

Verbesserter Datenschutz für soziale Netzwerke

Mit neuen Konzepten will das PICOS-Projekt Nutzern mehr Kontrolle über ihre Privatsphäre ermöglichen

Vom Hobby-Angler bis zum Online-Spieler: Soziale Netzwerke im Internet und auf mobilen Geräten sprechen die unterschiedlichsten Nutzergruppen an und bieten diesen vielfältige neue Kommunikationsmöglichkeiten. In Netzwerken wie Facebook, Foursquare und Co. können sich die Nutzer über ihre Interessen austauschen und alte und neue Freunde finden, bei Bedarf zu jeder Zeit und von fast überall. Mit erweiterten technischen Möglichkeiten werden auch immer mehr persönliche Informationen verarbeitet und ausgetauscht, was zunehmend die Frage nach der Kontrolle des Einzelnen über seine persönlichen Informationen aufwirft. Diese Frage steht im Mittelpunkt des europäischen Forschungsprojektes PICOS („Privacy and Identity Management for Community Services“), das seit 2008 an ganzheitlichen Konzepten zum besseren Schutz der Privatsphäre in Sozialen Netzwerken arbeitet und jetzt die zweite Handy-Anwendung für

mobile Communities fertiggestellt hat.

Koordiniert wird das Projekt, an dem insgesamt elf europäische Partner aus Wissenschaft und Praxis beteiligt sind, von Prof. Kai Rannenberg und einem vierköpfigen Team der T-Mobile Stiftungsprofessur für Mobile Business & Multilateral Security an der Goethe-Universität. Erstmals öffentlich präsentiert wurde die neue Handy-Anwendung der PICOS-Wissenschaftler auf der ICT 2010 Konferenz, die vom 27. bis 29. September in Brüssel stattfand. PICOS wurde als eines jener wenigen Forschungsprojekte ausgewählt, die sich mit einem eigenen Messe-Stand auf der von der Europäischen Union veranstalteten Konferenz präsentieren durften. Die Besucher hatten am PICOS-Stand die Möglichkeit, die Anwendung live zu testen und so einen Vorgeschmack darauf zu bekommen, wie datenschutzfreundliche Soziale Netzwerke in Zukunft aussehen können.

Nachdem zunächst Hobby-Angler als mobile Community im Mittelpunkt des PICOS-Projekts standen, liegt der Fokus nun auf Online-Spielern. Sie messen sich zu Millionen mit Spielern aus der ganzen Welt in den virtuellen Welten von Strategiespielen wie „Travian“ oder dem Rollenspiel „World of Warcraft“. Doch die virtuellen Bekanntschaften mit anderen, die so beim Spielen entstehen, werden auch darüber hinaus und nicht selten auch in der realen Welt weiter gepflegt. Dafür nutzen Spieler auch Soziale Netzwerke, zu Hause oder von unterwegs über das Handy, und haben ebenso wie viele andere Nutzergruppen spezifische Anforderungen, was ihre Privatsphäre betrifft.

Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, hat das Team um Rannenberg die neue Handy-Anwendung entwickelt. Sie ermöglicht es den Online-Spielern, sich über das aktuelle Spielgeschehen auszutauschen oder

neue Strategien zu diskutieren, und integriert dabei von PICOS entwickelte Konzepte zur Verbesserung von Privatsphäre und Datenschutz. Dazu gehören neue Konzepte wie der „Shared Desk“ eine Art digitaler Schreibtisch, auf dem Spieler Nachrichten für ihre Teamkameraden hinterlassen können, ohne dass jeder diese lesen kann. Andere Konzepte wurden auf Basis der ersten Tests mit Endnutzern verbessert und erweitert und werden nun im Kontext der Online-Spieler angewendet. Etwa der „Privacy Advisor“, der den Spielern beratend zur Seite steht, wenn es um die Preisgabe persönlicher Informationen geht. *Ulrike Jaspers*

Informationen:

Prof. Kai Rannenberg und Christian Kahl,
T-Mobile Stiftungsprofessur für Mobile Business &
Multilateral Security, FB Wirtschaftswissenschaften
Campus Westend, Tel: (069) 798-34701/-34706
contact@picos-project.eu, www.picos-project.eu
www.twitter.com/picos_project