



noyb - Europäisches Zentrum für Digitale Rechte
Goldschlagstraße 172/4/3/2
1140 Wien
Österreich

An:
Datenschutzbehörde (DSB)
Barichgasse 40-42
1030 Wien

Per E-Mail: dsb@dsb.gv.at

Wien, 24.04.2025

noybFallnummer: C-098

Beschwerdeführer:

[REDACTED]

vertreten gem.
Artikel 80Abs 1 DSGVO durch:

noyb - Europäisches Zentrum für Digitale Rechte
Goldschlagstraße 172/4/3/2, 1140 Wien

Beschwerdegegnerin:

Ubisoft Entertainment AB
28 Rue Armand Carrel, 93100, Frankreich

Bezüglich:

Artikel 6 DSGVO

BESCHWERDE

1. VERTRETUNG

1. *noyb* – Europäisches Zentrum für Digitale Rechte ist eine Organisation ohne Gewinnerzielungsabsicht, die im Bereich des Schutzes der Rechte und Freiheiten von betroffenen Personen in Bezug auf den Schutz ihrer personenbezogenen Daten tätig ist, mit Sitz in Goldschlagstraße 172/4/2, 1140 Wien, Österreich und mit Registrierungsnummer ZVR: 1354838270 (iWF: „*noyb*“) (Anhang 1).
2. *noyb* vertritt [REDACTED] (den Beschwerdeführer) gemäß Artikel 80 Abs 1 DSGVO (Anhang 2).

2. ZUSAMMENFASSUNG

3. Diese Beschwerde bezieht sich auf die Geschäftspraktiken von Ubisoft (die Beschwerdegegnerin) in Bezug auf die unrechtmäßige Erhebung personenbezogener Daten beim Spielen von Einzelspieler-Spielen.
4. Alles begann damit, dass der Beschwerdeführer feststellte, dass er eines seiner Einzelspieler-Videospiele nicht starten konnte, ohne vorher eine Verbindung zum Internet aufzubauen. Außerdem stellte er fest, dass die Beschwerdegegnerin während des Spiels Daten von ihm erhob.
5. Es gibt keine gültige Rechtsgrundlage für diese Datenerhebung nach Artikel 6 der DSGVO.
6. Der Beschwerdeführer fordert daher, dass die zuständige Aufsichtsbehörde von ihren Abhilfebefugnissen Gebrauch macht, um sicherzustellen, dass die Beschwerdegegnerin die Verarbeitung der Daten in Einklang mit der DSGVO bringt, und dass sie eine Geldstrafe verhängt, die wirksam, verhältnismäßig und abschreckend ist.

3. SACHVERHALT

3.1. Hintergrund

7. Die Beschwerdegegnerin ist ein Videospieldevelopper und Herausgeber mehrerer beliebter Videospieldevelopper-Franchises. Dazu gehören *Assassins Creed*, *The Crew*, *Prince of Persia* und *Rainbow Six*. Die Beschwerdegegnerin ist eines der größten Videospieldevelopperunternehmen in Europa mit einem Jahresumsatz von über zwei Milliarden Euro.¹
8. Das von der Beschwerdegegnerin veröffentlichte Videospieldevelopper, das der Beschwerdeführer zuletzt gespielt hat, ist *Far Cry Primal*. Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Einzelspieler-Spiel,

¹ <https://companiesmarketcap.com/eur/ubisoft/revenue/> (2025-04-23).

was bedeutet, dass der Beschwerdeführer beim Spielen des Spiels in keiner Weise mit anderen Spielern interagieren kann.²

9. Zum Starten des Spiels muss sich der Nutzer mit einem Ubisoft-Konto anmelden, obwohl das Spiel keine Online-Funktionen hat.
10. Die Funktion des Videospieles ist vergleichbar mit einem Brettspiel, das man nur alleine spielen kann.

3.1.1. Vom Beschwerdeführer identifizierte Datenübermittlungen

11. Der Beschwerdeführer spielte am 13. September 2024 das Spiel *Far Cry Primal* (nachfolgend, das Spiel), das von der Beschwerdegegnerin veröffentlicht wurde. Der Beschwerdeführer hatte das Spiel über den Online-Marktplatz *Steam* erworben. Bei dem Versuch, das Spiel offline zu starten, stellte der Beschwerdeführer fest, dass dies nicht möglich war. Vielmehr zwang ihn das Spiel, sich mit einem Ubisoft-Konto einzuloggen, um das Spiel zu starten.
12. Der Beschwerdeführer war erstaunt, dass es unmöglich war, ein Einzelspieler-Spiel, das keine Online-Funktionen bot, offline zu spielen. Er war neugierig, welche Art von Informationen die Beschwerdegegnerin über ihn sammelte, und forderte von der Beschwerdegegnerin Zugang zu diesen Daten. Aus der beigelegten Datei `uplay_traffic_data.csv`³ geht hervor, dass die Beschwerdegegnerin weiß, wann der, durch seine Nutzer-ID [REDACTED] identifizierte, Beschwerdeführer das Spiel gestartet hat, wann er das Spiel beendet hat und wie lange er das Spiel genau laufen ließ.
13. Da der Beschwerdeführer technisch versiert ist, untersuchte er zusätzlich, welche Art von Datenpaketen beim Spielen des Spiels an die Beschwerdegegnerin gesendet wurden (nachfolgend die Datenverarbeitung), und startete das Spiel erneut und ließ es etwa 10 Minuten lang laufen.⁴ Er entdeckte, dass in dieser Zeit 150 unterschiedliche DNS-Pakete (Abfragen und Antworten) gesendet wurden, und er identifizierten 56 Anfragen zum Aufbau einer Verbindung zwischen seinem Computer und externen Servern.⁵
14. Aus dem vom Beschwerdeführer erfassten Netzwerkverkehr lässt sich ableiten, dass (unter anderem) die Beschwerdegegnerin, Google, Amazon und Datadog Daten des Beschwerdeführers erhalten haben.
15. Einige der Datenübermittlungen sind als "metrics" gekennzeichnet, und die Beschwerdegegnerin scheint für diesen Netzwerkverkehr verantwortlich zu sein.
16. Es ist jedoch nicht ersichtlich, welche Daten gesendet werden, da die Übertragungen mit TLS (Transport Layer Security) verschlüsselt wurden.

² In Anhang 7 (`traffic_game_data`).csv sind weitere Informationen über Spiele des Verantwortlichen zu finden, die der Beschwerdeführer gespielt hat.

³ Siehe Anhang 3 (`uplay_traffic_data`).csv

⁴ Siehe Anhang 4 (`far_cry_primal`).pcap

⁵ Eine Auswahl von Datenpaketen, die als gesendet oder empfangen identifiziert wurden, ist in Anhang 12 zusammengestellt.

3.1.2. Kontaktaufnahme mit dem Kundensupport

17. Am 27. September 2024 wandte sich der Beschwerdeführer mit der folgenden Anfrage an den Kundensupport der Beschwerdegegnerin (die Kommunikation hat auf Englisch stattgefunden und wird daher auch auf Englisch vorgelegt; gerne kann der Beschwerdeführer auch eine Übersetzung auf Deutsch übermitteln, falls dies von der DSB gewünscht wird):⁶

Case Details

✔ New

Case: 21861076

Date Opened: 27 Sept 2024

Category: Account

Game / Service: Far Cry Primal

Platform: Account

∨ Your Message:

Hello,

I tried launching Far Cry Primal offline the other week and couldn't for some reason.

It seems you need to log into your Ubisoft account to play this single player game. That doesn't really make sense to me.

So I did a network test on my computer and it seems that the Ubisoft launcher and Far Cry Primal sends a bunch of data packets to and from my computer.

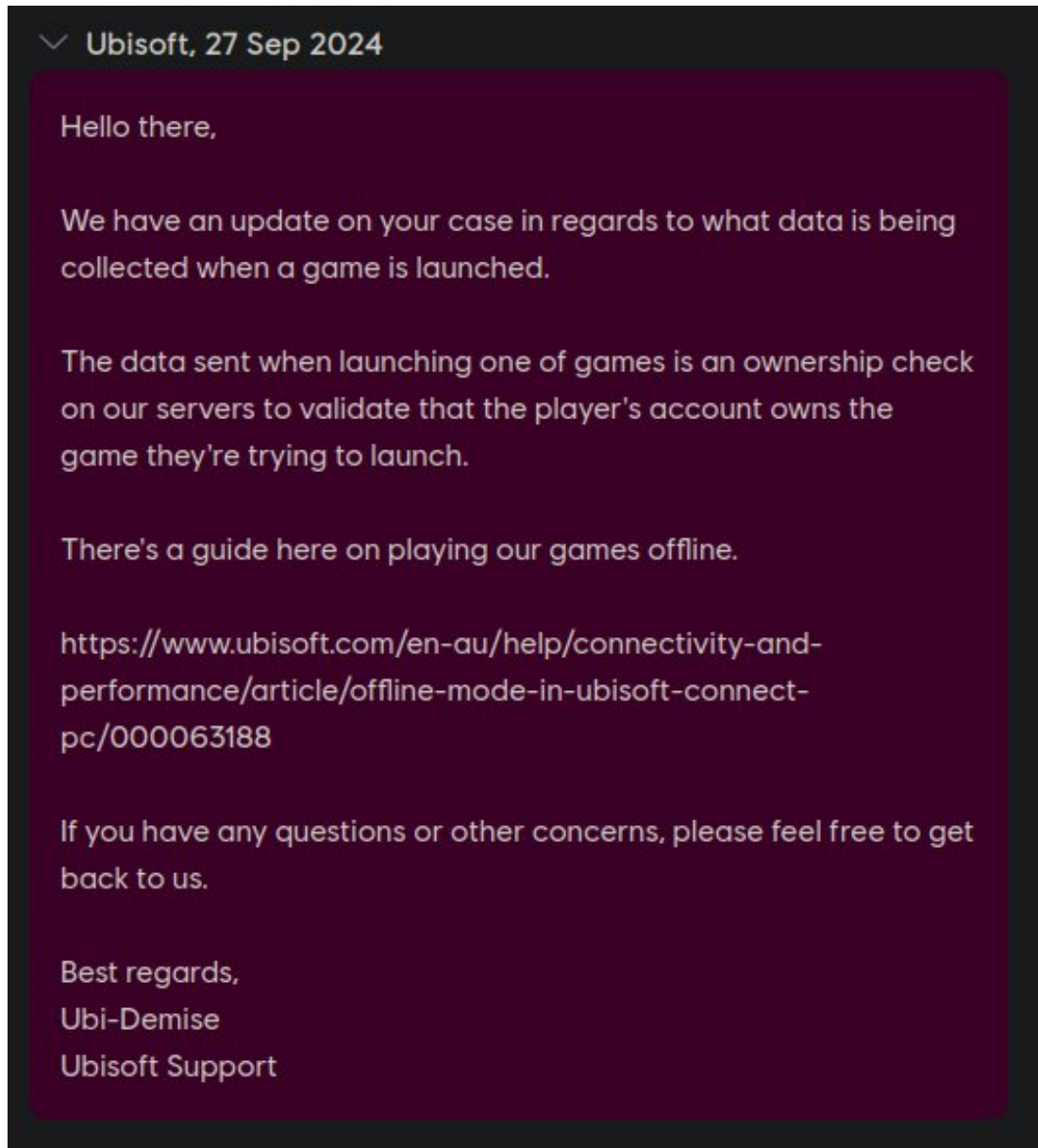
I'd like to know what's in these packets, who's getting what data, what the data is used for in each particular case and what you can do to turn this seemingly unnecessary data collection off.

I also already received a data extract and it seems to not include that data.

Would you like to provide additional information?

⁶ Anhang 13 (data protection inquiry)

18. Nach einigem Hin und Her⁷ antwortete die Beschwerdegegnerin wie folgt:⁸



19. Bemerkenswerterweise werden in dieser Antwort nur Informationen über den Start des Spiels gegeben. Es wird nicht erklärt, welche Daten für die Metriken gesammelt werden oder warum Datenpakete zwischen dem Spieler und beispielsweise den Google-Servern hin- und hergeschickt werden, wenn der Spieler das Spiel spielt.

⁷ Anhang 15 (conversation with support).zip

⁸ Anhang 14 (data protection reply).

20. Einige Hinweise darauf, welche Daten und warum Daten gesammelt werden, finden sich jedoch in der Lizenzvereinbarung für Endnutzer und/oder der Datenschutzerklärung der Beschwerdegegnerin.

3.2. Endnutzer-Lizenzvereinbarung und Datenschutzrichtlinie

21. In der Endnutzer-Lizenzvereinbarung (EULA⁹) der Beschwerdegegnerin, die sich auf das betreffende Videospiel bezieht, bestätigt die Beschwerdegegnerin, dass sie personenbezogene Daten erhebt, *„um Ihnen ein besseres Spielerlebnis zu bieten“*¹⁰, und dass er *„Analysetools von Dritten verwendet, um Informationen über Ihre Spielgewohnheiten und die Nutzung des Produkts durch andere Nutzer zu sammeln“*¹¹. Die im letztgenannten Fall erhobenen Daten werden von der Beschwerdegegnerin nicht als personenbezogene Daten betrachtet.¹²
22. In der Datenschutzerklärung der Beschwerdegegnerin wird wiederum erklärt, dass die Beschwerdegegnerin **Spieldaten sammelt**, um das **Erlebnis der Nutzer** und die **Sicherheit ihrer Dienste zu verbessern**¹³ sowie **„Anmelde- und Browsingdaten, um den Betrieb und die Sicherheit unserer Dienste zu ermöglichen“**¹⁴ sammelt.
23. Dem Spieler *„die bestmögliche Nutzererfahrung zu bieten, um beispielsweise die Sicherheit der Dienste zu gewährleisten“*, wird in der Datenschutzerklärung als berechtigtes Interesse der Beschwerdegegnerin bezeichnet.¹⁵
24. Der Beschwerdeführer und alle anderen Nutzer der von der Beschwerdegegnerin bereitgestellten Spiele haben nicht die Möglichkeit zu wählen, ob die oben beschriebene Datenverarbeitung durchgeführt werden soll oder nicht. Vielmehr geht die Beschwerdegegnerin davon aus, dass der Beschwerdeführer die in der EULA und in der Datenschutzerklärung dargelegten Bedingungen akzeptiert, indem er einfach mit dem Produkt interagiert.¹⁶

⁹ Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm

¹⁰ Im englischen Original: *„in order to provide You with a better game experience“*; siehe Abschnitt 3.2(b) von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und zugehörige Dateien

¹¹ Im englischen Original: *„third party analytics tools to collect information concerning your and other users’ gaming habits and use of the product“*; siehe Abschnitt 3.2(c) von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und zugehörige Dateien

¹² Siehe Abschnitt 3.2(c) von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und zugehörige Dateien, in denen der Verantwortliche Folgendes feststellt: *“Standing alone, this information is not personal data”*, zu Deutsch: *“Für sich genommen sind diese Informationen keine personenbezogenen Daten”*.

¹³ Im englischen Original: *„game data, to improve your experience and the security of our services“*; siehe Abschnitt 3.d) von Anhang 6 (Ubisoft Privacy Policy (2024-09-16)).htm und zugehörige Dateien.

¹⁴ Im englischen Original: *„login and browsing data, to enable the operation and security of our Services“*; siehe Abschnitt 3.d) von Anhang 6 (Ubisoft Privacy Policy (2024-09-16)).htm und zugehörige Dateien

¹⁵ Im englischen Original: *„the best possible user experience, such as to ensure the security of the Services“*; siehe Abschnitt 7. von Anhang 6 (Ubisoft Privacy Policy (2024-09-16)).htm und zugehörige Dateien

¹⁶ *“By installing or using the Product, You agree to accept and to be bound by (1) this EULA and (2) the Privacy Policy at all time.”* Zu Deutsch: *“Durch die Installation oder Nutzung des Produkts erklären Sie sich damit einverstanden, (1) diese EULA und (2) die Datenschutzerklärung zu akzeptieren und jederzeit daran gebunden zu sein.”* Siehe Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und zugehörige Dateien.

4. BESCHWERDEGRÜNDE

4.1 Bei den erfassten Informationen handelt es sich um personenbezogene Daten

25. Entgegen den Behauptungen der Beschwerdegegnerin¹⁷ handelt es sich bei den vom Beschwerdeführer erhobenen Daten um personenbezogene Daten. EUGH C-604/22:

43 *Aber auch wenn ein TC-String selbst keine Elemente enthielte, die eine direkte Identifizierung der betroffenen Person ermöglichen, würde dies nichts daran ändern, dass er zum einen die individuellen Präferenzen eines bestimmten Nutzers bezüglich seiner Einwilligung in die Verarbeitung der ihn betreffenden personenbezogenen Daten enthält, d. h. Informationen, „die sich auf eine ... natürliche Person ... beziehen“, im Sinne von Art. 4 Nr. 1 DSGVO.*

45 *Soweit die Verknüpfung einer aus einer Kombination von Buchstaben und Zeichen bestehenden Zeichenfolge, wie des TC-Strings, mit zusätzlichen Daten, insbesondere der IP-Adresse des Geräts eines Nutzers oder anderen Kennungen, die Identifizierung dieses Nutzers ermöglicht, ist davon auszugehen, dass der TC-String Informationen über einen identifizierbaren Nutzer enthält und somit ein personenbezogenes Datum im Sinne von Art. 4 Abs. 1 DSGVO darstellt, was durch den 30. Erwägungsgrund der DSGVO bestätigt wird, der sich ausdrücklich auf einen solchen Fall bezieht.*

26. Diese Auslegung des EuGH steht im Einklang mit der Definition personenbezogener Daten in Artikel 4(1) DSGVO, wo personenbezogene Daten eindeutig als "alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen" definiert werden. Außerdem wird klargestellt, dass eine bestimmbare natürliche Person durch die betreffenden Daten nicht direkt identifizierbar sein muss, damit es sich bei diesen Daten um personenbezogene Daten handelt. Es reicht aus, dass die Daten mit etwas anderem kombiniert werden können, damit die Daten personenbezogen sind.

27. In der EULA der Beschwerdegegnerin ist Folgendes zu lesen:

*"The information collected may contain the following, without limitation: **mobile device unique identity or other device identifiers** and settings, carrier, operating system, **localization information, date and time spent on the Product, game scores, game metrics** and statistics, feature usage, **advertising conversion rates, monetization rate, purchase history** and other similar information"*

Zu Deutsch:

*"Die gesammelten Informationen können unter anderem Folgendes enthalten: **eindeutige Identität des Mobilgeräts oder andere Gerätekennungen** und -einstellungen, Netzbetreiber, Betriebssystem, **Lokalisierungsinformationen, Datum und Zeit, die mit dem Produkt verbracht wurden, Spielstände, Spielmetriken** und -statistiken, Nutzung von Funktionen, **Werbekonversionsraten, Monetarisierungsrate, Kaufhistorie** und andere ähnliche Informationen".*

28. Bei den hervorgehobenen Abschnitten handelt es sich um Informationen, die sich eindeutig auf den Beschwerdeführer beziehen, entweder direkt oder indirekt.

¹⁷ Siehe Abschnitt 3.2(c) von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und zugehörige Dateien.

29. Nach den Worten der Beschwerdegegnerin handelt es sich bei den erhobenen Daten nicht um personenbezogene Daten "für sich allein"¹⁸, sondern sie werden als personenbezogene Daten behandelt, wenn sie mit personenbezogenen Daten kombiniert werden. Im Lichte der oben zitierten EuGH-Judikatur bedeutet dies, dass es sich bei den Daten um personenbezogene Daten handelt, unabhängig davon, ob die Kombination erfolgt oder nicht. Es reicht aus, dass die Daten mit einer direkten Kennung kombiniert werden können, damit die Daten unter die Definition personenbezogener Daten nach Artikel 4 DSGVO fallen.

4.2. Daten werden unrechtmäßig verarbeitet

4.2.1. Das Spiel kann offline gespielt werden, so dass keine Datenerfassung erforderlich ist.

30. In Anbetracht der Tatsache, dass der Beschwerdeführer zu keinem Zeitpunkt in die Verarbeitung seiner Daten eingewilligt hat, als er das Spiel gespielt hat, und dass es sich bei den verarbeiteten Daten um personenbezogene Daten handelt, muss eine der anderen Rechtsgrundlagen für die Datenverarbeitung nach Artikel 6(1) DSGVO anwendbar sein, damit die durchgeführten Datenverarbeitungsvorgänge rechtmäßig sind.

31. Trotz der Passage in der EULA, die postuliert, dass der Nutzer durch das Spielen des Spiels die Datenschutzerklärung akzeptiert, stellt das bloße Spielen keine Einwilligung im Sinne von Artikel 4(1) DSGVO dar. Das Spielen stellt weder eine Zustimmung zu einer Datenverarbeitung dar, noch würde eine solche informiert erfolgen, da vor dem Spielen nicht über die Folgen der Verarbeitung durch die Beschwerdegegnerin informiert wurden.¹⁹

32. Die gemeinsame Bedingung Rechtsgrundlagen unter der DSGVO – abgesehen von der Einwilligung – ist, dass die betreffende Verarbeitung notwendig ist, um den Zweck der jeweiligen Verarbeitung zu erfüllen.

33. Mit den Worten des EuGH:

„Was zweitens die Voraussetzung der Erforderlichkeit der Verarbeitung personenbezogener Daten zur Verwirklichung des wahrgenommenen berechtigten Interesses betrifft, so verlangt diese vom vorlegenden Gericht, zu prüfen, ob das berechtigte Interesse an der Verarbeitung der Daten nicht in zumutbarer Weise ebenso wirksam mit anderen Mitteln erreicht werden kann, die weniger stark in die Grundrechte und Grundfreiheiten der betroffenen Personen, insbesondere die durch die Art. 7 und 8 der Charta garantierten Rechte auf Achtung des Privatlebens und auf Schutz personenbezogener Daten, eingreifen (vgl. in diesem Sinne Urteil vom 22. Juni 2021, Latvijas Republikas Saeima [Strafpunkte], C-439/19, EU:C:2021:504, Rn. 110 und die dort angeführte Rechtsprechung).“²⁰

34. Oder, um es knapper auszudrücken: Eine Verarbeitung ist nicht erforderlich, wenn es weniger eingriffsintensive Mittel gibt, um denselben Zweck zu erreichen. Im Wesentlichen ist die Bedingung der Erforderlichkeit in Artikel 6 eine Ausprägung des Grundsatzes der Datenminimierung in Artikel 5(1)(c) DSGVO.²¹ Dieser Grundsatz kann an sich als Ausdruck der gesetz-

¹⁸ Im englischen Original: „standing alone“; siehe Abschnitt 3.2(c) von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und zugehörige Dateien.

¹⁹ Siehe hierzu das Verfahren vor EuGH, 11.07.2024, C-757/22 (Landgericht Berlin, 28.10.2014 - 16 O 60/13).

²⁰ Siehe Rechtssache C-252/21 Rn 108.

²¹ Siehe Stellungnahme 01/2024 „on processing of personal data basen on Article 6(1)(f) GDPR“, Seite 12, Anhang 8 (ed-

geberischen Verhältnismäßigkeit betrachtet werden,²² wenn die Verarbeitung von Daten im Eigeninteresse des Verantwortlichen nicht verboten ist, sondern lediglich der Bedingung unterliegt, dass sie für den beabsichtigten Zweck der Datenverarbeitung nicht zu weit geht.

35. Die einzige Behauptung der Beschwerdegegnerin, wenn sie gefragt wird, ist, dass die vom Beschwerdeführer angegebene Datenverarbeitung notwendig ist, um die Eigentumsverhältnisse des Spiels zu überprüfen.²³
36. *Erstens* kann dies nicht notwendig sein, da der Beschwerdeführer sein Spiel über den Online-Marktplatz Steam gekauft hat, der die Eigentumsverhältnisse bereits durch den direkten Verkauf von Spielelizenzen oder durch den Verkauf von Spielelizenzen durch dritte Anbieter überprüft.²⁴
37. *Zweitens* erklärte die Beschwerdegegnerin selbst, dass sie eine (versteckte) Offline-Option anbietet (siehe oben, Antwort von Ubisoft in Rn 18). Wenn das Spiel offline gestartet wird, wäre eine Überprüfung des Eigentums nicht möglich. Es kann nicht wahr sein, dass der Eigentumsnachweis notwendig ist, wenn die betroffene Person mit dem Internet verbunden ist, aber aus irgendeinem Grund nicht, wenn sie nicht online ist. Die Alternative, das Spiel offline zu spielen und damit der Beschwerdegegnerin die Möglichkeit zu nehmen, Daten vom Beschwerdeführer zu erheben, zeigt deutlich, dass die Forderung nach einem Eigentumsnachweis nicht nachvollziehbar ist. Wenn die Möglichkeit, das Videospiele offline zu spielen, eine praktikable Option ist, wie das von der Beschwerdegegnerin behauptet wird,²⁵ kann es nicht erforderlich sein Daten bei laufendem Spiel aus einem der in Artikel 6(1)(b) bis (f) DSGVO genannten Gründe erheben zu müssen.
38. *Drittens*, selbst wenn eine Überprüfung erforderlich gewesen wäre, liefert die Erklärung der Beschwerdegegnerin keinen Grund dafür, warum die Daten des Beschwerdeführers während der Laufzeit des Spiels und nicht nur einmal beim Start des Spiels erfasst wurden.²⁶ Die Erklärung der Beschwerdegegnerin erklärt oder rechtfertigt auch nicht die Übermittlungen personenbezogener Daten an andere Stellen wie Google, Amazon und Datadog (siehe Rn 14 oben).
39. Kurz gesagt: Der Kauf wurde von einem Dritten überprüft, was eine weitere Überprüfung durch die Beschwerdegegnerin überflüssig macht. Diese Überprüfung kann auch deswegen nicht notwendig sein, da das Spiel offline gespielt werden kann, wo diese Datenerhebung durch die Beschwerdegegnerin ausgeschlossen ist. Schließlich erklärt diese "Verifizierung" nicht, warum Daten von den betroffenen Personen zu einem anderen Zeitpunkt als beim Start des Spiels erhoben werden.

pb_guidelines_202401_legitimateinterest_de).pdf.

²² Siehe Artikel 52 GRC

²³ Siehe Anhang 14 (data protection reply).png

²⁴ Spiele, die über Steam gekauft wurden, müssen in der Regel auch über Steam als Startprogramm ausgeführt werden, und zwar während eine Internetverbindung besteht, wenn das Spiel zum ersten Mal gestartet wird, wie in den FAQ von Steam hier zu sehen ist: <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0E18-319B-E34B-B2C8>, abgerufen am 2025-04-09.

²⁵ Siehe Anhang 14 (data protection reply).png

²⁶ Siehe Anhang 4 (far_cry_primal).pcap und Abschnitt 3.2.b-c von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm

4.2.2. Erforderliche Einwilligung für den Zugang zum Endgerät

40. Es sei darauf hingewiesen, dass gemäß Artikel 5(3) der Datenschutzrichtlinie für elektronische Kommunikation (Richtlinie 2002/58/EG) bei der Erhebung von Daten vom Endgerät eines Nutzers die Einwilligung dieses Nutzers erforderlich ist, es sei denn, die Erhebung ist für die Erbringung des Dienstes für den Nutzer erforderlich (unabhängig davon, ob es sich bei den erhobenen Daten um personenbezogene Daten handelt oder nicht).²⁷ Letzteres würde im Sinne der DSGVO bedeuten, dass die Erhebung von (personenbezogenen) Daten vom Computer des Beschwerdeführers zur Erfüllung einer vertraglichen Verpflichtung der Beschwerdegegnerin erforderlich sein müsste, um nach Artikel 6 der DSGVO rechtmäßig zu sein. Etwas, was verfahrensgegenständlich nicht der Fall ist, da das Spiel keine Online-Funktionalität bietet.

4.3. Rechtmäßigkeit der Verarbeitung und Interessenabwägung

4.3.1. Argumentation der Beschwerdegegnerin

41. Außerhalb der Kommunikation mit dem Beschwerdeführer, scheint die Beschwerdegegnerin zu argumentieren, dass die vorliegende Datenverarbeitung zu Zwecken der Produktverbesserung und der Sicherheit erforderlich ist, wie es in der Datenschutzerklärung²⁸ und in der EULA²⁹ heißt. Kein anderer Zweck, der in der EULA oder der Datenschutzerklärung der Beschwerdegegnerin genannt wird, scheint auch nur im Entferntesten für diese Verarbeitung in Frage zu kommen. Die Zwecke der Produktverbesserung und der Sicherheit werden als berechtigtes Interesse der Beschwerdegegnerin angegeben. Der Zweck der Analyse und der Anzeigenschaltung wird nie erläutert.

42. Wenn den Behauptungen der Beschwerdegegnerin dahin gefolgt werden kann, dass die Datenverarbeitung als erforderlich betrachtet wird, sollte beachtet werden, dass die Verarbeitungstätigkeiten nicht den sonstigen Anforderungen von Artikel 6 (1) DSGVO genügen.

4.3.2. Analyse und Werbung

43. Es versteht sich von selbst, dass die Analyse und Werbung auf keiner anderen Rechtsgrundlage gem Artikel 6(1) DSGVO als der Einwilligung des Beschwerdeführers (die nie erteilt wurde) oder der Verfolgung eines berechtigten Interesses der Beschwerdegegnerin oder eines Dritten beruhen kann. Da die Einwilligung allerdings nie erteilt wurde, muss davon ausgegangen werden, dass die Analyse und Werbung im Interesse der Beschwerdegegnerin erfolgen. Da dieses Interesse jedoch nie von der Beschwerdegegnerin geäußert oder erläutert wurde, kann es sich nicht um ein berechtigtes Interesse handeln.³⁰

²⁷ Siehe RICHTLINIE 2002/58/EG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES vom 12. Juli 2002 über die Verarbeitung personenbezogener Daten und den Schutz der Privatsphäre in der elektronischen Kommunikation (Datenschutzrichtlinie für elektronische Kommunikation) Artikel 5 Absatz 3.

²⁸ Anhang 6 (Ubisoft-Richtlinie zur Privatsphäre (2024-09-16)).htm

²⁹ Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm

³⁰ Siehe Abschnitt 3.2.c von Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm und Absatz 17 von Anhang 8 (ed-pb_guidelines_202401_legitimateinterest_de).pdf

4.3.3. Produktverbesserung

44. Auch der Zweck der Produktverbesserung wird von der Beschwerdegegnerin nebulös formuliert: *"um Ihnen das bestmögliche Nutzererlebnis zu bieten"*.³¹ Aus dem Wortlaut geht nicht klar hervor, inwiefern es sich dabei um ein Interesse der Beschwerdegegnerin handelt, da eine Verbesserung des Produkts im Interesse des Beschwerdeführers und nicht der Beschwerdegegnerin wäre. Außerdem ist unklar, ob dieses vermeintliche Interesse losgelöst vom Interesse von der Verarbeitung zu Sicherheitszwecken ist.³² Das allgemeine Interesse an der Verbesserung des Produkts ist daher kein berechtigtes Interesse.
45. Das Interesse an einer Produktverbesserung ist auch nicht wirklich vorhanden, da das Spiel von der Beschwerdegegnerin *"so wie es ist"* verkauft wurde.³³ Nach eigenem Bekunden sollte der Verbraucher daher nicht erwarten, dass das Spiel verbessert wird, da kein ausdrücklicher Anreiz dazu besteht. Die Ausnahme von diesem mangelnden Interesse ist die Behebung von Fehlern und Abstürzen, da das Spiel, das sich nicht in einem funktionsfähigen Zustand befindet, einen Gewährleistungsanspruch durch den Verbraucher rechtfertigen könnte.
46. Die freiwillige Meldung von Fehlern/Abstürzen ist jedoch branchenüblich.³⁴ Es ist daher erwiesen, dass eine automatische Fehler-/Absturzmeldung nicht erforderlich ist, um das angestrebte Ziel zu erreichen. Der betroffenen Person die Möglichkeit zu geben, selbst zu entscheiden, ob sie Fehler und Abstürze melden möchte, steht außerdem im Einklang mit dem Urteil des EuGH in der Rechtssache C-621/21.³⁵
47. Abschließend ist festzustellen, dass der Beschwerdeführer keinen Grund hat, zu erwarten, dass die Beschwerdegegnerin seine Daten sammelt, während er ein Einzelspielerspiel spielt, was auch komplett ohne Datenübermittlungen stattfinden könnte – ähnlich wie beim Spielen von Solitaire oder beim Lösen eines Sudoku. Die Überwachung seiner Spielzeit durch die Beschwerdegegnerin scheint daher ein unverhältnismäßiger Eingriff in die Privatsphäre des Beschwerdeführers zu sein.

4.3.4. Sicherheit der bereitgestellten Dienste

48. Es ist zu beachten, dass die Verarbeitung personenbezogener Daten im Interesse der Beschwerdegegnerin, die Sicherheit ihrer bereitgestellten Dienste zu ermöglichen, nur dann notwendig sein kann, wenn Dienste bereitgestellt werden würden, die eine Verbindung zwischen der Beschwerdegegnerin und dem Beschwerdeführer erfordern würden, die ein Sicherheitsrisiko darstellen könnte. Wenn erst keine Daten erhoben werden und es somit nicht zu so einer Verbindung kommt, besteht auch kein Sicherheitsrisiko in Bezug auf bereitgestellte Dienste.

³¹ Im englischen Original: *"to offer you the best possible user experience"*; siehe Abschnitt 7 von Anhang 6 (Ubisoft-Richtlinie zur Privatsphäre (2024-09-16)).htm

³² Die Sicherheit des Dienstes scheint als ein Beispiel für die Bereitstellung der bestmöglichen Nutzererfahrung aufgeführt zu werden: *"[...] offer you the best possible user experience, such as to ensure the security of the Services"* zu Deutsch: *"[...] Ihnen das bestmögliche Nutzererlebnis zu bieten, wie z. B. die Sicherheit der Dienste zu gewährleisten"*, siehe Abschnitt 7 von Anhang 6 (Ubisoft Privacy Policy (2024-09-16)).htm

³³ Im englischen Original: *"as is"*; siehe Abschnitt 6 Anhang 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm

³⁴ Siehe Anhang 9 und 10 Crash Reporter von Paradox bzw. Larian.

³⁵ Siehe Rechtssache C-621/22, *Koninklijke Nederlandse Lawn Tennisbond*, Rn 51

49. Das Sicherheitsinteresse hängt daher davon ab, dass die anderen von der Beschwerdegegnerin angegebenen Gründe für die Verarbeitung die Bedingungen von Artikel 6(1) DSGVO erfüllen. Da dies nicht der Fall ist, kann die Verarbeitung personenbezogener Daten zu Sicherheitszwecken auch nicht die Bedingungen von Artikel 6(1) DSGVO erfüllen.

4.3.5. Interessensabwägung

50. Selbst wenn die oben genannten Interessen als berechtigt angesehen werden könnten und die Verarbeitung zur Verwirklichung des verfolgten Interesses erforderlich wäre, ist festzustellen, dass die Beschwerdegegnerin die Interessen des Beschwerdeführers oder anderer betroffener Personen nicht berücksichtigt hat, als sie die verfahrensgegenständlichen Datenverarbeitungen implementiert hat. Zumindest nicht in einer Weise, die die Beschwerdegegnerin es in Übereinstimmung mit ihren Verpflichtungen gemäß Artikel 13 DSGVO zum Ausdruck gebracht hat.

51. Entscheidend bei der Interessensabwägung ist die Erkenntnis, dass die Erhebung von Daten der betroffenen Person beim Spielen eines Videospieles einer Überwachung ihres Verhaltens in ihrer Privatsphäre gleichkommt. Die Beschwerdegegnerin hat nicht bedacht, dass der Beschwerdeführer möglicherweise nicht überwacht werden möchte, insbesondere nicht heimlich. Aufgrund der unzureichenden Informationen, die dem Beschwerdeführer zur Verfügung gestellt wurden, ist es nicht einmal möglich, den Umfang und die Art der erhobenen Daten zu beurteilen. Sofern der Aufbau einer Verbindung zwischen der Beschwerdegegnerin und dem Beschwerdeführer für die Erbringung der Dienstleistung nicht unbedingt erforderlich ist, kann diese Art der Verletzung der Privatsphäre des Beschwerdeführers und des Eindringens in das Privatleben nur als direkte Verletzung des Rechts der betroffenen Person auf Achtung ihres Privat- und Familienlebens gemäß Artikel 7 GRC und ihres Rechts auf Schutz personenbezogener Daten gemäß Artikel 8 GRC betrachtet werden.

52. Wenn man das Haus eines anderen betreten will, sollte man eingeladen werden, sonst ist es Hausfriedensbruch. Wenn das Verhalten in der physischen Sphäre illegal ist, sollte es auch in der digitalen Sphäre illegal sein. Es gibt keinen Grund, einen anderen Standard anzuwenden.

53. Die Abwägungsprüfung erfordert also, dass die Beschwerdegegnerin die betroffene Person um Erlaubnis bittet, in ihren Computer einzudringen. So wie Ingvar Kamprad³⁶ anklopfen muss, wenn er wissen will, wie ich meinen Billy zusammensetze.

5. BESCHWERDEANTRÄGE UND ANREGUNGEN

5.2. Ersuchen umfassender Untersuchungen

54. Der Beschwerdeführer fordert hiermit die zuständige Aufsichtsbehörde auf, die Datenverarbeitungspraktiken der Beschwerdegegnerin im Zusammenhang mit Videospiele ordnungsgemäß, gründlich und zeitnah zu untersuchen.

³⁶ Der Gründer von IKEA https://en.wikipedia.org/wiki/Ingvar_Kamprad

5.3. Antrag auf Feststellung der Rechtsverletzung und Vornahme wirksamer Abhilfemaßnahmen

55. Mit der Beschwerde wird die zuständige Aufsichtsbehörde aufgefordert

- festzustellen, dass die Beschwerdegegnerin gegen Artikel 6(1) DSGVO in Verbindung mit Artikel 5(1)(a) DSGVO verstoßen hat, indem sie personenbezogene Daten des Beschwerdeführers ohne eine gültige Rechtsgrundlage verarbeitet hat.
- der Beschwerdegegnerin gemäß Artikel 17(1)(d) DSGVO aufzutragen, alle personenbezogenen Daten des Beschwerdeführers zu löschen, die ohne gültige Rechtsgrundlage verarbeitet wurden.
- gegenüber der Beschwerdegegnerin ein Verarbeitungsverbot hinsichtlich der verfahrensgegenständlichen Verarbeitungstätigkeit aufzutragen, sofern sie nicht auf eine gültige Rechtsgrundlage gestützt werden kann.

5.4. Anregung einer Abhilfemaßnahme

56. Der Beschwerdeführer regt hiermit an, dass die zuständige Aufsichtsbehörde die Beschwerdegegnerin anweist, ihre Datenverarbeitung in Einklang mit den Bestimmungen der DSGVO zu bringen.

5.5. Anregung der Verhängung einer Geldbuße

57. In Anbetracht der Tatsache, dass Millionen von Nutzern von den Praktiken der Beschwerdegegnerin betroffen sind, schlägt der Beschwerdeführer der zuständigen Aufsichtsbehörde vor, eine Geldbuße gegen die Beschwerdegegnerin zu verhängen.

6. KONTAKT

58. Die Kommunikation zwischen *noyb* und der zuständigen Aufsichtsbehörde im Rahmen dieses Verfahrens kann per E-Mail an [REDACTED] unter Angabe der **Case-No C-098** oder [REDACTED] [REDACTED] erfolgen.