

# TAKTIKEN DER VERSCHLEIERUNG

Seminar: „**Werkstatt Online-Medien**“ - Datum: **25.06.2003** - Referent: **Daniel Fersch**

---

**Definition:** Verschleierung bedeutet im Kontext von Online-Medien hauptsächlich die Verschleierung von Identitäten. Dabei kann es sich um die Identitäten von Personen, Gruppen (Firma, Initiative, etc.), aber auch von Dateien und Programmen handeln.

**Hintergrund:** Die Identität einer Person oder Gruppe definiert sich als eine Ansammlung von Daten. Diese Daten stellen in der Informationsgesellschaft eine wertvolle Ware dar, die aus unterschiedlichen Motiven gesammelt und gehandelt werden.

**Ziel:** Ziele der Verschleierung von Identitäten (und der dazu gehörigen Daten) können sein: Störung der Mechanismen des Datenmarktes, Eindringen in Kommunikationssysteme, Täuschung über den wahren Zweck von Daten/Informationen.

**Strategien:** Bei Verschleierungstaktiken lassen sich zwei Strategien unterscheiden:

1. Die (Neu-)Erschaffung von Identitäten (Bsp.: Netotschka Nezvanova)
2. Die Aneignung/Veränderung von Identitäten (Bsp.: Viren / Hoaxes)

**Beispiele:** **„machines will eat itself“**

Teil einer Abschlussarbeit and der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig; Programme mit Daten imaginärer Personen „wandern“ automatisch durch das Netz und hinterlassen Spuren in kommerziellen Datenbanken.

URL: <http://www.hgb-leipzig.de/~franz/hyperportrait/testers/>

**„Urban Legends Reference Pages“**

Sammlung von Informationen über urbane Mythen, Hoaxes und Viren; Ziel: Entschleierung (→ Umkehrung der Taktik)

URL: [www.snopes.com](http://www.snopes.com)

**Filesharing-Hoaxes**

In digitalen Tauschbörsen (Filesharing/Peer 2 Peer-Netzwerke) stellen kommerzielle Anbieter unter Verschleierung ihrer Identität nicht funktionierende Dateien (Filme, Musik, Spiele, Software, usw.) zur Verfügung. Ziel: Störung des Tauschsystems

Demonstration am Beispiel der Tauschbörse „KaZaA“