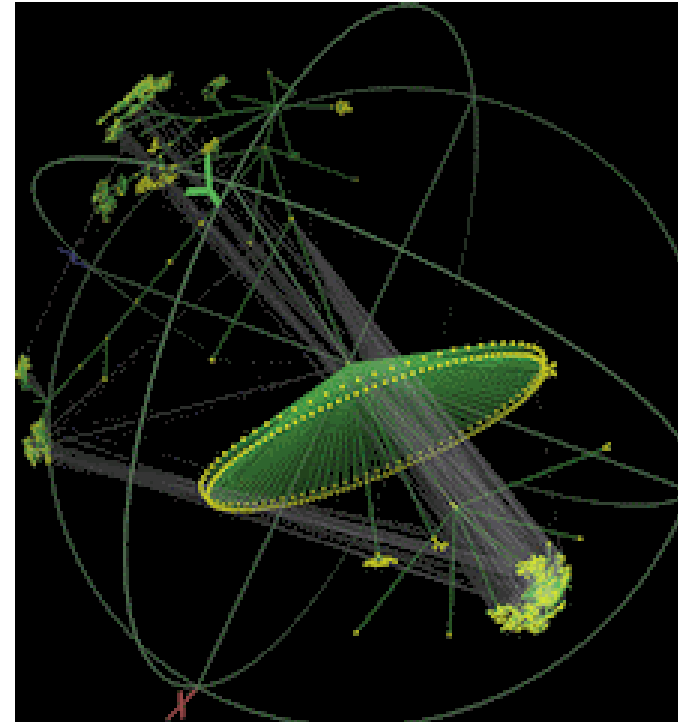


Internet als Medium der globalen Zivilgesellschaft



Münster Online – eine Stadt geht ans Internet (1995)

Zivilgesellschaft global



Zivilgesellschaft <http://de.wikipedia.org/wiki/Zivilgesellschaft>

Zivilgesellschaft ...

... bezeichnet einen **öffentlichen Raum** zwischen staatlicher und privater Sphäre.

Dieser Raum ist durch eine Vielzahl autonomer und vom **Staat** rechtlich getrennter Organisationen (z. B. **nichtstaatlicher Organisationen**) und Initiativen gefüllt.

Den Akteuren sind individuelle und kollektive Freiheiten (z. B. **Versammlungs-** und **Vereinigungsfreiheit**) zur Verfolgung ihrer Interessen garantiert.

Die Politikwissenschaft betont den Zusammenhang von **Meinungsbildung**, **Pluralismus** und **Demokratisierung**, bis hin zur **partizipatorischen Demokratie**.

In der Soziologie spielen u.a. die Konzepte einer **deliberativen Demokratie** (Jürgen Habermas) und des **Kommunitarismus** eine Rolle.

In modernen demokratischen Gesellschaften wird ‚Zivilgesellschaft‘ im Sinne einer **Sozialen Dreigliederung** neben **Staat/Politik** und **Wirtschaft/Markt** als kulturelle Ausgleichskraft oder **Dritter Sektor** des bürgerschaftlichen Engagements definiert.

Zivilgesellschaft http://en.wikipedia.org/wiki/Civil_society

Civil society

Definition of the **London School of Economics Centre for Civil Society**:

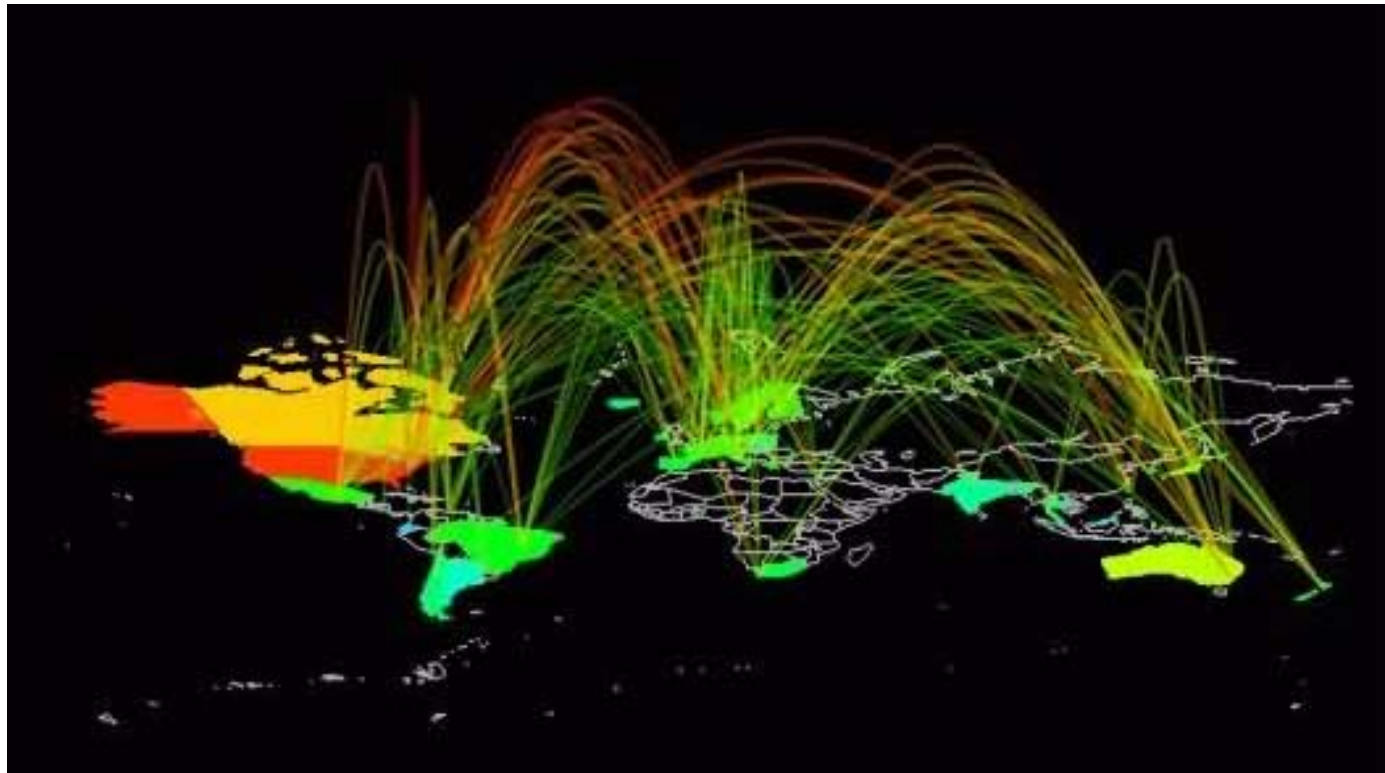
*... refers to the arena of uncoerced **collective action** around shared interests, purposes and **values**. In theory, its institutional forms are distinct from those of the **state, family and market**, though in practice, the boundaries ... are often complex, blurred and negotiated. Civil society commonly embraces a diversity of spaces, actors and institutional forms, varying in their degree of formality, autonomy and power...*

Examples of civil society institutions: **non-governmental organizations** (NGOs) / **private voluntary organizations** (PVOs) / peoples' organizations / community-based organizations / civic clubs / **trade unions** / gender, cultural, and religious groups / charities / social and sports clubs / **cooperatives** / environmental groups / professional associations / academia / businesses / policy institutions / consumers / consumer organizations / the **media** / **citizens' militia** / religious organizations

The term civil society is currently often used by critics and activists as a reference to sources of resistance to and the domain of social life which needs to be protected against **globalization**.

Within the United Nations context, the phrase 'civil society' has been a source of some controversy, as its meaning also includes businesses as well as **private voluntary organisations** ...

Dimensionen des Internet



Dimensionen des Internet

Internet – Grundbegriffe

Das Internet (abgekürzt ‚The Net‘) ist ein System lose verknüpfter Computer-Netzwerke, das eine CMC-Technologie (computer-mediated communications) benutzt.

Es verbindet Menschen rund um den Globus miteinander, zwecks öffentlicher Diskussion und Informationsaustauschs.

Andere Dimensionen dieses Systems dienen der abgeschotteten Kommunikation (Intranets, Finanztransaktionen, Militär) und der Kommunikation zwischen Maschinen.

Internet-Anwendungen

Elektronische Post (E-mail)

Newsgroups

World Wide Web (WWW) und Hyper-Text Mark-up-Language (HTML)

File Transfer Protocol (FTP)

Internet Relay Chat (IRC)

MP3 etc.

Webcasting / Internet-TV

Telefonie

Dimensionen des Internet

Internet – Cyberspace

Cyberspace ist ein Konzept-Raum, in dem Menschen mithilfe von CMC-Technologien Sprachen, Beziehungen, Daten, auch Reichtum und Macht realisieren, die vorher nicht 'da' waren.

Ob es sich dabei um konsensuelle Halluzinationen oder eine neue Form der Realität handelt, bleibt offen.

Ökonomie des Cyberspace

Cyberspace ermöglicht eine 'Economy of Ideas' (Perry Barlow) und erschließt utopische Möglichkeiten der 'Informationsgesellschaft':

Information ist eine Aktivität, die man erfahren, sich aber nicht aneignen kann, die man propagieren, aber nicht wirklich (wie andere Güter) vertreiben kann.

Information ist eine Lebensform, die Freiheit braucht, die sich in jeder Möglichkeit festsetzt, die ständiger Verwandlung unterliegt.

Information kann zwar in manchen Einbahnstrassen zeitweilig zur Ware werden, letztlich aber ist sie ein 'unververäusserlicher Wert an sich'.

Alles spitzt sich auf die Copyright-Problematik zu – also auf die Frage des (geistigen) Eigentums.

Dimensionen des Internet

Internet – Digerati als neue ‚Bewohner‘

Es gibt seit den 90ern vielfältige internetgestützte Versuche des Ausstiegs aus der kapitalistischen Produktions- und Lebensform:

- individueller Ausstieg in die Freizeit (Jobben plus freie Kreativität)
- alternative Kooperationsformen (Linux, open theory etc.)
- nicht-monopolistische Wirtschaftsformen (Genossenschaften)
- Assoziationen freier Produzenten
- freie algorithmische Assoziationen

Faktoren, welche ein Milieu der Assoziation freier Produzenten unterstützen:

- Produktionsmittel und Arbeitskräfte werden 'identisch'
- Arbeitszeit und Freizeit werden 'identisch'
- die gesellschaftlich notwendige Arbeitszeit sinkt radikal
- die demgegenüber eingeforderte Dienstleistungszeit provoziert **Renitenz** (Cluetrain)
- die Simulationskultur hypertrophiert die verdinglichten Sozialbeziehungen und provoziert **Resistenz** (Neo)

Dimensionen des Internet

Internet – kreativ

Cyberspace-Establishment

Ars Electronica <http://www.aec.at/de/index.asp>

CTHEORY <http://www.ctheory.net/>

De Digitale Stad <http://www.dds.nl/>

FEED (returning soon)

First Monday <http://firstmonday.org/>

Foundation for Digital Culture <http://digicult.org/>

Infowar <http://www.infowar.com/>

Resource Center for Cyberculture Studies <http://www.com.washington.edu/rccs/>

Salon magazine <http://www.salon.com/>

Slashdot <http://slashdot.org/>

Telepolis <http://www.heise.de/tp/> (!)

The WELL <http://www.well.com/>

Wired <http://www.wired.com/>

Hotwired <http://www.hotwired.com/>

Zentrum für Kunst und Medientechnologie <http://www.zkm.de/>

Global Business Network <http://www.gbn.com/>

Kreative Gemeinschaften

Universalpage <http://www.universalpage.org>

Rhizome <http://www.rhizome.org>

usw. – S.U.

<http://www.uni-muenster.de/PeaCon/dffb-cyberspace/dffb-d-cyberspace.htm>

Interface Culture



Interface Culture

Stephen Johnson

Der einzige *derzeit* praktikable Zugang zu den Ereignissen im computergenerierten Hyperraum oder *Cyberspace* sind die 'Benutzeroberflächen', die *Interfaces*.

Unsere Fähigkeit, in den virtuellen Welten zu navigieren, hängt zunächst davon ab, wie wir optimale, sogar 'investigative' *Interfaces* entwerfen und organisieren.

Wie einst die Romane von Charles Dickens uns durch die Welt der ersten industriellen Revolution steuerten, so ist im Zeitalter der virtuellen Welten die 'Benutzeroberfläche' das Medium des kognitiven Navigierens, des *cognitive mapping* durch die neue Epoche, die begonnen hat.

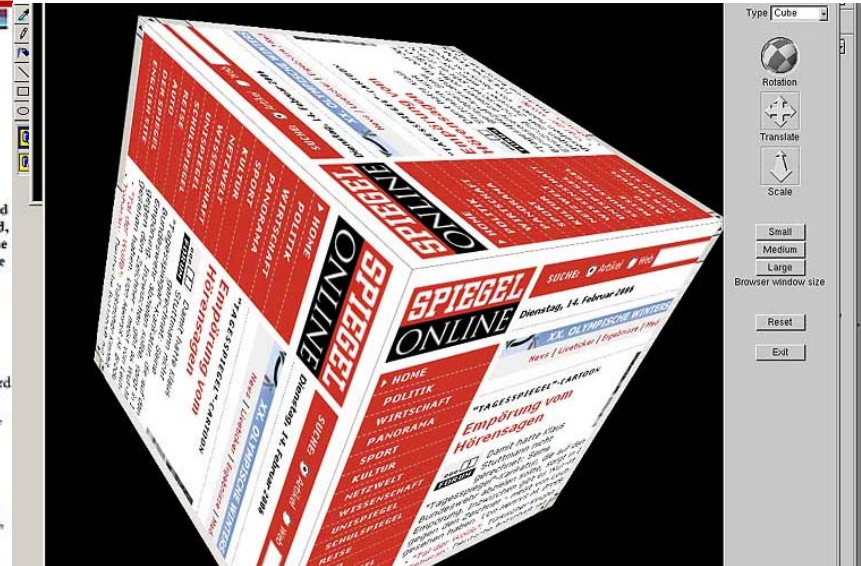
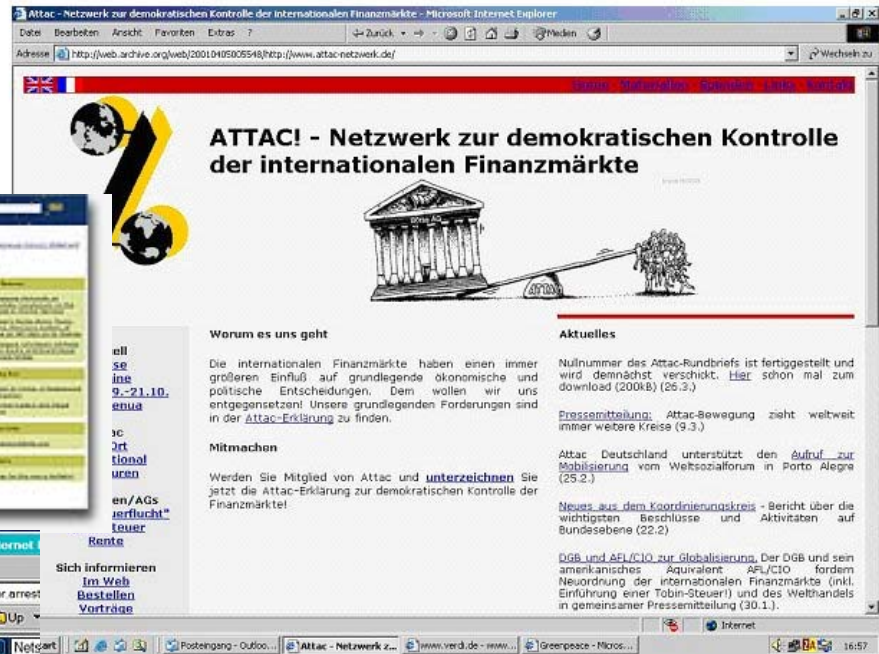
Um zu wissen, was der Hyperraum uns bringt, müssen wir unsere Fragen und Suchstrategien als *Interfaces* gestalten.

"Dieses seltsame neue Medium des *Interface Design* [ist] genauso komplex und vital wie die Erfindungen des Romans, der Kathedrale oder des Films. Wir werden möglicherweise künftig *Interface Design* als *die* Kunstform des 21. Jahrhunderts betrachten."

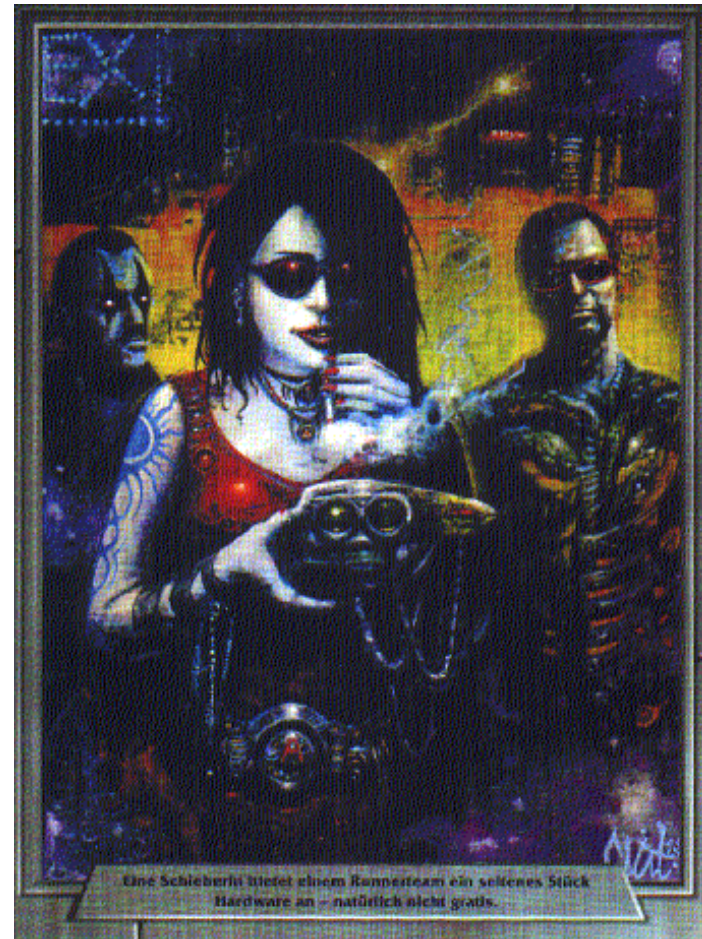
(Steven Johnson, *Interface Culture. How Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco 1997)

Interface Culture ?

Beispiele



Cyberherrschaft und Cyberpunk



<http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/Personal/Lohmann/Cyberpunk/>

Cyberherrschaft und Cyberpunk

Kroker / Weinstein

Kroker und Weinstein formulieren die zentrale These des Cyberpunk:

„In der Virtualität verdunstet das menschliche Fleisch.“

Ihre Kritik der politischen Ökonomie virtueller Realität besagt: Die Erzeuger des 'Datenmülls', die 'virtuelle Klasse', verkörpern eine Politik des ‚liberalen Faschismus und des Retrofaschismus‘.

"Es ist eine der herausragendsten Ironien, dass es eine primitive Form von Kapitalismus, ein Retro-Kapitalismus ist, der Virtualität umsetzt. Der visionäre Cyberkapitalist ist ein hybrides Monster aus Sozialdarwinismus und techno-populistischem Individualismus."

Die neuen Manager-Eliten verkaufen ihren 'Willen zur Virtualität' als eine 'sanfte Ideologie', doch entfalteteten sie damit eine Ökonomie, die es in sich hat:

"Der Kapitalismus ist [zum ersten Mal in der Geschichte] auf sich selbst angewiesen und sieht sich allein mit seinem mörderischen Double konfrontiert: dem Faschismus. Hier ist Kapitalismus nicht mehr ein Modell der Produktion und Konsumtion, sondern etwas ganz anderes: Nintendo-Kapitalismus ... [Hier] erhebt sich der Faschismus nicht mehr in seiner ursprünglichen europäischen Form [sondern als ein] Bündel von politischen Symptomen wie etwa dem Willen zur Virtualität ... "

(Arthur Kroker, Michael A. Weinstein, Data Trash: The Theory of the Virtual Class, New York 1994)

„Wir haben es mit einem fiktiven Präsidenten zu tun“, sagte Michael Moore bei der Oscar-Verleihung 2004

Cyberherrschaft und Cyberpunk

Sennett

Richard Sennett bezeichnet den modernen Kapitalismus ebenfalls als antidemokratisch. Seine Grundtendenz führe zu einer neuen Spielart des Faschismus, die Sennett *Soft Fascism* nennt

In modern organisierten Unternehmen werde die Macht von einer immer kleiner werdenden Zahl von Spitzenmanagern ausgeübt, das gleiche gelte für die politische Sphäre, wo die Entscheidungsmacht einigen wenigen Spitzenpolitikern vorbehalten sei.

Diese Tendenz zur Zentralisierung von Macht sei die unmittelbare Folge der totalen Freisetzung riesiger Kräfte des Finanzkapitals.

Vor allem aber ist es mit den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien sowie der mathematischen Modellierung von Prozessen möglich geworden, alle Vorgänge innerhalb eines Unternehmens oder einer Organisation zu jedem beliebigen Zeitpunkt minutiös zu überwachen.

„Diese Netze geben Managern heute die Freiheit, Dinge zu tun, die innerhalb der offiziellen Strukturen eines Unternehmens völlig unmöglich wären. Macht entzieht sich in dieser Weise ganz einfach der Wahrnehmung und wird unsichtbar.“

Ähnliches gilt für die Politik.

(Richard Sennett, Das Diktat der Politmanager, Der Freitag, 32, 12.8.2005, S.3)

„Ich erinnere mich an den Besuch bei einem Freund, der eine große Investmentfirma in New York leitet. Er zeigte mir auf einem großen Computerschirm unzählige Zahlenkolonnen und erklärte: ‚Wir verwalten Milliarden von Dollar und wissen ganz genau, wo jeder einzelne Cent im Augenblick steckt. Wir verlassen uns nicht mehr auf irgendwelche Berichte, wir können es jetzt mit eigenen Augen sehen, und zwar in Echtzeit.‘“

Virtuelle Gesellschaft und Simulationskultur



Virtuelle Gesellschaft und Simulationskultur

Bühl

Mit seiner Theorie der virtuellen Gesellschaft nimmt Achim Bühl Metaphern wie ‚Datenautobahn‘, ‚globales Dorf‘ und ‚virtuelle Gemeinschaft‘ und Begriffe wie ‚Informationsgesellschaft‘, ‚Wissensgesellschaft‘, ‚Multioptionsgesellschaft‘ kritisch ins Visier.

Bühls Hauptthese ist, "dass der Rechner historisch betrachtet zwar eng mit der Moderne verbunden ist, er aber Potenzen in sich birgt, welche die klassischen Strukturen der Industriegesellschaft transzendieren."

Die ‚virtuelle Gesellschaft‘ entfaltet sich in vielen Bereichen: Militär und Raumfahrt; Architektur, Maschinenbau, Medizin; Forschung, Ausbildung und Lehre; Unterhaltungs- und Freizeittechnologien; Verkehrswesen; Psychotherapie und Verwaltung; Kunst; virtuelle Unternehmen und Betriebsorganisation; Konsumtion, Distribution, Finanzwesen; Nationalstaat und Demokratie usw.

In allen diesen Bereichen der Gesellschaft bilden sich ‚Parallelwelten‘ heraus, es entsteht eine Dialektik von ‚Realwelt‘ und ‚Spiegelwelt‘, von ‚Realraum‘ und ‚virtuellem Raum‘ – eine Simulationskultur mit qualitativ neuen Mechanismen der ‚Vergesellschaftung‘.

(Achim Bühl, Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace, Opladen/Wiesbaden 1997)

Virtuelle Gesellschaft und Simulationskultur

Marshall McLuhan

Der Altmeister des Denkens im digitalen Zeitalter hat schon in den 70ern die Utopie einer neuen Epoche menschlicher Erkenntnis auf der Basis des Systems der vernetzten Computer entworfen:

"Today it is the instant speed of electronic information that, for the first time, permits easy recognition of the patterns and the formal contours of change and development. The entire world, past and present, now reveals itself to us like a growing plant in an enormously accelerated movie. Electric speed is synonymous with light and with the understanding of causes."

„Heute gestattet es die Geschwindigkeit der elektronischen Informationen zum ersten Mal, auf einfache Weise die Muster und Konturen von Wandel und Entwicklung zu erkennen. Die gesamte Weltgeschichte, Vergangenheit und Zukunft, enthüllt sich vor uns wie die aufblühende Pflanze in einem beschleunigten Film. Elektrische Geschwindigkeit ist ein Synonym für Licht und für das Verstehen von Ursachen.“

Virtuelle Gesellschaft und Simulationskultur

Rifkin

"AOL-Time Warner, Disney, Viacom and Sony Corp. sind nicht nur Medienkonzerne, sie sind die globalen Kontrolleure des Zugangs zu einem riesigen Spektrum kultureller Erfahrungen, einschließlich des globalen Tourismus, von Themenparks, Unterhaltungszentren, Gesundheitsgeschäft, Mode und Cuisine, Sport und Spielen, Musik, Film, Fernsehen, Buchverlagen und Zeitschriften.

Transnationale Medienkonzerne samt weltumspannenden Kommunikationsnetzen schürfen die kulturellen Ressourcen in jedem Winkel der Welt und verpacken sie zu Kulturwaren und Unterhaltungsgütern.

Die oberen 20 Prozent der Weltbevölkerung geben heute fast so viel ihres Einkommens für derartige 'kulturelle Erfahrungen' aus wie für gewerbliche Güter und Basisdienstleistungen.

Dadurch, dass sie die Kanäle kontrollieren, auf denen die Menschen miteinander kommunizieren ... können Konzerne wie AOL-Time Warner die Erfahrungen von Menschen überall auf der Welt gestalten. Diese Art der überwältigenden Kontrolle menschlicher Kommunikation ist beispiellos in der Geschichte."

(Jeremy Rifkin, The New Capitalism Is About Turning Culture Into Commerce, International Herald Tribune, 17.1.2000)

Krise der New Economy



Krise der New Economy

Verlauf

Während des *Booms* in den 90ern wurde die These vertreten, dass die neuen 'disruptiven' Technologien des Internet alle im Herkömmlichen verharrenden Unternehmen in den Abgrund reißen würden.

McKinsey-Berater verkündeten in den 90ern, dass das Verknüpfen der Konsumenten mit existierenden *online communities* der wichtigste Schlüssel zu profitablen Geschäftsstrategien auf dem Netz sei.

Wenig später musste man konstatieren, dass solche Strategien durch die Kapitalmärkte abgestraft wurden: "Konzerne widersetzten sich der Einrichtung von Gemeinschaften auf dem Netz vor allem, weil sie nicht wollten, dass Konsumenten ihre Produkte untereinander auch kritisieren könnten."

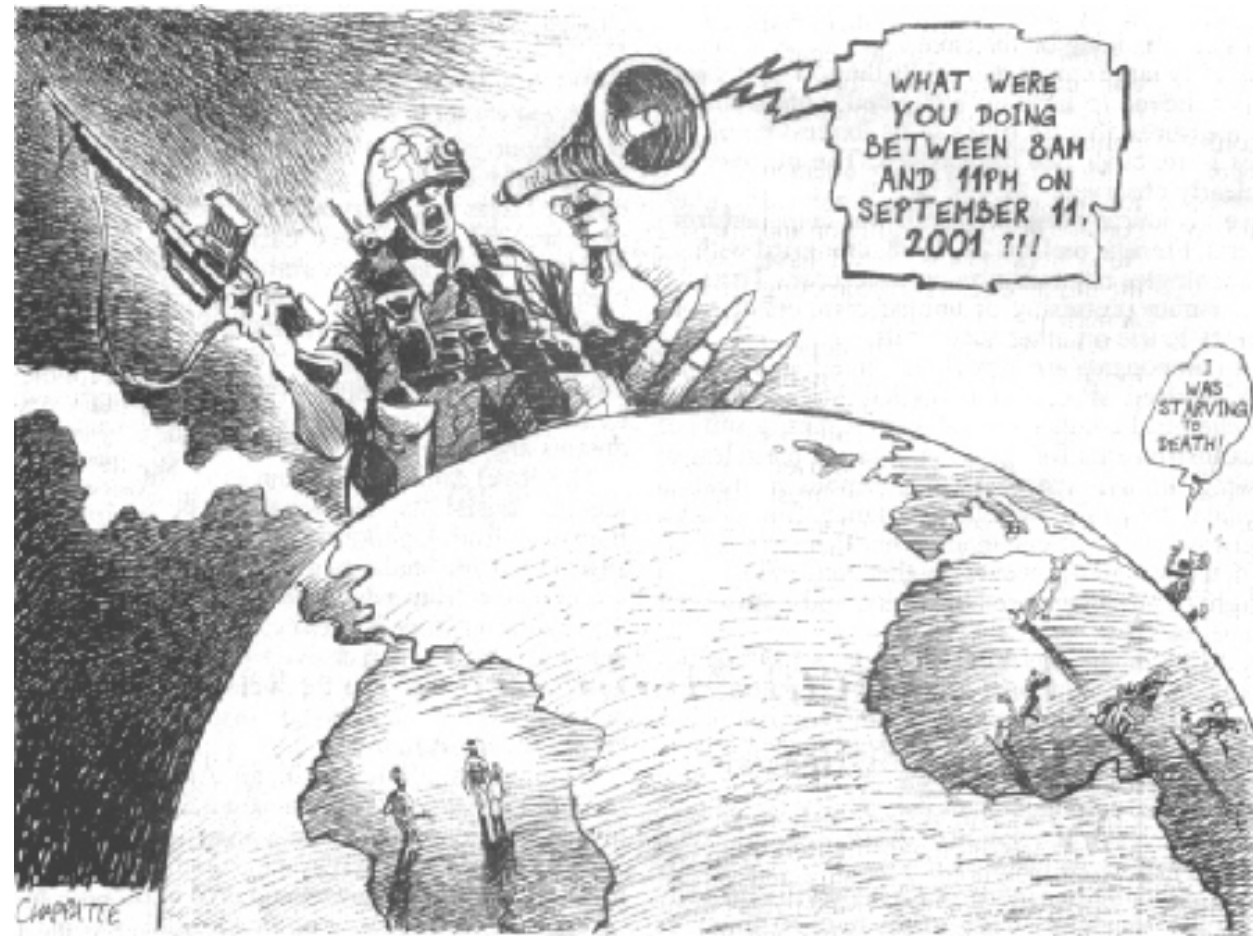
Auch die Digerati aus dem Umfeld der Online-Zeitschrift 'Wired' und des 'Global Business Network' gerieten mit ihren Prognosen in die Klemme. Sie glaubten, dass die Beschleunigung der netztechnischen Innovationen andauernden Wohlstand mit ganz neuen ökonomischen Regeln bringen würde.

Sie nannten das *The Long Boom* und erfanden Strategien wie *Feed the Web first*, *Let go at the top* und vor allem *Follow the free*.

Für die kapitalistische Wirtschaft war damit die Quadratur des Kreises formuliert: wie kann man mit Verschenken verdienen?

Krise der New Economy

Retro-Macht der Fundamentalisten



By Clappette in Le Temps, Montreal Globe Cartoon

Krise der New Economy

Kontrolle des Internet

Die US-Regierung besteht auf der Kontrolle über das Internet

Vor Jahren legte die US-Regierung zahlreiche Kontrollfunktionen über das Internet in die Hände der *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* - kurz ICANN - und erklärte, bald für mehr internationale Beteiligung sorgen zu wollen.

Im Herbst 2000 ließ die US-Regierung erstmals die Direktoren der ICANN in einer internationalen Wahl küren. Dies erschien vielen wie der Testlauf einer grenzenlosen, internationalisierten Demokratie.

Bewegt hat sich seitdem wenig – die Kontrolle über die Netzinfrastruktur bleibt in den Händen der US-Regierung, darin unterstützt von Kongress und Senat.

Der Abteilungsleiter für Kommunikation und Information im US-Wirtschaftsministerium, Michael Gallagher, erklärt, entscheidend für diese Haltung seien Sicherheitsaspekte in einem Zeitalter, in dem das Internet als Kommunikations- und Wirtschaftsmittel immer wichtiger werde. Die USA würden diese "andauernde Verantwortung" wahrnehmen.

(Spiegel Online)

Krise der New Economy

Kontrolle des Internet: Datenschutz

Die Digitalisierung der Kommunikation im 21. Jahrhundert hat ganz neue Voraussetzungen für eine vernetzte Datensammlung geschaffen.

Bei der Zahlung mit Kredit- und Kundenkarten, bei Online-Buchungen, beim Surfen im Internet, bei der Nutzung von Mobiltelefonen und bei der Mauterfassung entstehen Datenspuren, die "verdachtsunabhängig" gespeichert werden.

Immer kleinere, "intelligente" Funketiketten sowie biometrische Kennzeichen in Personaldokumenten sind Vorboten einer vernetzten Welt, in der umfassende Datenspeicher miteinander "kommunizieren".

Angesichts terroristischer Bedrohungsszenarien ist die Bereitschaft groß, im Namen der Sicherheit das Private sorglos preiszugeben. Nicht nur das demokratische Freiheitsrecht auf informationelle Selbstbestimmung, auch das kulturelle Gedächtnis steht im digitalen Zeitalter zur Disposition.

(Aus Politik und Zeitgeschichte, APuZ 5-6/2006)

<http://www.bpb.de/publikationen/5BN920>

Kooperativen und Netzwerke



Fondata il 5 settembre 1905 vedi "La Fiaccola" 1922

<https://touchstoneenergy.cooperative.com/public/index.html>

Kooperativen und Netzwerke

Formen des Widerstands: Wallerstein

Antisystemische bzw. antikapitalistische Kräfte glaubten bis in die jüngste Vergangenheit, die Effektivität von Widerstandsstrukturen wüchse mit ihrer Einheitlichkeit.

Eine solche Politik war logisch, so lange die strategische Priorität auf der Eroberung der Staatsmacht lag.

In der heutigen Situation aber ist das Konzept des ‚demokratischen Zentralismus‘ genau das Gegenteil dessen, was nötig ist, um Widerstand und Alternativen zu entwickeln.

Die antisystemischen Kräfte müssen sich auf die Gründung und Verbreitung vieler konkreter sozialer Gruppen auf vielfältigen lokalen Ebenen aller Art konzentrieren - und auf deren Zusammenschluss und ständige Umgruppierung in uneinheitlicher Form.

Die Solidaritätsbasis zwischen den vielen konkreten Gruppen, die sich auf nationaler, regionaler und globaler Ebene bewegen, muss subtiler, flexibler und ‚organischer‘ werden.

Die Familie der antisystemischen Kräfte muss sich mit vielen verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen und ständig ihre taktischen Prioritäten umformulieren.

(Immanuel Wallerstein, After Liberalism, New York 1995)

Kooperativen und Netzwerke

Formen des Widerstands: Hardt und Negri

Michael Hardt und Antonio Negri beschreiben einen neuen Menschentypus des praktischen Widerstands mit dem Begriff der **„neuen Barbaren“**.

Sie sprechen in diesem Zusammenhang auch von einem ‚anthropologischen Exodus‘ mithilfe der neuen Technologien.

„Der Wille, dagegen zu sein, bedarf in Wahrheit eines Körpers, der vollkommen unfähig ist, sich einer Befehlsgewalt zu unterwerfen; eines Körpers, der unfähig ist, sich an ein familiäres Leben anzupassen, an Fabrikdisziplin, an die Regulierungen des traditionellen Sexuallebens ... Der neue Körper muss in der Lage sein, ein neues Leben zu schaffen. Wir müssen viel weiter gehen, um diesen neuen Ort des Nicht-Orts zu bestimmen ... Wir müssen dahin gelangen, ein kohärentes politisches Artefakt zu entwickeln, ein *künstliches Werden* in dem Sinne, wie die Humanisten von einem durch Kunst und Erkenntnis geschaffenen *homohomo* sprachen.“

(Michael Hardt/Antonio Negri, *Empire*, Frankfurt 2001)

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: ®tmark

Die Gruppe *®Tmark* ist ein High-Tech-Intellektuellen-Stoßtrupp in *Corporate Territory*.

Die Organisation ärgert seit 1993 die Konzerne, indem sie deren Definitionsmacht über die Anwendungen von Netztechnik und High Tech angreift.

Der Trick besteht in der Assimilation mit dem Ziel der Sabotage.

So präsentiert sich *®TMark* auf der Netzseite samt 40minütiger Video-Selbstdarstellung nach allen Unternehmensregeln.

14 Fonds werden betrieben, in jeden können Investoren einzahlen.

Die Rendite wird in Form von kulturellem Aktivismus ausgezahlt.

Einige Projekte: die Internet-Seite der WTO wurde gespiegelt und mit den Mitteilungen der Seattle-Gegner unterlegt, auf einer Internetauktionsseite konnten Wählerstimmen für den US-Präsidentschaftswahlkampf gekauft werden usw.

<http://www.rtmark.com>

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: Yes Men

Die Aktivisten dieser rund 300-köpfigen globalisierungskritischen Gruppe geben sich als Vertreter der Welthandelsorganisation WTO aus, ermöglichen sich Einladungen zu Konferenzen des Neoliberalismus, halten absurde Vorträge und organisieren provozierende Happenings.

Sie bezeichnen sich selbst als Hochstapler, die sich jedes notwendigen Mittels bedienen, um in die abgeschiedenen Zirkel der Finanzwelt vorzudringen, dort dumme Fragen zu stellen und die Bloßstellungen des neoliberalen Gegners möglichst effektiv in die mediale Öffentlichkeit zu tragen.

Was ihnen immer wieder gelingt. Sie nutzen damit eine uralte subversive, herrschaftskritische Technik, mit der schon Hofnarren und satirische Dichter den herrschenden Verhältnissen ihre eigene Melodie vorgespielt haben.

Die Website der *Yes Men* – www.gatt.org - ist der offiziellen Website der WTO (der Nachfolgerin der GATT-Organisation) zum Verwechseln ähnlich. Sie war lange die Operationsbasis der *Yes Men*.

Inzwischen sind die zur Unterwanderung und Provozierung ausgewählten Organisationen wachsamer und raffinierter geworden. Und die *Yes Men* wiederum haben sich in einem dialektischen Prozess den neuen Bedingungen der Subversivität angepasst.

<http://www.uni-muenster.de/PeaCon/global-texte/g-bio/yesmen/index.htm>

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: The Public Library of Science

2000 kündigten fast 50 000 Naturwissenschaftler an, sie würden nur noch in Fachzeitschriften publizieren, die ihre Artikel nach höchstens 6 Monaten der Öffentlichkeit frei und kostenlos zur Verfügung stellen.

Inzwischen ist aus dieser Initiative eine nonprofit-Organisation geworden, *The Public Library of Science*, mit mehreren eigenen spezialisierten, hochprofessionellen *peer-review*-Zeitschriften, welche naturwissenschaftliche und medizinische Publikationen als eine öffentliche Ressource anbieten.

Unter der *open access*-Klausel stehen alle publizierten Artikel unmittelbar und kostenlos *online* zur Verfügung und können, unter Angabe der Autoren und der Quelle, unbeschränkt weiterverbreitet werden.

Es ist dieser Initiative zwar nicht gelungen, das Content-Geschäft der großen Verlage ernsthaft zu gefährden, aber eine rettende Insel im Meer der *property rights* ist sie doch geworden.

<http://www.plos.org>

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: MIT

Das Massachusetts Institute of Technology (MIT) hat vor kurzem verkündet, aus seinem Kursangebot auf dem Netz keinen Profit mehr schlagen zu wollen.

Das MIT stellt sein Netzangebot - 2000 Kurse, Vortragsnotizen, Problemlösungen, Examen, Simulationen, Vorlesungsvideos - weltweit in einem 100-Millionen-Dollar-Programm kostenlos zur Verfügung.

Die 10-Jahres-Initiative schließt sich damit der *open source*-Bewegung an und nennt sich auch so: *OpenCourseWare*.

Wenn man weiß, welchen Hype die Medienkonzerne um das Wort *content* und die Frage des *intellectual property* verbreiten, kann man die MIT-Initiative auf den ersten Blick nur als revolutionär bezeichnen.

Allerdings ist in dieser Initiative auch ein hegemonialer Anspruch enthalten: mit ihr soll der Name MIT weltweit als erste wissenschaftliche *content*-Quelle etabliert werden.

<http://ocw.mit.edu>

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: Wikipedia

Erfolgreich ist das Internet-Lexikon *Wikipedia*, ein Online-Projekt, das allein durch die Produktivität seiner Leser inzwischen auf über 800 000 Artikel (englischsprachige Version) und 324 000 Eintragungen (deutschsprachige Version) angewachsen ist.

Die Seiten – ‚wikis‘ (Hawaiianisch: schnell) - dieses Lexikons können von jedermann leicht und ohne Vorkenntnisse direkt im Browser geändert werden.

Durch diesen ‚demokratischen Prozess‘ des weitgehend unkontrollierten, unbeaufsichtigten und unredigierten Entstehens der Lexikon-Artikel soll sich, und das gelingt auch in den meisten Fällen, jeweils eine auf breitem Konsens basierende korrekte Darstellung herausbilden.

Nur eine kleine Gruppe von Freiwilligen greift gelegentlich editorisch ein. Ansonsten beschränkt sich die Aufsicht auf die Diskussionsforen, die es zu den meisten größeren Artikeln der Wikipedia gibt.

Wenn solche Debatten, verbunden mit Änderungen im Text, besonders heftig ausfallen, spricht die Wiki-Gemeinde von einem ‚Edit-War‘.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptseite>

http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: Lunarstorm

Zur schwedischen Online-Community *Lunarstorm* (1,2 Millionen aktive Mitglieder) gehören 10 Prozent der Einwohner Schwedens und 90 Prozent seiner Oberschüler.

Lunarstorm ist ein Internetdienst, dessen Mitglieder persönliche Homepages anlegen, Bildmaterial und Online-Tagebücher hinaufladen und – anonymisiert – miteinander Kontakt aufnehmen können. Der durchschnittliche Nutzer besucht *Lunarstorm* zweimal täglich für insgesamt 25 Minuten.

Im internationalen Vergleich gibt es größere Netzgemeinschaften wie *myspace.com* (26 Millionen Mitglieder) oder *friendster.com* (20 Millionen) und ‚professionellere‘ wie *slashdot.com*. Doch keine weist eine solche Konzentration von Nutzern in einem einzigen Land auf. Vergleichbar ist *Lunarstorm* allenfalls *Cyworld*, ein Online-Dienst, der 90 Prozent der Südkoreaner zwischen 15 und 25 erfasst.

Lunarstorm weist für viele Beobachter die Richtung, in welcher sich die digitale Kommunikationsform in den kommenden Jahren entwickeln wird: "Wir bewegen uns von einer Informationsgesellschaft in eine Interaktionsgesellschaft. Junge Leute akzeptieren nicht mehr einen Informationsfluss allein von oben nach unten. Sie vertrauen mehr auf das, was sie von ihren Freunden im Netzwerk hören."

(Thomas Crampton, Online community takes Sweden in storm, International Herald Tribune, 28.11.05)

<http://www.lunarstorm.se/>

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: Cluetrain Manifesto

Eine Gruppe führender amerikanische Werbeleute verfasste im Jahre 1999 95 Thesen gegen das ‚moderne Papsttum‘, die Konzerne:

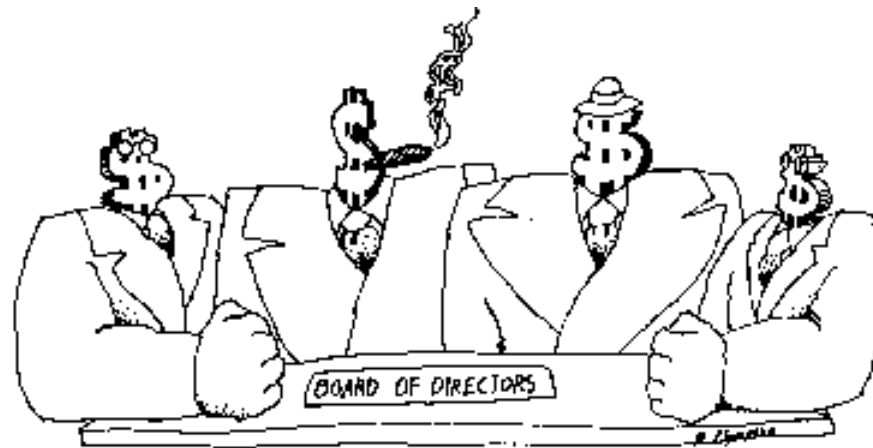
- *Something new is happening when (Inter)networked Markets meet (Intra)networked Workers.*
- *The connectedness of the Web is transforming what's inside and outside your business, your market and your employees.*
- *Through the Internet, the people in your markets are discovering and inventing new ways to converse. They're talking about your business. They're telling one another the truth, in very human voices.*
- *Intranets are enabling your best people to hyperlink themselves together, outside the org chart. They're incredibly productive and innovative. They're telling one another the truth, in very human voices.*
- *There's a new conversation between and among your market and your workers. It's making them smarter and it's enabling them to discover their human voices.*
- *You have two choices. You can continue to lock yourself behind facile corporate words and happytalk brochures.*
- *Or you can join the conversation.*

<http://www.cluetrain.com>

Es geschieht etwas Neues, wenn *Internet*-vernetzte Märkte auf *Intranet*-vernetzte 'Werkätige' stoßen - Die Verflochtenheit des Netzes transformiert das Innere und Äußere Eurer Geschäfte, Märkte und Beschäftigten - Durch das Internet entdecken und erfinden die Menschen auf Euren Märkten neue Formen des Umgangs miteinander. Sie reden über Eure Geschäfte. Sie erzählen einander auf sehr menschliche Weise die Wahrheit - Darüber hinaus befähigen die Intranets Eure besten Leute, sich miteinander durch Hyperlinks zu verbinden, und zwar unter Umgehung der Organisationspläne. Eure Leute werden dadurch unglaublich produktiv und innovativ. Und auch sie erzählen einander auf sehr menschliche Weise die Wahrheit - Eine neue Form des kommunikativen Austauschs ist entstanden zwischen und innerhalb Eurer Märkte und Eurer Beschäftigten. Das macht sie schlauer und befähigt sie dazu, ihre eigene, menschliche Redeweise zu entdecken - Ihr habt zwei Möglichkeiten. Ihr könnt Euch weiterhin hinter Eurer oberflächlichen Konzernsprache und Euren *Happytalk*-Broschüren verstecken. - Oder Ihr beteiligt Euch am Gespräch.

Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: Power Structure Research



<http://www.uoregon.edu/~vburriss/whorules/index.htm>

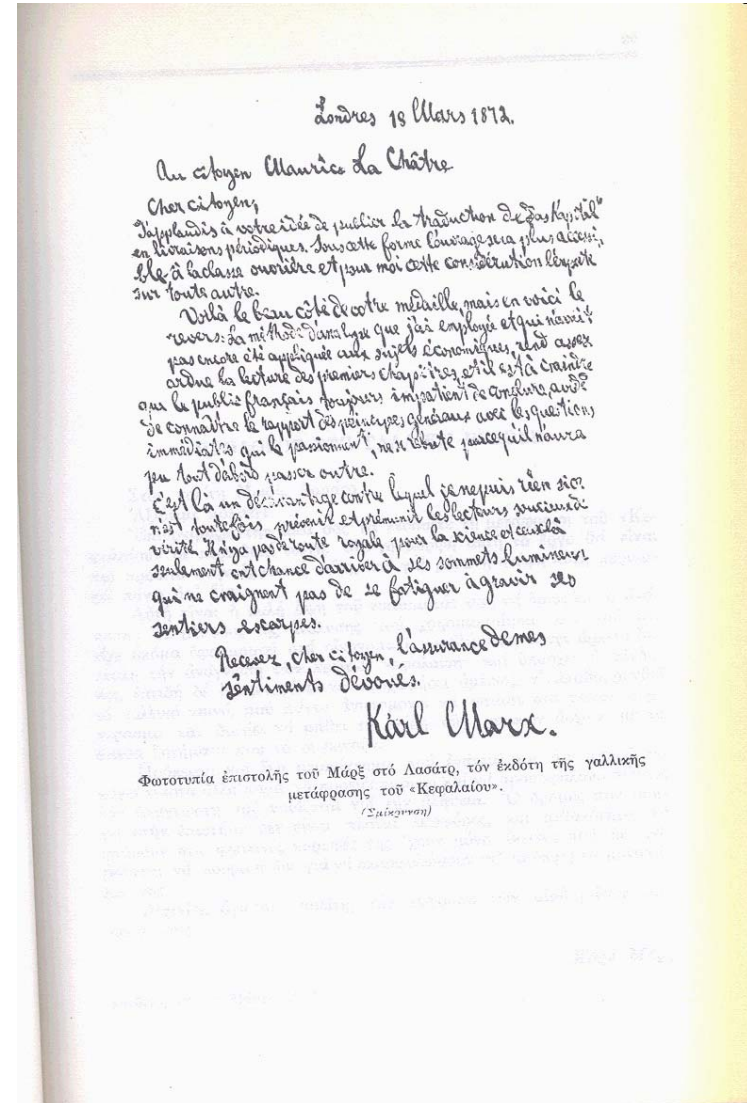
Kooperativen und Netzwerke

Beispiel: Investigativer Journalismus



<http://www.netzwerkrecherche.de/>

Internet und *content*



Internet und *content*

Content producers outrun copyright law

Musik- und Filmproduzenten zerrn illegale *file sharer* vor Gericht. Regierungen und die Industrielobby diskutieren, wie sie die Produktion und Verbreitung digitaler Inhalte regulieren können. Doch die Unterschiede zwischen den Produzenten und den Konsumenten digitaler Inhalte verschwinden.

Der Aufstieg der Amateurproduzenten ist unaufhaltsam. Die Zahl derjenigen, die **Blogs** führen, ihre eigenen Songs mixen, ihre eigenen Videos ins Netz stellen, steigt unaufhaltsam und irritiert Giganten wie Apple und Google.

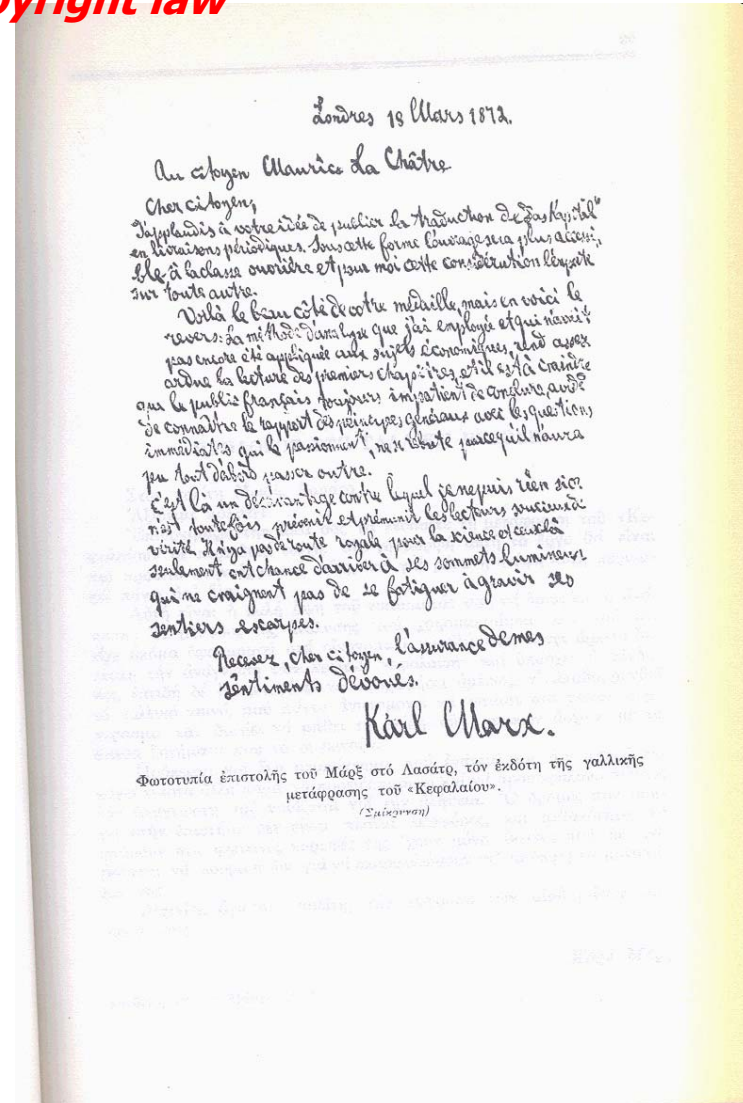
Die Amateure, beflügelt durch die rapide Verbreitung von Breitband-Internetzugängen, sind innovativ und beginnen bei der Erzeugung und Verteilung von digitalen Inhalten den Ton anzugeben: Musik, Filme, Fernsehen, Radio, Spiele, Reklame und Texte ...

Experten sagen: „Das Urheberrecht hat sich lange bewährt. Heutzutage aber schlägt es bezüglich digitaler Inhalte über die Stränge und beginnt Innovation und die Freiheit der Rede (im weitesten Sinne) zu behindern. Die Menschen erkennen, dass es beim Internet nicht nur um mehr Kanäle fürs Fernsehen geht. Es geht um Innovationen, um neue Wege, sich selbst auszudrücken. Und diese Wege müssen offengehalten werden.“

(Eric Sylvers, Amateurs again threaten to tip world upside down, International Herald Tribune, Feb. 5, 2006)

Internet und *content*

Content producers outrun copyright law



ENDE

Protest vernetzt ?

Vernetztes Eigentum ?

