

Monday, 3. November 2008

Von Communities und anderen Gesellschaften

Am letzten Wochenende fand hier in Berlin in der Medienakademie das "Community Camp" statt. Zwar war die Gesamtteilnehmerzahl nicht vollständig ausgeschöpft, aber auch so hatte man schon viele gute Gelegenheiten, sich mit anderen Community-Managern und Interessierten auszutauschen und in verschiedenen Sessions über die unterschiedlichsten Ideen, Probleme und Communities zu sprechen. Vielleicht war die Anzahl der Teilnehmer auch deswegen nicht voll ausgeschöpft, weil man in diesem Jahr auch ein wenig den Eindruck gewinnen kann, dass an fast jedem Wochenende irgendwo von irgendwem ein BarCamp oder eine BarCamp ähnliche Veranstaltung durchgeführt wird und man eigentlich nur noch von Veranstaltung zu Veranstaltung unterwegs ist. Noch dazu hatte ja nur wenige Wochen vor dem Community Camp erst das Berliner BarCamp und direkt darauf die WebExpo 2.0 hier in Berlin stattgefunden.

Trotzdem gab es auf dem Community Camp einige neue, interessante Impulse. So gab zum Beispiel das Team von Tchibo Ideas eine interessante Session zu ihrer Community und anders als in anderen Vorstellungssessions gab es hier auch Diskussionen um verschiedene Bereiche, z.B. die Vergütung der Ideengeber durch finanzielle Mittel, die Rechte- und Patentfragen, etc. Was in der Session nicht angesprochen wurde (wir alle erinnern uns noch an die Paket-Aktion zu Anfang des Jahres, in der die 100 A-Blogger einen Rasierer, ein Handy und eine Zahnbürste zugeschickt bekamen) konnte dann in einem sehr offenen Gespräch nach der Session noch einmal ausführlich diskutiert werden. So stellte das Team zum Beispiel klar, dass sie zwar die Urheber der Paketaktion waren, aber das auch nicht mehr als das Paket geplant war. Die Goldman-Detectives, die aus der damaligen Aktion hervorgegangen waren, stellten also den "erfolgreichen" Versuch eines Hijackers der Aktion dar. Weniger erfolgreich war dann allerdings die selbsterstörerische Umsetzung des gleichen, indem plötzlich die Namen von ARG-Spielern mit unwahren Kontexten an den Internet-Pranger gestellt wurden. In weiteren Sessions wurden zum Beispiel die soziologischen und psychologischen Hintergründe von sogenannten Brandcommunities erörtert und diskutiert und man erweiterte gemeinsam den Kreis der Grundpfeiler (bislang: kulturelle Spannungen, Motivation, Spontaneität, Distinktion, Komplexität), an denen man eine solche Brand Community festmachen könne. Die Diskussion ist allerdings immer noch nicht abgeschlossen. Im Bereich der Community-Vorstellungen gab es dann noch WeHype - eine Gemeinschaft, bei der sich alles um aktuelle und vergangene Hypes dreht. Die dafür geschaffene Plattform erinnert ein wenig an Digg, widmet sich aber nicht dem News-Charakter von Informationen aus dem Internet sondern dem tatsächlichen Sammeln von Hypes. Als Beispiele werden auf der Website - die sich noch in der closed Beta-Phase befindet - Sachen wie "Where in the world is Matt", "Mentos vs. Cola" und viele andere aufgeführt. Die Community sieht mit ihren Funktionen tatsächlich vielversprechend aus, ob sie es auch halten kann, muss die Öffnung der Plattform zeigen. Leider hielt sich die Session zu weHype nicht ganz an das, was im Titel und Untertitel versprochen wurde, denn spielerische Elemente wie ein Punkte- und Rangesystem mit dem man dann auch Achievements erhalten kann haben aus meiner Sicht allein genommen noch nichts mit einem Spiel zu tun, was aber immer wieder in den Vordergrund gestellt wurde. Nichts desto trotz denke ich, dass es weHype schaffen wird sich zu etablieren. Auch

für diejenigen unter uns, die sich politisch etwas mehr betätigen möchten gab es eine Session. Sie führte in die Community dol2day ein, in der man nicht nur seine politische Gesinnung durch Beitreten in der entsprechenden Gruppe äußern kann, vielmehr findet man dort Diskussionen mit immer wieder neuen Umfragen zu aktuellen

Geschehnissen. Interessant hierbei ist, wie die dol2day Community mit sogenannten Störenfrieden umgeht. Dazu wurde von den Programmierern der Website eine Art Schiedsgericht eingeführt. Wenn zum Beispiel ein Mitglied der Community von einem anderen Mitglied verbal verunglimpft wird, so kann der Beschimpfte den Beschimpfer sozusagen "Anklagen". Das System nimmt dazu einen Schiedsfall auf und stellt aus allen Teilnehmern der Community eine ausgewogene Mischung aus allen Gruppen/Parteien zusammen - insgesamt 30 Teilnehmer - die dann über eine Strafe oder Straffreiheit entscheiden müssen. Dabei kann es sich um eine einfache Verwarnung über ein- oder mehrwöchige Zugangsstrafen bis hin zum Verweis handeln. Der Abend des ersten Community Camps wurde dann noch mit einer gemeinsamen Party im obersten Stockwerk der Medienakademie gekrönt, bei dem die Funk-Band "No Third" für ordentlich Stimmung sorgte.

Geschrieben von Patrick Möller in Artikel, Vermischtes, Vorträge & Seminare um 09:59