

Digitalisierte Gesellschaft – Wege und Irrwege

FifF-Jahrestagung und FAI-Kolloquium am 9.-11. November 2012

Die diesjährige FifF-Jahrestagung wird gemeinsam mit dem 26. Fuldaer Informatik Kolloquium von Freitag, 9. November bis Sonntag, 11. November 2012 an der Hochschule Fulda, Marquardstraße 35, stattfinden.

Mit dem diesjährigen Thema wollen wir einen weiten Bogen spannen und aktuelle Entwicklungen auf dem Weg in die Digitale Gesellschaft thematisieren. Dem kritischen Anspruch des FifF entsprechend werden dabei insbesondere die Irrwege wieder eine wichtige Rolle spielen.

Ablauf

Freitag: Die Eröffnung der Tagung findet im Transferzentrum der Hochschule Fulda, Heinrich-von-Bibra-Platz 1b, statt. Der Veranstaltungsort liegt in der Innenstadt von Fulda, nahe am Bahnhof. Mit zwei Vorträgen zum Bereich *Kinder – Medien – Bildung* wollen wir auch Fuldaer Bürger für unsere Tagung interessieren. *Manfred Nagl* von der HDM Stuttgart und *Heidi Schelhowe* von der Uni Bremen werden die Nutzung der Neuen Medien durch Kinder im historischen Kontext vergleichen sowie in der heutigen (Aus-) Bildung kritisch reflektieren.

Sonnabend: Mehrere Vorträge und eine Reihe von parallelen Workshops werden sich mit aktuellen Wegen und vor allem den Irrwegen der digitalisierten Gesellschaft auseinander setzen. So wird u.a. Anja Lorenz zeigen, Wie das Social Web Individuum und Gesellschaft verändert. Auch das derzeit heiß umstrittene Thema Urheberrechte in einer digitalen Gesellschaft wird dabei in Vorträgen und Workshops diskutiert. U. a. wird Rainer Kuhlen am Nachmittag der Frage *Was hat „Eigentum“ im Urheberrecht zu suchen?* nachgehen. Am Abend ist die Verleihung des FifF-Studienpreises geplant. Eine gemeinsame Abendveranstaltung an der Hochschule schließt sich dem an. Dabei werden auch einige der preisgekrönten Kurzfilme aus dem IZT Kurzfilmwettbewerb für Jugendliche zum Thema *Green IT* zu sehen sein.

Sonntag: Während der FifF-Mitgliederversammlung werden sich die verschiedenen AGs, Regionalgruppen und Initiativen des FifF mit ihren Aktivitäten vorstellen. In max. 5-minütigen Beiträgen soll jeweils eine Vertreterin oder ein Vertreter über die FifF-Aktivitäten der Gruppe informieren. Wir rufen heute schon alle FifF-Aktivist*innen auf, ihre Vorstellung für den Sonntag vorzubereiten!

Und natürlich sind weitere Vorschläge zur Ergänzung unserer Jahrestagung sehr willkommen!



Der Campus – Das Herzstück der Hochschule Fulda

Programmübersicht	
Freitag, 9. November 2012	
16:00 – 17:00	Mitgliederversammlung der FAI – Freunde des Fachbereichs Angewandte Informatik der Hochschule Fulda e. V.
18:00 – 20:00	Eröffnung Vortrag von Prof. Dr. Manfred Nagl, Hochschule der Medien, Stuttgart Zwischen Guckkasten und Rummelplatz – Kostanten und Wandel in der Welt der Kindermedien Vortrag von Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Universität Bremen Irrwege der Anwendung des Computers für das Lernen und die Verantwortung der Informatik für Bildung
Samstag, 10. November 2012	
09:00 – 11:00	Vortrag von Anja Lorenz, TU Chemnitz Neue LebensWeltKrisen: Wie das Social Web Individuum und Gesellschaft verändert Vortrag von Prof. Dr. Jutta Weber, Universität Paderborn Techno-Security – Alltägliche Überwachung, präventive Sicherheit und moderne Kriegsführung
11:30 – 12:30	Workshops (1)
12:30 – 14:00	Mittagessen Mensa der Hochschule Fulda
14:00 – 16:00	Workshops (2)
16:30 – 17:30	Vortrag von Prof. Dr. Rainer Kuhlen, Universität Konstanz Was hat „Eigentum“ im Urheberrecht zu suchen? – Mit Reförmchen ist es nicht länger getan
17:30 – 19:00	Verleihung des FifF-Studienpreises 2012
ab 19:30 Uhr	Abendveranstaltung
Sonntag, 11. November 2012	
10:00 – 11:00	Vortrag von Peter Bittner, Bad Homburg Wider das unauslöschliche Siegel
11:00 – 13:30	Mitgliederversammlung des FifF – Forum InformatikerInnen für Frieden und gesellschaftliche Verantwortung e.V.
ab 13:30 Uhr	Mittagessen, Academia



DIGITALISIERTE GESELLSCHAFT

- Wege und Irrwege

Jahrestagung

des Forums InformatikerInnen für Frieden
und gesellschaftliche Verantwortung e. V.

Fuldaer Informatik Kolloquium

09. - 11. November 2012



www.forschung-fuer-die-praxis.de



FREUNDE DES FACHBEREICHS
ANGEWANDTE INFORMATIK
DER HOCHSCHULE FULDA e. V.



Vorträge

Zwischen Guckkasten und Rummelplatz – Konstanten und Wandel in der Welt der Kindermedien

Prof. Dr. Manfred Nagl

Hochschule der Medien Stuttgart

Die Medien, mit denen wir in unserer Kindheit umgehen, beeinflussen nicht nur unser Wissen, sondern auch unseren Umgang mit Technik, unser Informations- und Konsumverhalten und die Art, wie wir uns die Welt aneignen. Überdies sind Kindermedien technisch gesehen oft besonders innovativ und sie sind bevorzugte Plattformen für ideologische Propaganda und Werbung. Dennoch sind diese Medien – von der Kinderliteratur einmal abgesehen – nach wie vor ein Stiefkind der Forschung. In der Öffentlichkeit finden sie allenfalls unter den periodisch auftretenden, aber begrenzten Aspekten der Schädlichkeit gewalttätiger Inhalte oder ihres Suchtpotenzials Beachtung.

Im Rahmen eines anschaulichen Streifzugs durch die Geschichte der Kindermedien werden wichtige Veränderungen und Funktionen – wie der Wandel in der Beurteilung von Gewalt, der zunehmende Verlust der Materialität der Speichermedien oder ihr Einfluss auf das Konsumverhalten und die Alltags- und Festkultur – angesprochen. Gleichzeitig werden aber auch erstaunlich gleichbleibende Probleme und Bedürfnisse thematisiert –, etwa der Hunger nach Bildern, die Angst der Erwachsenen vor dem Kontrollverlust über die Medien der Kinder oder der Antagonismus zwischen Unterhaltung und Wissensvermittlung.

Irrwege der Anwendung des Computers für das Lernen und die Verantwortung der Informatik für Bildung

Prof. Dr. Heidi Schelhowe

*Digitale Medien in der Bildung, Informatik,
Universität Bremen, TZI*

Eher von Training als von Bildung ist zu sprechen, wenn man einen Großteil der Anwendungen des Computers im sogenannten *eLearning* betrachtet, deren Art der Informationsaufbereitung, der Steuerung, der Interaktion, der Testverfahren. Neuerdings allerdings werden Computer (die dann natürlich Medien heißen) in Bildungszusammenhängen auch propagiert als Möglichkeit, Menschen überhaupt vergessen zu lassen, dass sie lernen (z. B. über *Serious Games*). Lernen soll einfach als Spaß und Spiel erscheinen und sich unbemerkt von den Menschen, hinter ihrem Rücken, ereignen. Beide Wege scheinen mir wenig geeignet, die Informatik in ihrer Verantwortung und ihrem Beitrag zu *Bildung* auszuzeichnen.

Ich möchte jedoch in meinem Beitrag nicht nur solchen – wie ich meine – Irrwegen der Informatik in Sachen Bildung nachgehen, sondern auch positiv ein Konzept des „Design für reflexive Erfahrung“ vorschlagen. Darin sollen stoffliche Erfahrung und spielerischer Zugang eine Rolle spielen. Gleichzeitig aber sollen Computermedien den Menschen nicht das Denken abnehmen, sondern sie – im Gegenteil – zum Nachdenken ani-

mieren. Ein solches Design möchte die Modellbildungen, die Grundlage jeder programmierten Anwendung sind und die jedoch in der Interaktion hinter dem Interface verschwinden, wieder sichtbar und zugänglich zu machen. Aus unserer Arbeit in der Arbeitsgruppe *dimeb* an der Universität Bremen möchte ich praktische Beispiele von Digitalen Medien und deren Einbettung in Bildungskontexte vorstellen.

Neue Lebens:Welt:Krisen

Anja Lorenz, TU Chemnitz

Kontinuierliche Nachrichtenströme, ständige Statusaktualisierungen von Freunden, Kollegen oder sogar Programmen und Maschinen sowie die eigene Präsenz und Interaktion in sozialen Netzwerken sind nur einige der heutigen Ausprägungen des Social Webs. Die wissenschaftliche Untersuchung und Erklärung der damit verbundenen Auswirkungen auf Individuum und Gesellschaft hat dabei gerade erst begonnen: Zwar stehen die Vorteile von Social Software besonders im Unternehmens-einsatz unter dem Schlagwort „Enterprise 2.0“ im Interesse vieler Forschergruppen und Konferenzen, die Betrachtung von Nebenerscheinungen und potenziell negativen Phänomenen hingegen finden insbesondere in Fachrichtungen mit starkem Technikfokus wie der Informatik nur allmählich ihren Weg in die wissenschaftliche Auseinandersetzung.

Die Ursache hierfür liegt nicht zuletzt in der Multidimensionalität des Problemfeldes begründet. Sie macht es erforderlich, die vielschichtigen Effekte dieser Entwicklungen interdisziplinär zu untersuchen und zu diskutieren. Mit diesem Workshop soll eine Plattform geschaffen werden, auf deren Basis die aktuell diskutierten Problemfelder, die mit der Entwicklung des Social Web einhergehen, untersucht und gleichzeitig ganzheitliche Lösungsstrategien angestrebt werden können.

Zielgruppe: Die bisher erzielten Erkenntnisfragmente finden sich verstreut über zahlreiche Disziplinen (neben der Informatik vor allem in der Medienforschung, der Biologie, der Medizin, der Psychologie, den Politikwissenschaften, den Wirtschaftswissenschaften und der Soziologie). Durch interdisziplinären Erkenntnisaustausch einen fachbereichsübergreifenden Erkenntnisfortschritt zu befördern ist daher wesentliches Ziel des Workshops.

Techno-Security Alltägliche Überwachung, präventive Sicherheit und moderne Kriegsführung

**Jutta Weber, Universität Paderborn,
Institut für Medienwissenschaften**

Schon in den 1990er Jahren wiesen die Politikberater John Arquilla und David Ronfeldt darauf hin, dass die digitale Revolution Konflikte und Kriegsführung grundlegend verändern wird. Neben Info-, Net- und Cyberwar entwickelte sich auch eine neue Idee ziviler Sicherheit, die ich als ‚Techno-Security‘ bezeichnen möchte. Auch sie wird geleitet von einem Traum der ‚Preparedness‘, der möglichst perfekten Kontrolle digitaler Infrastrukturen und der umfassenden Auswertung aller Datenströme

in Echtzeit. Problematische ‚evil-doer‘ sollen mit Hilfe von biometrischen Pässen, Kameraüberwachung per Drohne oder Gesichtserkennungssystemen – etwa in Fußballstadien oder an Grenzübergängen – in Echtzeit identifiziert und verfolgt werden.

In meinem Beitrag werde ich die neue ‚Techno-Security‘ mit ihrer Verschränkung von digitalen Infrastrukturen, gouvernementalen Sicherheitskonzepten und militärischem Kontext skizzieren und ihre alltäglichen Auswirkungen diskutieren.

Was hat „Eigentum“ im Urheberrecht zu suchen? – Mit Reförmchen ist es nicht länger getan

Prof. Dr. Rainer Kuhlen

*Department of Computer and Information Science,
Universität Konstanz*

Das gegenwärtige Urheberrecht begründet sich weitgehend über das Konzept des geistigen Eigentums der UrheberInnen, ohne dass es bislang systematisch zufriedenstellend geklärt ist, ob und wie „Eigentum“ auf immaterielle Objekte, die Wissen und Information repräsentieren, übertragen werden kann. Weiterhin schützt das Urheberrecht zwar nach dem Wortlaut des Gesetzes die Persönlichkeits- und Verwertungsrechte der UrheberInnen. Faktisch ist das Urheberrecht aber längst ein Handelsrecht geworden, bei dem vor allem die Interessen der kommerziellen Verwertung durch die Informations-/Verlagswirtschaft im Vordergrund stehen, weniger der Nutzen für die einzelnen Menschen bzw. für Wirtschaft, Gesellschaft und Kultur. „Geistiges Eigentum“ ist daher tatsächlich eher ein „Kampfbegriff“ (Hoeren) geworden, durch den heute allerdings weniger die Autorenrechte behauptet werden, sondern die ihrer Verleger, obgleich diese aus urheberrechtlicher Sicht gar kein Eigentum geschaffen oder erworben haben, sondern lediglich Nutzungsrechte.

Es fragt sich also, ob nicht ein umfassender Wandel für die Regulierung von Wissen und Information erforderlich ist. Reichten für die Wahrnehmung der Rechte der UrheberInnen nicht deren Persönlichkeitsrechte aus? Und muss die Verwertung überhaupt über das Urheberrecht geregelt werden? Sollte das bisherige, durch den Dreistufentest festgeschriebene Dogma nicht auf den Kopf gestellt werden, so dass nicht mehr die kommerzielle Verwertung der Default-Wert und die Einschränkung der exklusiven Verwertungs-/Nutzungsrechte nur die stark zu begründende Ausnahme ist, sondern, genau umgekehrt, die freizügige Nutzung der Regelfall im Interesse individueller, kultureller und gesellschaftlicher Entwicklung und die kommerzielle Nutzung der besonders zu begründende Ausnahmefall.

Das weitere Basteln an einzelnen Regelungen im Urheberrecht – das zeigen deutlich die kaum verständlichen, kaum nutzbaren und nicht nützlichen Schrankenregelungen, die an sich den NutzerInnen zugute kommen sollen – macht kaum noch Sinn. Es sieht auch so aus, dass der seit etwa 5 Jahren angekündigte Dritte Korb der Urheberrechtsreform in dieser Legislaturperiode kaum mehr von der jetzigen Regierung auf den Weg gebracht werden kann. Vielleicht ist der dringend nötige Neuanfang, der vorsichtig ja auch von den Parteien der Grünen, der Linken, mit etwas Abstand auch von der SPD und radikaler

von den Piraten gefordert ist, nur in einem veränderten politischen Umfeld und vor allem in einem veränderten breiteren gesellschaftlichem Umfeld mit normativen Vorstellungen möglich, die dem Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Umgebungen angemessen sind.

Wider das unauslöschliche Siegel

Peter Bittner, Bad Homburg

Der Vortrag versucht eine Klassifikation der Fakten und Fiktionen zur An-Eignung biometrischer Verfahren und Systeme. Mit besonderem Blick auf deren Überwindung entwickelt der Vortragende ein „anziehendes Gewebe“ von zusammen treffenden Erzählfäden: Die Versuche der Überwindung durch die Verbrecher der 30er Jahren treffen auf die Versuche von *Asylbewerbern* im modernen Skandinavien. Die filmischen Fiktionen der 50er und 60er Jahre auf das Heute. Die medizinischen Beiträge der 30er Jahre auf die Praxis der modernen Transplantationstechnik. Die dystopischen Fiktionen aus mehr als vier Jahrzehnten auf das eigentlich schon Machbare ... Im Ausblick stellt sich nicht nur die Frage des *authentischen* Nutzers (oder sagen wir besser Betroffenen), sondern auch die Frage des *authentischen* Biometricsystems.

Ziel dieses Beitrags ist es, Strategien zur Überwindung biometrischer Verifikationen und Identifikationen darzustellen. Zur Überraschung vieler wird gezeigt, dass das Unterwandern, Hintergehen und Austricksen biometrischer Systeme überhaupt kein neues Phänomen ist.

Bereits 1907 beschreibt R. Austin Freeman in seinem Roman „The Red Thumb Mark“ eine Hightech-Methode zur Herstellung einer Gelatinefolie mit einem *falschen* Fingerabdruck. Frappierend ist, dass mit der dort beschriebenen Methode noch heute (einige) optische Sensoren überwunden werden können. In den Geschichtsbüchern verschwunden sind die vielfältigen Versuche von Verbrechern der 30er und 40er Jahre, einem *Wiederauffinden* der Fingerabdrücke in der FBI-Fingerabdruckkartei zu entgehen. Der Autor hat sich auf den mühsamen Weg gemacht, die *alten Geschichten* zu recherchieren und mit den heutigen Strategien zu vergleichen. Neben dem Rückgriff auf die Geschichte und den aktuellen Stand der Technik wird aber auch auf filmische Thematisierungen der Überwindung aus verschiedenen Genres (u.a. dystopische Gesellschaftsentwürfe, Actionthriller, Agentenfilme, Science Fiction) Bezug genommen – immer mit dem Blick auf das vielleicht bald schon Mögliche.

Dem Autor geht es aber nicht um eine bloße Aneinanderreihung von Beobachtungen. Ziel ist es, eine Systematik der Überwindung vorzulegen.

Zunächst geht es um Mittel und Wege, eigene Spuren zu vermeiden oder zu beseitigen. Hernach stellt sich die Frage der gezielten – zeitlich befristeten oder persistenten – Eliminierung oder Veränderung des Merkmalsträgers zur Verschleierung eigener Spuren. Als *Plagiat* oder *Déjà vu* könnte man die Wiederverwendung vorhandener Spuren bezeichnen. Eine Latenzbild-Reaktivierung auf einem Sensor gehört in diese Kategorie. Verwirrung stiften Kontextwechsel, wenn *abnehmbare* Spu-

ren an einem anderen Ort hinterlassen werden. Die damit verbundenen Verwirrungen beschreibt z.B. der Film „Fingerprints don't lie“ aus den 50er Jahren. Unter dem Oberbegriff Ent-Eignung könnte man die Varianten zusammenfassen, bei denen der Merkmalsträger gewaltsam von Fremden genutzt wird. Prototypisch wären hier der bewusste Wachmann, dessen *berechtigter* Finger auf einen Sensor gelegt wird oder der Autofahrer, dem von Dieben ein Finger abgetrennt wurde, um die biometrische Wegfahrsperrung zu überwinden. Weiter besteht die Möglichkeit, von *echten* Vorlagen Attrappen herzustellen. Wege der technischen Reproduzierbarkeit kennen wir dank Freeman seit 1907, wie einfach die Reproduktion ist, haben der Chaos Computer Club, aber auch japanische Forscher wie Matsumoto eindrucksvoll gezeigt. Schließlich bleibt der Weg des Transfers von Merkmalsträgern. Prototypisch seien hier Transplantationen von Fingern, Händen und Gesichtern genannt.

Dies sind alles „Angriffe von vorn“. Sehr gut vorstellbar sind auch Manipulationen der Datenbanken, in denen biometrische Rohdaten oder Templates abgespeichert sind (Backend-Angriff) oder Angriffe auf die Kommunikationsstrecken im System bzw. auf Systemkomponenten, z.B. durch Veränderung der Vergleichseinheit oder die Veränderung des Sensors.

Es stellt sich also nicht nur die Frage des *authentischen* Nutzers. Die letzten Bemerkungen machen klar, dass man auch die Frage stellen muss, unter welchen Umständen ein *Nutzer* überhaupt wissen kann, dass er es mit einem *authentischen* Biometriesystem zu tun hat.

Peter Bittner ist Grenzgänger zwischen den Disziplinen, er arbeitet in und zwischen Informatik, Wirtschaftswissenschaften, Philosophie und Soziologie. Als wissenschaftlicher Mitarbeiter beschäftigte er sich mit der Ethik und Profession der Informatik, arbeitete zu gesellschaftlichen, politischen und juristischen Fragen der Informatik, zur informationellen Selbstbestimmung und über Überwachungstechniken (mit dem Schwerpunkt auf Videoüberwachung und Biometrie). Viele seiner Arbeiten bündelte er in einem Entwurf einer Kritischen Theorie der Informatik. Er lehrte an den Universitäten TU Kaiserslautern, TU Darmstadt und HU Berlin sowie an der Berufsakademie Berlin. Daneben betreute er Studierende an der Hochschule München. Als IT-System-Berater konfigurierte er ERP-Systeme und entwickelte Betriebs-, Datenschutz- und Sicherheitskonzepte. Als Berater für Betriebsräte kämpfte er für *datenschutzgerechte* IKT-Systeme in den Betrieben und den Beschäftigtendatenschutz. Er war zehn Jahre im Bundesvorstand des FIF und ist derzeit Mitglied des Beirats.

Workshops

Sind faire Computer möglich?

Sebastian Jekutsch, Hamburg

Green-IT kennen wir inzwischen zur Genüge. Computer können aber nicht nur nicht green sein, sondern auch unfair und unsozial, von der Rohstoffgewinnung bis zur Verschrottung. Unfair spart nämlich Geld auf Kosten von ArbeitnehmerInnen in Fernost.

Der Gedanke, faire Produkte anzubieten und zu kaufen, ist inzwischen weit verbreitet, allerdings eher bei Kaffee oder Kleidung. Ein Angebot an fairer IT fehlt. Die Industrie hat sich noch nicht auf den Weg gemacht, faire Computer herzustellen. Wir Konsumenten haben nicht die Wahl – verändern können wir aber durchaus etwas.

Der Workshop „Sind faire Computer möglich?“ beleuchtet in Vorträgen und Filmausschnitten die Wertschöpfungskette von Computern. Wir suchen und diskutieren in der Gruppe Verbesserungsmöglichkeiten und was das FIF beitragen kann. Material zum Thema wird verteilt.

Fallbeispiele zu Ethik und Verantwortung in der Informatik

Constanze Kurz / Prof. Dr. Britta Schinzel

Berlin / Uni Freiburg, AG Verantwortung in der Informatik

Im Rahmen der GI-Fachgruppe „Informatik und Ethik“ wurden eine Reihe von Fallbeispielen entwickelt, welche an mehreren Hochschulen in Seminaren erprobt wurden. Einige davon sind in dem Band von Debora Weber-Wulff, Christina Class, Wolfgang Coy, Constanze Kurz, David Zellhöfer: *Gewissensbisse: Ethische Probleme der Informatik* ([transcript] Verlag 2009, Reihe Kultur und Medientheorie) veröffentlicht. Die komplexeren wurden dort weggelassen. Von letzteren Fallbeispielen sollen in dieser AG in mehreren Arbeitsgruppen einige durchgespielt und anschließend besprochen werden.

Die EU modernisiert den Datenschutz

Werner Hülsmann, Konstanz

Das FIF hat eine Meinung zur Datenschutz-Grundverordnung der EU.

Wir wollen den Entwurf der EU-Kommission für eine *Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten und zum freien Datenverkehr (EU-Datenschutz-Grundverordnung, EG-DSGVO)* kritisch betrachten:

- Welche Auswirkungen wird die Verordnung auf die Praxis haben?
- Was ist gut daran und was schlecht, und welche Verbesserungen wünschen wir uns bei dieser Reform des europäischen Datenschutzrechts?
- Was bedeutet sie für die bisherigen gesetzlichen Regelungen in Deutschland und anderen EU-Staaten?

Fragen der AG sind u. a.:

- Wie können wir die Meinung des FIF zur EG-DSGVO bei den richtigen Stellen vorbringen?
- Welches sind auf nationaler und auf EU-Ebene die „richtigen Stellen“?
- Welche möglichen Kooperationspartnerinnen und -partner (national/europaweit) gibt es zur EG-DSGVO?

Als Ergebnis der Arbeitsgruppe soll ein Handlungs- und Aktivitätenplan herauskommen.

Was ist neu in der Verordnung oder anders als bisher?

Es handelt sich um eine Verordnung, die nach dem Inkrafttreten direkte Geltung haben wird und nicht wie eine Richtlinie erst in nationales Recht umgesetzt werden muss. Dadurch soll ein einheitliches EU-weites Datenschutzniveau hergestellt werden. Die EU-Kommission erhält direkt Regelungskompetenzen (delegierte Rechtsakte).

Im Vergleich zur bisherigen Datenschutz-Richtlinie sind vor allem die folgenden Regelungen und ihre Wirkung auf die deutsche und europäische Praxis wichtig: Recht auf Vergessenwerden (Art. 17); Verarbeitung personenbezogener Daten von Kindern (Art. 8); Datenportabilität (Art. 18); Datenschutz durch Technik (Art. 23), Datenschutz-Folgenabschätzung (Art. 33); europaweite Einführung betrieblicher Datenschutzbeauftragter (Art. 35 ff), Geltung/Anwendung auch für Unternehmen mit Sitz in Drittländern (Art. 3), wenn sie Daten von in der Union ansässigen Personen verarbeiten, um diesen Personen Waren oder Dienstleistungen anzubieten oder das Verhalten dieser Personen beobachten; Verbandsklagen (Art. 73).

Dipl. Inform. **Werner Hülsmann** hat für über sechs Jahre in einer Datenschutzaufsichtsbehörde gearbeitet und ist selbständiger Datenschutzberater und Datenschutzsachverständiger. Er ist bei unterschiedlichen Unternehmen als externer Datenschutzbeauftragter tätig, Er hat Informatik mit Schwerpunkt Datenschutzrecht studiert und beschäftigt sich sowohl beruflich als auch ehrenamtlich seit fast drei Jahrzehnten mit dem Datenschutz.

Vom Cyberwar zum Cyberpeace

Sylvia Johnigk, Kai Nothdurft, München

Sylvia Johnigk und Kai Nothdurft arbeiten im Bereich IT Sicherheit und beobachten seit Jahren Eskalation und Wettrennen. Es wird Zeit den Trend umzukehren. In der AG möchten wir folgende Themen behandeln und diskutieren:

Was sind Cyber(war) Waffen:

- Beispiele, Kategorien (Zerstörer und Spione): Stuxnet, Duqu, Flame
- Ausbruch in Zivilgesellschaft
- Wiederverwertbarkeit?

Völkerrechtliche Definitionen und ihre Bedeutung im Cyberwar:

- Wann ist ein Cyberangriff ein kriegerischer Akt?
- Wann wird ein Konflikt zum Krieg?
- Hemmschwelle beim „Warfare light“
- Wann ist eine Software eine Cyber(war)waffe? Kriegswaffenkontrolle?

Was bedeutet die proklamierte Angriffsfähigkeit der Bundeswehr?

- Was können sie? (militärisch)
- Was dürfen sie? (rechtlich)
- Was bewirkt das?



Cyberpeace Kampagne des Fiff

- Sicherheitspolitik für Cyberpeace
- Strategien zur Deeskalation
- Was kann die Friedensbewegung machen?

Die Trickboxx – Anstiftung zur praktischen Filmbildung

Andreas Rickert-Lützen

Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk

Kinder und Jugendliche sind fasziniert von Trickfilmen. Mit der Trickboxx, einem Trickfilmstudio en miniature, lassen sich auf einfache Weise schon mit kleinen Kindern Trickfilme erstellen. Das Herzstück der transportablen Trickkiste besteht aus einer Digitalkamera und einem Laptop, die es über Einzelbildfunktionen ermöglichen, selbst einen Trickfilm zu erstellen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Trickboxx für die praktische pädagogische Arbeit kennen, werden mit verschiedenen Tricktechniken vertraut gemacht, trainieren ihre mediendidaktischen, gestalterischen und konzeptionellen Fähigkeiten und produzieren erste kleine Trickfilme.

Weltbilder in der Informatik Ergebnisse des 3-jährigen DFG-Projekts

Monika Götsch, Karin Kleinn, Prof. Dr. Britta Schinzel
Uni Freiburg, AG Verantwortung in der Informatik

Das Forschungsprojekt hat verschiedene Kategorien von auf die Informatik bezogenen Weltbildern von Informatik-Studierenden untersucht, etwa Technikbilder, Berufsbilder, Menschenbilder, Entwickelnde-Benutzende, Realitätskonstruktion etc. Unter anderem lieferte das Projekt Ergebnisse zur Verantwortungsannahme und zu Geschlechterbildern.

So zeigte sich beispielsweise, dass Studierende zu Beginn des Studiums durchaus Verantwortung der Profession für informatische Produkte sehen, während Studierende im Hauptstudium die Verantwortung öfter auf Auftraggebende und Benutzende schieben. Warum dies so ist und welche Konsequenzen daraus zu ziehen wären, soll im Rahmen dieser AG diskutiert werden.

Fiff-Kommunikation

Raffael Rittmeier, Stefan Hügel, Bremen und Frankfurt

Genauere Informationen lagen zum Redaktionsschluss noch nicht vor, aktuelle Informationen unter <http://fiff.de/2012>