

Aufstieg der Gruppen

Von der Entwicklung virtueller
Gruppenstrukturen und deren
Anwendung im täglichen Leben

Text und Bild: Alexander Mikula

Erschienen im Eigenverlag
unter [Creative Commons 3.0 BY-NC-SA]



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Definitionen	07
Gruppen	09
Technologie und Dienste	15
Grundfunktionen	17
Anwendungen	21
Interesse	21
Tun	25
Wissen	26
Einkauf	29
Finanzen	31
Konsequenzen	35
Umfeld	35
Politik	37
Wirtschaft	41
Medien	42
Information	46
Nachsatz	51
Fiktion	52
Literaturliste und Referenzen	56
Impressum	59



Einleitung

This is The Well.

You own your own words. This means that you are responsible for the words that you post on the Well and that reproduction of those words without your permission in any medium outside of the Well's conferencing system may be challenged by you, the author.

Thanks for dropping into the Well.

[5]

Das ist der Text, mit dem die Plattform The Well – [Whole Earth 'Lectronic Link](#) – ihre Nutzer begrüßte. Die 1985 gegründete Plattform für Meinungsaustausch und Diskussionen ist eine der ältesten noch heute im Netz vorhandenen Communities. Lange bevor das Internet in seiner gegenwärtigen Form Wirklichkeit wurde und elektronische Medien das Bewusstsein der Öffentlichkeit erreichten, fanden sich hier Denker und Visionäre ein, um Meinungen auszutauschen und in virtuellen Konferenzen zu diskutieren.

The Well zeigte bereits damals, was Menschen bis heute an virtuellen Welten lieben und hassen: Gemeinschaften und intelligenter Austausch auf der einen Seite, Spinner, Selbstdarsteller, Nörgler ('flamer') und Provokateure ('trolls') auf der anderen.

Die fortschreitende Vernetzung der realen mit der virtuellen Welt lässt sich nicht leugnen. Seit den siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts ist die Verwendung von Diensten im Netz zunehmend mit unserem Tun verflochten und lässt sich aus dem Alltag nicht mehr wegdenken. Waren es früher wenige Anwender aus vorwiegend akademischen Kreisen, so erfolgt die Nutzung heute über alle Bildungs- und Altersschichten hinweg.

Anfänglich nicht viel mehr als eine zusätzliche Quelle für Daten in der universitären Forschung entwickelten sich die virtuellen Dienste zunehmend zu einem Mittel des aktiven Informationsaustausches. Der um die Jahrtausendwende erkennbare Trend zur vollständigen Virtualisierung der

Realität, der in Diensten wie z.B. "[Second Life](#)" gipfelte, flaute bald ab und machte einer nachhaltigen Verwendung im täglichen Leben Platz: der Kommunikation.

[6] Begünstigt durch die praktisch universelle Verfügbarkeit des Internets, der Loslösung von ortsabhängigen Geräten - etwa durch die Verwendung von Smartphones, Spiele-Konsolen und Tablets - und die zunehmende Einfachheit der Bedienung, dringt die Vernetzung und mit ihr die ubiquitäre Präsenz von virtuellen Diensten zusehends in intimste Bereiche unseres täglichen Lebens vor. Das "[Internet of Things](#)" beschert uns Geräte des Alltags mit dauerhafter Anbindung an das Netz. Das beginnt bei [Uhren](#), macht auch vor [Blutdruckmessgeräten](#) so wie [Personenwaagen](#) nicht halt. Und wer hätte nicht gerne einen [Regenschirm mit Internetanbindung](#)?

Es stellt sich nun die Frage: Wer konsumiert all die angebotene Information, an wen wird sie kommuniziert und warum? In den meisten Fällen erfolgt der Austausch mit einer Gruppe von Personen. Diese Gruppe ist als Adressat bewusst gewählt, sie teilt gemeinsame Interessen, Ziele oder gehört zum Freundes- bzw. Bekanntenkreis.

Durch die neu zur Verfügung stehenden Möglichkeiten der Kommunikation über Dienste und Medien im Netz ist physische Präsenz nicht länger eine Voraussetzung für den Aufbau und Erhalt einer Gruppe. Dies erlaubt Individuen, sich trotz geographischer Entfernung zu Gemeinschaften zusammenzuschließen und ständigen Kontakt zueinander aufrecht zu erhalten.

Die zeitnahe und nicht notwendigerweise sprachgebundene Kommunikation innerhalb der Gruppe sowie die Quasi-Anonymität ihrer Mitglieder führt zur Bildung neuer Formen von Gemeinschaften, die zunehmenden Einfluss auf gesellschaftliche Abläufe und Systeme in der realen Welt haben, die über politische, wirtschaftliche und religiöse Grenzen hinaus etablierte Einrichtungen in ihren Grundfesten erschüttern.

Dieser Text ist den neuen Gruppen und ihren Möglichkeiten gewidmet.

Definitionen

Im Englischen - der Lingua Franca des Internets - werden für das deutsche "Gruppe" verschiedene Begriffe mit leicht variierender Bedeutung verwendet:

"Group" steht für eine geschlossene Gruppe, etwa für Mitglieder einer Interessensgemeinschaft. Eine solche Gruppe hat typischerweise nicht sehr viele Mitglieder, meist kennen sie einander zumindest namentlich. Eine Group kommt realweltlich einem Verein am nächsten.

"Community" ist eine Gruppe im weiteren Sinne, ähnlich der "Gemeinschaft" im Deutschen. Eine Community kann mehrere Millionen Mitglieder groß werden, die Teilnehmer kennen einander meist nicht - sie teilen ein oft nur unscharf definiertes Interesse. Communities bestehen oft für lange Zeit und über die Grenzen von einzelnen Ereignissen hinweg. Realweltlich wäre etwa die Römisch-Katholische Kirche eine Community. [7]

"Crowd" ist ähnlich der "Community" eine große Gemeinschaft. Die direkt Übersetzung ins Deutsche mit "Masse" oder "Menschenmenge" ist nur in Bezug auf deren Größe passend, die Mitglieder einer Crowd teilen ein gemeinsames, meist gut definiertes Interesse und sind stark zielorientiert. Crowds existieren typischerweise nur für eine definierte Zeit bzw. für ein bestimmtes Ereignis. Realweltlich bilden etwa die aktiven Besucher eines Jamborees eine Crowd.

In diesem Text wird der Begriff "Gruppe" gleichbedeutend mit dem Englischen "Group", "Community" und "Crowd" verwendet, da eine genauere Unterscheidung für den Inhalt nicht weiter nutzbringend erscheint.

"Virtuell" definiert alle Dienste und Anwendungen, die ausschließlich über Netzwerke - kabelgebunden oder auch nicht - angesprochen werden können. Der Begriff wird gleichbedeutend mit "Netz" gebraucht - wobei das Internet bzw. World Wide Web eine Untermenge von "Netz" ist, da es http(s) als Protokoll voraussetzt, was nicht zwingenderweise bei allen Diensten der Fall ist.



Gruppen

Gruppen entstehen nicht primär geplant. Sie sind das Ergebnis der Vernetzung Gleichgesinnter im offenen sozialen Raum. Kommuniziert eine definierte Anzahl von Menschen über einen längeren Zeitraum zu einem Thema, so bilden sie Gemeinschaften und etablieren soziale Verträge [FAS, S. 101]. Die Größe der Gruppe ist nach deren Entstehen dynamisch, die Gemeinschaft existiert so lange weiter, wie sie aktive Teilnehmer hat und weiterhin Informationsaustausch stattfindet. Die Nutzung des Netzes als Medium unterstützt den einfachen Austausch von Information und hilft so, räumliche wie zeitliche Distanzen zu überbrücken.

Virtuelle Gruppen basieren ebenso wie ihr realweltliches Pendant auf Sozialkapital. Darunter werden sozialwissenschaftlich drei unterscheidbare Sachverhalte verstanden: Ressourcen auf die ein Individuum aufgrund seiner Zugehörigkeit zu einem Netzwerk zugreifen kann, die Generalisierung des Vertrauens in Personen und Institutionen und allgemeine Normen wie Fairness oder Reziprozität. [QUE, S. 2]

[9]

Die am besten zu virtuellen Gruppen passende Definition von Sozialkapital stammt jedoch von J. Coleman [COL], der in seiner Arbeit davon ausgeht, dass gesellschaftliche Individuen Ressourcen besitzen, an denen sie interessiert sind und die sie kontrollieren wollen. In dem Bestreben, diese Ressourcen bestmöglich zu nutzen, werden soziale Interaktionen geschaffen, die sowohl zu Strukturen als auch selbst zu Ressourcen werden. Damit ist das soziale Kapital über seine jeweilige Funktion definiert und hat erzeugenden Charakter, da es die Verwirklichung von Zielen unterstützt, die ohne dessen Verfügbarkeit nicht erreichbar wären. [QUE, S. 6ff]

Die Betonung der funktionalen Komponente wird auch durch Erkenntnisse der "Cultural Studies" unterstützt. Dort hat sich die Meinung durchgesetzt, dass medienspezifische Inhalte für sich alleine genommen nicht sinnstiftend sein können und als Teil und Ausdruck der gesellschaftlichen Kommunikationsverhältnisse begriffen werden müssen. Sinn entsteht erst dann, wenn Menschen Inhalten Bedeutungen aus dem Alltag zuweisen. Somit erschließt sich der Sinn des Netzes ausschließlich aus seiner spezifischen Verwendung zum kommunikativen Handeln. Die Notwendigkeit des Alltags zum Bedeutungsgewinn bedingt durch den unterschiedlichen Wissens- und Erfahrungsstand die Selektivität der Wahrnehmung. Diese Subjektivierung fokussiert die Aufmerksamkeit auf die der aktuellen Bedürfnislage entsprechenden Themen und macht den Rezipienten somit thematisch voreingenommen.

Durch den Mangel an politisch-kulturellen Leitbildern [RAM] im Netz bilden sich selbstähnliche Gruppen, in denen der Einzelne den Ersatz dieser Leitbilder sucht [FAS, S. 258]. Als freiwillige und flexible Interessensgemeinschaften stehen diese Gruppen in starkem Kontrast mit "öffentlichen" und "hoheitlichen" Funktionen, deren Schwächung sich deutlich in deren Deregulierung niederschlägt. Auch wird in solchen Gruppen versucht, eine Alternative für die als unzureichend empfundene Problemlösungskompetenz staatlicher Systeme zu finden - was wiederum die politische Normenbildung stark beeinflusst. [FAS S. 264]

[10] Sozialkapital ist per definitionem weder "gut" noch "böse". Es ist jedoch in kleinen Gruppen einfacher, negative Ziele zu verfolgen, da die Einschränkungen, die von zahlreichen Mitgliedern mit unterschiedlichen Perspektiven und überkreuzenden Verbindungen einhergehen, fehlen. [PUN, S. 29]

Virtuelle Gruppen unterscheiden sich von realweltlichen Gruppen dahingehend, dass ihre Zusammengehörigkeit auf abstrakten und kategorisierten Gemeinsamkeiten beruht. Es treten in der Regel keine persönlichen Beziehungen auf, trotzdem kommt es vielfach zu einem Gefühl der Zusammengehörigkeit und der kollektiven Identität, bei der die Beziehungen zwischen den Mitgliedern durchaus eine Rolle spielen. [QUE. S 14]

Soziale Interaktion setzt gegenseitiges Vertrauen der Interagierenden voraus. Wie aber kann Vertrauen in einer Gruppe aufgebaut werden, deren Mitglieder einander nicht persönlich kennen bzw. zum Teil anonym sind? Es zeigt sich, dass es ausreichend ist, eine Person als vertrauenswürdig zu akzeptieren, weil diese mit anderen Personen in Verbindung steht, die vertrauenswürdig sind. Dies führt zu einem Vertrauensnetzwerk, das in sich bestrebt ist, Betrug und Missbrauch zu verhindern. Die Idee dieses Web of Trust wird unter anderem dazu verwendet, Signaturschlüssel zu verifizieren [LUC] und damit die Identität einer Person zu bestätigen oder geschäftliche Beziehungen aufzubauen - etwa bei der SozialMedia Plattform [Xing](#). Des Weiteren wird der Aufbau des Vertrauens auch dadurch unterstützt, dass die Kette an Bekanntschaften, die zwei Menschen verbindet, im Durchschnitt sieben Schritte lange ist [LES].

Zwischen Gruppen kann die Definition dafür, was vertrauenswürdig bzw. zulässig ist und was nicht, stark variieren. Die Festlegung erfolgt hauptsächlich durch stillen Konsens der Mitglieder. Gruppen erlangen und exekutieren im Laufe der Zeit ein eigenes Wertesystem, das nicht notwendigerweise

mit gesellschaftlich, religiös oder politisch definierten Werten in Einklang stehen muss, zumal sich Mitglieder von Gruppen im virtuellen Raum häufig international zusammensetzen und damit nicht an ein einheitliches moralisch-rechtlich-ethisches System gebunden sind. Ein Beispiel hierfür wäre etwa die Community der Site [DeviantArt](#), für die Darstellungen aus dem Fetisch Bereich durchaus akzeptabel sind, das Kopieren eines Werkes unter falschem Namen aber rigoros verfolgt wird. Verstöße gegen die Regeln der Gruppe werden je nach deren Struktur unterschiedlich geahndet. Bei hierarchisch aufgebauten Gruppen kommt es oft zu Abmahnung und Ausschluss, Gruppen mit geringerer Hierarchie neigen dazu, Verstöße für alle Mitglieder klar sichtbar anzuprangern und die Zuwiderhandelnden entweder zu flamen (d.h. mit ruppigen Kommentaren zu bedecken) oder schlichtweg gänzlich zu ignorieren.

[11]

Im Netz gibt es keine allgemein gültigen Regeln und der Versuch diese einzuführen - etwa durch Staaten, die auf die Zensur der Kommunikation über das Internet abzielen - wird meist von der globalen Community geahndet. Die einzige Ausnahme bildet die [Netiquette](#), die eher als Verhaltensempfehlung denn als feste Regel zu sehen ist.

Um eine Gruppe und deren Regeln als virtuelle Gemeinschaft zu charakterisieren, scheinen die von Hagel und Armstrong definierten Kriterien angemessen:

- 1) Ein spezifischer Interessenschwerpunkt als Fokus für die Mitglieder
- 2) Die Integration von Inhalt und Kommunikation
- 3) Die Konzentration auf Informationen, die von den Mitgliedern selbst stammen
- 4) Die Auswahl zwischen konkurrierenden Anbietern
- 5) Kommerziell motivierte Gemeinschaften

Diese Charakterisierung ist durchaus bemerkenswert, zeigt sie doch deutlich, dass eine Grundforderung an die Mitglieder der virtuellen Gruppe - bei gemeinsamem Interesse - die Kommunikation ist. Somit ist eine Gruppe nur dann stabil und zweckerfüllend, wenn eine größere Anzahl ihrer Mitglieder die Reziprozität wahren, d.h. aktiv am Geschehen teilnehmen und nicht nur passiv konsumieren.

Die Konzentration auf sich selbst repräsentiert den Wissensgewinn der gesamten Gruppe durch die aktive Teilnahme des Einzelnen. Selbst der

einfachste Fall, z.B. die Abgabe einer Bewertung (Sterne, "Like", +1, etc.), stellt für die Gemeinschaft einen Mehrwert dar und hat zuweilen direkte Auswirkungen auf sachlicher oder kommerzieller Ebene, wenn etwa einem Produkt wegen abgegebener Bewertungen der Vorzug gegeben wird.

[12]

Um sich gegen andere Gruppen abgrenzen zu können, ist neben dem klar definierten Interesse auch ein Maß an konkurrierenden Anbietern notwendig, um die Gruppe in Wettbewerb und Eigendefinition voranzutreiben. Ein Beispiel hierfür wäre etwa die Foto Community [500px](#) mit ihrem Fokus auf professionelle Bildqualität im Vergleich zu [DeviantArt](#), die darauf abzielt, auch den ungewöhnlichsten Arbeiten eine Bühne zu bieten.

[HAG] gehen in ihrem letzten Punkt – den kommerziell organisierten Gemeinschaften – davon aus, dass virtuelle Gruppen zunehmend wie Wirtschaftsunternehmen organisiert sein werden und sich das Ziel setzen, finanzielle Erträge zu erwirtschaften [DRE, S.7]. Das schließt zwar Gemeinschaften ohne finanzielle Motivation nicht aus, es wird den kommerziellen Gruppen aber größere Effizienz und Nachhaltigkeit zugestanden.

Warum also nehmen Individuen an virtuellen Gruppen teil? Anfänglich war die Überwindung geographischer Grenzen zur Herstellung sozialer Kontakte ausschlaggebend. Mit der zunehmenden Diversifizierung der Gruppen verstärkt sich jedoch der Vorteil für den Einzelnen, der nun in die Lage versetzt wird, bestimmte für ihn interessante Themen in gut strukturierter und oft auch qualitativer Form vorzufinden und mit zahlreichen Gleichgesinnten zu diskutieren. Damit erfüllen Gruppen eine Filterfunktion, die es ermöglicht, schneller an relevante Informationen zu gelangen. Dies wird von kommerziellen Plattformen, die es ihren Mitgliedern ermöglichen, direkten Einfluss auf die Entwicklung von Produkten zu nehmen und direktes Feedback an den Hersteller abzugeben, genutzt [DRE, S. 15ff].

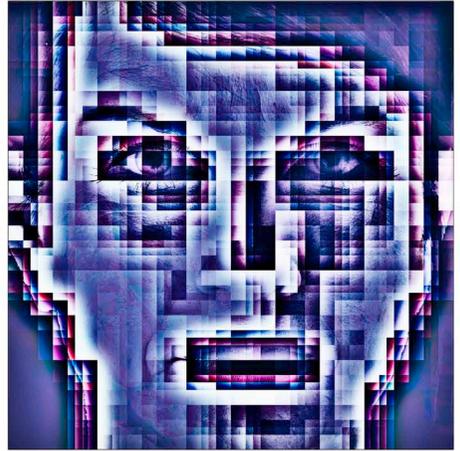
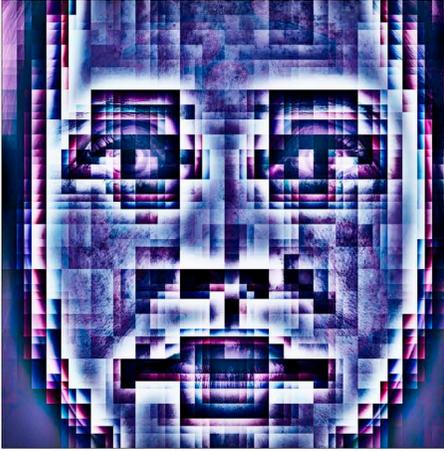
Die Hauptmotivation für die Teilnahme an Gruppen ist aber die Möglichkeit, nicht länger passiv zu konsumieren, sondern aktiv teilzunehmen, um etwas zu schaffen – und das Geschaffene darzustellen. Dieser Drang zur Partizipation führt dazu, dass Gruppen die Art kreativ zu arbeiten genauso ändern wie das bis dato in der Informations- und Medienbranche übliche passive Produzent/Konsument – Verhältnis. Wirtschaftliche Organisationen bleiben von dem sich abzeichnenden Umschwung ebenso wenig verschont wie politische Systeme.

Wie jede Änderung wird auch der Aufstieg der Gruppen nicht ohne Reibungsverluste ablaufen. Schwierigkeiten, mit denen sich Journalisten, Fotografen, Grafiker und der Fachhandel heute bereits konfrontiert sehen, werden früher oder später alle Bereiche, die nicht direkt mit Infrastruktur oder Produktion zu tun haben, erreichen. Davon sind auch Staaten, Konzerne und Finanzsysteme nicht ausgenommen. Der Aufstieg der Gruppen bedeutet gleichzeitig den Fall der heute üblichen Art, Güter herzustellen - mit der Ausnahme der Verarbeitung von Rohstoffen. Die strikte Aufgabenteilung und die damit verbundene Isolation, hierarchische Strukturen und das Expertentum basieren auf Fertigungsmethoden der industriellen Revolution und sind nicht länger als adäquat anzusehen. Gleiches gilt für etablierte Gehalts- und Zahlungssysteme wie für die Wertesysteme selbst.

[13]

Der Aufstieg der Gruppen bringt nicht nur mehr Gemeinschaftssinn bei der Erreichung von Zielen, er ermöglicht auch, den bei der Industrialisierung verloren gegangenen holistischen Ansatz wieder zu beleben sowie das Talent des Einzelnen dort einzusetzen, wo es gebraucht wird - und das ausschließlich basierend auf dessen Fähigkeiten und Wollen. In ihrer Bedeutung ist die Entstehung sozialer Gruppen am ehestens mit dem Erreichen der Sesshaftigkeit durch Nomaden zu vergleichen. Wird bei der industriellen Revolution die Produktivität sprunghaft gesteigert während die Lebensbedingungen gleich schlecht bleiben, so bringt die Sesshaftigkeit eine völlig neue kulturelle Dimension.

Es ist schwer vorher zu sehen, wo dieser Trend enden wird. Sicher ist nur, dass wir vor einer Umwälzung stehen, die unser Leben in allen Bereichen entscheidend verändern wird. Und sie hat bereits begonnen.



Technologie und Dienste

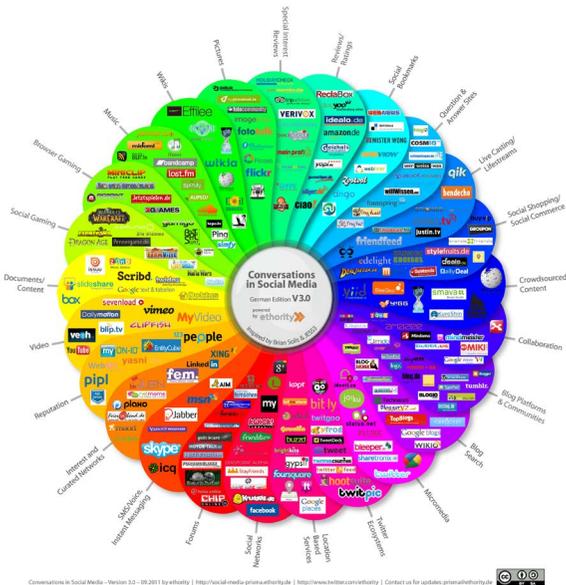
Alle aktuellen Technologien, die virtuelle Gruppen unterstützen, basieren auf IP Netzwerken. Sie sind das Grundgerüst der Kommunikation. Die zunehmende Verbreitung von breitbandigen Anschlüssen ermöglicht immer komplexere Dienste. Mobile Netzwerke und Geräte wie Smartphones und Tablets erlauben es, ohne Unterbrechung mit dem Netzwerk in Verbindung zu bleiben und auf neue Informationen zeitnah zu reagieren.

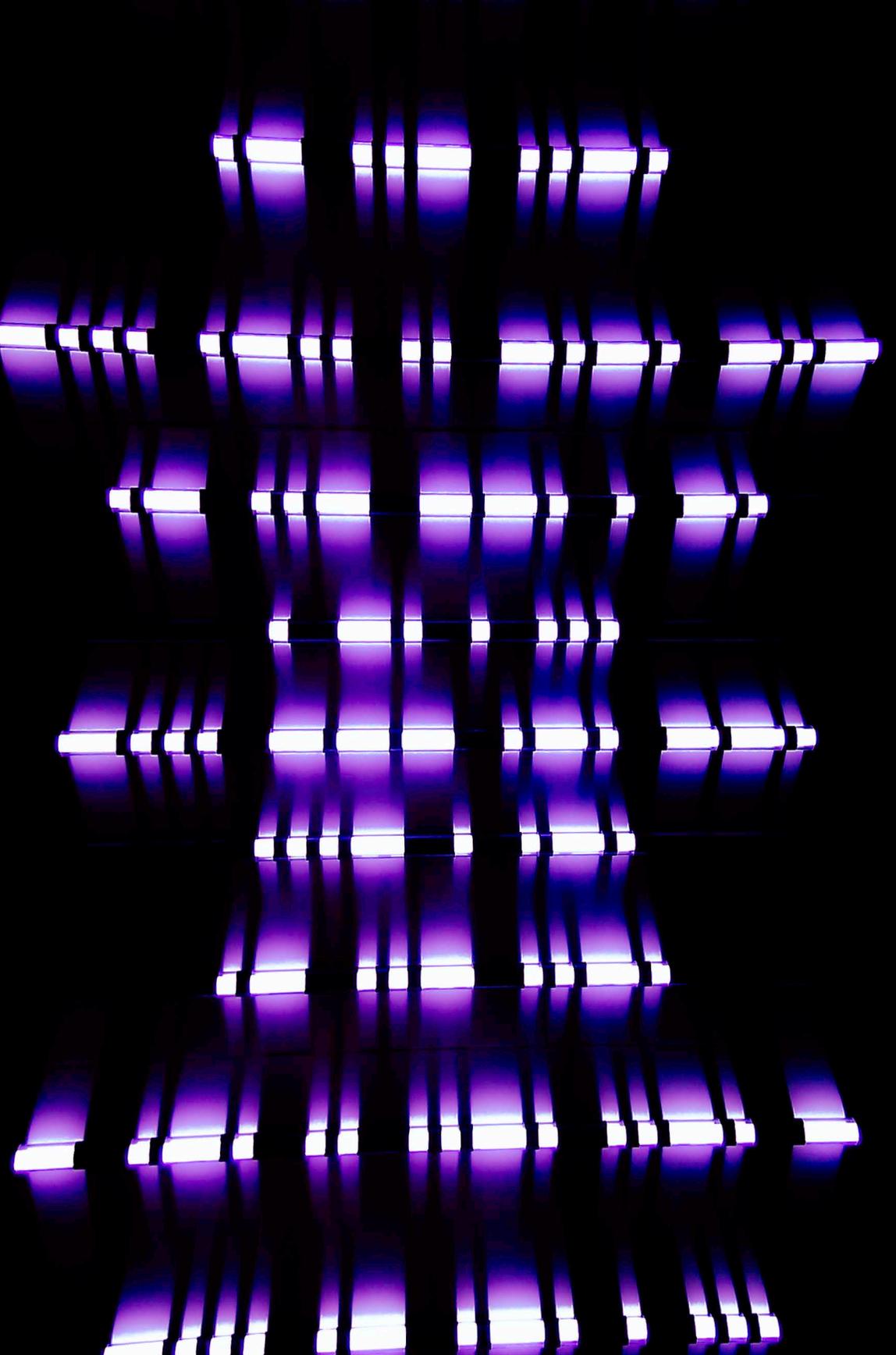
Die Palette der Möglichkeiten reicht von einfachen, textbasierten Diensten wie [Twitter](#) über Chats und Gruppenkonferenzen wie [gTalk](#), ortsbezogenen Diensten wie [Foursquare](#), Social Media Plattformen wie [Facebook](#) und [Google+](#) bis hin zu themenspezifischen Diensten wie [DieRedaktion](#) oder [iStockPhoto](#).

[15]

Eine Übersicht einiger der größeren derzeit im Netz verfügbaren Dienste bietet das [Social Media Prisma](#) von Ethority:

Die hohe Anzahl unterschiedlicher Plattformen und die Anzahl deren Benutzer zeigen, dass der Trend zu virtuellen Gruppen nicht als Randerscheinung aufgefasst werden kann. [EbizMBA](#) gibt die Nutzerzahlen der Top drei Sites im August 2011 wie folgt an: Facebook 700 Mio, Twitter 200 Mio und LinkedIn 100 Mio. Bemerkenswert ist auch, wie schnell neue Dienste in Anspruch genommen werden. Noch bevor [Google Plus](#) öffentlich verfügbar gemacht wurde (d.h. noch im closed beta Stadium war), erreichte die Plattform in den ersten drei Wochen ihres Bestehens mehr als 20 Mio Nutzer.





Grundfunktionen

Allen Plattformen ist ein Set an Grundfunktionen gemein, die den Benutzern als Kommunikationsbasis dient und die Gruppenbildung und Pflege ermöglichen. Die jeweilige Umsetzung mag in Aussehen, Benutzbarkeit und dem Vorhandensein zusätzlicher Dienste differieren, die folgenden Funktionen sind jedoch immer vorhanden:

Informationsbereitstellung

Jedes angemeldete Mitglied kann für andere Information bereitstellen. Die heute üblichste Form sind Posts - d.h. kurze Textpassagen, die mit Bildern, Videos oder Links angereichert werden können. Diese Einträge werden sofort nach dem Speichern für andere Mitglieder sichtbar gemacht und bilden so den "Feed" einer Plattform. Feeds sind meist nicht redaktionell betreut. Deshalb werden zur Vermeidung von nicht akzeptablen Beiträgen automatische Filter, die etwa nach anstößigen Ausdrücken suchen bzw. Meldfunktionen verwendet, die es Mitgliedern erlauben, anstößige Inhalte zu kennzeichnen und deren Löschung zu beantragen.

[17]

Der Feed enthält Inhalte zu verschiedenen Themen. Der Nutzer ist Autor/Journalist und Empfänger/Leser zur gleichen Zeit, es existieren kaum hierarchische Strukturen. Die Tatsache, dass Information von vielen an viele geht, ermöglicht Diskussionen mit einem potentiell breiten Publikum, setzt aber die aktive Teilnahme des Einzelnen voraus.

Kommentierung

Jedes Mitglied kann bereitgestellte Informationen von anderen Mitgliedern kommentieren. Das erlaubt nicht nur das Äußern der eigenen Meinung zu einem Post, sondern führt auch öfters zu Diskussionen. Die Kommentierungsfunktion unterscheidet sich von den in Foren üblichen Threads dahingehend, dass auch hier keine redaktionelle Betreuung stattfindet und jedes Mitglied, das den Feed einer Site liest auch gleichzeitig die Kommentierungen sieht. Das fördert die aktive Teilnahme, da nicht explizit nach Themen gesucht werden muss.

Direkte Kommunikation

Um ein Mitglied individuell zu kontaktieren, erlauben die meisten Plattformen direkten Austausch in Form von privaten Nachrichten. Dieser eMail-ähnliche Dienst ermöglicht es Mitgliedern, in Kontakt zu treten, ohne der gesamten Gruppe den Inhalt der Kommunikation offenzulegen. Im Unterschied zu eMail, wo die Zieladresse bekannt sein muss, lässt sich so mit jedem Mitglied einer Gruppe Kontakt aufnehmen, ohne die eigenen Daten – z.B. die eMail-

Adresse offenlegen zu müssen. Das erleichtert die Kommunikationsanbahnung, da das Risiko der missbräuchlichen Verwendung der Kontaktdaten erheblich reduziert ist.

Bewertung

[18]

Die Bewertungsfunktion erlaubt es Mitgliedern, Posts anderer Mitglieder positiv zu bewerten. Das Spektrum reicht hier vom simplen “like” oder “+1”, um Gefallen auszudrücken bis zur Vergabe von Sternen, um den Grad der Zustimmung darzustellen. Auch die “Teilen”-Funktion, die es erlaubt, einen Eintrag an einen anderen Benutzerkreis weiterzuleiten, kann als Bewertung gesehen werden. Wertungen sind in jedem Fall positiv, es existiert kein “dislike” oder “-1”. Damit wird die Unterdrückung anderer Meinungen verhindert und es trägt dazu bei, Streitigkeiten zu vermeiden. Was nicht gefällt oder kein Interesse weckt, wird einfach ignoriert.

Vielfach werden die Ergebnisse der Wertungen zur Sortierung und Filterung herangezogen und spiegeln somit die Meinung der Gruppe wider. Die Bedeutung dieser Funktion kann kaum überschätzt werden. Speziell bei Produkten kann die Bewertung auf einer Plattform ausschlaggebend für den Erfolg oder Misserfolg sein. Wer würde schon einen Artikel von Amazon.com kaufen, der durchwegs nur einen Stern bekommen hat?

Mit der offensichtlichen Relevanz von Bewertungen steigt auch die Versuchung, diese Systeme zu missbrauchen. Ein trauriges Beispiel hierfür ist der Geschäftsführer von WeTab, Helmut Hoffer von Ankershoffen, der für den Tablet-PC seiner Firma bei Amazon.de unter falschem Namen zahlreiche positive Bewertungen abgegeben hat. Nach dem Bekanntwerden dieses Missbrauchs sah er sich zum Rücktritt gezwungen. Das Produkt wurde vom Markt genommen. Die meisten Plattformen verwenden algorithmische Kontrollen, um Missbrauch zu erschweren.

Privatsphäre

Die Einstellungen der Privatsphäre erlauben es Mitgliedern zu bestimmen, ob Information über sie öffentlich weitergegeben wird oder nicht. Diese Funktion ist unterschiedlich stark ausgeprägt vorhanden. Üblicherweise schränkt die Privatsphäre nur die Rechte Dritter ein, nicht aber die Möglichkeiten der Plattform selbst. Diese verwendet die verfügbare Information oft, um gezieltes Marketing zu betreiben – neben “Pro” Mitgliedsbeiträgen oft die einzige Einnahmequelle einer Plattform. Die Privatsphäre erlaubt es, eine Außengrenze

zu definieren und eine unterscheidbare Gruppe zu bilden.

Filter

Filter erlauben den Mitgliedern die Einschränkung des Informationsflusses auf die für den Einzelnen interessanten Bereiche. Meist ist nicht die Flut an Mitteilungen das Problem, sondern das Versagen der Filter, die oft nur sehr rudimentär vorhanden sind. Heute können Filter meist nur die Information einzelner Personen oder Themen isolieren oder ungewünschte Inhalte bestimmter Kategorien global unterdrücken. Intelligente Filterung von Information wie etwa bei [RIVVA](#) oder [Zite](#) sind noch selten.



Anwendungen

Jenseits des reinen Austausches von Informationen und der Erhaltung sozialer Gefüge haben sich eine Reihe von Anwendungen im Netz etabliert, die mit unterschiedlichen Zielen Gebrauch von Gruppenstrukturen und Plattformen machen. Die Aufzählung in diesem Kapitel ist beispielhaft und keinesfalls vollständig, gibt aber Überblick darüber, wie weit der Vormarsch der Gruppen im virtuellen Raum bereits gediehen ist.

[21]

Interesse

Die erste Manifestation von Gruppen im virtuellen Raum waren sicherlich Interessensgemeinschaften. Aus dem anfänglich reinen Informationsaustausch zu Themen gemeinsamen Interesses wurden bald Plattformen, die geteilte Ziele verfolgten. Die Palette reicht hier vom Austausch interessanter Internet-Links ^[1] über die Darstellung der eigenen Kreativität ^[2] bis hin zur Verkaufsförderung für die eigene Arbeit ^[3].

Besonders stark vertreten sind hier die Kreativbereiche ^[4], da diese schon seit jeher stark von ihren sozialen Netzwerken geprägt sind. Es gibt kaum ein Thema, zu dem keine Gruppe existiert. So gibt es etwa Gruppen für die Erweiterung des Nichtraucher-Schutzes ^[5], zur Unterstützung sozial gerechter Gestaltung der Weltwirtschaft ^[6] und auch für CosPlay ^[7].

Nicht zu vernachlässigen ist der Trend, in großen Gruppen zu spielen - sei es klassisch Poker am virtuellen Pokertisch ^[8], gemeinsame Rollenspiele wie World of Warcraft ^[9] -Spieler schlüpfen in beliebige Rollen und lösen gemeinsam Aufgaben - oder auch Simulationsspiele wie VatSim ^[10], das Spielern in realitätsnaher Simulation erlaubt, die Rolle von Fluglotsen und Piloten einzunehmen.

Der Bereich der Spiele ist von großem Interesse. Es ist nicht nur die Anzahl der Spieler bemerkenswert hoch (World of Warcraft hat etwa 3.5 Millionen aktive Spieler), es ist auch der Wunsch zu erkennen, die angebotenen Spiele aktiv gestalten zu wollen. Bei Online-Spielen ist es durchaus üblich, dass Spieler die

virtuelle Welt, in der das Spiel abläuft und die Charaktere, die darin handeln, selbst zu definieren. Bietet eine Plattform diese Möglichkeiten nicht, ist sie meist nicht erfolgreich.

Gruppen werden also nicht nur genutzt, um Information zu erlangen, zu filtern und zu bewerten, sondern auch, um die eigene Umgebung aktiv zu verändern. Dieser Wille zur Gestaltung ist an vielen Stellen zu erkennen, auch wenn das manchmal skurrile Auswirkungen hat. Ein Beispiel hierfür wäre etwa das Guerilla Gardening ^[11].

[22]

[1] <http://www.delicious.com>, <http://www.instapaper.com>

[2] <http://500px.com>, <http://vimeo.com>

[3] <http://www.mastersofhearts.com>, <http://www.everycreative.com>

[4] <http://www.cgsociety.org>, <http://www.coroflot.com>, <http://www.everycreative.com>

[5] <http://www.nichtraucheninlokalen.at>

[6] <http://www.attac.at>

[7] <http://www.cosplay.com/>

[8] <http://www.pokerzeit.com>

[9] <http://eu.battle.net/wow/de>

[10] <http://www.vatsim.net>

[11] <http://ggardening.blogspot.eu>





Tun

Gruppen mit vielen Mitgliedern unterschiedlicher Herkunft und Erfahrung und differierendem Ausbildungsniveau haben großes kreatives und operatives Potential, komplexe Aufgabenstellungen ebenso zu lösen wie aufwändige Probleme, deren Bewältigung hohen Ressourcenbedarf verursacht.

Es gibt Fälle, in denen sich Gruppen spontan um ein Thema bilden, um dieses gemeinsam zu lösen. Das ist ein in der Software-Entwicklung weit verbreitetes Phänomen, bei dem teilweise sehr komplexe Anwendungen entwickelt und der Gemeinschaft kostenfrei zur Verfügung gestellt werden. Hierbei wird durch die Offenlegung des Quellcodes und die gemeinschaftliche Arbeit daran nicht nur die Qualität gesteigert sondern gleichsam auch eine Garantie abgegeben, dass das Produkt weiter entwickelt wird solange Interesse daran besteht – eine Garantie die bei Closed Source Systemen vom Hersteller geleistet werden müsste, was jedoch praktisch nie der Fall ist. Es existieren hier verschiedene Lizenzmodelle wie GPL und LGPL, die hauptsächlich zu verhindern suchen, dass aus dem entstandenen Gewerk von Dritten direkt Kapital geschlagen wird. Dabei wird der Quellcode offengelegt, um gemeinschaftliches Arbeiten daran zu ermöglichen. Diese “Open Source”-Bewegung existiert etwa seit nunmehr über fünfundzwanzig Jahren und hat mittlerweile für einige Produkte gesorgt, die aus der IT heute nicht mehr wegzudenken sind - beispielsweise das Betriebssystem Linux, aber auch Datenbanken wie PostgreSQL. Die Plattform [SourceForge](#), eine der Austauschplattformen für Open Source Produkte, zählt gegenwärtig über 300.000 aktive Projekte. Kaum eine aktuelle Software kommt ohne Open Source Anteile aus; derzeit benutzen z.B. über 60% aller Server im Internet den Open Source Webserver Apache [Quelle: [Netcraft](#), August 2011].

[25]

Oft wird die Bildung von Gruppen - etwa durch Bereitstellung von Plattformen oder Anwendungen - auch gezielt gefördert, um ein Problem zu lösen. Dieser als Crowd Sourcing bzw. im kreativen Bereich als Crowd Creation bekannte Ansatz wurde schon wiederholt erfolgreich für unterschiedlichste Themen eingesetzt. Die folgenden Beispiele illustrieren das breite Anwendungsgebiet:

- Entzifferung von alten ägyptischen Papyrus Rollen (<http://www.ancientlives.org>)
- Klassifikation von Sternen (<http://zoo1.galaxyzoo.org>)
- Suche von Medikamenten gegen Krebs (<http://www.chem.ox.ac.uk/curecancer.html>)
- Bewerten von 24.000 eMails Sarah Palins, der ehemaligen Gouverneurin Alaskas, um Ungereimtheiten aufzudecken (<http://www.guardian.co.uk/world/datablog/2011/jun/10/crowdsourcing-sarah-palin-emails>)
- Veröffentlichung von Geheimdokumenten auf weltweit verteilten Servern (<http://wikileaks.org>)

- Erstellung einer Karte des weltweiten Straßennetzes (<http://www.openstreetmap.org>)
- Lösung komplexer algorithmischer Aufgaben (<http://www.topcoder.com>)
- Erstellung von Graphiken, Logos und Designs (<http://www.crowdspring.com>)
- Erstellung und Bereitstellung von Stock-Fotografien (<http://www.istockphoto.com>)

Es geht darum, Talent und Können dort zur Verfügung zu stellen, wo es gebraucht wird. Was motiviert aber den Einzelnen dazu, seine Arbeitskraft und Zeit einzubringen, meist in der Freizeit und ohne größeren finanziellen Anreiz? Oft sind es einfach das Ausleben eines Hobbies, der Wunsch sich zu verbessern, die Suche nach Bestätigung oder der Reiz, etwas Neues zu schaffen. Auch das spielerisch-kompetitive Element und die Aussicht auf Anerkennung in einer Gruppe Gleichgesinnter stellen einen Anreiz zur Partizipation dar.

[26]

Der Vollständigkeit halber muss auch erwähnt werden, dass Crowd Sourcing Projekte nicht notwendigerweise erfolgreich sein müssen. Oft scheitert die Umsetzung an klaren Zielen und Zeitrahmen, mitunter lässt sich die Community nicht motivieren, an dem geplanten Projekt aktiv mitzuwirken. Durchdachte Strukturen und Planung, besonders aber eine geeignete Plattform für die Umsetzung sind auch hier für den Erfolg notwendig.

Wissen

Das gesamte Crowd Sourcing Konzept beruht auf der Erkenntnis, dass Gruppen nicht nur mehr Möglichkeiten haben als Einzelne, sie haben in Summe auch mehr Wissen [SUR]. Zusätzlich sind gut organisierte Gruppen auch fähig, Lösungen zu sehr komplexen Fragestellungen gemeinschaftlich zu erarbeiten - sei es durch Zusammenarbeit oder durch Wettbewerb. Dabei werden konkurrierende Lösungsansätze abgewogen und iterativ verändert, um zu einem möglichst guten Ergebnis zu kommen. Im Laufe dieses Prozesses werden unzureichende Ansätze verworfen und bestehende mit dem Wissen aus den anderen Lösungsansätzen optimiert. Die dabei oft entstehenden Pareto-Optima [1] werden in der Gruppe bewertet, um die notwendigen Entscheidungen treffen zu können. Plattformen stellen meist Bewertungsmechanismen zur Verfügung, die





in der Regel auf den in der Sozialwahltheorie [2] erforschten und beschriebenen Mechanismen basieren. Die Frage, unter welchen Rahmenbedingungen die getroffene Gruppenentscheidung besser ist als eine Einzelentscheidung, wird seit langem untersucht [3] und findet in der Diskussion um Schwarmintelligenz [EBE] ein neues Feld. Bei auf Schwarmintelligenz basierenden Lösungen wird eine Gruppe von Individuen mit beschränkten Fähigkeiten durch einfache Regeln zu einem Superorganismus, der über die Fähigkeiten des Einzelnen hinauswächst. Dieser Effekt ist nach der Theorie einiger Autoren auch auf die Intelligenz einzelner Individuen anwendbar [MIN] und ist somit als Anwendung in der Gruppe nichts anderes als die Reflektion der Vorgänge im Kopf des Einzelnen.

[29]

Auch für die Nutzung des Wissens in der Gruppe gibt es Anwendungsbeispiele:

- Lösung strategischer Probleme (<http://www.spigit.com>)
- Bewertung von Aktienkursen und Börsen (<http://www.piqqem.com>)
- Generelle Problemlösung (<http://www.innocentive.com>)

[1] <http://de.wikipedia.org/wiki/Pareto-Optimum>

[2] <http://de.wikipedia.org/wiki/Sozialwahltheorie>

[3] <http://de.wikipedia.org/wiki/Condorcet-Jury-Theorem>

Einkauf

Der Fokus von Gruppen muss nicht immer auf Bestätigung und Einnahmen fokussieren, es gibt auch Anwendungen, die versuchen, finanzielle Ausgaben gering zu halten. Da Preise bei Abnahme von größeren Stückzahlen tendenziell geringer bzw. besser verhandelbar sind, erfährt der gemeinsame Einkauf (Crowd Buying) immer mehr Zuspruch. Dabei werden im einfachsten Fall ein Preisen verglichen [1] oder es werden sich regelmäßig verändernde Rabatte und Vergünstigungen [2] gewährt. Eine weitere Möglichkeit sind Gutscheine, deren Preis durch die Anzahl der Käufer bestimmt wird [3]. Das Interesse des Käufers zu sparen trifft hier auf den Bedarf des Verkäufers, Umsatz zu generieren und Produkte zu bewerben. Das kann für beide Seiten durchaus von Vorteil sein und es erhöht die Transparenz für Käufer.

Für die Betrachtung der Möglichkeiten von Gruppen ist die Einkaufsstrategie Tuangou (vom chinesischen “Tuángòu”, das sich etwa mit “Gruppenkauf” übersetzen lässt) interessant. Hier bilden sich spontan Gruppen, um einen bestimmten Artikel mit dem Händler zu verhandeln und zu erwerben. Die Bildung der Gruppen erfolgt oft in Foren oder auf Social Media Plattformen (z.B.: Facebook), es gibt aber auch bereits Plattformen die Tuangou-basierende Dienste anbieten und bis zu einem Drittel Preisersparnis versprechen [4].

[30]

Eine weitere Möglichkeit, in der Gruppe Geld zu sparen, bietet sich in der Mobilität. Fahrgemeinschaften können ebenso organisiert werden wie Mitfahrgelegenheiten oder die gemeinschaftliche Nutzung von Fahrzeugen (Car Sharing). Plattformen, die diese Dienste anbieten [5], sind oft staatlich gefördert und kommerziell organisiert.

Die interessanteste und vielleicht auch nachhaltigste Möglichkeit, in der Gruppe Geld zu sparen, sind aber Tauschbörsen. Sie bieten die Möglichkeit, Dinge, die nicht mehr oder derzeit nicht benötigt werden, gegen andere, gerade sinnvolle Artikel einzutauschen. Die meisten Tauschseiten basieren auf Guthaben. Hierbei werden beim Tauschen Tickets gesammelt, die für andere Artikel eingewechselt werden können. Getauscht werden Bücher, Filme, Musik, Haushaltsgeräte, Werkzeuge und Computer ebenso wie Schmuck, Unterkünfte und Fahrzeuge. Selbst ein Grundstück kann temporär an jemanden, der z.B. gerne Gemüse anpflanzt, eingetauscht werden. Virtuelle Tauschgemeinschaften sind vielfältig [6] und bereits seit Jahren etabliert. Die zunehmende Verbreitung wirft allerdings auch Fragen auf. Es bildet sich ein alternatives Zahlungssystem jenseits anerkannter und etablierter Währungen und Steuern. Einige Staaten, so z.B. die USA, denken bereits laut darüber nach, eine “Swap Tax” einzuführen, um dem Entgang von Umsatzsteuer entgegen zu wirken.

[1] <http://www.geizhals.at>, <http://www.crowdstorm.com>, <http://www.letsbuyit.com>

[2] <http://dailydeal.at>, <http://www.groupon.at>, <http://tippr.com>

[3] <http://www.thebuyingcrowd.co.uk>, <http://bidzone.com>

[4] <http://www.buywithme.com>, <https://livingsocial.com>, <http://flashbuy.com>, <http://sangabo.com>

[5] <http://www.zipcar.com>, <http://www.compano.at>, <http://www.mitfahrgelegenheit.at>

[6] <http://snapgoods.com>, <http://new.neighborgoods.net>, <http://www.dieschenke.org>, <http://www.landshare.net>, <http://www.swap.com>, [...] <http://www.tauschticket.de>, <http://www.balu.de>, <http://bambali.net>, <http://book2book.at>, <http://www.jagooa.at>

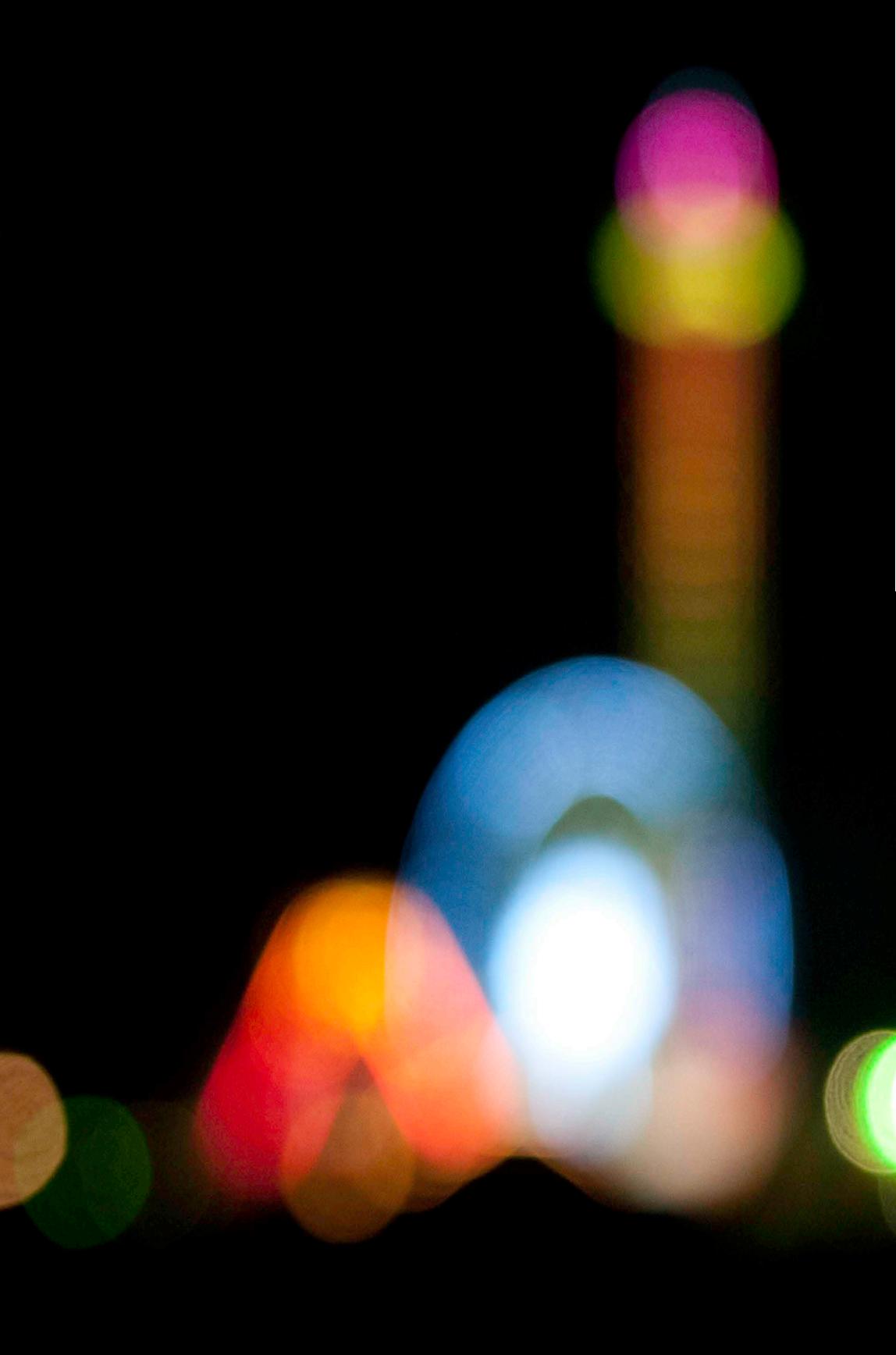
Finanzen

Virtuelle Gruppen ermöglichen flache Hierarchien und reduzieren die Anzahl an Mittelsmännern. Das kann Abläufe deutlich vereinfachen, besonders wenn es um die Koordination vieler kleiner Einzelleistungen geht. Dieser Vorteil wird von gruppenbasierenden Finanzierungsdiensten (Crowd Funding) genutzt. Crowd Funding bietet die Möglichkeit, Geldmittel denjenigen zur Verfügung zu stellen, die diese aus unterschiedlichen Gründen benötigen. Meist sind die Einzelbeträge - und damit das finanzielle Risiko - klein, auch wenn der Endbetrag durchaus höher sein kann. Beim Crowd Funding übernimmt oft der Anbieter die Rolle der Bank, wobei meist keine Sicherheiten gegeben werden. Das senkt den administrativen Aufwand und damit auch die Kosten.

[31]

Es gibt verschiedene Bereiche, die von Gruppen finanziert werden. Eine Form ist das Business Investment ^[1], bei dem sich Geldgeber mit einem kleinen Betrag an dem erhofften Erfolg eines neu gegründeten Unternehmens beteiligen. Ähnlich ist die Motivation bei der Projektunterstützung ^[2]. Hier ist ein zusätzlicher Faktor, dass Fans "ihrem" Künstler die finanzielle Möglichkeit geben wollen, weiter zu arbeiten. Diese beiden Beispiele haben Vorteile für beide Seiten: Geldgeber können mit Kleinstbeträgen unbürokratisch in interessante Projekte einsteigen und die Antragsteller kommen ohne Kredit oder aufwändiger Suche nach einem Venture Capital, das besonders in der Kreativbranche nicht einfach zu bekommen ist, zu dem gewünschten Budget. Ein weiterer positiver Effekt ist die gleichzeitige Verifikation des Vorhabens, da Projekte, denen von der Community keine Erfolgchance gegeben wird, kaum Geldgeber finden. Da in diesem Fall die Bewertung nicht durch einen Einzelnen -den Kreditgeber - erfolgt, sondern durch eine Gruppe, die ihre Meinung durch Geld untermauert, ist mit einer besseren Aussagekraft zu rechnen. Zusätzlich fallen praktisch keine Finanzierungskosten wie z.B. Kreditzinsen an.

Auch soziales Engagement lässt sich durch Crowd Funding aktiv betreiben ^[3]. Das geht bis zur Vergabe von Kleinstkrediten (Micro Credits) an sonst nicht kreditwürdige Kreditnehmer, etwa zur Anhebung des Lebensstandards. Micro Credits sind nicht notwendigerweise sozial orientiert, in vielen Fällen erhoffen sich die Geldgeber auch einen Zinsgewinn durch die Rückzahlung. Durch die Größe der Beträge und die direkte Verbindung von Geldgeber und -nehmer sind die Finanzierungskosten deutlich geringer als bei klassischen Bankkrediten.



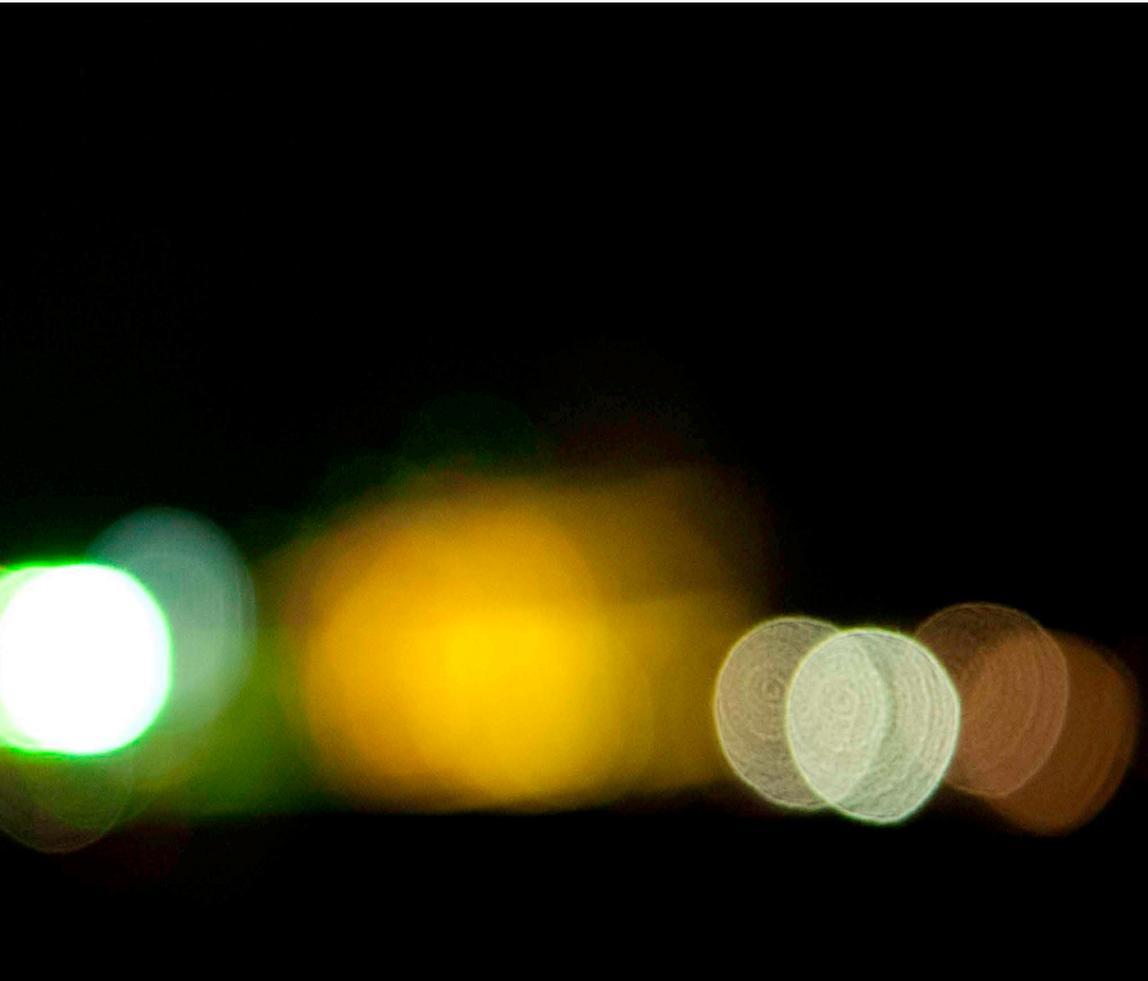
Verbindend für alle genannten Finanzierungsformen ist, dass der zu stellende Betrag aus vielen kleinen Beträgen beschafft und es den Geldgebern ermöglicht wird, auch mit wenig Kapital aktiv interessante Projekte zu unterstützen.

[1] <http://www.crowdcube.com>, <http://www.cofundit.com>

[2] <http://www.quirky.com>, <http://www.artistshare.com>, <http://www.buyacredit.com>, <http://www.feedthemuse.net>

[3] <http://socialwish.com>, <http://respekt.net>, <http://reset.to>, <http://www.xprize.org>

[4] <http://www.opportunity.org>, <http://www.kiva-deutschland.org>, <http://www.betterplace.org>



...RY MUCH APPRECIATED...A LITTLE SPILL "FROM THE WINDOW BEHIND " MAYBE... I'VE TRIED
... YOU'LL FIND THE UPDATED VERSION HERE (AS I DON'T KNOW HOW TO CHANGE THE PICTURE)
... JIRA EXPERT WHO CAN PROVIDE (PAID) SUPPORT IN FOR A JIRA SETUP IN VIENNA, AUSTRIA
... MAY IS GOOD FOR...CAN'T REMEMBER WHERE I READ THAT BUT: "THE LAST ONE TO PUT HIS F
... ICH SO ANSTELLT WEIL SIE GESTÖRT WURDEN, DIE KREISE. COMPUTER MACHEN ALLES BE
... NSCHARF IST SCHWERER ALS MAN DENKT) DA WAREN'S NUR NOCH ZWEI. GOOD POINT, RO
... ME. THAT REMINDS ME OF ME, SOMETIMES. DAS NETZGERÄT VOM 10.1ER IST KEIN NORMALER
... MAN EIN ANDERES NETZGERÄT NIMMT LÄDT ER NICHT. SCHÖ SCHEI. OK. OFFENBAR GIB
... ECEPTION, THEN LET'S TRY IT. I'VE GOT CAMERAS GALORE. WE CAN PROVE IF IT DOES WORK
... SEIN. ODER? ZUMINDEST BEI STILLE IST DAS NICHT SCHWER. ROT GRÜN IST NICHT SOOOO S
... ON. EXAMPLES OF STREET ART IF YOU STILL NEED A PROOF THAT. DOES ANYBODY HAVE A
... (FB/TWITTER). I'M TALKING ABOUT RE-SHARING. NOT ONLY IS THAT UNAVAILABLE IN THE APP
... ZIT UM IN...N NICHT SO VIEL FRESSEN WIE MAN KOTZEN MÖCHTE. JA, DAS IST JA DAS F
... TOSHOU EBEN...ERFNIS ZU WECKEN MIR EINEN IROKESEN ZU SCHNEIDEN UND EINEN F
... RES. MOST OF THE...GHTFULLY SO. BUT THIS HERE - IS THIS REALLY BETTER? SHE'S - WE
... FILTERS. WE DESPATE...NEED FILTERS HERE. IF I READ "STEVE JOBS " ONE MORE TIME I
... S AUS FLUGZEUGEN. W...SCHON DORT. NICHT UNINTERESSANT. GERADE DIESE ALUBOXE
... BWZ. IST EVENTUELL A...FÜR EICH SINNVOLL? (SORRY FOR THIS BEING IN GERMAN) FOR
... DIE VON EINER MÖGLICHE...GROSSEN GRUPPE GESPIELT WERDEN? ES GEHT MIR DA MEHR U
... IEL GESPIELT WERDEN. SORRY FÜR DIE S...SELTSAME FRAGE, ICH BIN NICHT SO DER SPIELER (C
... DAS ANDAUERENDE WECH...RN ZWISCHEN UNTERSCHIEDLICHEN LOGINS ZU MUHSAM IST. C
... /MASHABLE.COM/2011/07/26/GOO...LE-PLUS-CIRCLES/); IN FACT IT'S TRUE: THERE'S W
... STREAM YOU'LL SEE MY PHOTOS - IF YOU...ARE INTERESTED IN PHOTOGRAPHY OR NOT. THIS
... GHT BE INTERESTED IN IT...D BE FAIRLY...MPLE TO DO THAT IF G+ WOULD LET ALLOW US T
... IT DOES NOT (YET). ENTER THE CIRCLES...VE DECIDED NOW (AND THAT'S MY THIRD ATTEMPT
... FROM: THEY TRY TO SEPARATE PEOPLE INTO...TOPICS. USUALLY FOLKS TEND TO STICK TO VERY
... OF INTEREST WHEN READING (AND NOT BE...ING DISTRACTED BY THOSE FUNNIES WHILE I'M TRY
... MIGHT BE INTERESTED IN...C MIGHT...E PHOTOGRAPHY AND ART BUT ARE NOT REALLY I
... PEOPLE WITH...THINGS THEY...E CARE ABOUT. THAT'S THE ETIQUETTE I WAS REF
... ILL...GIVE IT A TRY. I SURE WILL...W ON (SO IF YOU GET SOME KIND OF POST THAT REF
... WITH...YOU ONLY W...CLOSEST FRIENDS TO KNOW, RIGHT? AS MUCH AS I
... K THERE'S...) ONE MARKER CIRCLE...NICE IDEA I PINCHED FROM THE LINK ATTACHED TO
... N TO CO...LECT I SHARE THIS WITH...LY THIS CIRCLE. AND VIOLA: MY PERSONAL LIST O
... ED). SO THIS IS MY 2C ON HOW TO...SE OF CIRCLES AND TRY TO GET G+ TO BECOME A
... IDEA...GUT. UNSER ERSTES "...CHTES" BUCH (20 BILDER AUS CHINA).GUTE EINF
... SEIN. HALLO UND WILLKOMMEN...GOOD TO HAVE YOU HERE. HAT WER VON EUCH G
... HÖRT MAN DEN BEISTEICH NICHT...IT SIND WIR ZWAR DIE SÖHNE GROSSER TOCHTER
... ER #MEGAFAIL DISKUSSION. HOME...SARDENS NOVUS.(IDENTITÄT UND IDENTITÄTSVERLUST IM
... DAS HIER WIEDER DIE SELEKTIVE ERINNERUNG ÜBERWIEGT. IST DAS SO, SO IST DAS? STILL I
... POT CAN BE MAGIC... WELL, YEAH. BUT WILL IE USERS UNDERSTAND THIS HOAX..? IF YOU'RE
... OF OPPORTUNITY. (FROM SETH GODIN'S BLOG) INTERESSANTE (SEHR GENAUE UND VOR ALLEM
... D. INTERESSANTER ARTIKEL: DIE HEGEMONIE DER ABSTIEGSANGST. IPHONE, YOUTUBE...A
... NG THE ANDROID APP? I SEEM TO BE INCAPABLE OF DOING THIS..IT REALLY IS AMAZING WH
... ... PECULIAR, THOUGH. I GUESS THAT...COMES WITH BEING TRULY CREATIVE. AGREED. THAT
... ...") JUST PAPER. AMAZING... LOOK EVEN IF GOOGLE PLUS DOESN'T KILL FACEBOOK, TWIT
... H IDEAS. IF YOU VALUE SOLID FEED BACK, WITTY BANTER, AND A REALLY SLICK PHOTO PRESB
... ABOUT PRIVACY, TERMS OF SERVICE, PEOPLE SHARING YOUR PHOTOGRAPHS, ETC THEN YOU
... THIS TO FB...? MAL SEHEN WIE...G MIT ALBEN KANN. MAYBE I'M THE ONLY ONE WHO DID
... STECKER "MACHT MOPS". UN...EURER? NACHDEM ICH GERADE AN EINEM (KUNST)PROJEK
... THEMA. (WENN WER INFOS ZU...GRUPPEN" HAT: SEID DOCH SO NETT...) NICE PIC - I LIKE THE
... T TO A FAIR TRIAL. #GADAFI...O) OH, CRAP! THERE'S ZOMBIES BEING ANNOUNCED! (WAIT
... CAN, REALLY?!) OK. NOW, I D...ANT TO CREATE EZINES (LIKE THE WIRED EDITION THAT'S AL
... ANT TO CREATE THE .FOLIO - CAN...DONE (NOT EASY, BUT HEY..). BUT TO PUBLISH THAT MORE TI
... AY OF DOING THIS? I AM NOT...PUBLISHING COMPANY - AND THERE'S NO WAY I'M GOING TO CO
... BEING ALL I SEE POSSIBLE...UT BACK TO FLASH (AND USE SOMETHING LIKE ISWIFTER O
... ERACTIVITY, EPUB IS NOT IN...RACTIVE AT ALL. THE WHOLE THING IS REALLY SHITTY, ESPEC
... LD PER YEAR (AND ADOBE GETS 0.30US PER COPY - DON'T SELL THEM AND PAY AGAIN..). AN
... YOU EVER WONDERED WHY THERE IS SO LITTLE EZINES ON A DEVICE THAT SEEMS TO BE MA
... U TEUER FÜR MICH. RATS. REMASTERED VERSION OF THE ECONOMIC CONSEQUENCES OF M
... AS WELL...AS WELL THIS LEADS TO ME THINKING ABOUT IF THE WAY THINGS MOVE IN LO
... ! SIE KOMMEN!! THIS IS...SOMEWHAT IRRITATING. EINFACH NUR WEIL'S EINFACH RAUS MUSS
... EHÖREN ZU DEN SCHLECHTESTEN AUFNAHMEN DIE ICH JE VON EINEM PROFI ZU SEHEN BE
... DEN DIE DURCH DIE MEISTERPRÜFUNG SICHERSTELLEN WILL, DANN WEISS ICH NIC
... VON DURCHWEGS SEHR HOHER QUALITÄT IST. ICH WILL NICHT WISSEN WAS SIE DAZU SAGE
... SBILDUNG, SONDERN WEIL DIE BERUFSFOTOGRAFEN IHREN BERUF ALS BERUFUNG VERSTE
... WE CAN ELIMINATE THE MOST USELESS PART OF THE HUMAN POPULATION. IT'S A REVERSE
... EMERGENCY EVACUATION OF THE ENTIRE PLANET; STEP 2: ISSUE THE EVACUATION ORDER A
... IAT IN NO WAY OBSCURES OR EFFECTS THE MESSAGE ITSELF; STEP 3: EVACUATE THE USEFU
... MAKE AND DEMANDING A FULL ACKNOWLEDGEMENT OF THIS SHAMEFUL AND INEXCUSABLE C
... AT EVERYONE WHO EVER GRIEVED YOU ONLINE WILL BE DEAD SOON. YOUR HOME PLANET H
... RE THE KIND OF PEOPLE WHO WOULD MAKE AN ISSUE OUT OF THE FACT THAT YOU REFERRE
... TO ME OVER ON TWITTER, AFTER I RETWEETED A LOCAL HURRICANE WARNING FROM A RES
... E CENTER DATA AND RESPONDENT #2 INCORRECTLY CRITICIZED HIM FOR USING "OVERN
... ENTAL", THIS POST CONTAINS SEVERAL INTENTIONAL ERRORS: 1) "USELESS" IS AN ABSOL
... THAT CONTAINS THE USELESS PART OF THE GOLGAFRINCHAM SOCIETY, NOT THE "D" ARK
... SAYS "DOCTOR WHO" OR "THE DOCTOR." NEVER "DR." IF YOU NEVER GOT TO THIS BIT BECA
... ENJOY THE APOCALYPSE. :) WELL, IT'S ALL THE SAME TO ME. YEAH, RIGHT. TRUE, TRUE. W
... ZZZZZ. THAT DOES SOUND LIKE A CERTAIN COUNTRY'S POLICY. SECOND ONE SOUND FAMILIAR
... BRAUCHT SOWAS NICHT, ...UND SO GEHT'S. ZOË KEATING IS GREAT FOR ANYONE WHO LIKES
... SAY TO THIS. AGREED. THERE ALWAYS IS. THAT'S WHAT PHOTOGRAPHY IS: SERIOUS. UND I
... HALB IST GOOGLE WAVE NICHTS GEWORDEN. NOW THIS IS REALLY IMPRESSIVE USE OF LIG
... OD ONE... (FB/TWITTER TO G+ INTEGRATION) DAMN RIGHT. OHNE WEM NAHE TRETEN ZU V
... GREAT MIND GONE...(LOVE THE COMMENT WITH THE LONGJMP(). ANYONE STILL REMEMBERS
... T TOUCH. UPCOMING G+ CHANGES. IF NOT THAT IT IS AT LEAST AVEIT. IT DOES. GOOD ONE.

Konsequenzen

Die Auswirkungen auf den Alltag sind nicht zu leugnen. Das entgeht auch Menschen mit wenig Bezug zu Technik nicht, sind doch die Medien voll von Berichten über Umwälzungen und neue Möglichkeiten. Auch wenn nicht alle Folgen gut und wünschenswert sind, ergibt sich doch das Potential, zunehmend Dinge zu beeinflussen und aus der passiven Rolle der Geführten in ein aktives Verhalten zu kommen, um den eigenen Lebensraum und das soziale Umfeld bewusst zu gestalten.

Im Folgenden sind einige Auswirkungen auf Bereiche des täglichen Lebens beschrieben. Es wird versucht, mögliche weitere Entwicklungsschritte zu diskutieren - auch wenn Prognosen in einem so schnell veränderlichen Umfeld kaum möglich sind.

[35]

Umfeld

Die Art, wie sich Gruppen entwickeln, bestätigt die Annahme, dass Menschen ihre Fähigkeiten aktiv anwenden wollen und das als wesentlich befriedigender empfinden denn passiven Konsum. Erfolgt auch noch die Bestätigung der Leistung, erhöht sich der Anreiz umso mehr. Das erklärt auch die Tendenz, Tätigkeiten im spielerischen Wettbewerb auszuführen, da der Gewinner automatisch die Bestätigung seiner Arbeit erhält, auch wenn diese nicht notwendigerweise finanzieller Natur ist. Dadurch angespornt, wagen sich Menschen an Aufgaben, für die sie im klassischen Sinn nicht qualifiziert sind - etwa weil ihnen die entsprechende Ausbildung fehlt. Das führt zu verschwimmenden Grenzen zwischen Profi und Amateur und es entsteht eine Art Zwischenstatus, der ProAm, der sich den selben Qualitätskriterien wie die Profis unterwirft und sie stellenweise auch zu übertreffen sucht, da Wirtschaftlichkeit nicht länger der treibende Faktor ist. Defizite in der Ausbildung werden durch gezielte Weiterbildung überbrückt, die Gruppe und der Erfahrungsaustausch darin sind ein bestimmender Faktor.

Diese Entwicklung ist interessant, da sie dem während der Industriellen Revolution entstandenen künstlichen Konstrukt der Firma entgegenläuft.

[36]

Gruppen mit ähnlichen Zielen und Talenten organisieren sich eher wie die Gilden des Mittelalters, deren "Handwerker" von überall auf der Welt zu den großen "Bauwerken" strömten, um gemeinsam daran zu arbeiten. In Firmen wird im Gegensatz dazu Personal aufgrund seiner Qualifikation - meist aufgrund der Ausbildung bestimmt - fest angestellt. Das gemeinsame Herangehen an Aufgaben in Sequenz erhöht zwar die Homogenität der Gruppe, lässt aber interdisziplinäres Arbeiten und neue Ideen kaum zu, da selten neue Personen und damit neue Ideen und Ansichten in die Arbeitsgruppe aufgenommen werden. Die besonders in großen Firmen häufige starre Hierarchie trägt ebenfalls dazu bei, dass Teams zunehmend in den gleichen Trott fallen und darin erstarren, begünstigt durch die relative Sicherheit des fest Angestellten, der sich mit der Zeit nicht mehr genötigt sieht, sich durch seine Leistungen hervorzutun.

Es bleibt abzuwarten, ob sich die Tendenz, Firmen und andere wirtschaftsorientierte Organisationen aus einer kleinen Kernmannschaft und zahlreichen temporären Mitarbeitern zu bilden, weiter fortsetzt. Dieser Trend ist vor allem bei Betrieben zu erkennen, die keine physischen Güter erzeugen, also etwa bei Beratung, Design, Graphik, Medien wie Zeitung und TV, Architektur, Software Engineering und viele andere mehr. Für produzierende Betriebe ist die Lage naturgemäß anders - niemand wird in seiner Küche daheim Stahl brauen, doch auch hier ist die Auslagerung von Marketing, Logistik, Planung und Qualitätskontrolle in firmenferne Gemeinschaften möglich und mitunter sinnvoll - wenn es sich nicht in gerade diesen Bereichen um eine Kernkompetenz des Unternehmens handelt.

Mittelfristig führt das zu einer deutlich kleineren Zahl von fest Angestellten und vielen Menschen, die flexibel arbeiten, verstärkt noch durch die gegenwärtige Wirtschaftskrise und den daraus folgenden Bedarf an mehr Effizienz und Flexibilität. Das Problem damit ist, dass weder Einkommensregelungen noch das Arbeitsrecht auf diesen Trend vorbereitet sind. Auch gesellschaftlich sind - zumindest in Mitteleuropa - die resultierenden Ein-Personen-Firmen nicht sehr angesehen, kämpfen denn auch viele um ihr finanzielles Auskommen. Das Schreckgespenst der McJobs - unsichere, zeitlich begrenzte Arbeit mit niedrigem Einkommen - wird oft zitiert und ebenso die Gefahr, dass sich einige wenige -Konzerne und Firmenbesitzer - an der Arbeit Vieler bereichern. Das scheint durchaus real, lässt sich aber durch gesetzliche Vorgaben regeln und mit den steuerrechtlichen und sozialen Einrichtungen in Einklang bringen. Zweifelsohne erhöht der Trend zur Arbeit in freien Gruppen auch den

Wettbewerbsdruck auf den Einzelnen. Umso wichtiger ist es, vertrauenswürdige Bewertungssysteme einzusetzen, um Missbrauch vorzubeugen und Regeln zu finden, die geleistete Arbeit fair abgelten. Es liegt in der Natur der Sache, dass all dies auf internationaler Ebene zu erfolgen hat, da die Bedeutung von Nationalstaaten in Bezug auf den Arbeitsmarkt immer mehr schwindet - sei es durch den Aufstieg der Gruppen oder die weitere Erstarkung von Konzernen.

[37]

Politik

Unsere Gesellschaft ist nach wie vor darauf fokussiert zu definieren, wer die Oberhand hat. Die westliche Welt wird ständig von fiskalen Krisen im Stile "Jung gegen Alt", "Steuerzahler gegen Sozialhilfeempfänger", "Einheimischer gegen Ausländer", "Beamter gegen Arbeitnehmer", "Manager gegen Arbeitende" gebeutelt, ohne je einen Weg aus dem Dilemma zu finden. Das dominierende Muster ist die Frage, was ausgegeben und was besteuert wird. Der Staatshaushalt wird als Nullsummenspiel ⁽¹⁾ verstanden, bei dem jemand verlieren muss, damit ein anderer gewinnt. Diese Vorgehensweise lässt sich weniger und weniger rechtfertigen. Es ist Zeit, den Ansatz zu ändern, die Menschen eine aktive Rolle am Geschehen einnehmen zu lassen und nicht einfach vorauszusetzen, dass der Staat als solches für alles verantwortlich gemacht werden kann und verpflichtet ist, alles zu beheben.

Die nötige, aktive Rolle setzt die einfache Verfügbarkeit von Information voraus, auf die reagiert werden kann. Steht diese gut erlangbar, legal und gesichert zur Verfügung, finden sich bald Gruppen, die diese Informationen verknüpfen und andere, die daraus Schlüsse ziehen. Wer etwa wäre besser geeignet, Verkehrszeichen zur Senkung der Unfallwahrscheinlichkeit zu positionieren als die unmittelbaren Anrainer. Alles, was dazu notwendig ist, die Menschen zu motivieren initiativ zu werden, sind genaue Unfallstatistiken und Orte. Das bietet die Möglichkeit einer völlig neuen Zusammenarbeit zwischen Staatsorganen und Bürgern, in der dem Staat mehr und mehr die Rolle zufällt, der Öffentlichkeit Dienste und Informationen zur freien Nutzung zur Verfügung zu stellen.

Erste Bestrebungen in diese Richtung sind bereits erfolgt, etwa in Österreich die Initiative "Open Government Data" [2] und die "Open Data Initiative" der Bayerischen Landesregierung. Das sind erste Schritte in Richtung einer aktiveren, gleichberechtigten Zusammenarbeit von Staat, Wirtschaft und Bürgern. Diese neue Integration schließt ideologische Differenzen und Meinungsverschiedenheiten nicht aus - nur sollten diese durch die gewonnene Transparenz weniger tiefgreifend und unabänderlich sein.

[38]

Generell ist Transparenz das Kernthema im politischen Diskurs. Ohne sie können Gruppen kein Vertrauen aufbauen und damit nicht existieren. Fehlende Transparenz ist die Quelle von Unmut, Hass und Missgunst. Fehlende Transparenz und mangelnde Information sind ein probates Mittel, Massen unter Kontrolle zu halten. Dass dies in einer Zeit, in der Information für Staaten nur schwer kontrollierbar fließt, nicht auf Dauer möglich ist, zeigt der Arabische Frühling [3].

Keine der Protestbewegungen wäre ohne die Informationen und neuen Möglichkeiten der Kommunikation, die den Menschen erlaubten, Gleichgesinnte zu finden und gegen Regime vorzugehen, die jahrzehntelange für unbezwingbar gehalten wurden, möglich gewesen. Gruppen können das politische Gesicht eines Landes ändern, geopolitische Grenzen auflösen und zu neuen Gemeinschaften werden, in denen der aktuelle Wohnort und die Herkunft weniger zählen als das Zugehörigkeitsgefühl. Es wäre auch richtig zu sagen, dass die Macht herkömmlicher Regierungsapparate zugunsten einer Gesellschaft mit mehr Selbstverantwortung eingeschränkt wird.

[1] <http://de.wikipedia.org/wiki/Nullsummenspiel>

[2] <http://gov.opendata.at>, <http://opendata-network.org>

[3] http://de.wikipedia.org/wiki/Arabischer_Fr%C3%BChling





Wirtschaft

Die neu gewonnene Transparenz und Zusammenarbeit macht auch vor der Wirtschaft nicht halt. Vor allem Produktbewertungen auf diversen Plattformen sowie direkte Preisvergleiche und Kaufempfehlungen bzw. das direkte Aufzeigen von Problemen haben die Beziehung zwischen Produzent, Handel und Endkunden stark beeinflusst. Dem Kunden wird durch bessere Information ermöglicht, kompetenter aufzutreten, er kann leichter vergleichen und ist durch die Bestellmöglichkeiten im Netz nicht länger auf lokal vorhandene Geschäfte angewiesen. Auch der Zwischenhandel verliert zunehmend seine Rechtfertigung, zumal auch in vielen Fällen keine Fachberatung mehr erfolgt. Einige Firmen haben bereits auf den Wandel reagiert und verwenden Social Media Plattformen aktiv für Marketing. Ebenso nutzen sie die Möglichkeit, mit den Benutzern ihrer Produkte in Kontakt zu treten, um diesen die Mitsprache an Entscheidungen zu Produktfeatures zu ermöglichen und dadurch die Kundenbindung zu stärken und teure Fehlentwicklungen zu vermeiden.

[41]

Allgemein ist es heute für Firmen leichter, Feedback zu den von ihnen hergestellten Produkten zu bekommen. Waren früher noch kostenintensive Konsumentenbefragungen notwendig, so stehen heute zahllose Sites mit Produktbewertungen zur Verfügung. Das schmälert zwar die Möglichkeit, Meinungen zu Produkten gezielt über Fachmedien zu steuern, bietet aber die Chance zur kostenlosen und vor allem glaubwürdigen Werbung durch Benutzer, die Gefallen an einem Produkt gefunden haben.

Crowd Sourcing hat die wirtschaftlichen Strukturen bereits nachhaltig verändert. Die Welle an ProAms schwappt nicht nur über Graphiker, Designer und Journalisten, sie ändert auch das Berufsbild von Fotografen. Waren früher Presse- und Stock-Fotografen, die Bilder auf Vorrat für Bildagenturen liefern, fest angestellt, so kommt der überwiegende Anteil dieser Bilder heute von der Masse ambitionierter Amateure.

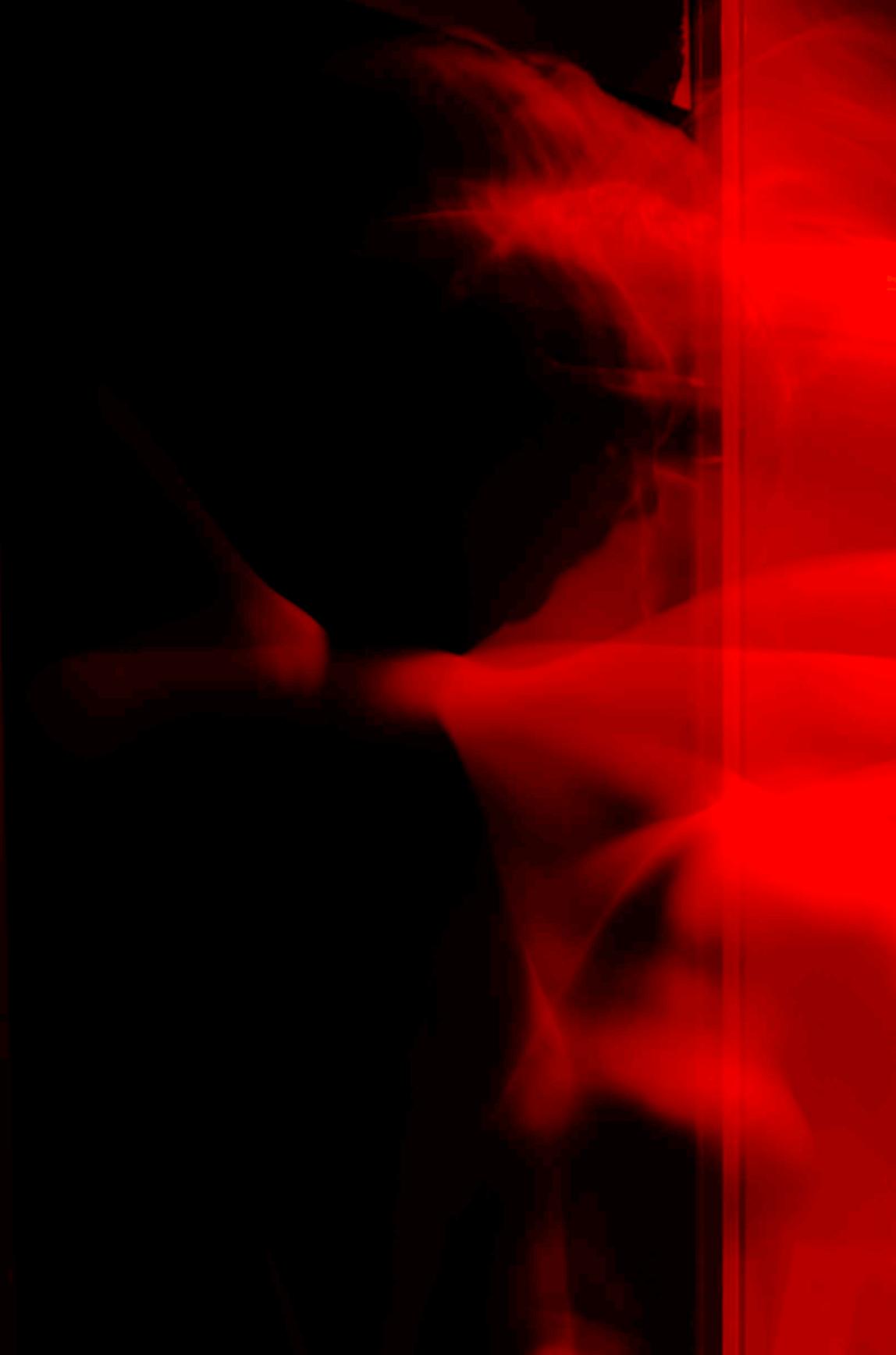
Das hat nicht nur zur Neustrukturierung großer Agenturen geführt, es ist wird auch, allen voran von professionellen Fotografen, als existenzielle Bedrohung wahrgenommen. Dass der von vielen Profis vorausgesagte Verfall der Qualität bisher ausgeblieben ist, dürfte darauf zurückzuführen sein, das auch hier der spielerische Wettkampf qualitätssteigernd wirkt. Zudem sind laut der Online Stock Agentur [iStockPhoto](#) etwa 90% aller verkauften Bilder von 5% der Fotografen, was ebenfalls auf eine Spezialisierung der einzelnen Teilnehmer an der Plattform hindeutet und die Grenze zwischen Profi und Amateur weiter verwischt.

[42]

Unabhängig davon, ob das Argument der fehlenden Ausbildung und Zertifizierung von ProAms stichhaltig ist oder nicht, sind einige Berufsgruppen gezwungen, sich neu zu orientieren, um sich dem veränderten Wettbewerb zu stellen. Diese Neuorientierung erfordert nicht selten eine Umstellung auf neue Medien, Gruppen und deren Vertriebskanäle sowie deutlich mehr Flexibilität gegenüber Marktströmungen. Das bedeutet nicht, dass die Leidenschaft, die ProAms einer Aufgabe entgegenbringen, ein Garant für wirtschaftlichen Erfolg oder Qualität ist. Was Wirtschaftstreibende wie eh und je benötigen, ist ein solider Geschäftssinn, ein Ziel und die Strategie, dieses zu erreichen. Leidenschaft und Freude an der Arbeit bleibt immer noch ausschließlich die Triebfeder etwas zu tun und es gut zu tun, mehr nicht. Der Unterschied ist nur, dass der Trend in Richtung starker Vernetzung geht, hin zu Gruppen, die nicht in einem gefühlten Wettbewerb stehen, sondern einander unterstützen.

Medien

Soziale Medien und ihre Gruppen haben die Art verändert, wie Medien erzeugt, vertrieben und konsumiert werden. War das Erstellen eines Musikstückes oder Films früher Studios vorbehalten, so ist es heute dem Einzelnen durch die Digitalisierung und den damit verbundenden Preisverfall der notwendigen Tools möglich, mit vergleichsweise geringen Kosten professionelle Ergebnisse zu erzielen. So kostet z.B die Filmschnitt Software "Final Cut" heute ein paar hundert Euro und ist auf einem normalen Apple Computer lauffähig; die vergleichbare Funktionalität hätte vor einem Jahrzehnt noch mehrere hunderttausend Euro in Hard- und Software verschlungen. Die Zusammenarbeit und Bewertung in Gruppen hilft hier nicht nur bei der Erstellung, sie ist auch gleichermaßen Vertriebskanal, Werbung und Publikum. So wurde etwa der auf Vimeo veröffentlichte Kurzfilm "[Above the Dust](#)" mehr als 70.000 mal gesehen. Auch umfangreichere Filmprojekte werden von privaten Gruppen mit Hilfe von Crowd Funding finanziert und durchgeführt, ein Beispiel hierfür ist "[The Burg](#)", eine Crowd-finanzierte Soap Opera, die mittlerweile Kultstatus erreicht hat. Orson Wells hätte es heute um einiges leichter.





Durch die zur Verfügung stehenden Plattformen ändern sich auch die Vertriebskanäle. Kaum jemand kauft heute noch eine CD oder DVD, die Mehrheit der Medien wird per Download beschafft. Das verringert auch die Notwendigkeit für Künstler, sich an ein großes Label zu binden, da die gesamte Logistikkette, die international nur großen Organisationen zugänglich war, wegfällt. Auch der Wunsch, ein Werk zu besitzen nimmt ab. Meist werden die Medien nur geliehen, von Videoportalen gestreamt oder direkt aus der Cloud bezogen.

Die geltenden Lizenzrechte erweisen sich dabei immer mehr als unhaltbar und dem Online-Vertrieb als hinderlich. Wo die Verbreitung aufgrund von Lizenzrechten legal behindert wird (z.B. in Österreich auf Videoportalen), greifen die Anwender zu den zahllosen, schwer einzudämmenden, illegalen Mitteln, die im Netz zur Verfügung stehen. Ist es für den Anwender einfach und kostengünstig genug, legal an Medien zu gelangen, so wird die Mehrheit das auch tun, wobei "kostengünstig" für die empfundene Rechtmäßigkeit eines Preises steht. In der Musikindustrie hat sich etwa der Preis für einen Track auf knapp unter einem Euro eingependelt und wird weithin in dieser Höhe akzeptiert. Film und Buch sind noch nicht vollständig bei den neuen Vertriebsmöglichkeiten angelangt. Das wird zunehmend zur Überlebensfrage.

[45]

Generell geht das Bedürfnis, Medien zu besitzen, eher zurück. Social Streaming Dienste, die ein Programm auf Abruf spielen [z.B.: <http://www.lastfm.de> oder <http://www.spotify.com>] und in ihrer Auswahl von den Konsumenten beeinflusst werden, verbreiten sich immer weiter. Ihnen allen liegt eine Nutzergruppe zu Grunde, die den nötigen Input liefert und aktiv in die Programmgestaltung eingreift.

Die zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten erlauben mehr transmediale Produkte mit Interaktion. So ist das Magazin [Wired](#) auch auf Tablets wie dem iPad verfügbar und enthält neben den Texten auch Musik und Videos in einer für den Konsum auf Tablets geeigneten Form. Auch hier fließt wieder das Feedback der Gruppe auf der Wired-Site in das Magazin ein - ein gutes Beispiel dafür, wie Magazine von transmedialem Inhalt und Feedback profitieren können und so das Potential haben, klassischen Printmedien den Rang abzulaufen.

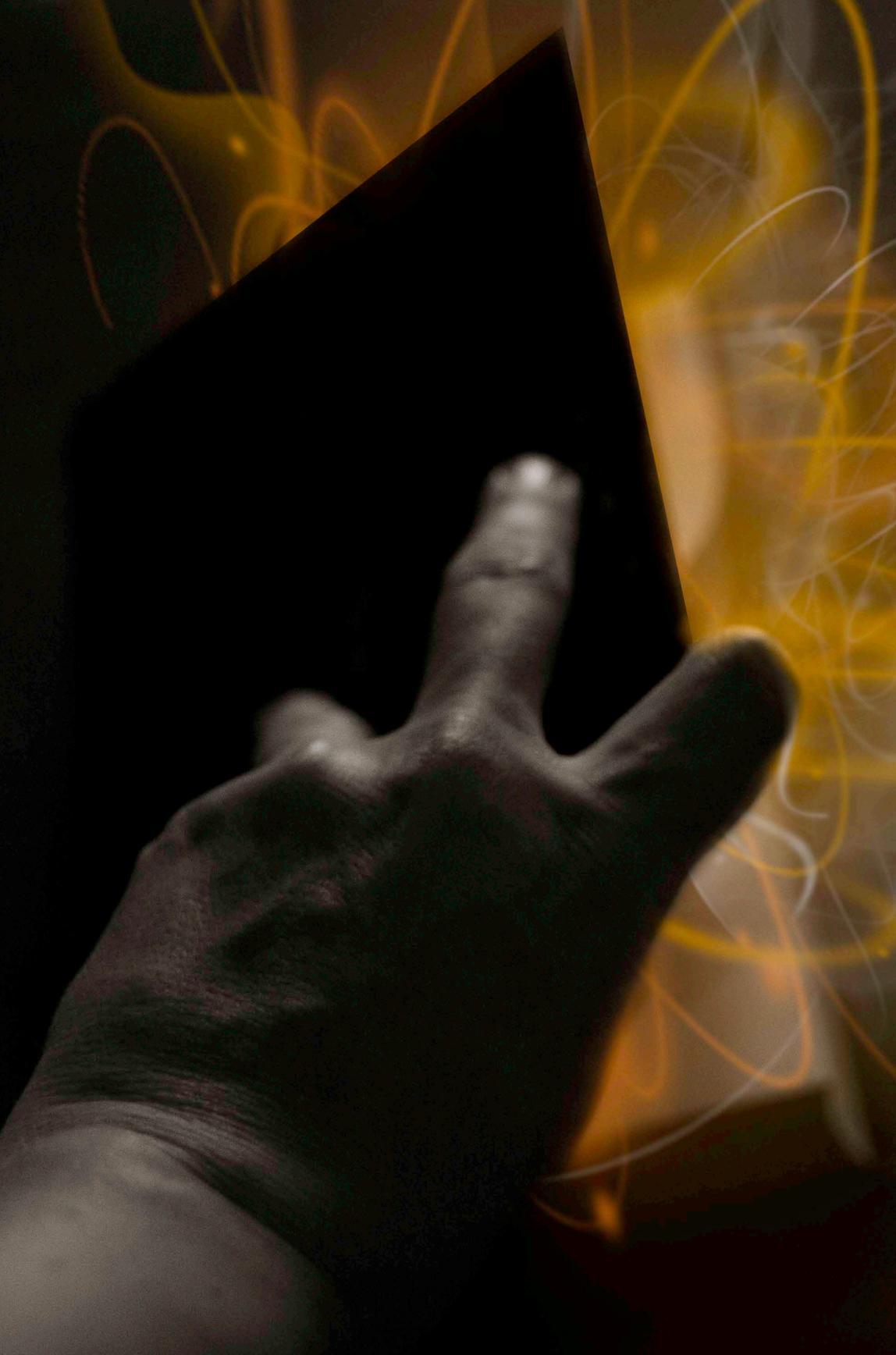
Information

[46]

Die beschriebenen Dienste und Möglichkeiten setzen das Vorhandensein von Information in einfach zugänglicher Form ebenso voraus wie Mechanismen zur Verteilung. Information war schon immer eine Holschuld. Das gilt auch – und noch viel mehr – für virtuelle Räume. Waren das staatliche Fernsehen und Tageszeitungen früher die einzige Informationsquelle, so übernehmen diese Rolle zunehmend die Dienste und Gruppen im Netz. Dort werden Informationen aus unterschiedlichen Quellen gesammelt, aggregiert, kommentiert und wieder in den Fluss an Informationen eingefügt. Das bietet dem Einzelnen die Möglichkeit, einen breiteren Überblick zu erlangen und mehrere unterschiedliche Perspektiven auf das gleiche Thema kennenzulernen. So sind bieten Berichte zum gleichen Thema bei [CNN](#) und [Al Jazeera](#) durchaus unterschiedliche Blickwinkel und erlauben so eine objektivere, nicht exklusiv von einer Informationsquelle geprägte Sicht. Das reduziert den Einfluss von einzelnen Medien.

Die bestehende Gefahr, sich nur mit Information zu versorgen, die der eigenen Meinung entspricht und nicht als kontrovers empfunden wird, ist real, aber nicht neu. Auch die Wahl einer Tageszeitung oder eines bestimmten Senders im staatlichen Fernsehen spiegelt die Präferenz wider. Neu ist die Möglichkeit, dieser “Information Bubble” zu entkommen. Das setzt allerdings eine bewusste Handlung voraus, etwa die Mitgliedschaft in Gruppen, die unterschiedliche Meinungen, sei es politisch, religiös, etc., vertreten. Diese Möglichkeit, den eigenen Horizont zu erweitern, kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Sie ist die Grundlage einer neuen Gesellschaftsordnung mit mehr Verständnis für die Belange und Ansichten anderer.

Wie aber umgehen mit der Flut an Information? Eine wichtige Rolle spielen hierbei Social Media Sites wie Facebook oder Google+. Sie dienen als Informationsfilter und versorgen den Nutzer mit Daten, die jemand aus der Gruppe für interessant oder wissenschaftlich gehalten hat. Wird die Reziprozität gewahrt, entsteht so eine Art personalisierter Informationsfluss. Einen ähnlichen Effekt haben Bewertungssysteme, die wiedergeben, für wie interessant/relevant andere Leser einen Artikel gehalten haben. Gerade diese Bewertungen werden von Anwendungen wie [Flipboard](#) oder [Zite](#) genutzt, um Informationen zu filtern und aufzubereiten. Auch bei der Kategorisierung können Gruppen helfen. Die chaotische Struktur von Information im Allgemeinen lässt sich keiner eindeutigen [Taxonomie](#) unterziehen - eine Herausforderung für die Redakteure klassischer Medien. Die in Gruppen entstandenen [Folksonomien](#) sind hier leistungsfähiger, weil sie dem Erkenntnishintergrund der Gruppe angepasst



und weniger starr sind. Folksonomie-basierende Filterungen tendieren dazu, bessere Ergebnisse zu liefern und sind deutlich weniger aufwändig als der Versuch einer semantischen Beschreibung.

[48]

All dies bringt klassische Printmedien ins Hintertreffen. Meldungen in einer Zeitung sind meist veraltet, da sie nicht zum Zeitpunkt ihres Eintreffens sofort veröffentlicht werden können, stammen typischerweise aus wenigen Quellen und sind, indem sie z.B. keine direkte Kommentierung zulassen, nicht interaktiv. Die neuen Informationskanäle machen jeden zum Mitwirkenden und bringen Redakteure in eine für sie neue Rolle, die des Moderators. Das bedeutet nicht das Ende von Qualitätsjournalismus. Es ist zu erwarten, dass Leser weiterhin für gute journalistische Arbeit bezahlen, wenn diese in einer brauchbaren Form dargeboten wird. Nur steigen die Qualitätskriterien. Eine ausgewogene politische Analyse ist eben eher wert, finanziell belohnt zu werden als drei Zeilen Tratsch über einen Selbstdarsteller. Das bietet denen, die etwas zu sagen haben, auch die Möglichkeit mehr Raum zu verwenden, die Information umfangreicher und mit verschiedenen Medien besser aufbereitet zur Verfügung zu stellen, um den Leser umfassend zu informieren - im Gegensatz zu den stark gekürzten Inhalten einer klassischen Zeitungsmeldung. Die Gefahr von Lesern als "digitalen Idioten", deren Aufmerksamkeitsspanne so gering ist, dass sie bestenfalls noch Überschriften lesen und sich den Inhalt zusammenreimen, ist durchaus gegenwärtig, kann aber durch entsprechend gut aufgearbeitete Artikel und der Abkehr von reißerischen Überschriften gebannt werden. Wer würde schon relevanten Inhalt in Artikeln eines Mediums erwarten, das Überschriften wie "Heißer Luftverkehr: Anleitung in Billigfliegern gab wertvolle Tipps" (<http://www.krone.at>, 19.11.2011) verwendet.

Die Verfügbarkeit von Informationen ist kaum kontrollierbar. So fand der für das Entfernen des Kopierschutzes von DVDs notwendige Code trotz legaler Intervention der Hersteller ebenso Verbreitung - in einer heute als "Digg Riot" ^[1] bekannten Aktion der Community - wie Aufnahmen von militärischen Einsätzen ^[2]. Der bisherige Höhepunkt der Offenlegungen war die Veröffentlichung von geheimen Dokumenten des amerikanischen Militärs sowie von Gesprächsmitschnitten zwischen Diplomaten auf WikiLeaks ^[3]. Gerade der letzte Fall zeigt auch sehr deutlich die Ohnmacht staatlicher Stellen gegen derartige Veröffentlichungen vorzugehen. Weder militärische noch legale oder wirtschaftliche Aktionen - Stürmen von Niederlassungen/Cease and Desist Order/Sperrung von Bankkonten - hatten bei der international verteilten und bis auf Julian Assange vollständig anonymen Organisation Erfolg. Maßnahmen

wurden von der Community, allen voran die Aktionsgruppe Anonymous [4], so lange mit Gegenangriffen beantwortet, bis diese eingestellt wurden. Der Slogan “Information wants to be free” [5] stößt auf immer mehr Verständnis und ändert den Umgang mit Daten grundlegend.

[1] <http://gizmodo.com/256982/breaking-digg-riot-in-full-effect-over-pulled-hd+dvd-key-story>

[2] <http://thelede.blogs.nytimes.com/2011/04/25/video-from-syria-shows-military-action>

[3] <http://wikileaks.org>

[4] <http://du-bist-anonymous.de>

[5] http://en.wikipedia.org/wiki/Information_wants_to_be_free





Nachsatz

Die Möglichkeiten und Chancen, die sich heute bieten, stehen jedermann zur Verfügung, das notwendige Wissen zum Umgang mit den dafür notwendigen Technologien vorausgesetzt. War es einst erforderlich, ein Telefon zu besitzen und dieses bedienen zu können, um erreichbar zu sein, so ist es jetzt die Voraussetzung, Zugang zum Netz zu haben und seine Möglichkeit nutzen zu können, um nicht von Information und Kommunikation ausgeschlossen zu sein.

Dadurch entsteht ein tiefer Riss in der Gesellschaft zwischen jenen, die Informationstechnologien anwenden können und denen, die keinen Zugang haben bzw. von der Nutzung überfordert sind. Schon heute wirken sich die Möglichkeiten des Netzes auf Leben und Beruf aus. Es ist zu erwarten, dass sich dies in Zukunft soweit verstärkt, dass Menschen ohne der Möglichkeit oder Fähigkeit die Netzdienste zu nutzen, finanziell und sozial stark benachteiligt werden. Es ist somit im Interesse jedes Einzelnen, jeder Gruppe und jedes Staates, das notwendige Wissen zu verbreiten und den Zugang zu ermöglichen.

[51]

Die zentrale Frage bleibt der zu erwartende strukturelle Wandel der Gesellschaft. Nach der Theorie der [Kondratieff-Zyklen](#) [RUN] endete in der westlichen Welt mit dem vierten Zyklus von etwa 1950 bis 1980 die Industriegesellschaft und ging mit Zyklus Nummer fünf in die Informationsgesellschaft über. Der mit 2015 erwartete sechste Zyklus stellt laut dem Wirtschaftstheoretiker Leo Nefiodow den Menschen in den Mittelpunkt, indem er Information mit Beziehung gleichsetzt und so die Information als Triebfeder des Strukturwandels durch die Interaktion von Individuen ablöst [NEF]. Eine solche Beziehung hin zum Menschen hat es in der modernen Wirtschaft bisher nicht gegeben, die Entwicklungen in Gruppenstrukturen und Interaktionen scheint aber Nefiodows Theorien zu unterstützen.

Major Kusanagi: And where does the new born go from here?

Puppet Master: The net is vast and infinite.

(Mamoru Oshii: Ghost in the Shell, 1994)

Fiktion

Wie aber kann eine Welt, die gelernt hat alte Konventionen zu verwerfen, sobald diese ausgedient haben und in der Gruppenstrukturen dominieren, aussehen? Ein Versuch...

[52]

Der Graben zwischen den NBs - den Neuen Bürgern im Netz - und den Informationsanalphabeten ist nicht zu überwinden. Trotz der Initiative einiger sozial engagierter Gruppen ist der Abstieg der "N00bs" - so nennen die Neuen Bürger diejenigen, die sich nicht im Netz bewegen können oder wollen - nicht aufzuhalten. Besonders der Wegfall von Geld als Zahlungsmittel verschärft die Situation noch, denn wie soll jemand, der keinen Zugang zum Netz hat, die notwendigen APs - Activity Points - erlangen, die gebraucht werden, um Lebensmittel und ärztliche Versorgung zu erhalten? Für die NBs ist das kein Problem, sie bekommen APs, wenn sie Informationen veröffentlichen, filtern oder pflegen, für das Unterstützen von anderen NBs oder das Weiterentwickeln der Gruppe. Auch realweltliche Tätigkeiten können APs einbringen, so etwa die Durchführung einer Reinigung, das Reparieren eines Gerätes oder auch eine Dienstleistung als Arzt. In der nunmehr universell verwendeten NetLingo wird das als "Grind" bezeichnet. Selbst das Spielen im Netz kann belohnt werden. Das Beobachten von professionellen Spielern im Wettbewerb hat sich zu einem eigenen Zweig der Unterhaltungsindustrie gewandelt. Was auch immer es ist, solange die Tätigkeit im Netz registriert ist, haben andere NBs das Recht, APs als Anerkennung zu vergeben. Die gesammelten APs können so für die Belohnung einer Dienstleistung, den Erhalt von Information oder auch für Nahrungsmittel und Güter eingesetzt werden. Sie sind die neue Währung, basierend einzig auf dem gemeinschaftlich empfundenen Wert einer Leistung.

Seit dem Wegfall der Staaten und ihrer Gesetzgebung verwalten die Gruppen ihre Regeln selbst. Verstöße gegen diese gemeinschaftlich erstellten Gesetze werden mit Abzug von APs oder schlimmstenfalls mit dem Ausschluss aus der Gruppe geahndet - eine schwere Strafe, da so der Unterhalt und jegliche Versorgung entzogen wird, können APs doch nur innerhalb der eigenen Gruppe vergeben und konsumiert werden. Natürlich akzeptieren viele Gruppen auch APs anderer, befreundeter Gruppen, doch wer will schon eine Leistung von einem Ausgestoßenen? Eben dieser Mechanismus ist auch für die nunmehr anerkannte Moral und Ethik zuständig, jede Gruppe legt hier ihre eigenen Schwerpunkte. In einer Gruppe werden etwa gute Spieler am meisten belohnt, in einer anderen die Bio-Bauern. Zur gegenseitigen Akzeptanz unter Gruppen kommt es meist nur, wenn die Wertesysteme kompatibel sind. Das hat zwar die Gruppe der Auftragsmörder nicht verhindert, aber es hält sie im Zaum, da der

Einzelne bei der Beteiligung an mehreren Gruppen sehr wohl in einer belohnt und der anderen bestraft werden kann und zumindest darauf achten muss, genügend allgemein akzeptierte APs zu haben, um zu überleben. Allgemeine Gesetze einer übergeordneten Macht, so hat es sich herausgestellt, braucht hier niemand mehr.

[54]

Mit dem Fall der Staaten kam auch das Ende der territorialen Streitigkeiten. Natürlich gibt es noch immer Konflikte, diese sind aber meist virtueller Natur und werden von den Gruppen schnell unterdrückt. Die weltweite Verteilung der Mitglieder der Gruppen erschwert einen direkten Angriff ohnedies stark und der fehlende physische Kontakt - kaum jemand verlässt seine unmittelbare Umgebung - tut sein Übriges. Wozu auch reisen? Durch die Vernetzung ist es ein Leichtes, sich Eindrücke und Bilder aus fernen Gegenden in die eigene Wohnkoje zu holen, etwa als Live-Einspielung aus der Serengeti für die eigenen Pseudo-Fenster. Das macht praktisch jeder, denn seit die Menschen unterirdisch in Städten leben, die in Wahrheit nur ein einziges, gigantisches Bauwerk sind, kann der Einzelne durchaus wählen, in welcher Gegend er aus dem Fenster sehen will. Sei es nun ein Platz an der Küste, eine Steppe oder auch die reiche und ungestörte Natur auf der Erdoberfläche über den unterirdischen Städten.

Ausbildung, Sozialleistung, Versorgung - all das wird von den Gruppen selbst oder von Dienstleistungsgruppen angeboten. Das Annehmen dieser Leistungen setzt die Mündigkeit des Einzelnen voraus. Wer nicht erkennt, dass er in Bildung und Sozialleistungen investieren muss, steht im Krisenfall ohne soziales Netz da. Auch das ist eine neue Realität.

Ohne Staaten, überstaatliche Organe, Banken und Konzerne haben sich die Machtverhältnisse deutlich geändert. Natürlich gibt es in jeder Gruppe die meinungsbildende Minderheit, diese ist aber weder bestimmt noch gewählt. In vielen Fällen sind das einfach nur die aktivsten NBs. Manche Gruppen haben sich auch auf ein Stufensystem geeinigt, das vom AP Durchsatz (also davon, wie viele APs verdient und verbraucht werden) abhängt. Dieser besonders bei spiele orientierten Gruppen beliebte Ansatz zeichnet die aktivsten Mitglieder aus und gibt diesen teilweise mehr Gewicht bei Entscheidungen.

In keinem Fall gibt es aber Wahlen, Legislaturperioden oder Herrscherdynastien. Wertung und Bestimmung der Richtung erfolgen fortwährend. Von vielen wird das heute als die neue Anarchie bezeichnet, ein System das über Jahre sowohl Monarchien als auch Diktaturen sowie Demokratien abgelöst hat und nach

einer langen Periode mit Kriegen, Wirtschaftskrisen und Machtspielen von Konzernen und Ideologien zu einer Lösung geführt hat, die den Einzelnen selbst entscheiden lässt, wie er leben möchte - unabhängig von Herkunft, Religion und Rasse.



Literaturliste und Referenzen

[COL]

James Samuel Coleman (1992)
Grundlagen der Sozialtheorie
München

[DRE]

Tim Dreesen (2008)
Virtuelle Gemeinschaften: Begriff, Typen, Eigenschaften
Norderstedt

[56]

[EBE]

Russel Eberhart (2001)
Swarm Intelligence
London

[FAS]

Manfred Faßler, Wulf R. Halbach (1994)
Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten
München

[HAB]

Jürgen Habermas (1988)
Theorie d. kommunikativen Handelns, Bd2: Zur Kritik d. rationalistischen
Vernunft
Frankfurt

[HAG]

John Hagel, Arthur Armstrong (2006)
Net Gain - Expanding markets through virtual communities
Wiesbaden

[HOW]

Jeff Howe (2009)
Crowdsourcing: Why the power of the crowd is driving the future of business
New York

[LES]

Jure Leskovec, Eric Horvitz (2008)
Planetary-Scale Views on an Instant-Messaging Network
arXiv:0803.0939v1 [physics.soc-ph]

[LUC]

Michael Lucas (2006)
PGP&GPG: Email for the practical paranoid
San Francisco

[MIN]

Marvin Minsky (1985)
The Society of Mind
New York

[57]

[NEF]

Leo A. Nefiodow (2007)
Der sechste Kondratieff: Wege zur Produktivität und Vollbeschäftigung
im Zeitalter der Information. Die langen Wellen der Konjunktur und ihre
Basisinnovation
Sankt Augustin

[PUN]

Robert David Puntnam (2001)
Gesellschaft und Gemeinsinn: Sozialkapital im internationalen Vergleich
Gütersloh

[QUE]

Matthias Quent (2009)
Sozialkapital 2.0: Eingebundenheit und Engagement in viirtuellen
Gemeinschaften
Norderstedt

[RAM]

Werner Rammert (1982, 1992)
Soziotechnische Revolution

Frankfurt

[RUN]

Thomas Runte (2007)

Kondratieff-Zyklus und diskontinuierliche Innovationen

Norderstedt

[SUR]

James Surowiecki (2004)

The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How

[58]

Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations

New York

Diese Arbeit ist all jenen gewidmet, die sich nicht scheuen, neue Wege zu beschreiten.

Impressum

Wien, Jänner 2012
Veröffentlichung im Eigenverlag
Dieses Werk unterliegt CC BY-NC-SA 3.0



Inhalt, Gestaltung, Fotografien und Bildmanipulation
Alexander Mikula

Kontakt
Web: www.akia.at
Google+: [+Alexander Mikula](https://plus.google.com/+AlexanderMikula)
Facebook: [Alex Mikula](https://www.facebook.com/AlexMikula)



[59]

Kontext
Entstanden im Rahmen der Diplomarbeit 2011/2012 an der Prager Fotoschule
Österreich

Projektbetreuung
Michaela Reisenberger

Projektgruppe
S.Wendler, A.Gansterer, J.Holl-Vouk, R.Stiftner, M.Waibl, A.Neumann

Diese Arbeit wurde mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte kann jedoch keine Gewähr übernommen werden. Das Werk enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte vom Autor kein Einfluss genommen werden kann. Deshalb kann für diese Inhalte auch keine Gewähr übernommen werden. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

