

Datenschutz bei Apps für minderjährige User

Lucas Reeh

lreeh@student.tugraz.at

2. Mai 2017

1 Vorwort

Das letzte halbe Jahr habe ich privat eine App[7] für Smartphones entwickelt, die sehr viele Fragen mit potentiellen Auswirkungen auf unsere Gesellschaft aufwirft. Derzeit ist die Applikation noch nicht fertig gestellt und befindet sich in einer Alpha-Testphase. Beim Veröffentlichen der App in diversen Stores sind allerdings schon einige grundlegende Herausforderungen aufgetaucht. Die komplexesten Fragen entstanden als ich ein Mail eines der Stores bekam, das mich bereits in der Testphase dazu aufforderte eine Privacy Policy zu erstellen, da die App sonst bis zu einem bestimmten Stichtag permanent aus ihrem Store entfernt werden würde.

Kurz zusammengefasst ist die Applikation ein Spiel ähnlich „*Pokémon Go*“[4] mit dem Unterschied der Selbstgestaltung einer „echten“ virtuellen Welt durch alle Benutzer/Spieler (vergleichbar mit Minecraft o. ä.). Die meisten Inhalte der virtuellen Welt - die derzeit noch durch das Smartphone betrachtet wird und später vielleicht durch VR-Equipment[11] ersetzt wird - werden durch User erstellt und diese hinterlassen demnach digitale Spuren. Um die Alpha-Tests zu ermöglichen ließ ich die Applikation durch die Rating-Wizards der Stores laufen und wurde auf „unbedenklich bzw. für jeden geeignet“ eingestuft. Dies bedeutet für ein Alter von sieben Jahren freigegeben. Damit war die Komplexität im Bezug auf Datenschutz und Privatsphäre plötzlich explodiert und ich musste mich mit sehr grundlegenden Fragen auseinandersetzen.

2 These

Die Verbindung der Sammlung von geografischen Daten von Benutzern und der Zielgruppe von Minderjährigen ist ein hoch kritisches Thema im Sinne von Datenschutz und Privatsphäre. Am Beispiel meiner Applikation (siehe Beschreibung im Vorwort)

und der Umsetzung der Privacy Policy von *Pokémon Go*[2] möchte ich ein paar Fragen diskutieren, die auf jeden Fall beim Entwickeln solcher Apps behandelt werden müssen.

Provokativ würde ich sagen diesem Thema wird politisch und gesellschaftlich zu wenig Beachtung geschenkt und es wird uns noch schneller „überrollen“ als wenn „nur“ Datenschutz für Erwachsene Gegenstand wäre. Bei diesen Arten von Applikationen ist der eigentliche Benutzer nur einer von drei Teilnehmern an einem Vertrag. Abhängig von der Umsetzung der rechtlichen Datenschutzmaßnahmen je Land wird eine Dritte Partei eingebunden, nämlich die Eltern bzw. Erziehungsberechtigten (oder andere rechtliche Vormünder bzw. Bezugspersonen). Warum ist das relevant und welche Auswirkungen kann es geben?

3 Was ist alles möglich?

Mit dem Sammeln und Speichern von Geo-Daten von Usern mit Smartphones ergeben sich unendlich viele Möglichkeiten. Unabhängig von der Absicht kann das Verwerten dieser Daten zu positiven so wie auch zu negativen Auswirkungen führen. Eines der gravierendsten Beispiele wäre das „Stalken“ von bestimmten anderen Benutzern/Spielern. Am Beispiel von *Pokémon Go* behält sich - wie aus der Privacy Policy ersichtlich[2] - Niantic Inc. (Herausgeber von *Pokémon Go*) jedes Recht vor alle Daten ihrer User an Dritte weiterzugeben oder auch selbst weiterzuverwenden. Im Falle von *Orbi* (meiner App) kann ich etwas konkreter Ausführen was alles denkbar wäre. Ein Spieler platziert ein virtuelles Objekt im Spiel an einem bestimmten Ort mit geografischen Daten (Position auf der Welt). Jeder andere Spieler kann sehen wann dieses Objekt von welchem Spieler erstellt wurde (in meinem Spiel wurden diese Daten aus Sicherheits- und Datenschutzgründen anonymisiert). Damit kann derjenige bestimmte Bewegungsmuster einer Person erahnen. Dies unterscheidet diese App etwas von den meisten anderen die existieren. Ein „Stalker“ oder Mensch mit anderen schlecht gesinnten Absichten kann zum Beispiel den Schulweg eines Kindes mit hoher Wahrscheinlichkeit rekonstruieren. Zu welchen Folgen das führen kann, will ich jetzt dem Leser überlassen. *Pokémon Go* erhebt - zum funktionieren ihres Spiels - vermutlich noch viel genauere Daten als die von statischen Objekten und deren Zeitpunkt sowie Koordinaten. Um auch ein neutrales bzw. positiveres Beispiel zu nennen könnten die zuvor erwähnten Dritten - an die die Daten verkauft wurden - diese dazu benutzen um gezieltes Marketing zu betreiben. Als Unternehmensberatung rät man anderen Firmen an Stellen an denen zum Beispiel viele männliche Minderjährige öfter angetroffen werden (Daten erhoben von Niantic Inc.), gezielt auf demografische Gruppen zugeschnittene Geschäftsstellen zu eröffnen. Wenn man an Versicherungen, Werbung, Handel, Vermietung, Lebensmittelindustrie oder auch nur einen Eis-Verkäufer in seinem Van denkt, sind den Optionen die sich durch diese Daten ergeben keine Grenzen gesetzt. Ein sehr neues Symptom, dass das Potential dieser Informationen unterstreicht, ist das kleine Pop-Up in modernen Browser das einen Benutzer schon beim besuchen einer Website nach der Erlaubnis für den Zugriff auf ihre/seine Position fragt.

4 Was ist zu tun? Problem-Fortsetzung!

Fast alle Länder haben versucht auf Minderjährige in ihren Privatsphäre- und Datenschutzmaßnahmen einzugehen. Zu einem der bekanntesten rechtlichen Verabschiedungen gehört die COPPA[9] Erklärung - der „Children’s Online Privacy Protection Act“ aus den USA. In Europa gilt unter anderem die GDPR[8] (General Data Protection Regulation) Es gibt im Internet sehr viel Hilfestellung um als Entwickler von Applikation mit dem Privacy Act konform zu gehen. Trotzdem schaffen es selbst renommierte Unternehmen wie Facebook, Niantic sowie viel andere Kleinere nicht ihre Privacy Statements - gerade in Kombination mit Geo-Daten - korrekt zu implementieren. Ein ebenfalls sehr aktueller Boom ist das Service verschiedener Firmen für das entgeltliche Erstellen von Privacy Policies (Datenschutzerklärungen) für eigene Applikationen. Warum dieser Boom? Um mit diesen Erklärungen konform zu gehen müssen sehr viele und strikte Regeln eingehalten werden, welche sich zusätzlich von Land zu Land unterscheiden. Um einen Einblick in die Komplexität zu bekommen kann man sich das FAQ[10] zu COPPA der Federal Trade Commission der USA ansehen. Einer der Hauptbestandteile der meisten dieser Erklärungen ist das Einverständnis der Eltern bzw. des gesetzlichen Vormundes (im weiteren nur mehr als Eltern) des Kindes. Eigentlich muss der Elternteil der Erklärung zustimmen bevor das Kind das Spiel tatsächlich spielen darf (so in COPPA und GDPR). Dies ist aus mehreren Gründen problematisch. Die Eltern haben erstens nicht immer Kontrolle über das was ihre Kinder spielen oder auf ihren Smartphones installieren - ich würde ein mal vorsichtig behaupten, dass schon Kinder mit 4 Jahren den App-Store oder Play-Store bedienen können - und des weiteren den Inhalt der meisten Erklärungen auch nicht immer verstehen. Zu diesem Umstand kommt noch die Komplexität beim Umsetzen der Maßnahmen die der COPPA vorsieht: damit ein minderjähriges Kind unter 13 Jahren das Spiel tatsächlich spielen darf muss ein Elternteil sich selbst für das Kind registrieren und das Verhältnis mit bestimmten Daten nachgewiesen werden. Die Möglichkeit dass das Kind einfach die Option „Ich bin über 13 Jahre alt“ anklickt ist durchaus wahrscheinlich und auch die Hemmung die Eltern überhaupt deswegen aufzusuchen ist nicht allzu klein[5].

Auch wenn die Eltern ihr Einverständnis gegeben haben und auch alle Details des Vertrages verstanden haben, schließt das den Missbrauch der Daten durch Dritte weiterhin nicht aus. Ob die wirtschaftlichen Interessen immer jeder Moral die eines Kindes zugute kommt nachgehen sei einmal dahingestellt. In Ländern in denen es gar keine bzw. sehr wenige Regulierungen gibt sind die Gefahren ebenfalls noch einmal größer.

5 Wie geht es weiter?

Es gibt diverse Bestrebungen der Politik oder von Firmen sowie Schulen Aufklärung für Eltern und Kinder zu bieten. Ein relativ gutes Beispiel wäre der „Was ich wissen sollte Guide“ der Spiegel Zeitung[1], der gezielt auf eine App (*Pokémon Go*) zugeschnitten ist. Auch Youtube hat ein riesiges Angebot an guten Informations- und Aufklärungsvideos, wobei die Suche und Auswahl durch die Quantität allerdings erschwert wird. Nach

wie vor wird der - meiner Meinung nach eine - Bringschuld der meisten Staaten noch immer zu wenig nachgegangen. Vor allem in Schulen sollte intensive Aufklärungsarbeit geleistet werden - vor allem schon für sehr junge Schüler. Die Privacy Acts diverser Staaten sollten aneinander angepasst werden und die Überprüfung ob es sich tatsächlich um den/die Erziehungsberechtigten handelt sollte vereinfacht und verbessert werden. Die Sozialversicherungsnummer zu verlangen wie es manche Acts wie auch der COPPA vorsieht ist sicher nicht die richtige Lösung. In meiner App habe ich versucht zumindest das Problem mit dem Verständnis der Privacy Policy[6] zu klären und eine zweite sehr vereinfachte Version erstellt. Damit sollten User aufgeklärt werden und selbst mögliche Auswirkungen der Benutzung der Dienste einschätzen können. Es gibt sehr interessante Ansätze die ein weiteres Problem mit Minderjährigen und Apps versucht zu lösen. Intelligente Algorithmen sollten bei der Einstufung von Applikation für die Altersgrenzen helfen. Diese Ansätze stehen wie aus „Identifying and Analyzing the Privacy of Apps for Kids” [3] allerdings noch am Anfang.

Bei meinen Recherchen habe ich ebenfalls einige der Privacy Policy Generators ausprobiert und musste feststellen, dass diese mit ihrer Wizard-Funktionalität niemals alle Erklärungen wirklich erfüllten (vor allem wenn Minderjährige Benutzer beteiligt sind) und auch meistens auf Policies für Webseiten eingeschränkt bzw. zugeschnitten sind. Kommerzielle Tools wurden keine evaluiert.

Aufklärung ist allerdings sicher die beste Lösung für die meisten Probleme im Bereich von Datenschutz und Schutz der Privatsphäre im Kontext von Social-Games und auch Big Data sowie sonstige noch Folgenden Technologieerungenschaften.

References

- [1] SPIEGEL ONLINE GmbH. *Spiegel — Pokémon Go: Fünfzehn Dinge, die Eltern wissen sollten*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <http://www.spiegel.de/fotostrecke/pokemon-go-fuenfzehn-dinge-die-eltern-wissen-sollten-fotostrecke-139263.html>.
- [2] Niantic Inc. *Pokémon GO Datenschutzhinweise*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <https://www.nianticlabs.com/privacy/pokemongo/de>.
- [3] Minxing Liu et al. “Identifying and Analyzing the Privacy of Apps for Kids”. In: *Proceedings of the 17th International Workshop on Mobile Computing Systems and Applications*. HotMobile '16. St. Augustine, Florida, USA: ACM, 2016, pp. 105–110. ISBN: 978-1-4503-4145-5. DOI: 10.1145/2873587.2873597. URL: <http://doi.acm.org/10.1145/2873587.2873597>.
- [4] Inc. Niantic. *Niantic, Inc. — Pokémon*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <http://www.pokemongo.com/de-de/>.

- [5] Zachary Pease and Greg Walsh. “COPPA COMPLIANCE: A Cooperative Inquiry Perspective”. In: *Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. CHI EA '16. Santa Clara, California, USA: ACM, 2016, pp. 1453–1458. ISBN: 978-1-4503-4082-3. DOI: 10.1145/2851581.2892542. URL: <http://doi.acm.org/10.1145/2851581.2892542>.
- [6] Softwaredesign.foundation Lucas Reeh. *Orbi - Privacy Policy*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <https://softwaredesign.foundation/orbi/privacy/>.
- [7] Softwaredesign.foundation Lucas Reeh. *Orbi - Recraft the World*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <https://softwaredesign.foundation/orbi/>.
- [8] European Union. *Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation)*. 2016. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32016R0679>.
- [9] Federal Trade Commission USA. *COPPA - Children’s Online Privacy Protection Act — Homepage*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <http://www.coppa.org/>.
- [10] Federal Trade Commission USA. *Federal Trade Commission USA — COPPA - FAQ*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: <https://www.ftc.gov/tips-advice/business-center/guidance/complying-coppa-frequently-asked-questions>.
- [11] Wikipedia. *Virtuelle Realität — Wikipedia, Die freie Enzyklopädie*. [Online; Stand 5. April 2017]. 2017. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtuelle_Realit%C3%A4t&oldid=164021345.