

PlayStation3 & PlayStation Network:

Überblick zur Überprüfung rechtlich fragwürdiger Aspekte

Prepared for: Public

Prepared by: Public

16. April 2011

Proposal number: 666-1337

Table of Contents

Zusammenfassung	1
Nutzungsbedingungen, Endbenutzervereinbarung & Datenschutzrichtlinien	1
Konflikt mit geltendem Internationalem Recht	1
Personenbezogene Daten	1
Benutzerdaten	1
Datamining	2
Kreditkarteninformationen	2
Art der Daten und Speicherung auf Servern	2
Verletzung der Gewährleistung	3
Eigentum des Benutzers	3
Gesetzlich geregeltes Recht auf Privatkopie	3
Verletzung des Wettbewerbsrechts	4
Lizenzen	4
Verwendung von lizenzierter Hardware	4
Verwendung der PlayStation Network Infrastruktur für Dritte	4
Entfernung von “Core“-Funktionen des Systems & Contents	5
Beschneidung von Funktionen	5
Entfernung von Funktionen	5
Reverse Engineering zwecks Interoperabilität von Software & Überprüfung des Datenschutzes	5
Nichtvereinbarkeit der AGB/TOS mit den Gesetzen	6

Zusammenfassung

Nutzungsbedingungen, Endbenutzervereinbarung & Datenschutzrichtlinien

Die Nutzungsbedingungen, Endbenutzervereinbarung & Datenschutzrichtlinien des PlayStation Network sind unter folgenden URL's einzusehen:

- http://legaldoc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/e/e_tosua_de.html
- <http://de.playstation.com/privacy-policy/>
- <http://de.playstation.com/terms-of-use/>

Konflikt mit geltendem Internationalem Recht

Hierzu einige Auszüge aus diesen:

“Ihr Recht zur Einsicht der persönlichen Daten, die ein Unternehmen über Sie speichert und zum Anfordern von Informationen über den Umgang mit diesen Daten ist gesetzlich festgelegt. Wenn Sie wissen möchten, welche Daten wir derzeit über Sie führen, wenden Sie sich bitte an dpo@scee.net oder schreiben sie an den Data Protection Officer, Sony Computer Entertainment Europe Limited, 10 Great Marlborough Street, London W1F 7LP, Großbritannien, unter Angabe der Adresse der Website, auf der Sie registriert sind. Bitte beachten Sie, dass wir unter Umständen einen Identitätsnachweis verlangen und eine kleine Gebühr zur Deckung unserer Verwaltungskosten erheben.”

Dieser sogenannte Data Protection Officer existiert auf direkte Nachfrage bei SCEE nicht. Es war uns in einem Test unter keinen Umständen möglich uns über unsere Daten zu erkundigen.

“Sie dürfen nicht unautorisierte Hardware oder Software für den Zugang oder die Nutzung von Sony Online Network verwenden oder nicht autorisierte Software oder Hardware über oder in Verbindung mit Sony Online Network verbreiten[...].”

siehe dazu Verletzung des Wettbewerbsrechts.

Personenbezogene Daten

Benutzerdaten

Im Folgenden ist gelistet, welche personenbezogenen Daten das PlayStation Network bei der Registrierung verlangt:

- Vor- und Zuname
- Adresse
- Geburtstag
- Nickname
- Optionale Kreditkartenregistrierung inklusive CWV

Datamining

Im folgenden ist gelistet, welche Daten das PlayStation3 System unter Vorwand der fragwürdigen Nutzungsbedingungen an das PlayStation Network sendet ohne den Benutzer vorher zu informieren:

- Gespielte Spiele
- Spielzeit jeweiliger Spiel
- Model und Name des angeschlossenen TV Geräts
- Model und weitere nicht identifizierbare Daten aller angeschlossenen Geräte
- Weitere nicht identifizierbare Daten *

*: Da diese Daten zusammen mit den gelisteten versendet werden, kann davon ausgegangen werden, dass es sich hierbei um ähnliche personenbezogenen Daten handelt.

Diese Daten können problemlos mit den Benutzerdaten verlinkt werden, da diese in der gleichen Netzwerk-Session übertragen werden.

Desweiteren werden weitere diverse Daten übertragen, bevor man sich in das PlayStation Network einloggt.

Kreditkarteninformationen

Kreditkarteninformationen werden entweder beim anlegen eines neuen Benutzerkontos angelegt/übertragen oder später als Teil einer Kontoverwaltung.

Art der Daten und Speicherung auf Servern

Es werden sämtliche Kreditkartendaten übertragen bzw. auf Servern gesichert.

Dazu gehören:

- Name des Inhabers
- Kreditkartennummer
- Ablaufdatum
- CVV Code (Sicherheitscode)

Von einer permanenten Speicherung des CVV Codes kann ausgegangen werden, da bei späteren Transaktionen die CVV nicht erneut eingegeben werden muss. Dies ist ein offensichtlicher Verstoß gegen die internationalen Normen bezüglich der Speicherung von Kreditkarteninformationen. Insofern bestehen Zweifel, dass der betroffene Hersteller überhaupt zur Verarbeitung von Kreditkartendaten befähigt ist, da laut AGB/TOS die erwähnte Verarbeitung im Ausland erfolgt (Übertragung von Kreditkartendaten über EU Grenzen hinaus).

Gemäß PCI DSS Standards gilt u.a. die CVV als "Vertrauliche Authentifizierungsdaten".

"Vertrauliche Authentifizierungsdaten dürfen nach der Autorisierung nicht gespeichert werden (auch wenn sie verschlüsselt wurden)."

Siehe dazu: https://de.pcisecuritystandards.org/_onelink_/pcisecurity/en2de/minisite/en/docs/pci_dss_v2-0.pdf

Desweiteren werden bei Transaktionen keine exakten Werte verrechnet, sondern nächsthöhere "Guthaben".
Z.B.: Preis eines Spiels beträgt EUR 3,99. Abgerechnet werden jedoch EUR 5,00.

Die Differenz wird als Guthaben im Konto vermerkt. Dieses Guthaben entspricht einem Vorschuss, welcher an den Hersteller unfreiwillig bezahlt wird.

Laut AGB/TOS wird angegeben, dass dies aus technischen Gründen erfolgt. Dies entspricht jedoch nicht der Wahrheit, da jedwede Transaktion von diversen Kreditkartenfirmen exakt abgerechnet werden kann.

Verletzung der Gewährleistung

Eigentum des Benutzers

Unter anderem hat die PlayStation3 Konsole Zugriff auf den sogenannten PlayStation Store. Hier kann der Endbenutzer Spiele, Videos und weiteren Content erwerben. Dieser versteht sich als Online Marktplatz des Herstellers.

Da der Zugang ins PlayStation Network und somit auch dem PlayStation Store nur jenen gewährt wird, die auf die neueste Betriebsversion updaten, haben Benutzer welche dies nicht tun, keine Möglichkeit mehr auf den bereits erworbenen Content zuzugreifen. Gemäß Gewährleistungsrecht muss dies aber der Fall sein.

Laut AGB/TOS wird angegeben, dass der Hersteller keinerlei Verpflichtung hat, bereits erworbenen Content erneut zur Verfügung zu stellen. Ein Backup dieses Contents liege im Ermessen des Käufers. Dies kann erst gar nicht erfolgen, da dieser Content durch DRM Systeme und Kopierschutzmechanismen geschützt ist und sich nicht auf externe Sicherungsmedien übertragen lässt.

Man hat hier leider keinerlei Wahl. Entweder man akzeptiert fragwürdige AGBs/TOSs oder man wird aus dem Online Service ausgesperrt, indem angelegte Benutzerkonten gelöscht werden und jedwede Möglichkeit das erworbene Eigentum erneut herunter zu laden.

Hier muss auch hinzugefügt werden, dass im Falle eines gültigen Benutzerkontos bereits erworbener Content zu jeder Zeit und unentgeltlich erneut vom Server des Herstellers heruntergeladen werden kann.

Will der Benutzer den Content, welcher bereits sein Eigentum ist, laden, so wird er gezwungen die AGB/TOS gegen seinen Willen zu akzeptieren.

Weiters ist es dem Benutzer nicht mehr möglich Onlinefunktionen von Spielen zu benutzen. Diese Onlinefunktionen sind jedoch untrennbar im Spielcode integriert, sodass sich der Benutzer nicht gegen eine Onlinefunktion im Spiel entscheiden kann. Der Benutzer hat jedoch weiterhin den vollen Preis der Software zu bezahlen, obwohl er sie nicht nutzen kann. Dies betrifft sowohl Spielcontent mit Netzwerkfunktionen aus dem PlayStation Store als auch Spiele, welche in Geschäften gekauft werden können.

Gesetzlich geregeltes Recht auf Privatkopie

Laut UrhG § 69d Absatz 2 hat der Benutzer ein recht auf eine Privatkopie. Die PlayStation3 implementiert DRM Systeme sowie Kopierschutzmechanismen, welche dies unterbinden.

Aus diesen Gründen, ist es nicht möglich, eine Privatkopie zu erstellen.

Verletzung des Wettbewerbsrechts

Lizenzen

Das PlayStation 3 System ist ein so genanntes "geschlossenes System". Diese bedeutet, dass nur vom Hersteller lizenzierte Entwickler Software auf dieser Plattform entwickeln sowie veröffentlichen dürfen.

Über eine Lizenzierung bzw. Veröffentlichung entscheidet alleine der Hersteller. Stellt ein Entwickler eine Anfrage bez. einer Lizenz, wird dieser einem Backgroundcheck unterzogen. Dies beinhaltet unter anderem:

- Finanzen des betroffenen Antragstellers
- Fähigkeiten des betroffenen Antragstellers
- Erfahrung des betroffenen Antragstellers

Weiters werden Lizenzanfragen abgelehnt, obwohl Lizenzen an Mitbewerber bereits erteilt wurden.

Obwohl die Hardware des Herstellers als "Personal Computer" deklariert wurde, ist es ohne Lizenz nicht möglich, Software auf diesem System zu erstellen bzw. zu vertreiben.

Damit ein Mitbewerber den gleichen Kundenkreis erreichen kann, ist eine Lizenz jedoch unumgänglich.

Auszüge aus dem Gesetz gegen Wettbewerbsbeschränkungen (GWB):

"§ 1 Verbot wettbewerbsbeschränkender Vereinbarungen

Vereinbarungen zwischen Unternehmen, Beschlüsse von Unternehmensvereinigungen und aufeinander abgestimmte Verhaltensweisen, die eine Verhinderung, Einschränkung oder Verfälschung des Wettbewerbs bezwecken oder bewirken, sind verboten. [...]

§ 19 Missbrauch einer marktbeherrschenden Stellung

(1) Die missbräuchliche Ausnutzung einer marktbeherrschenden Stellung durch ein oder mehrere Unternehmen ist verboten."

Verwendung von lizenzierter Hardware

Mitbewerber, welche Zubehör für die PlayStation3 Konsole entwickeln bzw. herstellen, werden vom Markt ausgeschlossen, da nicht lizenziertes Zubehör vom Hersteller über das Betriebssystem der PlayStation3 funktionsunfähig bzw. geblockt wird. Eine Lizenzierung von Zubehör ist mit erheblichen Kosten verbunden und liegt im Ermessen des Herstellers.

Auszug aus dem Gesetz gegen Wettbewerbsbeschränkungen (GWB):

"§ 1 Verbot wettbewerbsbeschränkender Vereinbarungen

Vereinbarungen zwischen Unternehmen, Beschlüsse von Unternehmensvereinigungen und aufeinander abgestimmte Verhaltensweisen, die eine Verhinderung, Einschränkung oder Verfälschung des Wettbewerbs bezwecken oder bewirken, sind verboten. [...]

§ 19 Missbrauch einer marktbeherrschenden Stellung

(1) Die missbräuchliche Ausnutzung einer marktbeherrschenden Stellung durch ein oder mehrere Unternehmen ist verboten."

Verwendung der PlayStation Network Infrastruktur für Dritte

Der Hersteller verbietet es per AGB/TOS Dritten, die Infrastruktur bzw. Interfaces des Herstellers zu verwenden, um neue Märkte und/oder Kundenservices (im Primär-/Sekundärmarkt) zu erschließen oder zu etablieren.

Auszüge aus dem Gesetz gegen Wettbewerbsbeschränkungen (GWB):

“§ 1 Verbot wettbewerbsbeschränkender Vereinbarungen

Vereinbarungen zwischen Unternehmen, Beschlüsse von Unternehmensvereinigungen und aufeinander abgestimmte Verhaltensweisen, die eine Verhinderung, Einschränkung oder Verfälschung des Wettbewerbs bezwecken oder bewirken, sind verboten. [...]

§ 19 Missbrauch einer marktbeherrschenden Stellung

(1) Die missbräuchliche Ausnutzung einer marktbeherrschenden Stellung durch ein oder mehrere Unternehmen ist verboten.“

Entfernung von “Core“-Funktionen des Systems & Contents

Das PlayStation3 System wurde seit Beginn an mit diversen Funktionen stark im TV und allgemeinen Medien beworben. Eine dieser Funktionen war die Möglichkeit, ein alternatives Betriebssystem (in diesem Falle Linux) auf dem System zu installieren.

Beschneidung von Funktionen

Die Installation des alternativen Betriebssystems wurde zwar ermöglicht, jedoch hatte dies nur eingeschränkte Möglichkeiten, das System voll zu nutzen (z.B. Grafikkartenfunktionen).

Des Weiteren war es nur möglich, spezielle Betriebssystemversionen zu installieren.

Entfernung von Funktionen

Die Möglichkeit, alternative Betriebssysteme zu installieren wurden nach Systemsoftware Updates (so genannten Firmware Updates) komplett unterbunden.

Dem Benutzer wurden lediglich die Möglichkeiten eingeräumt, sich für bestimmte Funktionen zu entscheiden. Entweder man behält die Möglichkeit alternative Betriebssysteme zu installieren und auf die Hauptfunktion der PlayStation3, das Abspielen von Videospielen, zu verzichten oder umgekehrt.

Möchte der Benutzer zukünftige Funktionen der PlayStation3 benutzen, so wird er ebenfalls dazu gezwungen, auf das Installieren alternativer Betriebssysteme zu verzichten.

Reverse Engineering zwecks Interoperabilität von Software & Überprüfung des Datenschutzes

Das Urheberrechtsgesetz erlaubt das ausdrückliche Reverse Engineering von Hard- sowie Software zum Zwecke der Sicherstellung von Interoperabilität von Software.

“UrhG § 69e

Dekompilierung

(1) Die Zustimmung des Rechteinhabers ist nicht erforderlich, wenn die Vervielfältigung des Codes oder die Übersetzung der Codeform im Sinne des § 69c Nr. 1 und 2 unerlässlich ist, um die erforderlichen Informationen zur Herstellung der Interoperabilität eines unabhängig geschaffenen Computerprogramms mit anderen Programmen zu erhalten, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Die Handlungen werden von dem Lizenznehmer oder von einer anderen zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks des Programms berechtigten Person oder in deren Namen von einer hierzu ermächtigten Person vorgenommen;

2. die für die Herstellung der Interoperabilität notwendigen Informationen sind für die in Nummer 1 genannten Personen noch nicht ohne weiteres zugänglich gemacht;
3. die Handlungen beschränken sich auf die Teile des ursprünglichen Programms, die zur Herstellung der Interoperabilität notwendig sind.

(2) Bei Handlungen nach Absatz 1 gewonnene Informationen dürfen nicht

1. zu anderen Zwecken als zur Herstellung der Interoperabilität des unabhängig geschaffenen Programms verwendet werden,
2. an Dritte weitergegeben werden, es sei denn, daß dies für die Interoperabilität des unabhängig geschaffenen Programms notwendig ist,
3. für die Entwicklung, Herstellung oder Vermarktung eines Programms mit im wesentlichen ähnlicher Ausdrucksform oder für irgendwelche anderen das Urheberrecht verletzenden Handlungen verwendet werden.

(3) Die Absätze 1 und 2 sind so auszulegen, daß ihre Anwendung weder die normale Auswertung des Werkes beeinträchtigt noch die berechtigten Interessen des Rechtsinhabers unzumutbar verletzt."

Der Hersteller verbietet dies jedoch in seinen AGB/TOS, welche aber mit obig erwähntem Gesetz unvereinbar ist.

Die Weitergabe an Dritte ist in diesem Fall erlaubt, da ohne Änderung an Systemkomponenten keinerlei Interoperabilität gewährleistet werden kann. Diese Änderungen müssen Dritten zur Verfügung gestellt werden, um eine Interoperabilität ermöglichen zu können.

Nichtvereinbarkeit der AGB/TOS mit den Gesetzen

Auszug aus den Playstation/PSN AGB/TOS:

"Sofern dies nicht ausdrücklich von uns autorisiert wurde, dürfen Sie nicht:

[...]

die Dienstleistung oder ihre Bestandteile verändern, anpassen, übersetzen, zurückentwickeln, dekompileieren oder in ihre Komponenten zerlegen; oder

derivative Produkte schaffen, versuchen, den Quellcode vom Objekt-Code zu kreieren oder eine Dienstleistung oder irgendwelche Bestandteile für Zwecke herunterzuladen, die nicht von uns autorisiert sind; oder

die Dienstleistung oder einen Teil der Dienstleistung kopieren, vervielfältigen, veröffentlichen, übertragen, für öffentliche Aufführungen nutzen oder anderweitig verwerten."

Diese Vorschriften verstoßen gegen das UrhG (Urheberrechtsgesetz) wie folgt:

"UrhG § 69d

Ausnahmen von den zustimmungsbedürftigen Handlungen

[...]

(2) Die Erstellung einer Sicherungskopie durch eine Person, die zur Benutzung des Programms berechtigt ist, darf nicht vertraglich untersagt werden, wenn sie für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist.

Der zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks eines Programms Berechtigte kann ohne Zustimmung des Rechtsinhabers das Funktionieren dieses Programms beobachten, untersuchen oder testen, um die einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn dies durch Handlungen zum Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Programms geschieht, zu denen er berechtigt ist."

Überdies ist anzumerken, dass dem Käufer vor dem Kauf der PlayStation3 die Möglichkeit gegeben werden muss, die entsprechenden EULAS/AGB/TOS einzulesen und zu akzeptieren bzw. gegebenenfalls zu widersprechen. Da dies hier jedoch nicht der Fall war bzw. ist, sind die entsprechend EULAS/AGB/TOS unwirksam.

Dies erklärt sich daraus, dass EULAS/AGB/TOS Teil eines Vertrages darstellen.