Elemente der Netzkultur

- Oliver Gassner
  - og@carpe.com
  - http://blog.oliver-gassner.de
  - online: 1988
  - MUDs: 1989
  - Usenet: 1989
  - Web: 1994
  - Weblogs: 1999
  - Wikis: 2002
  - Consulting: 2002
  - Problogging: 2005
  - Virtuelle Agentur carpe.com: planned 2008
- Workshop
  - Überblick über einige Aspekte
  - Gegenwart eher ausgespart
  - Thesen
  - gemeinsame Erweitertung
  - Gegenwartsbezug
  - Zukunftsperspektive
- Senden
  - Netikette
  - Konservativ
    - Regeltreu
- Empfangen
  - Toleranz
    - Fehler 'schlucken'
- Attribution
  - Woher habe ich meine Information?
- Teilen (Sharing)
  - take it from the net
  - give it to the net
  - Wikipedia vs. Nupedia
    - Information
    - Diskussion
      - Text mode
      - Threaded Mode
    - Wiki Gardening
- Kollaboration
  - Usenet
    - Diskussion
    - FAQs
      - Usemod-Wiki !!!einself
    - Netiquette
      - Crowdsourcing der de.*-Netiquette in den 90ern
- ... ??? ...
- Rauschen / Noise
  - Kann der Empfänger die Nachricht decodieren?
    - Zeichensatz
    - Umlaute
    - Barrierefreiheit
    - 'Kanaldicke' (Attachments)
    - Plattform
      - Proprietäre Formate?
- Offenheit
  - offene Standards
    - HTML, ...
  - offene Quelldateien
- "Freiheit"
  - Information wants to be free
    - ... as in beer
      - gratis
    - ... as in speech
      - ohne Zensur
- Identität
  - Usenet
    - Realname
      - ich stehe für das, was ich sage
    - gültige Mailadresse
      - ermöglicht Kanalwechsel
- Spielen
  - mit Sprache
    - Textmaschinen, Fortsetzungsgeschichten, etc.
  - MUD / MOO
    - Playerkilling
    - Rang
    - "Domains"
  - Chat
    - 'Pubs'
    - Themes (HHGTTG)
  - Ego-Shooter
    - Clans (CS)
      - Qualifikation / Spielerqualität
    - Grußformeln, Basishöflichkeit
  - Ultima
    - Gruppenbildung
      - in game
      - out of game
    - Emotes
      - "Power-Emotes"
    - Differenzierung nach Server
      - offiziell
      - Player vs. Player (PvP)
      - Rollenspielsever
        - Eurebia.net
  - WoW
    - Gilde /gildenfrei
      - Rewards (DKP)
    - Rolle
      - Heiler vs Paladin
    - UMgangsformen
  - ....
- Thesen
  - Durchdringung zwischen RL und DL
    - social networks
    - mixed reality
    - augmented reality
  - "digitaler Imperativ"
    - "Handle in der digitalen Kommunikation mit anderen und im Umgang mit ihren Daten so, wie du möchtest, dass mit dir kommuniziert und mit deinen Daten umgegangen wird."
  - Das Netz als Möglichkeit der aufgeklärten, heißt: freien und gleichen, Kommunikation, Information, Diskussion und Entscheidungsfindung