Plattform Privatheit

Forschung für ein selbstbestimmtes Leben
in der digitalen Welt

13.08.2026

Pressemitteilung

AbracaData! Gaming-Forschung setzt neue Standards für Privatheitsschutz

VR-Spiel verbindet Privatheitsschutz mit Datenwertschöpfung

Datenschutz ist für Gamer:innen weitaus wichtiger als bisher angenommen. Diese Erkenntnis leitete das Plattform Privatheit-Team PRETINA bei der Weiterentwicklung seines Virtual-Reality-Spiels. Das neue AbracaData wird vom 25.- 30. August 2026 auf der Gamescom in Köln vorgestellt. Durch die Integration privatheitswahrender Eye-Tracking-Technologie zeigt das Projektteam, wie technologischer Fortschritt mit Privatheitsschutz verbunden werden und als Basis nachhaltiger Geschäftsmodelle dienen kann.

Bereits im vergangenen Jahr hatten die Forscher:innen mit der ersten Version ihres Spiels auf der Gamescom demonstriert, wie **Eye Tracking im VR-Gaming** eingesetzt werden kann: Diese Technologie bietet einerseits **Potenzial zur Verbesserung des Spielerlebnisses**, andererseits ermöglicht die Auswertung von Augenbewegungen **weitreichende Rückschlüsse auf Emotionen, Gesundheit oder Vorlieben**, die weit über den Kontext des Gamings hinausgehen.

Gamer:innen wünschen sich, dass ihre Privatheit geschützt wird

Um mehr über die Erfahrungen und Bedürfnisse der Gamer:innen herauszufinden, hatte das PRETINA-Team auf der Gamescom 2025 eine umfassende Befragung durchgeführt. Das Ergebnis: Die Zielgruppe hat spezielle Privatheits-Bedürfnisse, die die Entwicklung passgenauer Schutzmaßnahmen erforderlich machen. “Gamer:innen haben sehr spezifische Ansprüche an ihre Privatheit, die in herkömmlichen Datenschutzkonzepten bislang so nicht mitgedacht werden“, erläutert Céline Gressel, Ethikerin am Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften der Universität Tübingen. “**Während wir zum Beispiel Verletzungen der Privatheit in der physischen Welt unmittelbar spüren – etwa, wenn uns jemand zu nahekommt –, fühlen wir diese Grenzüberschreitungen im digitalen Raum nicht.** Daher wollen wir durch gezielte Reize im Spiel das Bewusstsein für die eigene Privatsphäre schärfen, um so selbstbestimmte Datenschutzentscheidungen zu ermöglichen.”

AbracaData v2.0: Privacy by Design wird hier spielerisch umgesetzt

Und wie funktioniert das Spiel? In der virtuellen Welt von „AbracaData v2.0“ schlüpfen die Spieler:innen in die Rolle von Zauberlehrlingen. Während sie Ordnung in ein chaotisches Labor bringen, werden ihre Blickbewegungen analysiert. Das Besondere: Statt komplizierter Einwilligungserklärungen integriert das Spiel ein intuitives Auswahlschema, bei dem die Spieler:innen leicht entscheiden können, wie umfangreich ihre Datenpreisgabe stattfinden soll.

Souptik Majumdar, Doktorand am Institut für Visualisierung und Interaktive Systeme (VIS) der Universität Stuttgart: “Indem wir zu Beginn spielerisch demonstrieren, welche Daten wir über Spieler:innen sammeln können und ihnen anschließend zeigen, wie sie ihr gewünschtes Datenschutz-Level auswählen können, machen wir **Privacy by Design einfach nutzbar**.“

Wettbewerbsvorteil für den europäischen Markt

Doch das Projekt verbessert nicht nur die Benutzeroberfläche. Die Forschungsergebnisse von PRETINA machen deutlich, dass Privacy by Design auch **geeignete regulatorische Rahmenbedingungen für Entwickler:innen und Betreiber:innen** erfordert. “Wirksamer Privatheitsschutz im VR-Gaming ist nicht mit dem Abhaken einer Datenschutzerklärung getan”, erklärt Rechtswissenschaftler PD Dr. Christian Geminn. “Mit der neuen Version unseres Spiels zeigen wir, wie sich die geltenden **rechtlichen Vorgaben mit den besonderen Herausforderungen der Technik und den individuellen Bedürfnissen der Spieler:innen in Einklang bringen** lassen.”

Dr. Michael Raschke, CEO der Blickshift GmbH, sieht in diesem Ansatz einen entscheidenden **Wettbewerbsvorteil für Unternehmen in der Europäischen Union**: „**Wir haben jetzt die einmalige Chance, einen neu entstehenden Markt aktiv mitzugestalten.** Unternehmen in der EU können sich im Bereich Big Data und Eye Tracking dadurch auf dem Weltmarkt differenzieren, dass sie Datenwertschöpfung auf ethisch verantwortungsvolle und rechtskonforme Weise ermöglichen.“

Dr. Murat Karaboga, Innovationsforscher am Fraunhofer ISI und PRETINA-Konsortialleiter, resümiert: „Gegenwärtig werden Datenschutz und Innovationen oft als Gegensätze diskutiert. Wir zeigen mit unserer Forschung, dass sie vereinbar sind. **Wenn wir die Bedürfnisse der Kunden ernst nehmen und Produkte entsprechend designen, steht datenschutzwahrenden Innovationen, mit denen sich Geld verdienen lässt, nichts im Wege.“**

PRETINA ist ein interdisziplinäres Forschungsprojekt der Plattform Privatheit und steht für **Pr**ivatheitswahrendes und rechtskonformes **E**ye**t**racking im digi**t**ale**n** **A**lltag.

Presseanfragen bitte an:

Ltg. Wissenschaftskommunikation „Plattform Privatheit“
Barbara Ferrarese, M.A.
Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung ISI
Abteilung Neue Technologien
+49 151 724 25939
barbara.ferrarese@isi.fraunhofer.de

Mehr Info zum Spiel: AbracaData – The VR Game

„Plattform Privatheit und selbstbestimmtes Leben in der digitalen Welt“
https://www.plattform-privatheit.de
Bluesky: @plattformprivat.bsky.social
Mastodon: @ForumPrivatheit@bawü.social
LinkedIn: https://linkedin.com/company/plattform-privatheit

Projektmitglieder PRETINA

Dr. Theresa Krampe und Céline Gressel
Universität Tübingen
Internationales Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW)

PD Dr. Christian Geminn

Öffentliches Recht, IT-Recht und Umweltrecht
Universität Kassel

Prof. Dr. Andreas Bulling und Souptik Majumdar
Universität Stuttgart
Institut für Visualisierung und Interaktive Systeme (VIS)
Abteilung Collaborative Artificial Intelligence (CAI)

Dr. Michael Raschke
Blickshift GmbH Stuttgart

Dr. Murat Karaboga
Abteilung Neue Technologien
Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung (ISI)

In der vom Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt geförderten Plattform Privatheit untersuchen Expertinnen und Experten interdisziplinär, kritisch und unabhängig Fragestellungen zu Privatheit und Datenschutz in der digitalen Welt. Die Plattform Privatheit wird vom Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung und dem Wissenschaftlichen Zentrum für Informationstechnik-Gestaltung an der Universität Kassel koordiniert.

Gefördert durch:

Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt