

Haptik statt Hektik

Co-Kreation zum Anfassen

Karina Antons, bikablo GmbH & Co. KG

In Zeiten fortgeschrittener Illustrationsprogramme und künstlicher Intelligenz ist das Erstellen von Bildern zur Leichtigkeit geworden. Welche Gründe sprechen also dafür, diesen beschleunigten Prozess bewusst zu verlangsamen? Welcher Hebel liegt darin, die Adressat*innen in die Bildfindung einzubeziehen?

Als visuelle Beraterin möchte ich diesen Fragen nachgehen und den Raum dieses Dossiers nutzen, um innerhalb der Wissensmanagement-Community eine Lanze für eine aus unserer Sicht unterschätzten Form der Visualisierung zu brechen: für das co-kreative Zeichnen.

Unter co-kreativem Zeichnen verstehen wir einen bewusst gestalteten Prozess, bei dem die Teilnehmenden ihre Bildideen im engen Austausch mit den betroffenen Fachperspektiven entwickeln. Diesen Prozess unterstützen wir mit zwei verschiedenen Profilen: Während ein*e Visual Consultant die Beteiligten bei der Erarbeitung der Inhalte unterstützt, sorgt eine illustrativ erfahrene Person für die formal stimmige Umsetzung. Über den gemeinsam errungenen Bildkonsens wird Anschlussfähigkeit hergestellt und Ownership für das Ergebnis ermöglicht, lange bevor es um visuelle Details geht. Das Ziel ist ein

Bild, mit dem sich möglichst viele Adressat*innen identifizieren, weil sie am Verständniskonsens beteiligt waren.

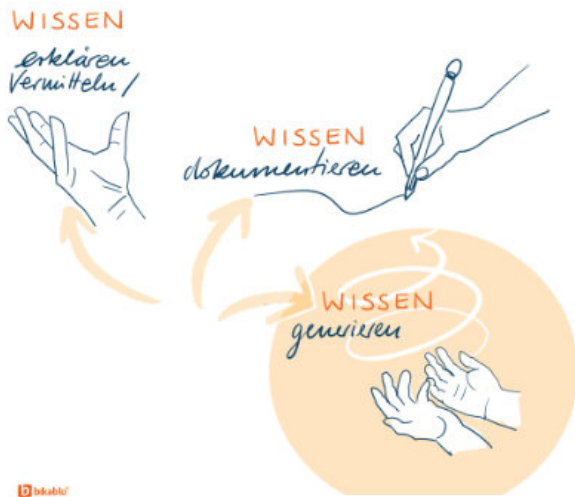




Erst nach diversen Bearbeitungsetappen werden diese gemeinsam entwickelten Ergebnisse von unseren Bildprofis zu einem einsatzfähigen Produkt – etwa einer Zielbild-Präsentation – weiterverarbeitet. Das fertige Bild lebt somit nur in zweiter Linie von den zeichnerischen Fähigkeiten und Bildideen der Profis; vielmehr entfaltet es seine Wirkung durch die wiedererkennbare interne Bildsprache, die emotionalen Anteile und die fachliche Expertise der Beteiligten.

Hauptthemen in diesem Beitrag:

- 1. Drei Dimensionen des Visualisierens in der Wissensarbeit: Erklären, Dokumentieren und Generieren von Wissen*
- 2. Co-kreative Visualisierung als Werkzeug zur Wissensgenerierung*
- 3. Die Bedeutung von Haptik und sensorischer Wahrnehmung für den Denkprozess*
- 4. Neugier als zentraler Erfolgsfaktor in Transformationsprozessen*
- 5. Praktische Herausforderungen bei der Implementierung visueller Methoden*
- 6. Fazit und Ausblick*



bikablo

Abb. 1: Die drei Dimensionen des Visualisierens in der Wissensarbeit © Karina Antons

Drei Dimensionen des Visualisierens in der Wissensarbeit: Erklären, Dokumentieren und Generieren von Wissen

Die Arbeit mit Visualisierung im Kontext von Wissensarbeit unterteile ich in drei grundlegende Dimensionen, die jeweils unterschiedliche Funktionen erfüllen. Sie sind von mir so benannt, wie sie sich in unserer Arbeit bei bikablo als hilfreich erwiesen haben – da es in unserer jungen Disziplin keine entsprechenden Standards gibt, erhebe ich damit keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit.

Wissen erklären ist der naheliegendste Einsatzbereich für Bilder im Arbeitsalltag. Komplexe Sachverhalte lassen sich auf zwei gleichzeitig angesteuerten Kanälen – visuell und per Text – besser vermitteln, wie wir von zahlreichen Studien, aber auch aus dem Alltag wissen. Was für Haushaltsgeräte gilt, funktioniert auch für die Vermittlung neuer Prozesse, die Erklärung komplizierter Tools oder Erläuterung konkreter Zielvorgaben. Ein schönes erzählerisches Beispiel dafür ist die Vision von Leipzig als klimaneutrale Stadt im Jahr 2035 samt zentraler Aspekte wie zum Beispiel der zukünftigen Beruhigung der Innenstadt durch die Schaffung eines Rings. Bilder veranschaulichen dabei das fachliche Thema und bringen spezifische Details zu einem übersichtlichen Ganzen zusammen.

Wissen simultan dokumentieren, während es vorgetragen wird, ist in den letzten zehn Jahren unter dem Begriff Graphic Recording allgemein bekannt geworden. Dabei werden Konferenzen, Workshops oder Vorträge visuell live mitgeschrieben. Die entstehenden visuellen Protokolle fassen Kernthemen zusammen, dienen als Erinnerungsanker und schaffen Ansatzpunkte für vertiefende Diskussionen. Ganz praktisch bringen sie die Inhalte der Veranstaltung stärker in den Fokus: Die Teilnehmenden machen Fotos und teilen die Inhalte mit Kolleg*innen und Freunden, die Veranstaltenden drucken Falblätter oder bespielen Kantinenwände damit. Formal können diese Dokumentationen sehr unterschiedlich aussehen – von wimmelbildartigen, sehr detailreichen Darstellungen bis





Abb. 2: Zielbild der Stadt Leipzig, visualisiert von ©Tobias Wieland

zu aufgeräumten, strukturierten Visualisierungen wie hier im Beispiel zur Wassersicherheit.

nicht annähernd an die nachhaltige Wirkung einer gemeinsam geschaffenen visuellen Co-Kreation heran.

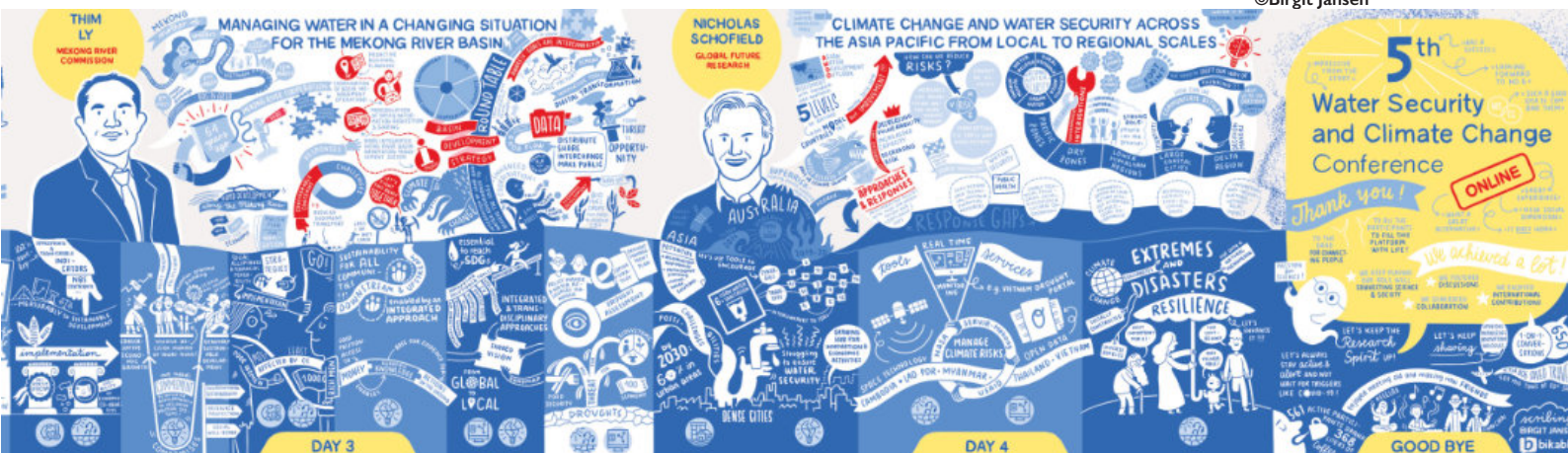
Ein Graphic Recording wirkt für die Anwesenden vor allem durch den Live-Charakter, ist aber neben dem Wow-Effekt dann besonders nachhaltig, wenn es sorgfältig vorbereitet wurde. Wir empfehlen diese Form der Veranstaltungsbegleitung vor allem, wenn neben der reinen Zusammenfassung von Sachinhalten ein Anlass zur Diskussion gewünscht ist, wenn emotionale Aspekte sichtbar sein oder der Fokus auf einzelnen Themen zu einem vertieften Gespräch führen soll.

Typische Einsatzfelder dieser visuellen Co-Kreation sind Ziel- oder Strategiebilder, besonders bei komplexen Herausforderungen mit tiefgreifenden Veränderungen. Diese Situationen zeichnen sich dadurch aus, dass keine einzelne Person das Bild briefen oder prompten kann. Wenn es um die Transformation sozialer Systeme geht, ermöglicht erst das Zusammenspiel gut abgewogener Perspektiven eine umfassende Beschreibung der Bildinhalte.

Wissen visuell zu generieren ist die dritte – und oft unterschätzte – Dimension der Visualisierung. Es geht dabei nicht darum, bestehendes Wissen in Bilder zu übersetzen, sondern im gemeinsamen Visualisierungsprozess neues Wissen erst zu formulieren. Optisch entsteht hier weniger WOW-Effekt, was vielleicht zur Geringschätzung dieser Spielart beiträgt – doch der kurzfristige Reiz einer Live-Visualisierung reicht

Ein Beispiel: Bei einem Energieversorger wird die Müllverbrennung zukünftig auch Wärme produzieren. Strukturell gesehen existiert bereits eine Abteilung für den Bereich Wärme mit eigenem Vertrieb. Unter dem Druck von Personalmangel und Digitalisierung/KI muss herausgefunden werden, was eine effiziente, tragfähige und gleichzeitig den Betrieb nicht gefährdende Variante der Umstrukturierung sein kann. Externe Beratung kann hier

Abb. 3: Dokumentation des Kongresses Wassersicherheit und Klimawandel von ©Birgit Jansen



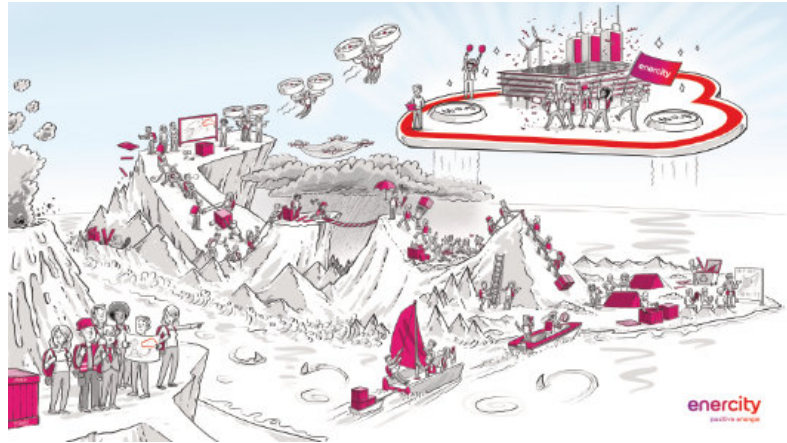


Abb. 4: Zielbild für enercity Hannover, visualisiert von ©Tobias Wieland

nur so gut wirken, wie der Anschluss an das Erfahrungswissen der Beteiligten hergestellt wird – gewonnen in ganz „old fashioned“ Workshops mit Stift und Gespräch. Dieses Erfahrungswissen lässt sich im üblichen Output-Modus kaum erfassen. Erst wenn der Alltag durch professionell geplanten Dialog unterbrochen wird und konzentriertes Denken explizit Raum bekommt, treten die impliziten Wissensaspekte zutage.

Co-kreative Visualisierung als Werkzeug zur Wissensgenerierung

Der co-kreative Prozess unterscheidet sich also fundamental von klassischer Illustrationsarbeit, denn die Bilder werden nicht von Illustrator*innen erdacht, sondern gemeinsam mit den Fachperspektiven entwickelt. Er beginnt nicht auf dem weißen Blatt, sondern besteht aus einer klar strukturierten Abfolge von Dialogen und gemeinsam erarbeiteten Skizzen, die in divergierenden und konvergierenden Phasen von den Teilnehmenden diskutiert und überarbeitet (übermalt) werden. Der dabei explizit ermunterte fachliche Streit der Perspektiven aus verschiedenen Abteilungen führt zunächst zu einem sehr unordentlichen, mit Anmerkungen übersäten Bild. Wir nennen diese Phase „messy“, da zunächst niemand außer den Beteiligten etwas mit dem Ergebnis anfangen kann. Erst in der Nachbearbeitung wird daraus das finale Produkt, das auf die üblichen Korrekturschleifen weitgehend verzichten kann, da Missverständnisse direkt vor Ort identifiziert werden.

Die Bedeutung von Haptik und sensorischer Wahrnehmung für den Denkprozess

Damit visuelle Co-Kreation ihr volles Potenzial entfalten kann, braucht sie den körperlich-sensorischen Anteil des Arbeitens. Erkenntnis entsteht nicht allein im Kopf, son-

dern im Zusammenspiel von Wahrnehmung, Bewertung, Bewegung und Austausch. Deshalb ist der analoge, händische Teil des Prozesses weit mehr als ein nostalgisches Detail – er ist zentraler Bestandteil dafür, dass Denken wirklich in Bewegung kommt. Es bekommt buchstäblich Körperkontakt – und genau das ist ein Schlüssel für die Entstehung neuer Einsichten.

Ein Kern unseres co-kreativen Arbeitens an Bildern besteht darin, Blockaden und – oft unbewusste – Widerstände aufzuspüren. Sie tauchen überall dort auf, wo Veränderung real werden soll. In solchen Phasen verfällt unser Denken leicht in vertraute Routinen: Wir greifen auf Bekanntes zurück, verteidigen alte Gewissheiten und blenden Neues aus. Neurowissenschaftlich betrachtet aktiviert das Gehirn dabei einen automatischen „Ruhemodus“, der Sicherheit bevorzugt. Erst wenn Sensorik ins Spiel kommt – wenn Menschen sehen, berühren und selbst gestalten – schaltet das Gehirn in einen wachen, aktiven Zustand (1). Denken wird offener, Austausch produktiver. In Räumen, in denen man analog und gemeinsam arbeitet – mit echten Materialien, großen Flächen und Stiften, die ausprobiert werden dürfen, wird der Prozess verlangsamt. Es entsteht Spielraum für Neugier – im Gegensatz zum schnellen Ausfüllen digitaler Templates.

Neugier als zentraler Erfolgsfaktor in Transformationsprozessen

Viele Menschen sind von ihrem Arbeitsalltag erschöpft. In den letzten Jahrzehnten wurde kontinuierlich restrukturiert und beschleunigt, dauernde Unterbrechungen, ständiges Reagieren und fragmentierte Arbeitsabläufe verhindern zunehmend konzentriertes Arbeiten. Laut Studien wird jede Person im Durchschnitt alle zwei Minuten unterbrochen und braucht anschließend rund elf Minuten, um wieder in den Fokus zu kommen. Dabei geht das verloren, was wir am

dringendsten brauchen: unsere höheren Denkfähigkeiten – das kreative Verknüpfen, das Priorisieren und das konzeptuelle Verstehen. Den Schaden für die deutsche Wirtschaft beziffert eine aktuelle Studie auf 114 Mrd. Euro pro Jahr (2).

An dieser Stelle hilft das analoge, werkstattartige Arbeiten. Wenn Menschen gemeinsam zeichnen, überarbeiten, erklären oder experimentieren, finden sie zurück zu einem kontinuierlichen Denkfluss. Das gemeinsame Thema am Tisch oder an der Wand lädt zum Erkunden ein und weckt Neugier – eine der zentralen Fähigkeiten, die wir brauchen, um Komplexität zu bewältigen.

Neugier entsteht besonders dann, wenn man sich selbst als Teil des Geschehens erlebt, nicht als Zuschauer. Im Beispiel eines Fernwärmeprojekts etwa: Sobald jemand mit dem Stift zeichnet, „Hier kommt die Leitung drei Meter unter die Erde“, beginnen andere mitzudenken – über Machbarkeit, Kommunikation, Buslinien, Baustellen, Anschlüsse. Das Bild wird zum geteilten Denkraum, in dem Perspektiven sich nicht widersprechen, sondern aufeinander aufbauen. Dieses Erleben der Selbstwirksamkeit – mein Beitrag macht einen Unterschied – ist vielleicht der wirksamste Gegenentwurf zur kollektiven Erschöpfung.

Künstliche Intelligenz und visuelle Co-Kreation sind dabei für uns kein Widerspruch, sondern eine Frage der Reihenfolge: **Was** nutze ich **wann**? KI beschleunigt, verdichtet und automatisiert – wir verlangsamen bewusst, damit höheres Denken, gemeinsame Klärung und Neugier Raum

Abb. 5: Dieser Beitrag fußt auf einem Workshop-Gespräch zum Thema „Haptik statt Hektik“ zwischen Simon Didszuweit und Karina Antons beim KnowledgeCamp #gkc25 in Berlin.



bekommen. Entscheidend ist, dass Menschen einschätzen können, wann digitale Beschleunigung hilfreich ist und wann ein analoger, gemeinsamer Denkraum nötig wird – dann ergänzt KI den Prozess, statt ihn zu ersetzen.

Praktische Herausforderungen bei der Implementierung visueller Methoden

Die Implementierung co-kreativer visueller Methoden in Organisationen ist kein Selbstläufer. Sie verlangt Geduld und Überzeugungsarbeit. Denn Bilder werden im Alltag schnell als nettes Beiwerk missverstanden – dabei sind sie ein strategisches Werkzeug, um komplexe Themen greifbar und gemeinsam verhandelbar zu machen. Gleichzeitig fließt in vielen Organisationen weiterhin ein Großteil der Visualisierungsenergie in Präsentationen, Folien und das Design großer Kick-off-Veranstaltungen – Formate, die oft nur kurzfristig beeindruckend sind. Studien zeigen, dass strategische Transformationsvorhaben nur in einem kleinen Teil der Fälle wirklich erfolgreich sind; Lediglich 23 Prozent aller durchgeführten Veränderungsprozesse in Deutschland enden erfolgreich – über drei Viertel aller Prozesse scheitern (3). Verantwortlich dafür sind unter anderem fehlende Anschlussfähigkeit und mangelnde Berücksichtigung unwillkürlicher Widerstände. Vor diesem Hintergrund halte ich zusätzliche Workshoptage für gemeinsames visuelles Arbeiten nicht für Spielerei, sondern für einen erfolgskritischer Bestandteil von Transformation.

Unser Rückenwind an dieser Stelle: Lasst euch nicht entmutigen. Räume zu schaffen, in denen Co-Kreation stattfinden kann, fordert in der aktuellen Arbeitskultur zunächst viel Beharrlichkeit. Der Durchbruch kommt meist mit der konkreten Erfahrung: Wenn erste gemeinsam erarbeitete Bilder entstehen, spricht sich herum, was sie ausgelöst haben – inhaltlich und atmosphärisch. Denn die meisten Menschen teilen unserer Erfahrung nach bereitwillig ihr Wissen, solange sie einen psychologisch sicheren Raum dafür bekommen, in dem sie nicht ständig unterbrochen werden und sich gemeinsam auf ein Thema einlassen können. Dann entsteht genau das, was in der fragmentierten Arbeitsrealität so oft fehlt: Neugier, Co-Kreation und die Erfahrung, mitgestalten zu können.

Fazit und Ausblick

- Visuelle Methoden und co-kreative Visualisierung bieten kraftvolle Ansätze für modernes Wissensmanagement, die weit über bloße Dokumentation hinausgehen. Der entscheidende Mehrwert liegt in dem Potential, Menschen aus verschiedenen Bereichen in einen produktiven Dialog zu bringen und gemeinsam neues und bisher nicht expliziertes Wissen zu generieren.

- Die neurowissenschaftliche Forschung bestätigt zunehmend, dass händisches Arbeiten, physische Aktivität und visuelle Methoden das Denken auf fundamentale Weise beeinflussen. Sie helfen, aus repetitiven Mustern auszubrechen und Neugier zu wecken – die zentrale Kompetenz für das Teilen und Explizieren von Wissen und damit für erfolgreiches organisationales Lernen.
- Trotz der Herausforderungen bei der Implementierung – Zeitdruck, Erschöpfung, Skepsis – zeigt die Praxis, dass Menschen, wenn ihnen der Raum gegeben wird, engagiert und kreativ an Lösungen arbeiten. Der Schlüssel liegt darin, nicht das perfekte Endprodukt zu priorisieren, sondern den gemeinsamen Prozess.

Fragen zum Weiterdenken:

- Wie lässt sich in erschöpften Organisationen überhaupt noch Raum für co-kreative Prozesse schaffen?
- Welche Rolle können und sollten KI-Tools in der visuellen Arbeit spielen?
- Wie kann man die Balance zwischen digitalen und analogen visuellen Methoden optimal gestalten?
- Wie lassen sich die neurowissenschaftlichen Erkenntnisse über sensorische Wahrnehmung systematisch in Wissensmanagement-Praktiken integrieren?

Handlungsempfehlungen:

- Startet mit kleinen visuellen Experimenten und bietet sie als Option an, ohne auf ein offizielles Mandat zu warten. So entstehen neue Erfahrungen.
- Schafft physische Räume mit großen Wänden und Stiften, um Menschen in einen anderen Kommunikationszustand zu versetzen und das Potential des Unwillkürlichen einzubeziehen.
- Besteht darauf, Menschen aus verschiedenen Abteilungen und Ebenen einzubeziehen – nicht nur für die Präsentation.
- Fokussiert euch auf das Wecken von Neugier statt auf perfekte Endprodukte.
- Schafft Erfahrungen und dokumentiert Erfolge, um nach und nach Akzeptanz für visuelle Methoden aufzubauen
- Verlangsamt bewusst, um Wahrnehmung, Nachfragen und Dialog zu ermöglichen – im Gegensatz zur üblichen Hektik

Nehmt gerne Kontakt zu uns auf, wenn ihr in diesem Kontext experimentieren oder vertiefen wollt! ■

*Rückmeldung an Autorin und Redaktion
dossier@gfwm.de*

Quellen zum Weiterlesen:

- (1) Norman Farb, Zindel Segal: Better in every Sense. How the New Science of Sensation Can Help You Reclaim Your Life. London 2024
- (2) Vera Starker: Stopp Bullshit Work. Wie Unternehmen im Zeitalter von Overflow ihre Produktivität retten können. Rossberg Verlag 2026
- (3) Mutaree GmbH (2021): Change-Fitness-Studie 2021. Status quo der Veränderungsfähigkeit von Organisationen in Deutschland. <https://mutaree.com/studien-uebersicht/>

***Karina Antons** ist visuelle Beraterin und Mitbegründerin der bikablo GmbH&Co.KG in Köln. Ihre Begeisterung für das Kreieren von Lern- und Dialogprozessen bringt sie aus ihren ersten 15 Berufsjahren in Lehre und Hochschuldidaktik mit. Seit 12 Jahre begleitet sie Unternehmen bei der Ziel- und Strategiebildentwicklungen und erarbeitet für die bikablo Akademie Trainingsformate, mit denen Menschen Visualisierung selbst anwenden können. Ihre Begeisterung gilt außerdem dem Verständnis der neurowissenschaftlichen Hintergründe von Lernen und Zusammenarbeit.*

Über diesen Beitrag Text: Karina Antons · Redaktionsteam: Andreas Matern, Stefan Zillich · Abbildung Startseite links: YEQINQIN/Pixabay; Startseite rechts: Ralf/Pixabay; Abbildungen/Fotos im Text: Karina Antons, Tobias Wieland, Birgit Jansen, Foto S. 23: Unknown / Bildrechte liegen beim Urheber. Bitte melden für Nennung · Redaktionelle Gestaltung: Stefan Zillich, re:Quest Berlin · veröffentlicht in: Das Kuratierte Dossier Bd. 8 „Knowledge and Co-Creation“ im Mai 2026 · Herausgegeben von: Gesellschaft für Wissensmanagement e.V. gfwm.de · © die Autorin / GfWM e.V. (CCBY-ND 4.0)

Impressum

„Knowledge and Co-Creation“ ist eine Sammlung fachlicher Beiträge von ExpertInnen und PraktikerInnen im Bereich Wissensmanagement, die vom Redaktionsteam Das Kuratierte Dossier zusammengestellt wird. Die Publikation wird im Mai 2026 veröffentlicht als Band 8 der GfWM-Reihe Das Kuratierte Dossier anlässlich des KnowledgeCamp 2025 (#gkc25) in Berlin, veranstaltet von der Gesellschaft für Wissensmanagement e.V. im Oktober 2025. Die Publikation wird veröffentlicht in limitierter Druckauflage und parallel online als redaktionelle Beiträge (PDF) unter [gfwm.de](https://www.gfwm.de) > Das Kuratierte Dossier.

Über die GfWM-Reihe:
<https://www.gfwm.de/das-kuratierte-dossier/>

ISSN Print 2940-1372,
ISSN Online 2940-1380

Herausgeber: Andreas Matern,
GfWM KnowledgeCamp
Kontakt andreas.matern@gfwm.de

Redaktionsteam: Andreas Matern,
Stefan Zillich – Kontakt: dossier@gfwm.de

**Umschlaggestaltung, Konzept,
Redaktionelle Gestaltung:**
Stefan Zillich, re:Quest Berlin,
www.stz-info.de, Kontakt: stzhome@gmx.de

Umschlagabbildung: colour wheel, Pete
Linthorpe / Pixabay

#gkc25 Organisationsteam:
Andreas Matern, Anne Holtz, Clara Holler,
Dominik Gädke, Florian Schmuhl, Frank
Gerich, Julia Wegner, Lukas Wünsch, Martin
Harnisch, Rainer Bartl, Simon Didszuweit,
Verena Döhler, Victoria Köstner

Programmteam:
Andreas Matern mit Unterstützung von
Stefan Zillich (re:Quest Berlin)

Verantwortlicher Herausgeber
Gesellschaft für Wissensmanagement e.V.
Bessemerstraße 82, 1. OG, 12103 Berlin
E-Mail: info@gfwm.de,
Homepage: www.gfwm.de
Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg,
Vereinsregister Aktenzeichen VR 39157 B

Vorstand des Vereins
Dr. Karsten Ehms (Präsident), Anne Holtz
(Vizepräsidentin), Florian Schmuhl (Vizeprä-
sident), Prof. Dr.-Ing. Peter Heisig
Andreas Matern (Geschäftsführung)

Redaktionelle Hinweise

Bildquellen: Angaben in den jeweiligen Beiträgen.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung von HerausgeberInnen oder Redaktion wieder. Für die Richtigkeit der in ihren Beiträgen dargestellten Aussagen zeichnet sich der/die jeweilige AutorIn verantwortlich. Falls AutorInnen das generische Maskulinum anwenden, schließt dies gleichermaßen alle Geschlechter mit ein.

Haftungshinweis: Redaktion und HerausgeberInnen übernehmen keine Verantwortung für Inhalte und weiterführende Verweise auf den Internetseiten, zu denen in dieser Publikation Links angeboten werden. Dafür sind ausschließlich die Inhaber der verlinkten Internetseiten verantwortlich und haftbar zu machen.

Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution NoDerivatives 4.0 International (BY-ND).

Sie dürfen: Teilen — das Material in jedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Unter folgenden Bedingungen: Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Weitere Informationen unter
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.en>