

Jahresrückblick des Chaotikums für die Mitgliederversammlung 2017 14.01.2017

Chaotikum e.V.

14. Januar 2017

Betrifft den Zeitraum vom 03.04.2016 bis zum 13.01.2017

Besetzung des Vorstands

1. Vorsitzender: Linus Lüssing

2. Vorsitzender: Lukas Ruge

Kassenwart: Matthias Schiffer

Interna

Anzahl Mitglieder

Der Verein hat 35 ordentliche und ein Fördermitglied.

Im vergangenen Vereinsjahr haben sich viele Mitglieder in verschiedenen Bereichen eingebracht. Einige möchten wir hier, stellvertretend für alle engagierten, dankend erwähnen:

- Getränkebeauftragter: Ivo
- Keymaster: Nils (Linus als Vertretung)
- Schlüsselbesitzer: Matthias, Frank
- Postbot: Lukas
- Regio-Vertreter: Eichi, Magu
- Kassenprüfer: Ida, Albert

Erfa-Status im CCC

Es bleibt grundsätzlich weiter das Ziel des Chaotikums, den Erfa-Status zu erhalten. In diesem Zusammenhang wurde die Anzahl der Aktivitäten in verschiedenen Bereichen deutlich erhöht (siehe restlicher Jahresrückblick). Es wurde zudem versucht, diese Aktivitäten stärker im Club präsent zu machen, unter anderem durch Teilnahme an Regio-Telkos, dem Regiowochenende und Regiotreffen.

Infrastruktur

Hackerspace

Zentrales Anliegen des Chaotikums ist und bleibt der Betrieb des Hackerspaces *Nobreakspace*.

Der *Nobreakspace* soll weiterhin für Hacker, Bastler und Aktivisten ein offener Raum sein, um eigenverantwortlich Projekte rund um die digitale Selbstbestimmung, Informationsfreiheit, die Freude am Basteln und die technischer Neugier zu besprechen und zu realisieren. Um dies zu ermöglichen, haben Mitglieder und Gäste auch dieses Jahr durch Spenden, Anschaffungsideen und Bugfixes dazu beigetragen, den *Nobreakspace* schöner und besser zu machen. Im Juli wurde ein A0-Plotter im *Nobreakspace* in Betrieb genommen. Poster daraus sind in mehreren Fällen bereits zum Einsatz gekommen, so u.a. bei der *MetaNook 2016*. Aktuell laufen weitere Projekte, in denen der Plotter genutzt werden soll.

Auch durch andere großzügige Gaben konnten wir unser Angebot attraktiver machen, darunter Rechner, Server, Regale und andere Einrichtungsgegenstände, Aufkleber, Switches, Drucker und Scanner. Eine OpenStreetMap-Karte, die uns überlassen wurde, hängt inzwischen an der Wand.

Im Laufe des Jahres wurde das Schließsystem auf eigene Hardware ausgelagert. Nach Stromausfällen und anderen Ereignissen, und weil das System auf dem in die Jahre gekommenen Rechner *fritz* lief, hatte es sich als instabil erwiesen und so den Zugang für Mitglieder mehrfach nicht ermöglicht. Nach der Auslagerung auf ein neues System und durch Softwareverbesserungen sollte das System nun resistenter gegen Stromausfälle und andere Probleme sein. *fritz* wurde zudem mit neuer Hardware neu aufgesetzt, dort läuft weiterhin die Statusseite.

Die Statusseite und API wurde auf neusten Stand gebracht. Die Auswertung der Daten zeigt: Die Mitglieder des Chaotikums haben den *Nobreakspace* auch 2016 wieder über die Hälfte der Zeit (50,42%) offen gehalten (Dies ist allerdings ein Rückgang gegenüber den gut 66% aus dem Vorjahr). Insgesamt war der Hackerspace im Laufe des Jahres über 4416 Stunden geöffnet.

Der komplexe aktuelle Aufbau der E-Mail-Infrastruktur führte im Mai zu einem längeren Ausfall der Mailinglisten. Als Konsequenz wurde damit begonnen die Mailinglisten auf den Chaotikum-Server umzuziehen um ihre Verfügbarkeit besser zu garantieren. Der Prozess ist nicht abgeschlossen.

Der Mietvertrag mit der Kulturstiftung konnte nicht verlängert werden, da das Gebäude demnächst abgerissen wird. Mit dem neuen Jahr beginnen wir die Suche nach einem neuen Ort, um den Hackerspace weiter betreiben zu können: spätestster Termin ist der September 2017. Im Januar hat bereits ein erstes Treffen mit der GAL-Fraktion (grün+alternativ+links) stattgefunden, die ihre Unterstützung bei der Suche angeboten haben. Um die finanzielle Belastung zu stemmen, wurde eine Spendenkampagne ins Leben gerufen.

Projekte

Mitglieder des Chaotikum e.V. haben im vergangen Jahr diverse Projekte durchgeführt und unterstützt, um unsere Vereinszwecke der Förderung von Wissenschaft und Forschung, Bildung, sowie der Kunst und Kultur zu erfüllen. Viel dieser Projektarbeit hat dabei in den Räumen unseres Vereins stattgefunden.

Freifunk

Kooperation mit dem Wissenschaftsmanagement Lübeck

Im Juni fand ein viertägiges Treffen zwischen der Passat und einem Besuch aus der Russland, dem Segelschulschiff Kruzenshtern der Universität Kalingrad, statt. Dieses Projekt gehört in das Konzept „Der Hanseweg auf dem Wasser: Schiffe als Wissensorte“, das erstmalig 2014 als Beitrag der Wissenschaftsstadt in Kooperation mit den Lübecker Hochschulen und Forschungseinrichtungen zum Internationalen Hansetag umgesetzt wurde. Lübecks Lage an der Ostsee und der Wissenschaftsstandort werden darin verbunden, um Begegnungen zwischen Wissenschaft und Gesellschaft anzustoßen.

In diesem Rahmen konnten Freifunker und Vereinsmitglieder zusammen mit dem Wissenschaftsmanagement Lübeck dem Organisator der Veranstaltung sowie ortsansässigen Studenten durch ehrenamtliches und bürgerliches Engagement den offenen Wissensaustausch auch auf digitaler Ebene ermöglichen. Eine gelungene und motivierende Aktion, da sich alle Teilnehmer im Ziel der Förderung eines offenen Wissensaustausches widerfanden.

Freifunk für Flüchtlingsunterkünfte

Geflüchtete haben ein ganz besonderes Bedürfnis an Kommunikation und dem Zugang zu Informationen und Wissen: Sei es zur Gewissheit, wie es den Verwandten in der Ferne geht oder wie sich die politische Lage im ehemaligen Heimatort verändert; oder aber auch um sich in der neuen, noch fremden Heimat zurecht zu finden. Die Technik bietet hier Möglichkeiten, durch Apps und Informationsportale einfach zu unterstützen - jedoch nur wenn auch ein physikalischer Zugang zur Verfügung steht.

Daher hat sich auch dieses Jahr wieder die Freifunk Initiative für eine Teilhabe an der digitalen Wissenswelt für Geflüchtete eingesetzt: Für einen Beschluss zur Prüfung seitens der Lübecker Bürgerschaft haben Freifunker ehrenamtlich alle rund 30 Flüchtlingsgemeinschaftsunterkünfte in Lübeck in mehrwöchiger Arbeit evaluiert und einen Bericht zur Realisierung freier WLAN-Zugänge in jenen Unterkünften erarbeitet. Dieser wurde der Stadtverwaltung vorgelegt.

Gateway-Geekends

Zum Ende des Jahres fanden in Lübeck zwei *Gateway Geekends* in den Vereinsräumen statt. Ziel dieser Veranstaltung war zum einen die Wartung und Umbau der Server-Infrastruktur hinter Freifunk Lübeck. Zum anderen wurde diese Veranstaltung aber insbesondere darauf ausgelegt, interessierten Menschen jene Technik Schritt für Schritt zu erläutern und näher zu bringen. Auch neue Teilnehmer konnten sich letzten Endes gut mit einbringen und anhand kleiner Aufgaben ihr neu erlerntes Wissen prüfen und gleich zum Projekt beitragen.

Freifunk-Firmware *Gluon*

Die maßgeblich von Lübecker Freifunkern und Vereinsmitgliedern entwickelte, freie Firmware, die bundesweit von einer Vielzahl an Freifunk-Communities benutzt wird, konnte das Jahr über kontinuierlich verbessert werden. Es fanden sechs Releases statt.

Console Hacking

Es gab erneut ein Treffen der internationalen Gruppe *fail0verflow*, um die Linux-Unterstützung von Spielekonsolen voranzubringen.

ARM

Zur Förderung der digitalen Selbstbestimmung wurde im vergangenen Jahr die *fARM*, eine Art Server-Rack für kleine ARM-Prozessorsysteme wie den Raspberry Pi, eingerich-

tet. Dort können Mitglieder Geräte unterbringen, die in einem eigenen Subnetz als Server für beliebige Aufgaben genutzt werden können. Das Angebot wurde von den Mitgliedern angenommen und ein Großteil der Plätze in der *fARM* sind bereits belegt.

IceBox

Mit *IceBox* wurde im Laufe des Jahres das System zum Erwerben von Getränken im *Nobreakspace* von einer Papier-Strichliste zu einem digitalen System umgestellt. *IceBox* ermöglicht dabei sowohl das Kaufen von Getränken als auch einen Überblick über den Bestand. Der praktische Nutzen ist offensichtlich: Einkäufe können schneller getätigt werden, der Getränkebeauftragte erlangt eine Übersicht über den Bestand und kann seine Bestellungen entsprechend ausrichten. Für den Kassenswart bietet das System die Möglichkeit, Ausgaben und Einnahmen einfacher und zuverlässiger zu prüfen.

Das System soll über dies hinaus aber mehr sein. *IceBox* dient als Spielwiese für das Experimentieren mit multimodalen Ein- und Ausgabetechniken und, zum Beispiel gemeinsam mit dem eingerichteten Dashboard oder über Social Media, auch als Test für Ambient-Awareness-Experimente. Aktuell können Anwesende im *Nobreakspace* über Webseiten, mobile Anwendungen, Touchscreen, RFID-Scanner oder Barcode-Scanner Getränke erwerben. Langfristig sollen weitere Technologien eingebunden werden um am einfachen Anwendungsfall spielerisch Gestaltungsmöglichkeiten zu erlernen. Durch offenen Code und eine dokumentierte API kann jeder neue Systeme anbinden, die bestehenden Systeme verbessern, Schwachstellen finden oder das Interaktionsdesign aufwerten oder erweitern.

Dashboard

Im frühen Entwicklungsstadium befindet sich das mit *Smashing* realisierte Dashboard im *Nobreakspace*. Es soll langfristig allen erlauben, Daten auf für sie relevante Art aufzubereiten und darzustellen. Hier können verschiedenen Projekte wie Freifunk, *IceBox*, *fARM* oder laufende Home-Automation-Projekte wahrnehmbar werden. Das Projekt steckt noch in den Kinderschuhen, welches Potential ein Dashboard haben kann, wird sich zeigen.

Blog

Im Rahmen der Verbesserung der Öffentlichkeitsarbeit wurde die Aktivität im Blog erheblich verstärkt. 2015 und 2014 waren jeweils nur neun Blog-Einträge veröffentlicht worden, 2016 konnte diese Anzahl auf 34 erhöht werden. Dadurch konnten Interessierte sich über die Projekte, Vorträge und Veranstaltungen im *Nobreakspace* besser informieren. Die Arbeit am Blog soll weiter verbessert werden.

Veranstaltungen

Freitalk N8

In der Veranstaltungsreihe *Freitalk N8* wurden die lockeren Freitagabendvorträge im *Nobreakspace* fortgeführt. Im vergangenen Jahr hat dieses Format in zehn Veranstaltungen verschiedene Formen, vom klassischen Vortrag über gemeinsame Workshops bis zur Diskussionsrunde, angenommen. Inhaltlich war das Spektrum ebenso breit aufgestellt: Spaßveranstaltungen wie ein Mate-Test gehörten ebenso zum *Freitalk* wie eine Vorstellung der Programmiersprache *Rust* oder Programmierübungen in sogenannten Wargames. Die Arbeiten im Bereich „Chaos macht Schule“ wurden in einem Talk zum Ferienpassprogramm *Lego-Sumo* vorgestellt und Projekte wie *IceBox* und die *fARM* beim *Freitalk* den Anwesenden präsentiert.

Public Coding

Als feste Veranstaltung konnte sich *Public Coding* im vergangenen Jahr nicht etablieren. Mehrfach haben allerdings spontane Sessions stattgefunden, in denen in unterschiedlichen Programmiersprachen und zu verschiedenen Projekten öffentlich programmiert wurde.

Softwerkskammer

Sieben mal hat sich in den letzten neun Monaten die *Softwerkskammer* im *Nobreakspace* getroffen. Die Veranstaltungsreihe, in der sich Softwareentwickler aus dem Umkreis treffen, um Vorträge zu halten und sich auszutauschen, gehört weiterhin zu den am besten besuchten Terminen. Im vergangenen Jahr gab es unter anderem Vorträge zur Zeitrepräsentation in C++, zu *Lego-WeDo*-Projekten für und mit Schülern, zur Spieleprogrammierung und vielem mehr. Im Oktober wurde in einem *Remote Coding Dojo* über Skype zusammen mit der Hamburger *Softwerkskammer* programmiert.

Freifunk (Orga-)Treffen

Freifunk-Interessierte konnten sich jeden Mittwoch abend im *Nobreakspace* über Freifunk Lübeck informieren und die Lübecker Freifunk-Community kennenlernen. Weiterhin gab es auch im vergangenen Jahr einen monatlichen Termin für das Freifunk-Orga-Treffen am dritten Donnerstag im Monat.

OpenStreetMap-Stammtisch

Seit November 2016 trifft sich die Lübecker OpenStreetMap-Community monatlich zu ihrem Stammtisch im *Nobreakspace*. Der Stammtisch dient zum Austausch unter den aktiven Mappern genauso wie auch dafür, dass Interessierte die Menschen hinter der OpenStreetMap kennenlernen können. Die Treffen finden am vierten Donnerstag im Monat statt.

Chaostreff/Open Space

Der traditionelle Chaostreff/Open Space konnte dank der Mitglieder und Interessenten mühelos und regelmäßig jeden Mittwoch Abend angeboten und weitergeführt werden. Der *Nobreakspace* ist zwar grundsätzlich für Gäste offen, doch der Open-Space ist traditionell der Tag, an dem viele Mitglieder und Gäste dem Hackerspace einen Besuch abstatten. Daher bietet er allen interessierten Menschen, ob technikaffin oder nicht, die Möglichkeit, sich über ihre Projekte und Projektideen zu unterhalten und Mitstreiter zu finden. Außerdem bietet es die Möglichkeit, sich über ethische Rahmenbedingungen (z.B. Datenschutz) für die stets im Wandel befindliche Technik zu erörtern.

Familienbrunch

Anfang Oktober fand ein Familienbrunch im *Nobreakspace* statt. Es war mit 16 Erwachsenen und 22 Kindern ein voller Erfolg. Bei dem Treffen konnten Kinder, die bereits alt genug sind zum Beispiel mit Lego oder anderen Dingen etwas hacken, während die Erwachsenen die Möglichkeit hatten, sich beim Brunch zu unterhalten. Aufgrund der extrem positiven Resonanz wird die Veranstaltung wiederholt.

MetaNook 2016

Die größte Veranstaltung des Jahres war auch dieses Jahr, zum fünften mal, die MetaNook 2016, welche das Chaotikum zusammen mit der MetaMeute organisiert. Mit vier Tracks, in denen 19 Vorträge und Workshops von über 20 Speakern einsortiert wurden, war die Veranstaltung im Audimax der Uni Lübeck auch dieses Jahr wieder sehr spannend. Dies sahen auch die mehreren hundert Gäste so. Die Feedbackbögen, welche jeder Gast ausfüllen konnte, ergaben ein weitgehend positives Bild, sowohl was die einzelnen Vorträge angeht als auch für die Veranstaltung als ganzes. Um die Organisation der Nook im nächsten Jahr noch besser zu machen, soll im Frühling 2017 ein Geekend dazu stattfinden.

Präsenz auf anderen Veranstaltungen

CCC-Regiowochende 2016

Im Juli 2016 waren zwei Vertreter des Chaotikums beim jährlichen Regiowochenende des Chaos Computer Club zugegen, um sich über strukturelle und organisatorische Aspekte zu unterhalten. Die rund 60 Teilnehmer teilten sich während der Veranstaltung in Arbeitsgruppen zu den Themen „Interne Kommunikation“, „Externe Kommunikation“, „Code of Conduct“, „Sozial-Politisches im Space“, „Patenschaften“ und „Umgestaltung Erfa-Konzept“ auf. Es ging also insbesondere um den Erfahrungsaustausch zwischen den dezentralen Hackerspaces als auch der Anbindung jener an den CCC und dessen Zielsetzungen, sowie darüber hinaus dessen Präsenz nach außen.

Hacklabor Schwerin

Eine Gruppe von Mitgliedern hat im September an der Eröffnung des Schweriner Hacklabors teilgenommen. Die Gelegenheit wurde genutzt um die neuen Nachbarn kennenzulernen und sich über vergangene wie geplante Projekte rund um den kreativen Umgang mit Technik auszutauschen.

33. Chaos Communication Congress in Hamburg (33C3)

Zum fünften Mal hat das Chaotikum in Hamburg auf dem jährlichen Kongress des Chaos Computer Club zusammen mit weiteren Initiativen aus Lübeck eine Assembly organisiert. Mitglieder haben sich dabei aktiv bei der Organisation und Durchführung des Kongresses beteiligt und standen in ihrer Assembly wieder für den überregionalen Wissensaustausch im Bereich Technik und Datenschutz bereit. Mitglieder haben zudem am Regiotreffen der Erfas und Chaostreffs beim 33C3 teilgenommen.

Jugendarbeit

Pentabug-Lötworkshop: Girls' Day an der Fachhochschule

Im April 2016 haben zwei Mitglieder des Chaotikums die Betreuung eines Lötworkshops an der Fachhochschule unterstützt. Hierbei konnten die Teilnehmerinnen im Alter von 10 bis 15 Jahren in zwei Durchläufen zu je 90 Minuten in ersten Lötversuchen ihren eigenen Pentabug kreieren, welcher Geräusche machen kann und bei externen Geräuschen anfängt zu krabbeln.

Ferienpass 2016

Die Kooperation mit dem Kinder- und Jugendhaus *Röhre* wurde auch 2016 wieder fortgesetzt: Im Sommer boten wir den Kindern und Jugendlichen wieder das insgesamt viertägige Programm *Lego-Sumo* an, bei dem spielerisch und unter Anleitung des Chaotikums Grundlagen der Robotik und Programmierung erlernt werden konnten. Hier mussten autonome Lego-Roboter entwickelt werden, die ganz ohne menschliches Eingreifen den gegnerischen Roboter vom Tisch befördern sollten. Neben den Informatik-Grundlagen war für einen Sieg beim abschließenden Turnier dann auch einiges an Kreativität gefragt. Sehr gut kam bei den insgesamt zwölf Teilnehmern auch eine Überraschung an: Der neue „Bosskampf“. Hierbei mussten die sechs Teams den Gewinnerroboter des letzten Jahres bezwingen.

„Meta-Daten, Geheimdienste und Drohnenangriffe“ (Emil-Possehl-Schule)

Im Oktober fand eine Diskussionsrunde mit Schülern an der Emil-Possehl-Schule statt. Ziel der Veranstaltung war es, aufzuklären was Meta-Daten sind und wie es von diesen bis hin zu einem Drohnenangriff kommen kann. Auch die Bedeutung von Meta-Daten für den Alltag der Schüler wurde erläutert. Auf Grund des großen Interesses seitens der Schüler musste die für 45 Minuten geplante Veranstaltung ad-hoc auf eine Doppelstunde verlängert werden.

„Literatur als Ereignis: „Fremde Heimat““

2016 konnte das Chaotikum das Buddenbrookhaus-Museum bei der Gestaltung und Realisierung der Ausstellung „Fremde Heimat“ unterstützen, die sich thematisch mit der Flucht der Familie Manns zur NS-Zeit beschäftigt. Unter dem Jugendprojekt der Kulturstiftung „Literatur als Ereignis“ konnten Jugendliche der Grund- und Gemeinschaftsschule St. Jürgen Exponate selber mitkonzipieren und -gestalten und insbesondere der Thematik Flucht einen aktuellen Bezug geben.

Mitglieder des Chaotikums trafen sich in einem dreimonatigen Zeitraum an acht Nachmittagen mit fünf der Jugendlichen, um die technischen Möglichkeiten für zwei der Exponate zu erörtern und umzusetzen. Dabei wurden den Jugendlichen auch Grundlagen der (Web-)Programmierung, das Konzept des Internet-of-Things und sogenannten *Smart Devices/Smart Objects* näher gebracht. Das Endergebnis war zum einen ein „alternativer Einbürgerungstest“ auf einem Tablet, dessen Fragen sich an der Lebenswelt der Schüler orientierte, welche auf die meisten Besucher bewusst fremdartig wirken sollten.

Desweiteren entstand die Installation „Koffer packen“: Dem Besucher stehen 20 mehr oder weniger haushaltsübliche Gegenstände, vom Pullover bis zur Handfeuerwaffe, zur Verfügung, fünf davon darf er in seinen Fluchtkoffer packen. Der Clou: Das System

erkennt, welche Objekte im Koffer landen und gibt dem Besucher eine Auswertung: Wie viele andere Menschen würden die selben fünf Objekte in ihren Koffer legen?

Die Ausstellung „Fremde Heimat“ eröffnete im Juni und endete letzte Woche (Januar 2017). Erste Gespräche bezüglich einer Fortsetzung der Kooperation für „Literatur als Ereignis“, dieses mal für die Laborausstellung „Familienbande“, fanden inklusive einem ersten Kennenlernetreffen mit den Schülern statt.

Kunst und Kultur

Buddenbrookhaus

Die erwähnte Projektarbeit für die Ausstellung „Fremde Heimat“ ist natürlich nicht nur unter dem Gesichtspunkt der Jugendarbeit zu bemerken. Die von den Schülern erstellten Ausstellungsobjekte stellen eine spannende Synthese zwischen kreativem Umgang mit Technik und Geschichte dar.

A0-Plotter

Mit dem A0-Plotter wurden komplexe Ausmalbilder gedruckt, welche zum Beispiel auf der *MetaNook 2016* farbig bemalt wurden.

Essen retten

Sowohl im *Nobreakspace* als auch auf der *MetaNook 2016* haben Aktivisten von *Essen retten* ihre Arbeit praktisch vorgestellt und dazu eingeladen, sich zu informieren und über Verschwendung nachzudenken.

Postkarten

Kontakte pflegen und erhalten, die Verbundenheit zum Verein und Briefkultur leben, all dies zeigen die 22 Postkarten, die im vergangenen Jahr an den Verein geschickt wurden und welche in den Räumlichkeiten dekorativ präsentiert werden.

Table-Top-Day

Im April 2016 fand zum ersten mal ein Spieletag im *Nobreakspace* statt. Von Mittag bis zum nächsten Morgen spielten viele Vereinsmitglieder und Gäste Brett- und Kartenspiele. Dies wurde im Oktober wiederholt. Neben dem Unterhaltungsfaktor bietet der Brettspieletag auch eine gute Gelegenheit, Menschen, welche mit dem Chaotikum und

dem Hackerspace bisher nicht vertraut sind, der Hackerkultur näherzubringen. Die Resonanz ist positiv und es ist geplant, jährlich im April und Oktober Spieletage stattfinden zu lassen. Kartenspielkultur wurde im *Nobreakspace* auch an verschiedenen Sonntagen ausgelebt, an denen in kleinen Runden *Magic the Gathering* gespielt wurde.

Lasershow

Das Laserprojekt konnte sich stetig weiterentwickeln und scheint sich zu einem traditionellen Fixpunkt zum Jahresende zu etablieren. Auch dieses Jahr wurde an und mit OpenLASE gehackt, um ein Laserfeuerwerk und Videos aus der Geek- und Internet-Popkultur mit musikalischer Untermalung an die Wand zu zaubern.