Bürgerliches Recht, Wirtschaftsrecht und Rechtsfragen der Digitalisierung an der Universität Trier.



Patrik Kassel ist Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Gewerblichen Rechtsschutz und Urheberrecht der Universität zu Köln und beschäftigt sich mit wettbewerbs- und datenschutzrechtlichen Fragen.

lich die DSGVO. Lit. d) der Datenschutzerklärung entspricht lit. a) des Art. 6 Abs. 1 DSGVO – Daten dürfen verarbeitet werden, wenn wir darin einwilligen. Nur: Das zu wiederholen ist komplett überflüssig, weil ja eh geltendes Recht. Valve versäumt auch hier, konkreter zu werden.

»Letztlich«, so Kassel, »ist der gesamte Punkt 2 der Steam-Datenschutzerklärung nur eine Wiederholung des Gesetzes.« Copy-Paste reiche aber nicht, um aussagekräftigen, transparenten Datenschutz zu betreiben. Valve müsste hier dringend nachbessern. Auch Kumkar meint: »Die DSGVO sieht vor, dass die Angaben, welche Daten wozu gesammelt werden, so vollständig und detailliert sein [müssen], dass sich der Betroffene ein Bild davon machen kann, mit welchen Datenverwendungen zu rechnen ist.« Das ist hier nicht der Fall. Die Angaben in Steams Datenschutzrichtlinien sind dazu viel zu vage. Allerdings: Valve ist kein Einzelfall. Traurige Praxis sei, so Kumkar, dass viele Datenschutzhinweise von Unternehmen immer noch viel zu ungenau sind, um dem Nutzer wirkliche Informationen über die Zwecke der Datenerhebung zu vermitteln. Immerhin: »Für das Unternehmen ist das nicht ungefährlich«, erklärt Prof. Dr. Kumkar. »Verstöße gegen die Pflichten aus Art. 13 und 14 DSGVO werden streng sanktioniert: Geldbußen von bis zu 20 Millionen Euro oder im Fall eines Unternehmens von bis zu vier Prozent seines gesamten weltweit erzielten Jahresumsatzes des vorangegangenen Geschäftsjahres.«

Lichtblicke: Zahlungsvorgänge

Grundsätzlich positiv bei Steam ist allerdings, dass zur Einrichtung eines Kontos lediglich Mailadresse und Wohnsitzland angegeben werden müssen. Es gibt keine Klarnamenpflicht! In den Datenschutzrichtlinien heißt es ausdrücklich: »Für die Einrichtung eines Steam-Benutzerkontos müssen Sie nicht Ihren richtigen Namen angeben oder verwenden.« Aber für Zahlungsvorgänge müssen natürlich persönliche Daten hinterlegt werden. Wird dadurch die liberale Benutzeridentitätenwahl nicht gleich wieder hinfällig? Kassel meint: »Natürlich sind wir



Theoretisch drohen Unternehmen wie Valve beim Verstoß gegen die DSGVO empfindliche Strafen.

in dem Moment nicht mehr anonym unterwegs, wenn wir unsere Kreditkartendaten zur Bezahlung eines Spiels hinterlegen.« Wenn wir bestimmte Zahlungsarten nutzen wollen, lässt sich das aber nicht vermeiden.

Positiv: Steam bietet auch anonyme Zahlungsmöglichkeiten wie Paysafecards an. Und das Benutzerkonto kann auch ganz ohne die Angabe von Zahlungsdaten genutzt werden, etwa für kostenlose Spiele. Kassels Fazit an dieser Stelle: »Hier sehe ich den Grundsatz der Datensparsamkeit nach Art. 5 Abs. 1 lit. c) DSGVO gewahrt.«

Foren und Chats: Alles im (Rechts-)Rahmen?

Im Abschnitt »Andere Daten, die sie explizit angeben« heißt es: »Wir erfassen und verarbeiten personenbezogene Daten, wenn Sie diese explizit angeben oder als Teil der Kommunikation mit anderen Personen auf Steam übermitteln, z. B. in Steam Community-Foren, Chats oder wenn Sie Feedback oder andere benutzergenerierte Inhalte bereitstellen.« Die nachfolgende Liste scheint dann sehr lang. Sie reicht von »Informationen, die Sie in einem beliebigen unserer Inhalte und Services veröffentlichen, kommentieren oder denen Sie folgen« bis hin zu »Informationen, die Sie im Chat gesendet haben«. Ist das rechtlich zulässig? Wir fragen nach. Kassel meint: »Wenn es um Foren oder Chats geht, muss ein Anbieter die be-

nutzergenerierten Daten der Nutzer erheben und verarbeiten, damit diese Systeme funktionieren. Dies ist dann entweder über eine Einwilligung der Nutzer zulässig oder sogar über den Rechtfertigungsgrund der »Verarbeitung zur Erfüllung eines Vertrags« nach Art. 6 Abs. 1 lit. b) DSGVO.« So weit ist also alles rechtlich im Rahmen.

Verstoß gegen die Informationspflicht

Aber problematisch ist die Formulierung: »Informationen, die Sie in einem beliebigen unserer Inhalte und Services veröffentlichen, kommentieren oder denen Sie folgen«. Das kann man zwar wohlwollend so interpretieren, dass es hier nur darum geht, etwa zu speichern, welchen Beiträgen der Nutzer folgt, welche kommentiert werden und ähnliches. Da könne sich Valve immer noch auf den Rechtfertigungsgrund der Vertragserfüllung berufen, so Kassel. Doch laut DSGVO ist ein Anbieter dazu verpflichtet offenzulegen, ob die Bereitstellung der genannten Daten gesetzlich oder vertraglich vorgeschrieben ist. Das fehlt hier. Aus der Formulierung wird schlicht nicht ersichtlich, um welche Informationen es hier geht. Der Interpretationsspielraum ist entsprechend groß. Und: Das Ganze ist doppelt intransparent. Denn wie oben schon bemängelt wiederholt Valve an den ausschlaggebenden Stellen lediglich die Formulierungen der DSGVO und wird nicht konkret im Sinne von »Wir erheben die Daten A wegen Grund A und die Daten B wegen Grund B«. Es fehlen die Verknüpfungen zwischen Rechtfertigungsgrund und jeweils verarbeiteten Daten. Das rächt sich hier. Denn, so Kassel dazu: »Das führt dazu, dass man an vielen Stellen nicht weiß, auf welchen allgemeinen Grund zur Datenverarbeitung sich Valve stützt.« Das mag vorteilhaft für Valve sein, weil so stets argumentiert werden kann, dass »unter irgendeinem der genannten Rechtfertigungsgründe das schon passen wird«. Transparent ist das aber nicht. Und auch nicht rechtens. Denn, so Kassel: »Das führt zumindest teilweise zu einem Verstoß gegen die Informationspflichten.«





Deutsch

Browser-Add-on zur Deaktivierung von Google Analytics

Für Websitebesucher, die nicht möchten, dass ihre Daten in Google Analytics verwendet werden, wurde das Browser-Add-on zur Deaktivierung von Google Analytics entwickelt. Es ist für Websites konzipiert, bei denen die unterstützte Version von Google Analytics-JavaScript (analytics.js, gtag.js) eingebunden ist.

Wenn Sie Google Analytics deaktivieren möchten, laden Sie das Add-on für Ihren Webbrowser herunter und installieren Sie es. Das Add-on zur Deaktivierung von Google Analytics ist mit Chrome, Internet Explorer 11, Safari, Firefox und Opera kompatibel. Damit das Add-on funktioniert, muss es in Ihrem Browser korrekt geladen und ausgeführt werden können. Für Internet Explorer müssen Drittanbieter-Cookies aktiviert werden. [Weitere Informationen zur Deaktivierung und zur korrekten Installation des Browser-Add-ons](#)

Browser-Add-on zur Deaktivierung von Google Analytics herunterladen

Ihr Browser unterstützt das Browser-Add-on zur Deaktivierung von Google Analytics nicht.

Für Microsoft Internet Explorer 11, Google Chrome, Mozilla Firefox, Apple Safari und Opera verfügbar.

[Weitere Informationen zum Datenschutz von Google Analytics »](#)

©2020 Google - [Datenschutzbestimmungen](#) - [Hilfe](#)

Steam leitet eure Daten standardmäßig an Google Analytics weiter. Um das zu verhindern, benötigt ihr das Google Analytics Opt-out Browser Add-on.

Vage, vager, am vagsten

Noch fragwürdiger wird es im Abschnitt »3.4 Ihre Nutzung des Steam-Clients und der Steam-Websites«. Da heißt es lapidar: »Wir erfassen eine Vielzahl von Informationen über Ihre allgemeine Interaktion mit den Websites, Inhalten und Dienstleistungen von Steam.« Eine genaue Auflistung fehlt dann aber. Zulässig ist das nicht: »Wenn Valve die Datenverarbeitung auf eine Einwilligung nach Art. 6 Abs. 1 lit. a) DSGVO stützen möchte, muss der Nutzer diese Einwilligung nach Art. 4 Nr. 11 DSGVO in informierter Weise abgeben«, so Kassel. Heißt, es muss offengelegt werden, welche Daten hier wie zu welchem Zweck verarbeitet werden.

Im darauffolgenden Satz werden zwar einige Beispiele genannt. Durch Formulierungen wie »u.a.« und »ohne darauf beschränkt zu sein« wird aber deutlich, dass die Liste nicht wirklich abschließend ist. Hier wird nicht einmal deutlich, welches Interesse Valve mit der Erhebung dieser Daten verfolgt. Das ist nicht zulässig und würde im Fall der Fälle zu Ungunsten des Anbieters ausgelegt. Wir haben bei Valve eine vollständige Auflistung der gesammelten Liste angefragt – aber keine Antwort erhalten.

Auch in »3.5 Ihre Nutzung von Spielen und anderen Abonnements« wird das Ganze

nicht klarer. In dem Abschnitt wird erwähnt, dass »[wir] für die Bereitstellung von Services verschiedene Informationen über Ihre Aktivitäten in unseren Inhalten und Services erfassen, speichern und verwenden [müssen]«. Auch hier folgen Beispiele. Das reicht aber nicht. Zwar deutet, so Kassel, die Formulierung »müssen« darauf hin, dass es sich hier um technisch notwendige Daten handelt, ohne die das Angebot schlicht nicht funktioniert, sicher wissen wir das aber nicht. Und Valve klärt uns auch hier nicht auf. Prädikat: vage, vager, am vagsten. »Die fehlende Präzisierung der erfassten Daten steht im Widerspruch zu den Informationspflichten des Anbieters nach Art. 13 Abs. 2 lit. e) DSGVO (s.o.)«, lautet das Fazit von Expertin Patrik Kassel.

Datenverkauf und Google Analytics

Hochproblematisch geht es weiter in Abschnitt »5. Wer Zugriff auf die Daten hat«. Da steht: »Valve verkauft keine personenbezogenen Daten. Wir können jedoch den Zugriff auf jede der Kategorien personenbezogener Daten, die wir erfassen, für die folgenden geschäftlichen Zwecke freigeben oder gewähren.« Darunter findet sich unter anderem eine Verbindung zu Google Analytics. Wobei eingeräumt wird: »Die IP-Adressen

von Benutzern, die Steam besuchen, werden gekürzt. Nur in Ausnahmefällen wird eine vollständige IP-Adresse an einen Google-Server in den USA übertragen und dort gekürzt.« Aber folgt die Erläuterung, wann es sich um einen »Ausnahmefall« handelt? Fehlanzeige. Auf Nachfrage diesbezüglich erhalten wir von Valve keine Antwort. Rechtswissenschaftler Kassel kritisiert scharf: »Die Verbindung zu Google Analytics ist aus mehreren Gründen problematisch. Zum einen erfolgt hier eine Datenübertragung in die USA, was an sich schon hochproblematisch ist.« Erschwerend kommt hinzu: »Eine Rechtmäßigkeit der Datenverarbeitung sehe ich hier auch nicht aus der Datenschutzerklärung heraus als gegeben: Eine Verarbeitung aufgrund eines berechtigten Interesses scheitert hier an der viel zu umfassenden Erhebung der Daten.« Denn: »Durch den Aufbau der Datenschutzerklärung ergibt sich letztlich, dass Google auf jede der Kategorien personenbezogener Daten, die Steam erfasst, Zugriff erhält.« Das stehe in keinem Verhältnis zum angegebenen Zweck der statistischen Auswertung.

Fazit

Fragwürdig ist dann auch der Gesamteindruck, den Steams Datenschutzrichtlinien hinterlassen. Erschwerend kommt hinzu, dass Steam in puncto Datensicherheit immer wieder Negativschlagzeilen macht. Datenschutzwertungsexperte Kassel meint dazu: »Zwar sind Sicherheitslücken nie auszuschließen. Mit der Argumentation, dass man Sicherheitslücken nie verhindern kann, kann man sich rechtlich aber nicht freistellen.« Je nach Unternehmensgröße und Spezifikation sei da mehr oder weniger Datensicherheitsgewährleistung zu erwarten. Insgesamt gilt, so Rechtswissenschaftlerin Kumkar: »Der Verantwortliche hat unter Einsatz geeigneter technischer und organisatorischer Maßnahmen ein risikoangemessenes technisches Schutzniveau für personenbezogene Daten zu gewährleisten.« Geschieht das nicht, drohen empfindliche Strafen: Geldbußen bis zu zehn Millionen Euro beziehungsweise im Fall eines Unternehmens von bis zu zwei Prozent seines gesamten weltweit erzielten Jahresumsatzes des Vorjahres.«

Reicht das derzeitige Datenschutzniveau bei Steam folglich? Sicher nicht. Ein Mehr an Datenschutz ist dann auch die dringende Aufgabe, die Vertriebsplattformen wie Steam oder auch der Epic Games Store haben sollten. Wer sich um seine Daten – zu Recht – sorgt, sollte bestenfalls einen großen Bogen um Anbieter mit fragwürdiger Datenschutzpolitik machen. Klar ist aber auch: Oft ist das gar nicht ohne Weiteres möglich. Platzhirsch bleibt Platzhirsch, Spieleangebot bleibt Spieleangebot. Die Verantwortung sollte daher nicht allein auf den Konsumenten abgeschoben werden. Hier ist auch der Staat gefragt. Denn bekanntlich gilt: Die beste Rechtsgrundlage hilft nichts, solange sie nicht durchgesetzt wird. ★



Als Valve 2004 das zweite Half-Life an Steam koppelte, wurde die Vertriebsplattform von vielen mit Argwohn beobachtet.