

## Theorie Kapitel 1 Lektion 4 Virtuelle Gemeinschaften / Social Media

- ✗ Virtuelle Gemeinschaften / Social Media
- ✗ Inhalte veröffentlichen
- ✗ Vorsichtsmaßnahmen
- ✓ Virtuelle Gemeinschaften, auch Online-Community, virtuelle Gemeinschaft oder Social Media genannt, sind Thema dieser Lektion.

### Aufgabe

Recherchen: <http://www.soundcloud.com>  
<http://www.flickr.com>, <http://www.xing.com>  
<http://www.youtube.com>, <http://www.facebook.com>  
<http://www.pinterest.com>

#### 1. Virtuelle Gemeinschaften / Social Media

Eine Netzgemeinschaft begegnet einander im Internet und tauscht sich hier aus. E-Mail, Chat, IM, Tauschbörsen, Online-Spiele, Social Networking und Foren sind die beliebten Wege, untereinander zu kommunizieren. Eine Online-Community muss wie eine reale Gemeinschaft aufgebaut, gepflegt und betreut werden. Ergo gibt es auch hier bestimmte Verhaltensregeln: Neben der *Netiquette*, dem guten Benehmen, achten Sie auf die Einhaltung des *Urheberrechts*, dh fragen Sie um Erlaubnis, wenn Sie Inhalte anderer Personen nutzen möchten.

Communities erweitern den persönlichen Radius. Es finden sich zB Interessensgruppen zusammen, um Online zu schnapsen (Kartenspiel in Deutschland und Österreich). Eine andere Gruppe trifft sich im Internet, um gemeinsam im Zuge eines Adventure-Spiels virtuelle Welten zu erobern und zu bevölkern. Wieder andere kauen an einem Problem und suchen Lösungen in einem themenbezogenen Forum.

Viele dieser Anwendungen sind gratis und finanzieren sich unter anderem durch Werbeeinblendungen. Oft wird das Nutzungsverhalten analysiert und daraus werden Marketingdaten gewonnen. Oder nur der Einstieg ist gratis und später muss für den Dienst bezahlt werden.

#### 2. Inhalte veröffentlichen

Bei virtuellen Gemeinschaften melden Sie sich mit Benutzername und Kennwort an. Dann können Sie je nach Community Musik, Bilder und / oder Filme uploaden oder Inhalte online erstellen. Einige Netzwerke stellen zudem Online-Spiele zur Verfügung.

Recherchieren Sie im Internet und besuchen Sie eine Online Community, zB:

Soundcloud (Musik) unter <http://www.soundcloud.com>

flickr (Bilder) unter <http://www.flickr.com>

Xing (berufliches Netzwerk) unter <http://www.xing.com>

YouTube (Film) unter <http://www.youtube.com>

Vimeo (Film) unter <http://www.vimeo.com>

facebook (Chat mit Freunden) unter <http://www.facebook.com>

google+ (E-Mail, Programme, etc.) unter <https://plus.google.com/?hl=de>

---

*Auf Youtube finden Sie von der Firma Common Craft unter anderem zu den Themen „Social Networking in Plain English“ und „Social Media in Plain English“ kurze Filme, die virtuelle Gemeinschaften einfach und anschaulich erklären.*

---

*Videos, Bilder und Musik werden vorher am eigenen Rechner bearbeitet und anschließend hochgeladen. Die meisten anderen Inhalte werden mittlerweile online erstellt.*



---

*Favoriten lassen sich in eine HTML-Datei exportieren und wieder importieren.*

### **Social Bookmarking**

Im Internet sammeln sich jede Menge Links an. Browser verfügen über Favoriten bzw. Lesezeichen. Nicht nur quellen diese Links zu favorisierten Websites über, beim Neuaufsetzen eines Rechners gehen diese Links verloren. Einfacher geht es über Webanwendungen wie Social Bookmarking. Geht es um Bilder und Videos, dann ist der Dienst <http://www.pinterest.com> zu empfehlen. Legen hier ein Onlinekonto an und verlinken Sie zu Bildern und Videos. Die Links sind hier öffentlich, einzelne Links lassen sich auch als privat kennzeichnen.

### **3. Vorsichtsmaßnahmen**

Nutzen Sie Ihren Hausverstand - nennen Sie persönliche Daten mit Maß und Ziel.

Achten Sie auf das Copyright (Urheberrecht) - publizieren Sie kein fremdes Material oder entrichten Sie die Lizenzgebühren.

Machen Sie sich bewusst, dass online publizierte Beiträge öffentlich verfügbar sind und Inhalte schnell verbreitet werden - auch hier darf niemand verleumdet, angegriffen oder verfolgt werden. Daten im Internet, noch dazu auf fremden Sites, werden Sie nie mehr löschen können. Es soll vorkommen, dass ein Boss die Mitarbeitenden und Bewerbenden „googelt“.

---

*Sind Sie bereits in einem fortgeschrittenen Alter, so suchen Sie das Gespräch mit jungen Leuten und hören Sie sich an, wie sie die neuen Technologien nutzen. Als junger Mensch suchen Sie das Gespräch mit den Eltern und überlegen Sie, wie das Leben damals mit 12, 14 oder 17 gewesen sein mag. Hören Sie einfach mal nur zu und gehen „Sie in den Schuhen des anderen“. Was für tolle Möglichkeiten eröffnen sich, was für Probleme kommen im Schlepptau?*

### **Übung**

1. Welche gesellschaftlichen Veränderungen spüren Sie durch den Einsatz der IKT?
2. Recherchieren Sie im WWW die Begriffe *Social Gaming*, *Folksonomy*, *Threads* und *Tweets*. Finden Sie Informationen zu den Themen *Web Desktop*, *Add-ons* für den Browser, *Onlinekalender* und *Onlinefestplatten*.

### **Testen Sie Ihr Wissen**

1. Welche Daten über Ihre Person können Sie in einem Chatroom preisgeben?
2. Ich falte gerne Papier. Das klappt besser, wenn ich einen Film sehe und mitfalten kann. Bücher kommen also nicht in Frage. Haben Sie eine Idee, wo ich passende Filme zum Thema *Origami* finde?
3. Sie haben eine Einladung bekommen. Das Dokument wurde in Word auf zwei Seiten erstellt und auf einer Seite gedruckt, anschließend in der Mitte wie eine Karte gefaltet. Das möchten Sie nun auch können. Welche virtuelle Gemeinschaft(en) können Sie nutzen, um Tipps und Anleitungen zu erhalten?

Im Internet beantworten Sie diese und weitere Fragen **Online**.

