

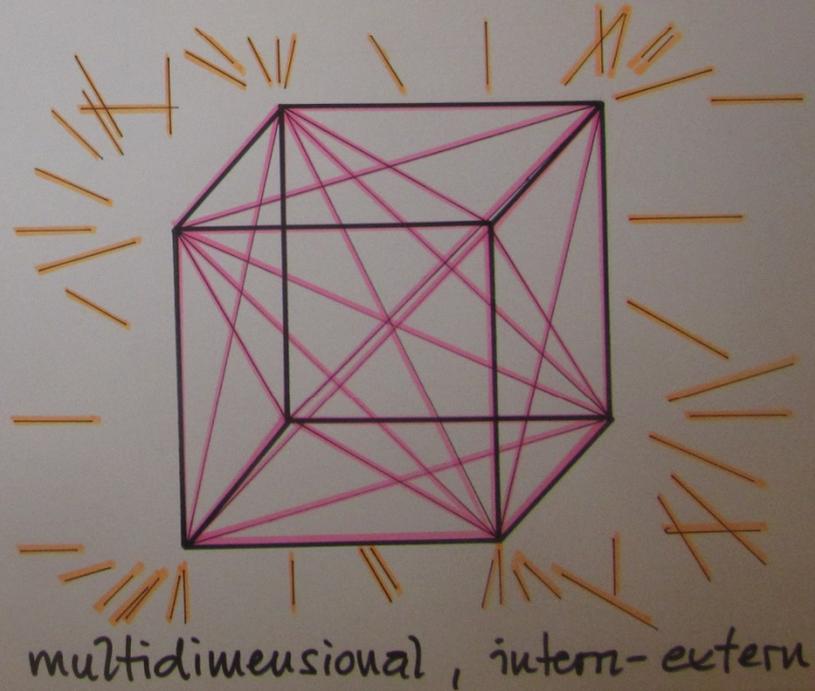
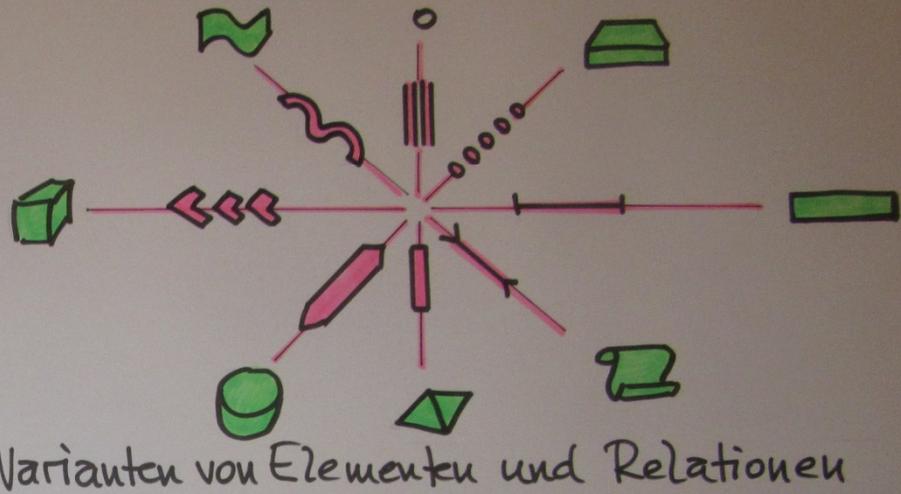
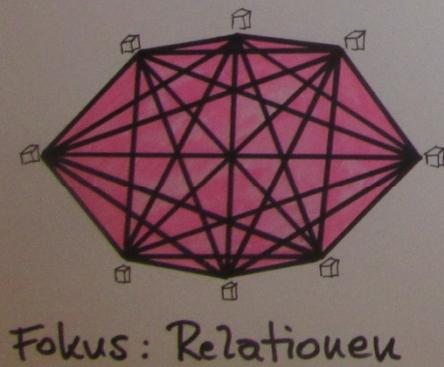
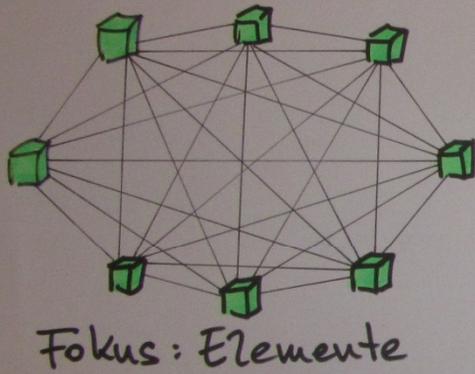
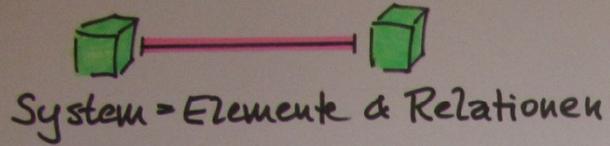
**IRIS 2016**

# **„Netzwerke und Rechtsinformatik“**

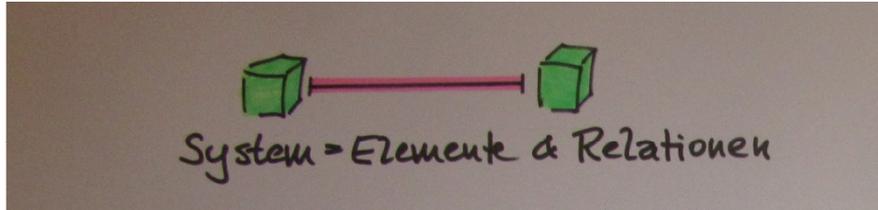
Erich Schweighofer – Friedrich Lachmayer

*Erster Entwurf einer Visualisierung*

# Netzwerke



# Netzwerke

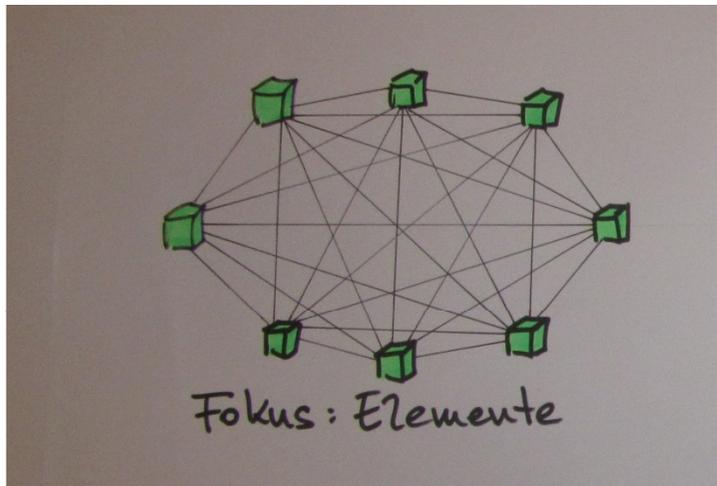


Leo Reisinger hatte seinerzeit eine Definition verwendet, wonach die Systeme aus Elementen und Relationen bestehen.

Kritisch angemerkt: Relationen sind auch „Elemente“ in einem weiteren Sinne

Es gibt in der Wirtschaftstheorie eine Kassenhaltungstheorie mit Stock- und Flow-Größen. Das ist zwar ein dynamisches Modell, doch passt diese Konzeption auch hier

# Netzwerke



Man kann den Fokus auf die Elemente legen, etwa auf die Rechtsakte, auf die Personen, auf die Bürger und Bürgerinnen

Das ist die traditionelle Sichtweise

Arthur Kaufmann brachte hier den Vorwurf der „Substanz-Ontologie“

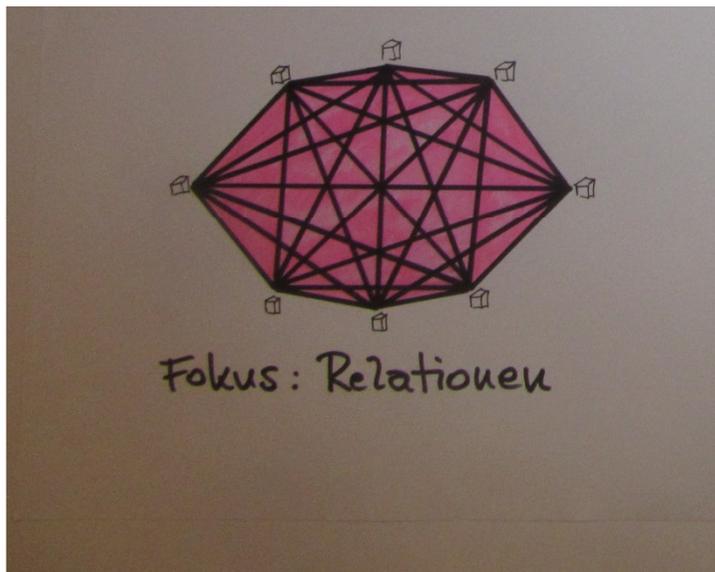
# Netzwerke

Es gab Theoretiker, welche nicht die Elemente sondern die Relationen betonten.

So lehnte Kelsen die Person als juristische Entität an und sprach vielmehr von der Person als einem „Inbegriff von Rechten und Pflichten“

In gleicher Weise vertrat Arthur Kaufmann hier eine „Relationen-Ontologie“

Beim Internet wird eindeutig auf die Relationen der Fokus gelegt, dieses als Entität angesehen, als Forum, eventuell sogar personifiziert als eine Art von Superleviathan

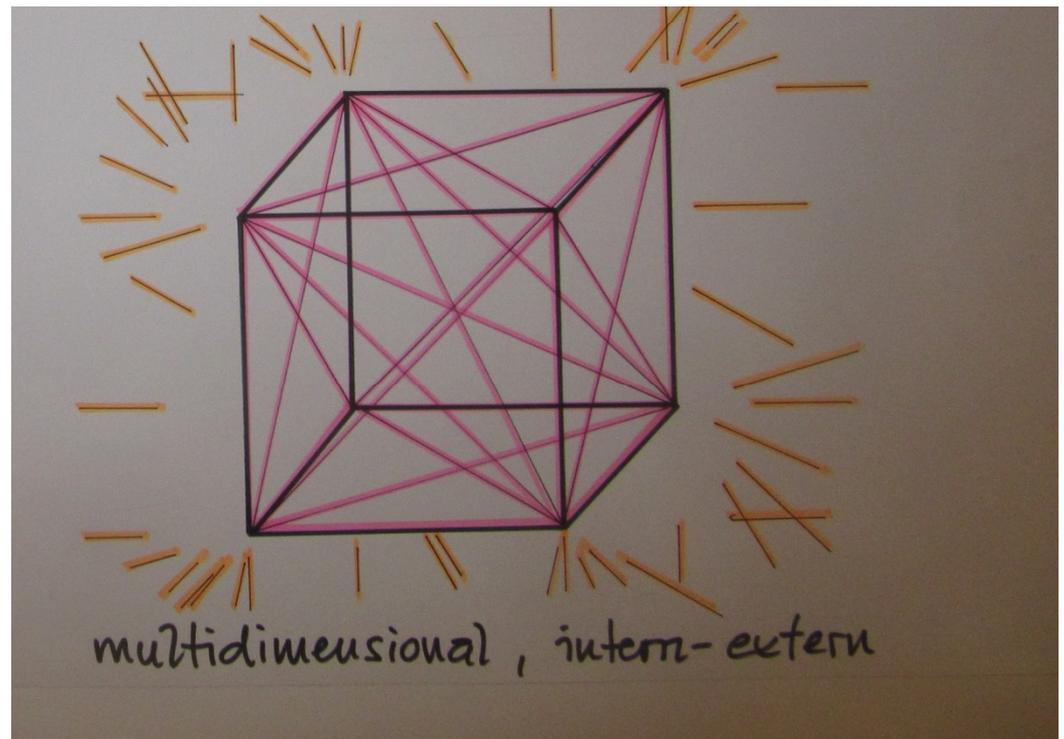




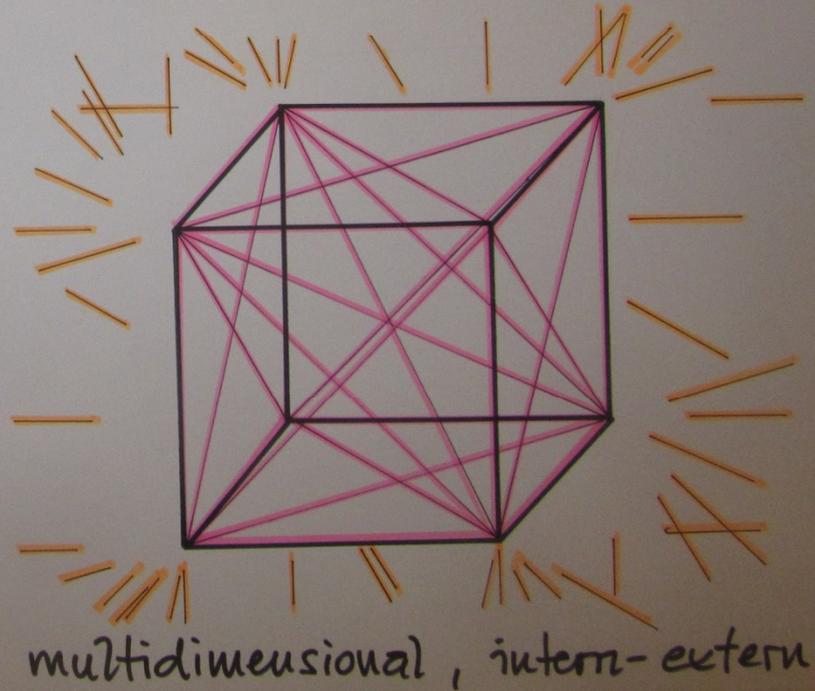
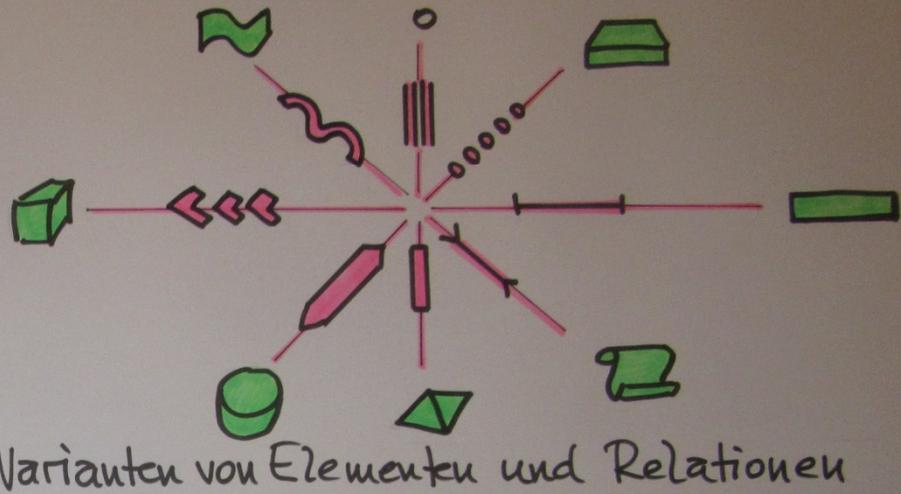
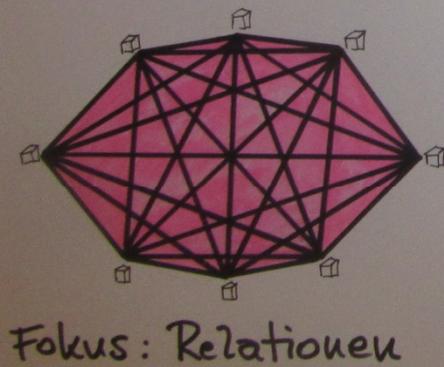
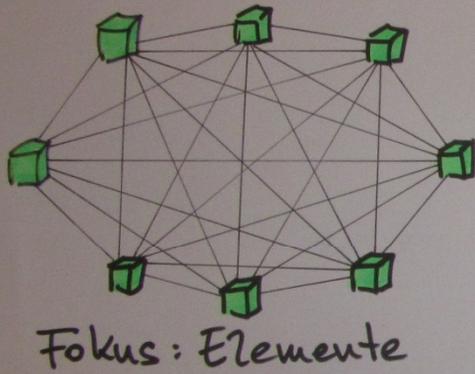
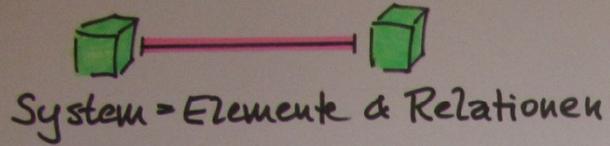
# Netzwerke

Netzwerke können in der Quantität gesehen werden wie die Galaxien des Universums, können multidimensional konzipiert sein

Die Relationen müssen nicht als Strecken gedacht werden, sondern können auch als partiell aktualisierte Linien angenommen werden, sodass sie auch über das System hinausgehen und extern hinauswirken können



# Netzwerke



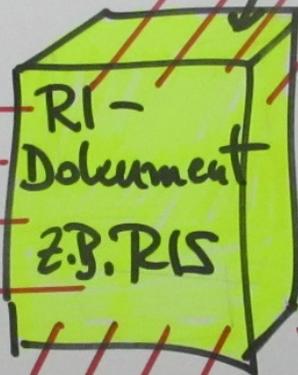
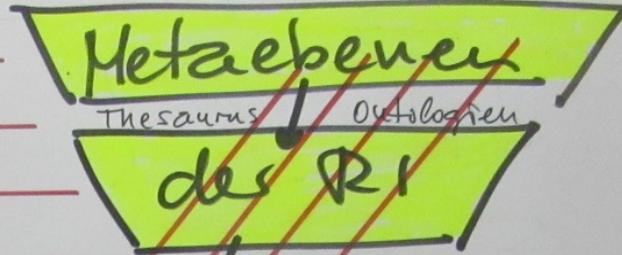
**IRIS 2016**

# **„Netzwerke und Rechtsinformatik“**

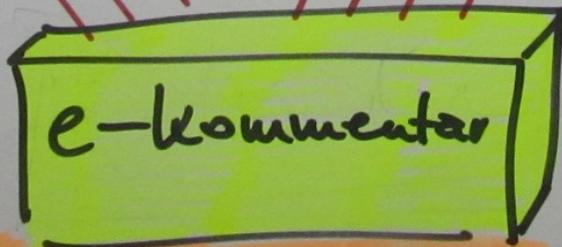
Erich Schweighofer – Friedrich Lachmayer

*Zweiter Entwurf einer Visualisierung*

# Netzwerke 2



INTERNET



Hardware

Software



Entwicklung