

# Jahresbericht MV 2024-03-24

Betrifft den Zeitraum vom 27.03.2023 bis zum 24.03.2024

## Besetzung des Vorstands

1. Detektiv: Fabian Schwarze
2. Detektiv: Moritz Welberg Recherchen und Archiv: Lukas Ruge

## Interna

Der Verein hat 83 ordentliche Mitglieder und zwei fördernde Mitglieder (Stand 14.02.2023)

## Öffentlichkeitsarbeit

Auf unserer, seit letztem Jahr betriebenen, Mastodon Instanz informierten wir in kleinen Intervallen durch Kurznachrichten über das Geschehen im und um den Verein. Die Nutzung dieser Plattform hat im vergangenen Jahr unsere vergleichbare Arbeit auf X (ehemals Twitter) zur Gänze abgelöst, da ein Verbleib auf X und somit eine Unterstützung dieser Plattform für uns nicht mehr infrage kam. Zudem informierten wir weiterhin auf unserem Blog über die Aktivitäten des Vereins. Über die Mailverteiler und die offizielle Kontaktadresse waren wir auch per Mail für die interessierte Öffentlichkeit zu erreichen und haben informiert und beraten. Ferner wurden Videoaufnahmen von vielen Veranstaltungen auf Youtube und media.ccc.de veröffentlicht, wodurch ebenfalls ein detailliertes Bild unserer Arbeit und Interessen nach außen gegeben werden konnte.

Ein wirksamer Teil der Öffentlichkeitsarbeit war auch unser Sommerfest. Dies war eine kleine Feier, bei der sich die lokale sowie entfernte community und neugierige Erstbesuchende kennenlernen und austauschen konnten. Eine weitere Veranstaltung dieser Art ist auch für das Jahr 2024 geplant. Ein weiteres, ebenfalls schon Jahr 2023 einmal durchgeführtes Event, ist der Tag des offenen Hackspace 2024. Dieser Tag ist explizit an Außenstehende gerichtet, die sich zuvor noch keinen Eindruck vom Verein und unseren Räumlichkeiten machen konnten. Der Tag des offenen Hackspace bot hier die Gelegenheit den geeigneten Rahmen für einen Erstkontakt zu schaffen. Die Bewerbung dieser und anderer Veranstaltungen des Vereins fand im zunehmenden Maße über die lokale Nachrichtenseite HL-live statt. Die Seite informiert ausführlich zum Lübecker Stadtgeschehen und hat eine starke lokale Reichweite. Ein kleiner Teil der Öffentlichkeitsarbeit fand auch analog, durch bedrucktes Papier statt. Wir nahmen zu vielen Veranstaltungen unsere Informationsflyer zur Auslage mit. Zudem wurden im Rahmen der Night of Open Knowledge Plakate gedruckt und an öffentlichkeitswirksamen Stellen aufgehangen.

## **Infrastruktur**

### **Hackspace**

Der Nobreakspace ist der zentrale Dreh- und Angelpunkt des Vereinsgeschehens. Dieser wurde angepasst, umgebaut und erweitert. Anfang des Jahres 2024 haben wir begonnen in weitere Infrastruktur für den Hackspace zu investieren. So wird zum Beispiel die offene Werkstatt durch neue Geräte wie eine Bohr- und Fräsmaschine, eine mobile Fahrradwerkstatt und einen Funktionsgenerator erweitert. Außerdem wurde zuvor der alte Serverschrank in der Werkstatt, aufgrund vieler ungenutzter Höheneinheiten, durch eine Eigenkonstruktion aus Holz ersetzt. Diese ließ sich platzsparend unter der Decke anbringen, sodass mehr Stellfläche frei wurde.

### **Video Setup**

Durch Unterstützung des Chaos Computer Club, konnten wir das Video- und Streamingsetup erweitern. Dazu wurde eine professionelle Videokamera von Blackmagic angeschafft. Diese ist nun - genau wie das gesamte Setup - entleihbar. Das Setup wurde unter anderem bei Vorträgen und Veranstaltungen im Hackspace, bei der Night of open Knowledge, dem Hacks on the Harbor des Chaostreffs Flensburg in Sønderburg(DK) und bei einem Konzert in Lübeck verwendet.

## **Digitale Infrastruktur**

Wie auch in den vergangenen Jahren haben wir zuletzt einiges an digitaler Infrastruktur betrieben. Neben den viel genutzten Diensten, wie z.B. der Nextcloud Instanz, unseren Mail-Server, einem Mastodon Server und einer HedgeDoc Instanz gibt es noch viele weitere Dienste, die Mitgliedern, wie Außenstehenden zur Verfügung standen und weiterhin stehen werden. Eine genaue Übersicht ist auf den Infrastruktur Seiten des Wikis ([wiki.chaotikum.org](http://wiki.chaotikum.org)) zu finden.

## **Arbeit im Bereich Bildung und Jugendarbeit**

### **Mindstorms & Nachtlicht Lötset**

Bei der Eröffnungsfeier der renovierten Julius-Leber-Schule am Marquardplatz konnten unsere Nachtlicht Lötsets, sowie die LEGO MINDSTORMS Roboter erfolgreich zum Einsatz gebracht werden. Den ganzen Nachmittag über konnten SchülerInnen Grundlagen der Elektrotechnik und der Programmierung spielerisch entdecken und erlernen. Im Anschluss gab es einen Austausch mit Schulleitung über Workshops für Lehrkräfte, die im Laufe des Jahres 2024 stattfinden sollen. Hierbei soll das technische Know-How von Mitgliedern des Chaotikum an interessierte Lehrkräfte weitergegeben werden.

### **Nbsp on Tour**

Unter diesem Titel wurden im vergangenen Jahr wieder informative Führungen unterschiedlichster inhaltlicher Ausrichtungen ausgerichtet. Es wurde Leitstelle Verkehrsflussmanagement der Stadt Lübeck besucht. In einer geführten Tour konnten die Technik und Methodik zur erfolgreichen Steuerung des Lübecker Straßenverkehrs erlebbar gemacht werden. Nach einem informativen Vortrag über das Verhältnis von Fällungen zu Neupflanzungen von Stadtbäumen gab es eine darauf aufbauende Stadtbaumführung durch Lübeck. Während des Chaos Communication Camp 2023 wurde ein informativer Spaziergang nach Marienthal durch die alten Bahnschienen organisiert. Ebenfalls ein Highlight aus dieser Reihe war die Baustellenführung an der Bahnhofsbrücke, welche zum Ende des Jahre 2024 fertiggestellt werden soll. All diese Veranstaltungen waren gut besucht und die Rückmeldungen durchweg positiv.

### **Night of open Knowledge**

Im November 2024 fand im Audimax der Universität zu Lübeck die 11. Night of open Knowledge statt. Dieser Abend des Wissensaustauschs wurde in diesem Jahr von über 400 Gästen besucht, die um die 30 Vorträge zu Themen der Wissenschaft, Technik, Kultur und Gesellschaft besuchen konnten.

### **Arbeit im Bereich Wissenschaft und Forschung**

Im vergangenen Jahr haben wir im Verein an innovativen Lösungen für die vielfältigen Herausforderungen unserer Zeit gearbeitet. Durch die Mitwirkung an unterschiedlichsten Projekten wurde sowohl direkt an solchen Lösungen gearbeitet, als auch daran, die Rahmenbedingungen für die Umsetzung dieser Lösungen zu schaffen.

### **Teilnahme an der Vergabe von Stipendien**

Das "Chaotischer Catalysator Stipendien" (CCS) ist eine Initiative des Hackspace "Chaostreff Flensburg". Hier werden Stipendien an Personen vergeben, die mit ihrer Abschlussarbeit in Richtung einer Utopie forschen, die die HackerInnenethik auf die Gesellschaft abbildet. Im Beirat des Stipendiums beteiligt sich auch das Chaotikum mit einem Mitglied.

### **CtF**

Beim "Capture the Flag" (CtF) entwickeln die Veranstaltenden technische Aufgaben (oft, aber nicht ausschließlich, unter dem Gesichtspunkt der IT-Sicherheit) die von teilnehmenden Teams in Zusammenarbeit gelöst werden müssen. Wir haben seit Anfang 2022 ein Capture the Flag Team, welches unter dem Namen "nohackspace" auch im vergangenen Jahr regelmäßig erfolgreich an solchen Veranstaltungen teilnahm. Treffen dieser Gruppe fanden meist im 14 Tägigen Rhythmus in den (physischen oder digitalen) Räumen des Vereins statt.

### **Prozessor selber bauen**

Unter dem Titel “Makrocontroller” entwickeln Mitglieder des Chaotikum einen Prozessor aus einzelnen sichtbaren Transistoren, um so die Funktionsweise der Mikrocontroller mit dem bloßen Auge erkennbar zu machen. Dieses Objekt, sowie die Dokumentation wird danach als Lern- und Erklärmodell genutzt.

### **Arbeit im Bereich Kunst und Kultur**

Die Arbeit im Bereich Kunst und Kultur war im vergangenen Jahr erneut ein starker Fokus des Vereinslebens. Hierbei ging es sowohl um die Ausrichtung von kulturellen Veranstaltungen, als auch um die Umsetzung von Kunstprojekten.

### **Filmvorführung**

Im Verein wird viel Wert auf öffentliche Verfügbarkeit von Informationen und Daten gelegt. Wenn also Kultur, wie zum Beispiel Filme in die Gemeinfreiheit übergehen, sind wir gewillt diese bei uns öffentlich zu zeigen. Im Jahr 2024 war dies zum Beispiel mit dem Film *Le Voyage dans la Lune* (1902) möglich.

### **Sensible Werkstatt**

Die Sensible Werkstatt war ein öffentliches Kunstprojekt, welches im Rahmen des Lübecker Kulturfunk\*-Adventskalenders von Mitgliedern des Chaotikums durchgeführt wurde. Hier wurden diverse interaktive elektronische, musikalische und künstlerische Objekte ausgestellt.

### **Stromblüte**

STROMBLÜTE ist eine multimediale Installation, die mit Roboterblumen Aufmerksamkeit für aussterbende Pflanzenarten erweckt. Das Projekt wurde sowohl durch Gerätschaften, als auch Mitglieder des Vereins umgesetzt.

### **Call for Stories**

Der Call for Stories ist eine vom CCC durchgeführte Förderung von Kunstprojekten mit dem Thema “Utopien der Chaosszene”. Die Idee wurde von Mitgliedern des Chaotikum mit erarbeitet und von einem Mitglied des Vereins im Auswahlgremium mitbetreut.

### **Weitere Veranstaltungen**

#### **Freitalks**

Passend zu der Stadtbaumführung im Rahmen der Nbsp on Tour eventreihe, gab es vor der Führung einen Freitalk zum Thema ‘Baumbilanzen’, wobei durch Informationsfreiheitsanfragen und öffentlich einsehbare Daten eine detaillierte Gegenüberstellung der, in deutschen Städten gepflanzten und gefällten Bäume

vermittelt wurde. Im Talk ‘Dogfooding the Graph Ecosystem’ wurde gezeigt wie, mithilfe von Graphdatenbanken, Analysen zur effizienten Anfragebearbeitung in Graphdatenbanken erstellt werden können. In einem weiteren Freitalk wurde über die Arbeit der AG, sowie die vorhandene Hardware berichtet. Hierbei wurden auch viele Hintergrundinformationen zur korrekten Verwendung von Hard- und Software, sowie über die nötigen Schritte zur Ver

### **5 Minuten Termine**

Das Format der 5 Minuten Termine, bei dem eine Reihe von Kurzvorträgen mit einer maximalen Länge von fünf Minuten gehalten werden, ist auch in diesem Jahr mehrfach erfolgreich und mit viel Zuspruch durchgeführt worden. Video Aufzeichnungen dieser Veranstaltungen finden sich sowohl auf YouTube, als auch auf der Streaming Plattform des Chaos Computer Club ([media.ccc.de](http://media.ccc.de)).

### **Open Space / Chaostreff**

Natürlich haben wir uns auch im vergangenen Jahr bemüht unter dem Titel “Open space” unsere Vereinsräume jeden Mittwoch für Neulinge zu öffnen. Obwohl die Räume auch an den meisten anderen Wochentagen geöffnet sind, ist der “Open space” ein Termin, an dem die Anwesenden Personen darauf eingestellt sind, potentiellen Besuchern und neuen Mitgliedern die Räume und den Verein zu erklären.

### **Kooperation mit anderen Gruppen und Vereinen**

Die Kooperation mit anderen Gruppen und Vereinen war auch in diesem Jahr wieder wichtig, um gemeinsame Ziele zu erreichen und die Reichweite von Projekten und Ideen zu vergrößern, sowie neue Eindrücke und Inspirationen von außen in unseren Verein zu tragen.

### **Chaos Computer Club**

Als Erfa (Erfahrungsaustauschkreis) nahmen wir im vergangenen Vereinsjahr aktiv Einfluss auf das Geschehen im Chaos Computer Club. Regelmäßige Meinungsbildung zu Förderanträgen und eine Organisation Überregionaler Zusammenarbeit haben hier die kooperative Arbeit geprägt. Durch das Einbringen von Material, Ideen und Arbeitskraft, konnten wir die Zentralen Veranstaltungen des CCC, nämlich das Chaos Communication Camp und den 37C3 mitgestalten.

### **MOiN**

Auf diesen zentralen Veranstaltungen des CCC traten wir mit anderen Hackspaces aus Norddeutschland als MOiN (Mehrere Orte im Norden) auf. Dieser Titel beschreibt einen losen Verbund dieser, räumlich nahe beieinanderliegenden Vereine und Organisationen. Primär, aber nicht ausschließlich, ging es dabei um den Zusammenschluss mit dem Chaostreff Flensburg, dem Hackspace Rostock,

dem Hacklabor Schwerin, dem Toppoint e.V. und dem Port39 e.V. - Hackerspace Stralsund. Ferner fand in einer vergleichbaren Konstellation das Nord Geekend statt. Hier wurden ein ganzes Wochenende lang in Hamburg Vereinsübergreifende Themen bearbeitet, Ideen entwickelt und der Zustand des norddeutschen Chaos diskutiert.

### **Digitale Knotenpunkte**

Seit einigen Jahren sind wir digitaler Knotenpunkt des Landes Schleswig-Holstein. In diesem Rahmen haben wir die Möglichkeit an Vernetzungstreffen des Landes teilzunehmen, sind über das Land sichtbar und haben die Möglichkeit uns für Förderungen zu bewerben. 2024 haben wir ein Projekt eingereicht, um einen Lasercutter für unsere Werkstatt anschaffen zu können.

### **MetaMeute**

Die MetaMeute ist eine studentische Organisation auf dem Campus der Universität zu Lübeck, welche sich außerhalb des Kurrikulums mit Technik und Themen der Informatik befassen. Die Zusammenarbeit mit der MetaMeute hat, neben den, sich ergebenden personellen Überschneidungen, primär im Rahmen der Night of Open Knowledge stattgefunden.

### **Softwerkskammer**

Der Lübecker Zusammenschluss professioneller Software EntwicklerInnen traf sich auch in diesem Vereinsjahr zu diversen Themen im Rahmen der Softwerkskammer in unseren Räumen. Die stets interessanten Veranstaltungen werden mitunter von Mitgliedern ausgerichtet und besucht. Thematisch werden bei den Veranstaltungen viele Bereiche der Softwareentwicklung abgedeckt. Dies umfasste mitunter klassische Themen wie Test- und Refactoringstrategien, aber auch das Lambda-Kalkül und den europäischen Cyber Resilince Act.

### **Freifunk**

Auch in diesem Jahr hat sich regelmäßig die Lübecker Freifunk-Community bei uns in den Vereinsräumen getroffen, um neuste Erkenntnisse und Entwicklungen im Bereich der kabellosen Datenübertragung zu diskutieren und in Router Firmware umzusetzen. Die Treffen dienen unter anderem dazu neue Firmware Releases zu koordinieren, features zu priorisieren und lokale Knotenbetreibende zu vernetzen.

### **OSM-Stammtisch**

Der Stammtisch des Open Street Map Projekts traf sich wie gewohnt, regelmäßig in unseren Räumen, um Möglichkeiten zur Erweiterung des Kartenmaterials in und um Lübeck zu besprechen. Themen in dieser Runde sind etwa Evaluationen der neuesten OSM Apps für Mobilgeräte, die Teilnahme an Überregionalen

Treffen, oder die Auseinandersetzung mit dem QGIS (geographic information system).

### **Bits und Bäume Lübeck**

Ein recht junger Zusammenschluss von Interessierten hat sich im vergangenen Jahr einige Male im nobreakspace getroffen, um zu diskutieren, unter welchen Gesichtspunkten Softwareentwicklung, digitale Infrastruktur und damit verbundene Aufwände in einer ökologisch nachhaltigen Art betreiben kann. Das Themenspektrum reicht hier von energieeffizienter Softwarearchitektur über Nachhaltigkeitsfördernde digitale Anwendungen bis hin zum Betrieb digitaler Infrastruktur mithilfe erneuerbarer Energie.