

figures













#sharing
#gemeinschaft
#öffentlichkeit
#räume

✧ Überlegungen von Jörn Röder und Milena Albiez

Zunächst stellt sich Frage, inwiefern öffentliche, gemeinschaftliche und private Räume, wie sie im „Real Life“¹ existieren, auch im Internet existieren. Öffentliche Räume sind Räume, die für und durch die Öffentlichkeit geschaffen werden. Es gibt Räume, die wir uns selbst schaffen, in Organen oder Institutionen, die durch Politik legitimiert wurden. Dann gibt es Räume, die öffentlich zugänglich sind, aber von privaten Institutionen geschaffen wurden, wie z.B. Shopping Malls und gemeinschaftliche Räume, vergleichbar mit Stadtteil-Zentren oder Gemeinschaftsgärten. Außerdem existiert privater Raum, wie beispielsweise die eigene Wohnung.

Vergleich: Real Life und World Wide Web

✧ Sind diese drei Definitionen des öffentlichen, gemeinschaftlichen und privaten Raumes ins Digitale übertragbar?

Wir haben Zweifel daran, dass öffentlicher Raum, der von einer Gemeinschaft geschaffen wurde, in dieser Form auch im Internet existiert. Viele Räume, unter denen man das „World Wide Web“²

1 Real Life (engl. für „wirkliches Leben“), kurz meist als RL bezeichnet, ist eine Bezeichnung aus der Internet-Szene, die als Begriff für das Leben eines Menschen außerhalb seiner virtuellen Aktivitäten im Internet verwendet wird.

2 Unterschied Internet und „World Wide Web“: Das Internet ist ein weltweites Netz vieler einzelner Computer-Netzwerke. Zahlreiche Dienste erwecken diese Infrastruktur erst zum Leben – so E-Mail, Chat, Dateiübertragung oder auch Internet-Telefonie. Einer der bekanntesten Dienste ist das „World Wide Web“ (WWW), das die Übertragung von Webseiten ermöglicht. Zur Anzeige brauchen Nutzer einen Browser wie den Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Chrome oder Opera. Für alle Dienste sind straffe Standards notwendig, da die im Internet verbundenen Rechner und die eingesetzte Software die Standards auf unterschiedliche Weise implementieren. Das WWW bedient sich bei der Übertragung von Seiten des „Hypertext Transfer Protocol“ (HTTP-Protokolls). Für die Programmierung der Webseiten wird auf die „Hypertext Markup Language“ (HTML) aufgebaut. Im Adressfeld des Browsers steht der „Uniform Resource Locator“ (URL), mit dem Inhalte im Web adressierbar gemacht werden.

verstehen, sind keine von der Öffentlichkeit, sondern vielmehr von privaten oder kommerziellen Institutionen geschaffene Räume. Es existiert ein Unterschied zwischen privat und privatisiert.

✧ Ist ein Raum öffentlich, wenn er privatisiert und dann öffentlich zugänglich gemacht wurde? ✧ Sind Google, Facebook, Amazon, Apple und Microsoft die Analogien zu Shopping Malls und Freizeitparks im Internet?

Öffentlichkeit

Zum anderen gibt es virtuelle Räume, die öffentlich zugänglich sind, in denen man aber eine andere Öffentlichkeit hat, weil die Kommunikation komplett anonymisiert ist: Wenn man im „Dark Net“³ unterwegs ist, ist man anonym, d.h. man weiß nicht, wo man ist, wo man hingehet, wer man selbst ist und wer die anderen sind.

✧ Ist z.B. eine anonyme Wahl, im übertragenen Sinne jene anonyme Öffentlichkeit im „Real Life“? Die maximale Anzahl an Personen, die wählen können, ist bekannt, doch weiß niemand wirklich, wie groß das „Tor Netzwerk“⁴ und andere anonymisierte Netzwerke sind. Niemand kennt den kompletten Raum, den man theoretisch besuchen könnte. Es fehlt eine Kartographie. Dies ist also keine Analogie zum öffentlichen anonymen Raum.

☞ Da Wikipedia in diesem Text als das umfangreichste, nichtkommerzielle und meist genutzte Lexikon der Welt thematisiert wird, wird hier bewusst auch auf Wikipedia-Artikel verwiesen.

🌐 [https://de.wikipedia.org/wiki/Tor_\(Netzwerk\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Tor_(Netzwerk))
<https://de.wikipedia.org/wiki/Darknet>
<http://msl1.mit.edu/ESD10/docs/darknet5.pdf>
<https://trac.torproject.org/projects/tor/wiki/doc/HowBigIsTheDarkWeb>
<https://www.dailydot.com/layer8/tor-dark-net-study-size/>
<https://skeptics.stackexchange.com/a/19590>

3 Dark Net (engl. für „Dunkles Netz“) beschreibt in der Informatik ein Peer-to-Peer-Overlay-Netzwerk, dessen Teilnehmer ihre Verbindungen untereinander manuell herstellen. Dieses Konzept steht im Gegensatz zu konventionellen Peer-to-Peer-Netzwerken, bei denen zumeist die Verbindungen zu den Klienten fremder Personen automatisch, willkürlich initiiert werden.

4 Tor ist ein Netzwerk zur Anonymisierung von Verbindungsdaten. Es wird für TCP-Verbindungen eingesetzt und kann beispielsweise im Web für Browsing, Instant Messaging, IRC, SSH, E-Mail oder P2P benutzt werden. Tor schützt seine NutzerInnen vor der Analyse des Datenverkehrs.

Informationsfluss/ Struktur/ Design

- ✎ Was sind anonyme, sichere oder private Räume im Internet?
- ✎ Wie kann ich wirklich sicherstellen, dass diese Räume privat sind?

Zum einen können Räume selbst betrieben werden, z.B. durch die Kommunikation über selbst „gehostete“ Chat-Server (OTR⁵), statt dem Benutzen von z.B. Google-Mail Accounts. Kryptografie (PGP⁶), ist sinnvoll um E-Mails zu verschlüsseln. Über HTTPS⁷, also das verschlüsselte Http-Protokoll, kann verdeckt im Internet gesurft werden, was mittlerweile weit verbreitet ist. Kommunikation sollte so konstruiert werden, dass nur der /die EmpfängerIn sie wirklich lesen kann.

Auch in der visuellen Kommunikation, also bei Symbolen, die z.B. für Kommunikation verwendet werden, sehen wir ein entscheidendes Missverständnis. E-Mails werden oft als Briefumschlag dargestellt. Eine E-Mail ist jedoch kein Brief, sondern eher eine Postkarte. Nur wenn PGP oder andere Verschlüsselungsmechanismen genutzt werden, wird der Briefumschlag seiner privaten und vertraulichen Bedeutung gerecht. In vielen „Devices“, z.B. Smartphones, werden Symbole benutzt, die nur scheinbar oder vielleicht historisch etwas mit den realen Gegebenheiten zu tun haben. Ein Briefumschlag in Mail-Programmen, ein Wecker für einen Alarm im Smartphone, ein Zahnrad für die Systemeinstel-

- 🌐 <http://openpgp.org>
- <https://security.googleblog.com/2016/09/moving-towards-more-secure-web.html>
- <https://usenix.org/system/files/conference/soups2016/soups2016-paper-porter-felt.pdf>

5 „Off-the-Record Messaging“ (engl. für inoffizielle, vertrauliche, nicht für die Öffentlichkeit bestimmte Nachrichtenübermittlung) ist ein Protokoll zur Nachrichtenverschlüsselung beim Instant Messaging. Es regelt die laufende Aktualisierung und Verwaltung kurzlebiger Sitzungsschlüssel.

🌐 https://de.wikipedia.org/wiki/Off-the-Record_Messaging

6 „Pretty Good Privacy“ (PGP; engl. für „ziemlich gute Privatsphäre“) ist ein von Phil Zimmermann entwickeltes Programm zur Verschlüsselung und zum Unterschreiben von Daten.

7 Hypertext Transfer Protocol Secure (HTTPS, engl. für „sicheres Hypertext-Übertragungsprotokoll“) ist ein Kommunikationsprotokoll im World Wide Web, um Daten abhörsicher zu übertragen. Es stellt eine Transportverschlüsselung dar.

lungen, obwohl nicht ein einziges Zahnrad in einem Smartphone verbaut ist. Diese Bedeutungsübertragung findet auch an anderen Stellen statt, wo wenig greifbare Vorgänge eine Erklärung benötigen: Netflix, Spotify oder ähnliche Mediendatenbanken präsentieren sich als „Libraries“, also Bibliotheken, die mit dem Bild des öffentlich zugänglichen Ortes für Wissen belegt sind. Es sind keine öffentlich finanzierten Orte, sondern Konzerne und die Verknüpfung mit einem positiv belegten Begriff ist eine Marketingstrategie. Es sind die Datenbanken von Konzernen, die oft dort ihren Geschäftssitz haben, wo sie am wenigsten Steuern zahlen.

Es ist also klar, dass dieser Skeuomorphismus⁸ zwar die Idee einer Bibliothek kommuniziert, jedoch mit einer Bibliothek wenig zu tun hat, außer dass es Daten enthält. Der Begriff Datenbank ist mit einer anderen Emotion belegt, als das Wort Bibliothek.

- ✎ Welche Verantwortung trägt das Kommunikations-Design, um Inhalte zu vermitteln?

„Sharing is caring“⁹

Wir wollen Wissen zugänglich machen und mit anderen teilen. Das ist meist eine profane Angelegenheit. Jemand erzählt an welchem einem Projekt er /sie arbeitet und dann läuft uns irgendwann ein interessanter Text oder eine Verknüpfung über den Weg, die wir der Person mitteilen. Dadurch ergeben sich oft spannende Kooperationen, weil zwei verschiedene Sichtweisen zusammen kommen. Oft befinden wir uns als Gemeinschaft im gleichen Raum und wissen aber nicht um das Wissen der anderen Person.

8 Skeuomorphismus (altgr. für Behälter, Werkzeug und Gestalt) ist eine Stilrichtung haupts. im Design, bei der Objekte in ihrer Gestaltung ein anderes Material oder eine Form eines älteren, vertrauten Gegenstandes nachahmen, ohne dass diese durch ihre Funktion begründet ist.

🌐 <https://de.wikipedia.org/wiki/Skeuomorphismus>

9 „Sharing is caring“ (engl. für "Kümmern ist Teilen") ist ein umgangssprachlicher Spuch oder eine Aufforderung zum Teilen materieller oder immaterieller Dinge untereinander.

Die Klasse für „Redaktionelles Gestalten“ der Kunsthochschule Kassel hat einen Newsletter initiiert, der alle zwei Wochen mit interessanten Links zum Thema Grafik Design an die AbonnentInnen der Mailingliste versendet wird. Diese „Link-Juwelen“ sind ein Versuch, damit die Gruppe eine Haltung hat: Hey, das könnte die crowd interessieren.

„Hack ,n´ Snack/ Design ,n´ Wine“, eine Veranstaltung der Klassen „Neue Medien“ und „Redaktionellens Gestalten“, ist ein Open-Workspace, in dem an eigenen Projekten gearbeitet wird. Ideen werden gemeinsam entwickelt und ausgetauscht, Fragen werden gestellt und beantwortet. Das wird verbunden mit gemeinsamem Essen und Trinken. Nur im Ping Pong kommt man weiter und man findet gemeinsam die besseren Lösungen. Wir denken, dass die Grundfrage des „sharing“ oder des Teilens generell auch eine Frage nach Machtverschiebung oder nach Demokratisierung von Wissen ist und damit auch von Macht.

Spannungsfeld: Individuum und Gruppe

Wenn das Wissen eines Individuums für eine Gruppe zugänglich gemacht wird, ist es für das Individuum möglich, Selbstreflexion zu üben: Was sehe ich von meinem Wissen? In der Spiegelung – dem Teilen mit der Gruppe – kann man seine blinden Flecken erkennen, also das, was einem vielleicht nicht bewusst ist oder auch das, was man sich nicht eingestehen will. Wir finden diesen Austausch, diese Reflexion, um sich auf einer persönlichen und arbeitstheoretischen Ebene weiterzuentwickeln, sehr wichtig.

↗ Ist „sharing“ also egoistisch?

Eine Person ist ein Individuum, und das Individuum ist ein System in der Gruppe und die Gruppe ist ein System¹⁰. In diesem System existieren mehrere unterschiedliche Systeme und oftmals denkt jedes System zuerst einmal an sich. Das System des Individuums ist dann sozusagen auf das System der Gruppe angewiesen und funktioniert auch nur in Wechselwirkung. Es kann nur bedingt funktionieren, wenn man nur für sich allein sorgt. Eine Gruppe ist jedoch immer mehr als die Summe ihrer Mitglieder: Affekte,

Emotionen, Handlungen, Spannungen, Zuneigung spielen in der Gruppendynamik des „Real Life“ immer eine Rolle, egal ob auf Klassenfahrt oder in einem Geschäftsmeeting.

↗ Was passiert, wenn diese Affekte nicht da sind?

↗ Sind Gruppen im Internet eher Schwärme, wie Byung Chul-Han in seinem Buch „Im Schwarm: Ansichten des Digitalen“ beschreibt, weil ihnen eben diese Affekte fehlen?

„Feel the share“

Wenn man sich gemeinsam an einem Ort befindet, wie z.B. bei „Hack ,n´ Snack“, wird nicht nur Wissen miteinander geteilt, sondern, bewusst oder unbewusst, immer auch Emotionen, Gesten, Mimik, Gefühle. Deshalb findet „Hack ,n´ Snack“ abends statt und es gibt Snacks und Wein. Das gute Gefühl „sharen“ – ein gutes Gruppengefühl. Wenn man versucht „Gruppengefühl“ oder „Miteinander teilen“ ins Internet zu übertragen, kann man etwas Ähnliches finden: Personen versammeln sich aufgrund von Interessen, bilden Interessensgemeinschaften, bilden z.B. Foren für Problemstellungen. ↗ Ist „sich um Themen gruppieren“ etwas, das nur oder hauptsächlich im Internet passiert?

Thematische Gruppen scheinen ein ganz generelles Phänomen zu sein: Fanclubs, Selbsthilfegruppen, oder thematische Foren im Internet. Die Lokalität steht hier, im Gegensatz zu Gruppierungen um Informationen, im Hintergrund. Das 2001 gegründete Projekt „Wikipedia“ ist das umfangreichste Lexikon der Welt. Es ist die einzige nichtkommerzielle Webseite unter den ersten 50 meist Besuchten. Ihre Finanzierung erfolgt durch Spenden. Die

10 Die Systemtheorie nach Niklas Luhmann ist eine soziologische Theorie, durch die Gesellschaft als ein „umfassendes soziales System, das alle anderen sozialen Systeme in sich einschließt“ (N. Luhmann, „Die Gesellschaft der Gesellschaft“, 1997, S. 78.) beschrieben und erklärt wird. Die Theorie ist von traditionellen Denkweisen und Ausgangspunkten abgegrenzt.

🌐 [https://de.wikipedia.org/wiki/Systemtheorie_\(Luhmann\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Systemtheorie_(Luhmann))

🌐 <http://www.matthes-seitz-berlin.de/buch/im-schwarm.html>

🌐 <https://de.wikipedia.org/wiki/Eisbergmodell>

Einträge werden mit Hilfe des Wiki-Prinzips¹¹ erstellt. Einzelne Personen(-Gruppen) schreiben die Artikel, die von vielen genutzt werden. Diese AutorInnen stellen der „Community“ ihr Wissen kostenlos zur Verfügung.

✎ Was gibt "die Community" zurück? ✎ Entsteht eine Umsonst-Kultur? ✎ Warum sind viele Menschen nicht bereit einmalig 5€ zu spenden, obwohl sie Wikipedia täglich nutzen?

„Ich will Wissen haben, aber umsonst, bitte.“

Die Gesellschaft hat im „Real Life“ Organisationen oder Strukturen geschaffen, um allen Wissen unabhängig von Einkommen und Gesellschaftsschicht, z.B. in Bibliotheken, Archiven etc., bereitzustellen. Im Internet, also in einem Netzwerk, welches die Staatsgrenzen und damit die Strukturgrenzen überwindet, ist es nicht gelungen, systemerhaltende Strukturen aufzubauen. Bibliotheken, Universitäten oder Archive werden mit Steuergeldern unterstützt. Wikipedia, die parallele Struktur im Internet, kann nur durch freiwillige Spenden aufrechterhalten werden.

✎ Wieso nehme ich gerne kostenlos, verlange jedoch für eine Mitfahrgelegenheit oder einen Schlafplatz einen gewissen Betrag?
✎ Ist dieses Ungleichgewicht des Gebens und Nehmens in kleineren Gruppen im „Real Life“ ebenso möglich?
✎ Legen viele Menschen auf private Kommunikation im Internet weniger Wert, weil die Strategie, privaten Raum im „Real Life“ zu kommerzialisieren, heute eine Normalität zu sein scheint?
✎ Ist es überhaupt möglich in einer kapitalistisch geprägten Gesellschaft die Haltung des „sharings“ salonfähig zu machen?

11 Ein Wiki (hawaiisch für „schnell“), ist eine Webseite, deren Inhalte von den Besuchern nicht nur gelesen, sondern auch direkt im Webbrowser geändert werden können (Web-2.0-Anwendung). Das Ziel ist häufig, Erfahrung und Wissen gemeinschaftlich zu sammeln (kollektive Intelligenz) und in für die Zielgruppe verständlicher Form zu dokumentieren. Die AutorenInnen erarbeiten hierzu gemeinschaftlich Texte, die ggf. durch Fotos oder andere Medien ergänzt werden (Kollaboratives Schreiben, E-Collaboration). Ermöglicht wird dies durch ein vereinfachtes Content-Management-System, die sogenannte Wiki-Software oder Wiki-Engine. Wiki-Seiten werden meist in Form von Wikitext gespeichert. Das bekannteste Wiki ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia, welche die Wiki-Software MediaWiki einsetzt.

Peer-to-Peer / file sharing

„Sharing“ im Sinne von Geben und Nehmen zwischen mindestens zwei Parteien findet im Internet hauptsächlich über „file sharing“ – also das Tauschen von Dateien – statt. Diese Netzwerke, durch Fragestellungen um Copyright und Illegalität aus dem Fokus der breiten Öffentlichkeit gedrängt, machten in den 2000er Jahren noch ca. 30% des Internet Verkehrs aus. Mittlerweile wurden sie von Streaming-Diensten (Netflix, YouTube, Amazon Video etc.) und Cloud-Speichern (Dropbox, Apple iCloud, Google Drive etc.) überholt und sind heutzutage nur noch für ca. 5% des Daten-Verkehrs verantwortlich.

✎ Woher kommt dieses Ungleichgewicht von Down- und Upload?
✎ Warum haben wir es als Gesellschaft nicht geschafft, Raum zu geben, um die Verhandlung des Teilens nicht von kommerziellen Diensten besetzen zu lassen?

„Peer-to-Peer“-Räume verwenden, da sich Knoten (Nodes) im Netz jederzeit bilden oder auflösen, andere Netz-Strukturen als das „World Wide Web“. Das hierarchische Modell des Anfragens von Daten und deren potentielle Beantwortung (Client Server Model) wird durch eine meist gleichwertige Struktur an Netz-Knoten, die permanent Fragende und Antwortende zu gleich sind, ersetzt. Die Schaffung dieser offenen Räume des Teilens ermöglicht das Einsehen der Kommunikation von Anwaltschaft und Regierung. Integrierte Anonymisierung und Verschlüsselung hingegen bietet JournalistInnen, Oppositionellen und Whistleblowern einen privaten Kommunikationsort.

Open Source/ Demokratisierung von Macht

Im Internet existiert ein Spannungsfeld zwischen privatem Raum, der durch PGP und andere Verschlüsselungen erzeugt werden

🌐 <https://variety.com/2016/digital/news/netflix-bandwidth-share-2016-1201801064/>
https://en.wikipedia.org/wiki/Client%E2%80%93server_model
<https://de.wikipedia.org/wiki/Peer-to-Peer>

kann, und privatisiertem Raum, welchen wir im vorangegangenen Abschnitt mit einem Vergleich von Facebook und Shopping Malls beschrieben haben.

✎ Ist nichtkommerzieller, gemeinschaftlicher Raum im Internet zu finden?

„Open“-Bewegungen wie „Open Source“¹² können hier vielleicht als Vergleich dienlich sein. Das gemeinschaftliche Arbeiten an Software, die für alle zugänglich und nutzbar ist, verändert Machtstrukturen. „Open Source“ wirkt entgegen. Elon Musk, ein bekannter Unternehmer und Investor, ist der Meinung, dass künstliche Intelligenz in der Hand von „Big Playern“ zu einem Missverhältnis von Macht führt. Aufgrund dessen hat er die Non-Profit-Organisation „OpenAI“ ins Leben gerufen. Das Ziel von „OpenAI“ ist, künstliche Intelligenz auf „Open-Source“-Basis auf eine Art und Weise zu entwickeln und zu vermarkten, dass sie der Gesellschaft Vorteile bringt und nicht schadet. Alle Forschungsergebnisse werden auf der Plattform „OpenAI“ veröffentlicht und sind für alle zugänglich. Forschungsergebnisse und Informationen miteinander zu teilen ist eine erfolgreiche Strategie um der Privatisierung von Wissen entgegenzuwirken.

Sharing als Problemlösungsstrategie

„Open Source Software“ wird heute auch von „Big Playern“ (Facebook, Google, Apple, etc.) produziert und veröffentlicht. Sie haben ähnliche Probleme und Fragestellungen, deren beste Lösung nicht zu ermitteln ist. Sie versuchen daraufhin diese Lösungen gemeinsam mit der Öffentlichkeit, der „Community“ zu entwickeln, zu vergleichen und zu verbessern. Das sind interessanterweise Kooperationen, die in gewisser Weise erzwungen werden, da die großen

🌐 <https://www.mozilla.jp/static/docs/press/browser-history/history-front-en.pdf>
<https://www.youtube.com/watch?v=qEFu-B1wj1E>

12 Als Open Source (engl. für, wörtlich, „offene Quelle“) wird Software bezeichnet, deren Quelltext öffentlich und von Dritten eingesehen, geändert und genutzt werden kann. Open-Source-Software kann meistens kostenlos genutzt werden.

🌐 https://de.wikipedia.org/wiki/Open_Source

Konzerne womöglich zu schwach sind, diese Probleme alleine im Wettbewerb zu lösen. Durch die Einsamkeit an der „Spitze der Nahrungskette“ haben sie keine andere Wahl als mit ihren Problemstellungen an die Öffentlichkeit zu gehen.

Wenn ein Problem zu groß bzw. zu wichtig wird, muss es öffentlich werden. Egal ob es sich hierbei um kleine Gruppen oder die führenden „Player“ handelt. Der Grundsatz ist, dass viele Problemstellungen nicht allein gelöst werden können; aus diesem Grund wird etwas geteilt und es kommt wieder etwas zurück. „Sharing“ ist eine notwendige Strategie der Zukunft.

📄 Eine englische Übersetzung des Textes wird separat beigelegt./ An english translation of the text will be added separately.

👤 Milena Albiez, geboren 1989 in Schwetzingen, arbeitet im Bereich Editorial Design. Ihre Arbeit konzentriert sich auf (Design-)Konzepte sowie auf die Übersetzung und Verknüpfung von Information. Sie ist selbständige Gestalterin, Kommunikatorin und Beraterin. Im Frühjahr 2016 schloss sie ihr Studium in den Klassen Redaktionelles Gestalten und Neue Medien an der Kunsthochschule Kassel ab. In ihrer Abschlussarbeit „Not A Thing – Arbeit, Design, Zukunft“ forschte sie mit Britta Wagemann über die Arbeit der Zukunft im Designsektor hinsichtlich der Computerisierung und Maschinerisierung kreativer Arbeitsprozesse. Seit 2016 studiert sie an der Management School der Universität Kassel Mehrdimensionale Organisationsberatung, Supervision und Coaching und ist Teil des Netzwerkes „Karriere- Mentoring DIVERS“ des Frauen- und Gleichstellungsbüros der Universität Kassel.

👤 Jörn Röder, geboren 1987 in Kassel, entwickelt, forscht und lehrt als künstlerischer Mitarbeiter von Joel Baumann, Aram Bartholl, Hans Bernhard und Darsha Hannah Hewitt mit dem Schwerpunkt Neue Medien an der Kunsthochschule Kassel. Von 2007–2014 studierte er Multimedia/Virtual-Reality Design an der Burg Giebichenstein in Halle (Saale) und Neue Medien an der Kunsthochschule in Kassel. Dort schloss er das Studium mit dem Master of Fine Arts ab. Seine künstlerische Arbeit bewegt sich zwischen digitalisiertem und realem Raum – unsichtbare Funktionsprinzipien und Strukturen von Systemen im Internet greift er auf und übersetzt sie in vielfältigen Formen in visuell, akustisch oder haptisch erfahrbare Szenarien. Sein Interesse ist soziologischer Natur: Der Fokus liegt auf dem Nutzer und dem Umgang mit der digitalen Masse – den entstehenden Beziehungen und eintretenden Veränderungen im Raum.











sharing



#2 commonality

text:

Milena Albiez, Jörn Röder

photographs:

Kathi Seemann

open source typeface:

Swift.otf, PT serif.wob, Lato.tt

paper:

Munken print white 115 gr.

concept, editorial design

& self-publishing

by Kathi Seemann

This work is licensed under
CC-by-SA. Some image-rights
reserved by the authors.

<http://creativecommons.org/licences/by-sa/4.0>

1st Ed. of 100

July, 2017