

Kostenlose Apps und Spiele

Geschäftsmodelle und Gefahren im Überblick

Andreas Herz

andi@geekosphere.org

17.10.2014

Über mich



Andreas

- Abitur am LWG 2006
- Informatik Studium an der Uni Augsburg (Diplom)
- Softwareentwickler bei Linogate GmbH
- Seit dem Studium CCC-Mitglied

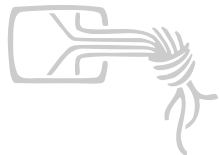
Regional: Chaostreff Augsburg (<http://www.c3a.de/>)

Aktuelle Trends



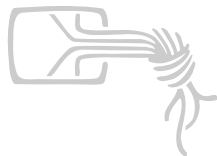
- Nutzung von Social Networks wie Facebook stagniert/sinkt
- Foto und Video Plattformen wie Youtube, Vince, Instagram boomen
- Mobile Instant Messenger manifestieren sich
- E-Sport erlebt ein neues Hoch (u.a. dank Livestreaming)
- Smartphones und Tablets ersetzen teilweise Spielekonsolen
- Free-2-Play Spiele
- Microblogging, Bitcoins, Podcasts u.v.m.

Vorzüge



- Soziale Interaktionsmöglichkeiten
- schnelle und kostengünstige Kommunikation
- Alternative Angebote zu etablierten Medienbereichen
- Selbstverwirklichung und Profilierung
- Neue Förderungs- und Bildungsmöglichkeiten

Mögliche Nachteile



- Neue Plattformen für Mobbing und Ausgrenzung
- Datenschutz und Privatsphäre leiden
- Vernachlässigung von anderen wichtigen Bereichen
- Suchtgefahr
- Free-2-Play oft Pay2Win (InApp Käufe)
- Kommerzialisierung vieler Lebensbereiche

Realitätsabgleich



- Offline-Freund bleibt wichtiger als Online-Freund (Studie)
- Suchtproblematik nicht signifikant höher als in anderen Bereichen
- Positive Sozialisierung und Entwicklung
- Medien- und Technikkompetenz als Erfolgsmodell
- Bewusstseinswandel beim Thema Datenschutz
- The Snapping: Datenleck bei Drittanbieter von Snapchat (13 GB Bilder im Umlauf)

Das Geschäftsmodell



Daten

- Verkauf „anonymisierter“, vorausgewerteter Daten
- Handel mit aufbereiteten Datensätzen

Werbung

- Personalisierte Bannerwerbung
- Werbemarkt im Umbruch

Spiele

- Grundangebot kostenlos aber sehr eingeschränkt
- Aufforderung zum Kauf von „Items“, „DLC“ und anderen Vorteilen

Beispiele



- WhatsApp von Facebook für 19 Milliarden aufgekauft (42 Euro pro User)
- ...und Facebook möchte mit seinen Daten sowieso tun und lassen, was es will (AGB!):

„ein unwiderrufliches, fortwährendes, nicht-exklusives, übertragbares, voll bezahltes, weltweites Recht“, alle Benutzerinhalte Inhalte zu „nutzen, kopieren, veröffentlichen, streamen, speichern, öffentlich aufführen oder zeigen, übertragen, scannen, neu formatieren, modifizieren, bearbeiten, gestalten, übersetzen, zitieren, adaptieren, neue Inhalte daraus ableiten und verbreiten“ zu dürfen. Dieses Recht gilt auch für eine „kommerzielle Nutzung und Werbung“ auf der Plattform selbst, aber auch außerhalb.

Vorkehrungen



- Erst nachdenken, dann Daten preisgeben!
- Wem gebe ich meine Daten?
- Wie sind meine Daten gesichert?
- Welche Einflußmöglichkeiten hab ich?
- Nicknames verwenden
- Nicht die gleichen Passwörter verwenden!

Datensparsamkeit ist mit das effektivste Mittel

Smartphone und Tablets



- Auf Berechtigungen der Apps achten!
- Datenübertragung und Synchronisation von Passwörtern
- Systeme aktuell halten
- Ungenutzte Dienste ausschalten
- Im Idealfall keine sensiblen Daten speichern

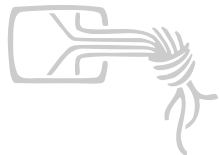
WhatsApp



- Bis vor Kurzem unverschlüsselte Kommunikation
- Adressbücher werden hochgeladen und gespeichert (nur gespeichert?)
- Wollen Freunde, dass ihre Namen und Telefonnummer weitergegeben werden?
- Nachrichten von Apps auslesbar
- VoIP Telefonie geplant
- Konkurrenten/Alternativen stehen bereit

Grundproblematik auch bei anderen Diensten!

Weitere (problematische) Systeme



- Skype
- *kostenlose* Spiele
- Neue Spielekonsolen
- Snapchat (Bilder wiederherstellbar, Sicherheitslücken)
- instagram/pinterest

Ausblick



- Google Glass
- Virtual Reality
- E-Sport in Südkorea
- Ablösung oder doch Co-Existenz alter und neuer Medien?

Ziel



Bewusster und sorgsamer Umgang mit seinen eigenen Daten. Aber auch die Privatsphäre anderer Personen respektieren. Medienkompetenz statt Verboten und Zensur.

That's it!

