



servus.at

Verein für Kunst und Kultur im Netz

Mit Sicherheit!

- | | |
|---|-----------|
| 1. Terrorist Tamagotchi (Arbeitstitel) | Seite 2-3 |
| 2. Kurztext Inhalt | Seite 4 |
| 3. Kurztext servus.at | Seite 4 |
| 4. Über servus.at | Seite 5 |
| 5. Budget | Anhang |
| 6. Tätigkeitsbericht 2009 | online |
| http://core.servus.at/berichte | |

Terrorist Tamagotchi

2010. "Die moderne Gesellschaft läuft über Software", sagt der Medientheoretiker Lev Manovich.

Weltweit ist eine breite Masse von Menschen mit einem Anschluss ins weltweite Datennetz (Internet) gut vernetzt und "süchtig" nach digitalen Beziehungen und Freundschaften, die sich mittels "sozialer" Netzwerkplattformen knüpfen lassen. Waren 2008 **78.200 UserInnen in Österreich** auf der bekannten Plattform Facebook zu finden, so ist die Zahl 2009 laut <http://www.checkfacebook.com/> bereits auf **1.242.200 UserInnen** gestiegen.

Gesamt ist zu beobachten, dass die Teilnahme an dieser Plattform auch im eigenen direkten Umfeld steigt. Das schließt auch die in Linz und Umgebung lebende KünstlerInnen, Kulturschaffenden oder auch lokale PolitikerInnen mit ein.

Der Motor hinter den Aktivitäten dieser Art **demokratischer Partizipation** ist, private Befindlichkeiten, politische und soziale Interessen, Standpunkte, Sorgen, Freuden, Spieltrieb, Orakel-Funktionen, Ersatzreligion etc. "nur" mit ausgewählten "FreundInnen" teilen zu können. Die Otto-Normal UserIn wiegt sich in Sicherheit, diese hinterlassenen Informationen nur mit einem von ihr ausgewählten Kreis zu teilen.

Argumente aus einer kritischen Perspektive zum **Thema Sicherheit und Datenschutz** werden oft nur mit einem Satz "**Ich habe nichts zu verbergen...**" entgegnet.

Aus diesem Grund wollen wir ein Facebook-Spiel, **Terrorist Tamagotchi** (Arbeitstitel) entwickeln, das sich mit dem **Thema Bedrohung, Terror und Sicherheit** beschäftigt. Reinen Gewissens können alle "**die nichts zu verbergen haben**" dazu beitragen, die Sicherheitsmaßnahmen im eigenen sozialen Netzwerk und darüber hinaus zu erhöhen und das **Ministerium für Inneres** tatkräftig unterstützen! **Je mehr Sicherheit, desto mehr Punkte für das Innenministerium.**

Es sind die Aktivitäten im eigenen Netzwerk, die als verdächtig gelten können. Eine unfreiwillige Teilnahme am "Spiel" dies zu beurteilen, macht es möglich. Und wer als verdächtig gilt, wird uns bunt und umfangreich täglich durch Medien und Politik geschildert. Seit 2001 gibt es nahezu den grenzenlosen Willen und Budget für die Einführung von Sicherheitstechnologien, die **als Placebo perfekt** funktionieren.

Ziel des Spieles ist, die reale Bedrohung am eigenen virtuellen Leib spürbar zu machen und zu zeigen, dass sich das Blatt schneller wenden kann als man glaubt. Auf einmal heißt es "**Du bist Terrorist**" und zählst zu den Betroffenen bzw. Verdächtigen. Dass solche Geschichten nicht erfunden sind, sondern tatsächlich passieren, schildert z.B die Geschichte von Andrej Holm, einem Sozialwissenschaftler aus Berlin, der seit 2007 als Terrorverdächtiger vom Bundeskriminalamt überwacht und in seiner Wohnung vom bewaffneten Einsatzkommando überrascht wurde. Der Grund für die seit 2007 stattfindende

Überwachung waren, die in von Holm für die Humboldt Universität verfassten wissenschaftlichen Aufsätze vorkommenden Wörter, Gentrifizierung und Prekarisierung. Fachbegriffe die auch in Bekennerschreiben einer mutmaßlichen terroristischen Vereinigung vorkommen. So gerät Holms in das Visier der Fander. Ein Personenraster von Holms wird vom BKA (Bundeskriminalamt) erstellt. Eigenschaften und Beschreibungen wie: **außergewöhnliches politisches und historisches Wissen, Fähigkeit wissenschaftlich und analytisch zu arbeiten, kein klassischer Autonomer, keine polizeilichen Erkenntnisse** etc. reichen für eine Festnahme und in Folge eine Untersuchungshaft aus. Beim Haftprüfungsbericht entscheidet der Bundesgerichtshof, dass es keinen dringenden Tatverdacht gibt. Holms wird freigelassen und weiß bis heute nicht, ob er weiter überwacht wird.

Machbarkeit

Ein Spiel für Facebook zu erstellen ist möglich, weil Facebook entsprechende Schnittstellen zur Verfügung stellt. So können Drittanbieter ihre eigenen Spiele in Facebook einbinden. Die Machbarkeit für die Umsetzung von **Terrorist Tamagotchi** wurde für diese Einreichung von ExpertInnen des servus.at Vorstandes grob geprüft und als machbar eingestuft.

<http://developers.facebook.com/>

Ablauf

Unser Ablauf würde sich folgendermaßen gliedern.

Für die Verfeinerung des Rohkonzeptes, wie der genau Spielablauf, soll es ein Entwicklungscamp (eine Woche) geben zu dem Personen für Inhalt, Personen für die technische Realisierung und grafische Umsetzung eingeladen werden. Danach folgt die tatsächliche Realisierung (ca 4 Monate), wo auch dezentral miteinander gearbeitet werden kann. Nach einer Testphase wird unser Spiel präsentiert und veröffentlicht.

Öffentliche Präsentation

Um mit Projekt auch außerhalb der virtuellen Welt präsent zu sein, soll es zusätzlich neben einer Präsentation auch eine kleinere Vortragsreihe zum Thema "digitale Sicherheit und Überwachung" geben, die die neueste Entwicklungen oder aktuelle Vorfälle einem breiteren Publikum vermittelt. Als Ort soll hier wieder mit dem Wissensturm Linz kooperiert werden.

Vortrag 1: Anna List (Berlin) <http://annalist.noblogs.org/>

Medienaktivistin, Journalistin, Übersetzerin, Mutter zweier Kinder und seit Juli '07 vor allem bekannt als Partnerin von [Andrej Holm](#), der morgens um 7 Uhr in der eigenen Wohnung als Terrorist festgenommen wurde. Weitere Vorträge sind noch nicht festgelegt.

Kurztext Inhalt

Terrorist Tamagotchi ist ein **Facebookspiel**, das sich mit dem Thema **Bedrohung, Terror und Sicherheit** beschäftigt und auf Basis realer Bezüge durch die Online-Medienwelt Freundinnen von Facebook einbindet, um für mehr "Sicherheit" zu sorgen. Dabei geht es darum Entscheidungen zu treffen, was als Bedrohung gilt und Punkte zu sammeln, um dem Innenministerium (eine SpielerIn mit dieser Rolle) so zu mehr Überwachungstechnologie zu verhelfen. Was dabei aber passieren kann ist, dass man ganz unfreiwillig als BürgerIn die "nichts zu verbergen hat" selbst in das Netz der Verfolgten geraten kann. Der Verdacht liegt nahe, dass Bedrohungsszenarien frei erfunden werden müssen, um neue Sicherheitsmaßnahmen einführen zu können! Ein Online Spiel und Präsentation und Vorträge zum Thema.

Kurztext servus.at

servus.at ist eine kulturelle Schnittstelle und "backbone" im Spannungsfeld Kunst-Kultur-Gesellschaftspolitik und Technik. Seit 1996 hat servus.at einen wesentlichen Beitrag für die selbst bestimmte Nutzung des Netzes als Medium für neue künstlerische und medienkulturelle Produktion im Raum Oberösterreich und darüber hinaus geleistet.

1. Über servus.at

servus.at unterstützt praktisch einen Großteil der Linzer Kunst- und Kulturszene (freien Szene) durch die Bereitstellung von **technischer Infrastruktur**, durch die Vermittlung von **technischem und sozialem Wissen über die Internetnutzung** und durch die Verbreitung von „**freier und Open Source Software**“ im Kunst und Kulturbetrieb.

Die servus Community besteht aus Vereinsmitglieder, die nahezu unlimitierten Zugang zur vorhandenen Infrastruktur (Serverplatz, Hosting, Email Adressen, Online Werkzeuge) genießen. Was aber weit über diese **Basisdienste** hinausgeht ist, dass servus.at als direkte Ansprechpartnerin für Mitglieder ist - egal ob es um die Realisierung von Projekten, Experimenten oder um den täglichen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien geht.

Obwohl seit dem dot.com Crash 2001 und mit in dem Anbrechen des so genannten **Web 2.0 Zeitalters**, Online-Werkzeuge zur "**sozialen**" **Vernetzung** (Facebook, Twitter, u.a.) und die Veröffentlichung von Audio, Video, Bild und Textinhalten auf **Gratisplattformen**, wie **Youtube, Myspace, Google, Vimeo** u.v.a einer breiten Masse weitgehend "**kostenlos**" angeboten wird, sind die Anforderungen der servus.at Nutzerinnen nicht geschrumpft - im Gegenteil.

Ein Mitgrund für den Bedarf und die Existenz einer Einrichtung wie servus.at ist, dass die Leistungen und das Bestreben des Vereins eben weit über eine reine Dienstleistung hinausgehen. servus.at gilt als Umgebung des Vertrauens im Umgang mit digitalen Daten und zeichnet sich für **seine kritische Auseinandersetzung** im Umgang mit neuen Technologien aus.

● eigene Projekte in den letzten 4 Jahren

2009 LiWoLi (Linuxwochen Linz) - jährlich 4 Tage intern. Festival - Schwerpunkt

2009 Kunst und Kultur mit freier und Open Source Software -
<http://linz.linuxwochen.at>

2008 Funkfeuer Linz - <http://linz.funkfeuer.at>

Nichts zu verbergen? Kleine Funk-Chips auf Reisen (RFID) -
www.servus.at/rfid

2007 Eclectic Tech Carnival - int. Festival 4 Tage - Frauen, Gender & Open Source <http://www.eclectictechcarnival.org/ETC2007Linz>

2006 TAKE Away Media - Drupal Content Manament System für Mitglieder inkl. Workshops und Support

mehr zu den Projekten: <http://core.servus.at/berichte>