

Meldungen

zugten große Kommunikations-, Foto- und Videodienste des Social Web. Bei diesen seien sie nicht nur mit jugendgefährdenden Inhalten, sondern auch mit Kommunikationsrisiken und ungewollter Datenfreigabe konfrontiert. Auch diese Aspekte müssten künftig mit berücksichtigt werden.

Die Autoren sehen die Indizierung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als Baustein eines zukunftsfähigen Jugendmedienschutzes. Jedoch bedürfe es einer angepassten Indizierungspraxis: Gegenwärtig basiere diese bei Telemedien auf einer Listung jugendgefährdender Webseiten. Schutzwirkung entfalte die Indizierung über Jugendschutzfilter, die den Aufruf entsprechend indizierter URL-Adressen blockierten. Diese adressbasierte Indizierung verliere jedoch im dynamischen Social Web ihre Wirkung. Bootz und Marx plädieren daher für eine inhaltsbasierte Indizierung bei Telemedien. Jugendschutzfilter sollten weiterentwickelt werden und mithilfe sogenannter Fingerprints (s. Erläuterung) einen Abgleich vornehmen, ob auf einer Webseite indizierte audiovisuelle Inhalte zu finden seien. Um aber die Schutzwirkung der Indizierung im Social Web noch deutlicher zu steigern, bedürfe es schließlich Vereinbarungen mit den Social-Media-Plattformen. Diese müssten beinhalten, dass die Unternehmen audiovisuelle Inhalte löschten oder blockierten, deren Fingerprints von der BPjM gelistet seien.

Erläuterung:

Digitale Fingerprints – Beispiel: PhotoDNA

PhotoDNA ist eine von Microsoft in Zusammenarbeit mit der Universität Dartmouth entwickelte Technik, um Fotos anhand eines robusten Fingerabdrucks zu identifizieren. Dieser ist gegenüber leichten Veränderungen des Fotos, wie Farbveränderungen oder Verkleinern, unempfindlich. Dazu wird das Bild in ein Schwarz-Weiß-Bild gewandelt, verkleinert und mit einem Raster in Einzelbilder zerlegt. Jedes Einzelbild wird nach dem stärksten Gradienten abgesucht. Die Gradienten aller Bilder zusammen ergeben die PhotoDNA. Sie wird eingesetzt, um kinderpornografische Bilder in Webdiensten von Microsoft, Google, Facebook, Twitter und anderen Firmen aufzuspüren, zu blockieren und entsprechenden Behörden zu melden. Weitere Informationen abrufbar unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/PhotoDNA>

Aufsatz: Technische Herausforderungen an einen zukunftsfähigen Jugendmedienschutz

Autoren: Mark Bootz, Leiter des Referats Technischer Jugendmedienschutz bei jugendschutz.net; Andreas Marx, Mitarbeiter des Referats Technischer Jugendmedienschutz bei jugendschutz.net

Quelle: BPjM-Aktuell, 2/2017, S.4f

Medienöffentlichkeit in Gerichtsverfahren wird erweitert

Wie die Bundesregierung am 22.06.2017 mitteilte, habe der Bundestag das Verbot von Audio- und Videoübertragungen von Gerichtsverhandlungen gelockert. „Das gewandelte Medienverständnis und der Umgang mit modernen Kommunikationsformen lassen ein generelles Verbot nicht mehr zeitgemäß erscheinen“, so die Bundesregierung. So ließe die Neuregelung Übertragungen der Verhandlungen in einem separaten Raum zu, sollte der Zuschauerbereich bei einem Verfahren von besonderem öffentlichen Interesse für sämtliche Medienvertreter zu klein sein. Des Weiteren seien Dokumentationen von Gerichtsverfahren von herausragender zeitgeschichtlicher Bedeutung möglich. Allerdings entscheide das Gericht über die jeweilige Zulassung von Übertragungen im Einzelfall.

Quelle: Redaktion beck-aktuell, 23. Juni 2017

Abgerufen unter: <https://beck-online.beck.de/Dokument?vpath=bibdata%2Freddok%2Fbecklink%2F2007047.htm&pos=3&hlwords=on> (letzter Zugriff: 07.07.2017)

Veranstaltung „Appgezockt und spielend ausgehorcht?“

In Zusammenarbeit haben jugendschutz.net und die Stiftung Warentest Spiele-Apps getestet. Ihre Ergebnisse stellten sie auf einer Tagung, ausgerichtet vom Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), vor: Bei 50 der populärsten Spiele-Apps stellten die Tester z. T. erhebliche Mängel fest. Nicht eine der Spiele-Apps wurde als unbedenklich eingestuft. Im Einzelnen: „Vermeintlich kostenlose Spiele verleiteten demnach zu weiteren Käufen, um den Spielfortschritt zu beschleunigen. 19 Apps platzierten Werbung, die sich ohne klare Kennzeichnung mit dem Spiel vermischte. Weitere 19 Apps schützten Kinder zu wenig vor Mobbing und unangemessener Kontaktaufnahme durch Fremde.“ Dr. Ralf Kleindiek, Staatssekretär im BMFSFJ, forderte daher klare Orientierungshilfen für Eltern; es müsse „elternleicht“ sein, der Verantwortung gegenüber den Kindern gerecht zu werden.

Entsprechende Informations- und Orientierungsangebote:

Das Deutsche Jugendinstitut (DJI) pflegt eine Datenbank, in der die wichtigsten Apps für Kinder pädagogisch bewertet sind.

Der Empfehlungsdienst Klicktipps bietet im Erwachsenenbereich eine Übersicht über gute Kinder-Apps. Weitere Informationen abrufbar unter: <https://www.klick-tipps.net/kinderapps/>

Das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz hat gemeinsam mit App-Store-Anbietern, App-Entwicklern, App-Testern sowie Verbraucher-, Daten- und Jugendschützern – darunter auch jugendschutz.net und die Stiftung Warentest – eine umfangreiche Orientierungshilfe erarbeitet.

Quelle: BMFSFJ: *Sicherheit im Internet. Orientierungshilfen bei Kinder-Apps*, 05.07.2017

Abgerufen unter: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/orientierungshilfen-bei-kinder-apps/117308> (letzter Zugriff: 07.07.2017)