

Crowdsourcing - die kreative digitale Subkultur

Crowdsourcing: Intelligenz und Arbeitskraft aus dem Internet

Anatomie der ‚Community‘: Rollen und Vorbilder

Hacker sind Crowd-Worker: Ideale und moralischer Code

Gesetze gegen Hacker: Angriff auf Crowdsourcing-Kultur

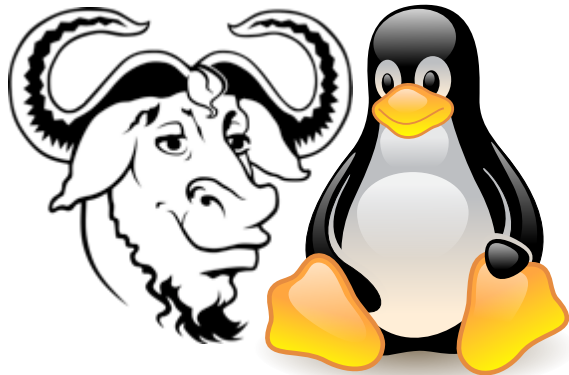
Vortrag am 16.6.2011 von Michael Christen, mc@yacy.net

beim ‚Gesellschaft für Wissensmanagement e.V.‘ - Stammtisch

<http://www.wissensmanagement-gesellschaft.de/node/1100>

Organisation: GfWM & IP-ShareMedia.de

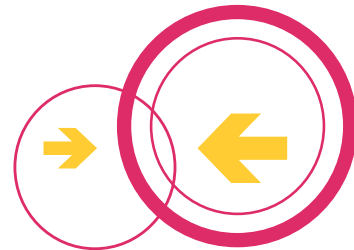
Crowdsourcing: Erfolge



GNU/Linux



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia



freifunk.net



Crowdsourcing: Erfolge

Freies Wissen



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

Enzyklopädie aus freien Inhalten
in allen Sprachen der Welt, 1.242.579 Artikel in deutscher Sprache, 3.654.291 Artikel in englischer Sprache



**WIKIMEDIA
COMMONS**

frei verwendbaren Mediendateien
Sammlung von mehr als 10 Millionen frei verwendbaren Mediendateien, zu der jeder beitragen kann.

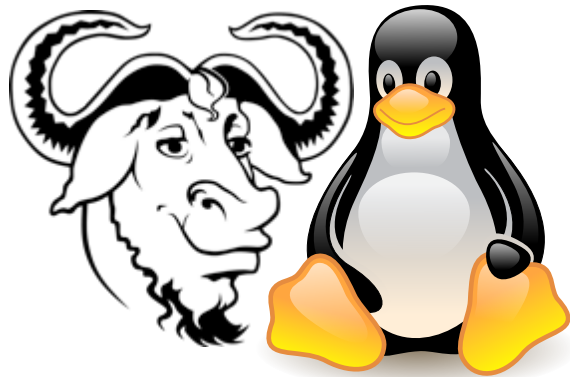


WIKISOURCE

freie Quellensammlung
Sammlung von >20.000 Quellentexten, die entweder urheberrechtsfrei sind oder unter einer freien Lizenz stehen

Crowdsourcing: Erfolge

Freie Software



GNU/Linux

Entwicklungsplattform github.org:

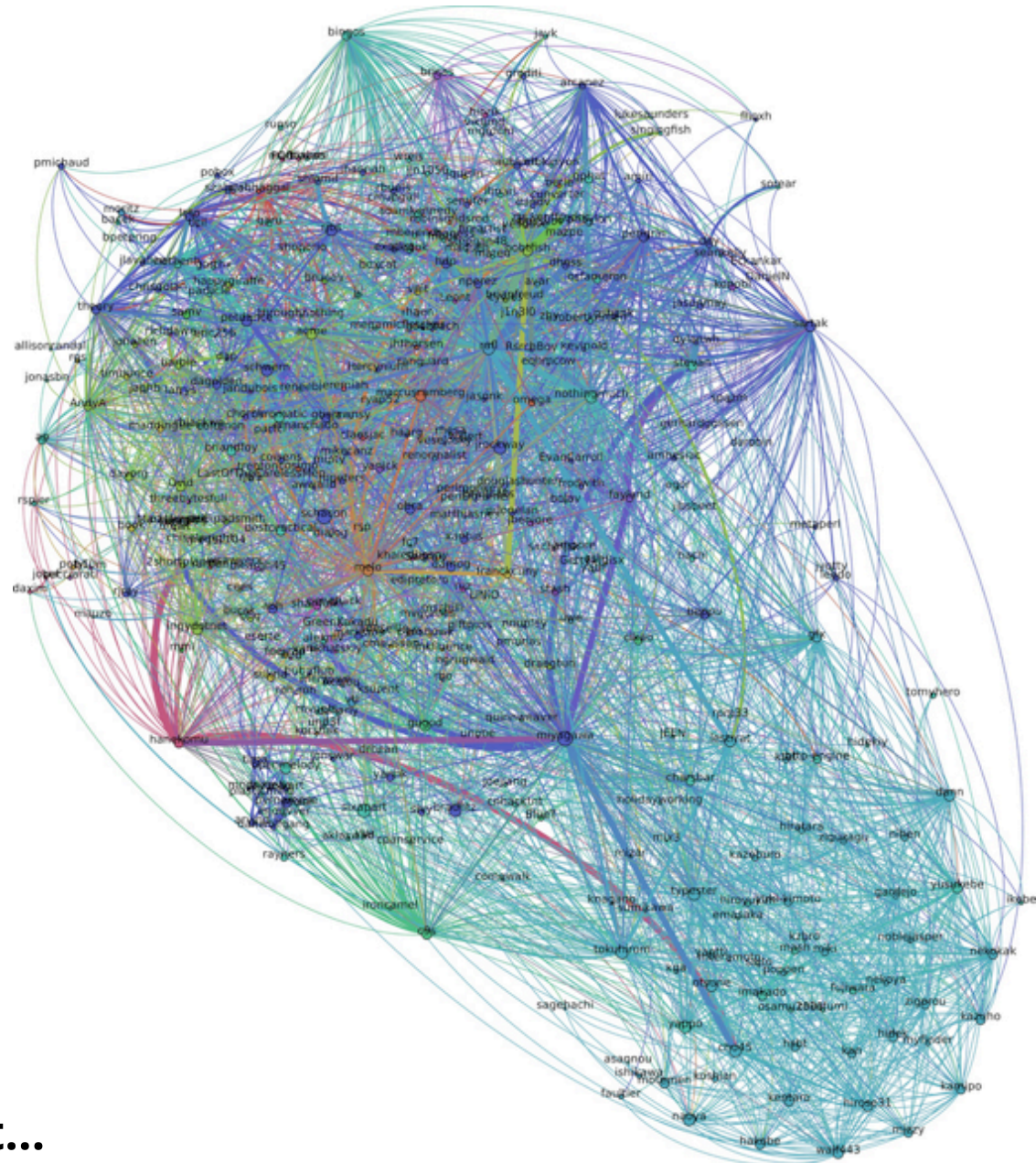
806.884 Entwickler

2.242.073 Repositories

Entwicklungsplattform SourceForge.net:

295.443 Projekte

Projekte sind stark vernetzt...



Crowdsourcing: Erfolge

Freies Wissen



<http://openstreetmap.org>

Karten nach Wiki-Prinzip

414.167 users (9.6.2011)

2.358.180.071 GPS points

1.109.934.313 Nodes

97.177.427 Ways

2.123 new nodes/day

OpenStreetMap (Hauptwache Frankfurt)



zum Vergleich: Google Maps



Crowdsourcing: Erfolge

Freie musikalische und kinematografische Werke



<http://youtube.com>

**Publikation von
Filmschnipseln**

Zur Zeit wird pro
Sekunde 48
Stunden Film
produziert.



<http://vimeo.com>

**Publikation von
Filmen**

Wie YouTube nur
technisch besser
(bot HD Filme vor
YouTube an)



<http://wreckamovie.com>

**Plattform für
kollaborative
Film-Projekte**

komplettes
Projektmanage-
ment zur
Produktion von
freien Kinofilmen



<http://soundcloud.com>

**Plattform zur
Publikation von
(freier) Musik**

Was YouTube für
Filme ist, ist
SoundCloud für
Musik

Community: pro/kontra freie Software

Argumente für/gegen kommerzielle und freie Software

Argumente von kommerziellen Anwendern gegen freie Software

Support

„Freie Software sind ohne (vertragsgebundenen) Support.“ (tatsächlich ist der Support von Freiwilligen oft besser als gute Serviceverträge bieten können).

Qualität

„Freie Software ist Frickelware“ (tatsächlich ist es so dass eine Qualitätssicherung durch die Offenlegung des Codes erleichtert wird)

Preis und Verfügbarkeit

„was nichts kostet kann nichts taugen“ (arrogant), „wie lange wird dieses Produkt angeboten und unterstützt“ (tatsächlich unendlich, man kann es nicht vom Markt nehmen; Lizenzen freie Software bewirken permanente Verfügbarkeit)

Argumente von User freier Software gegen kommerzielle Software

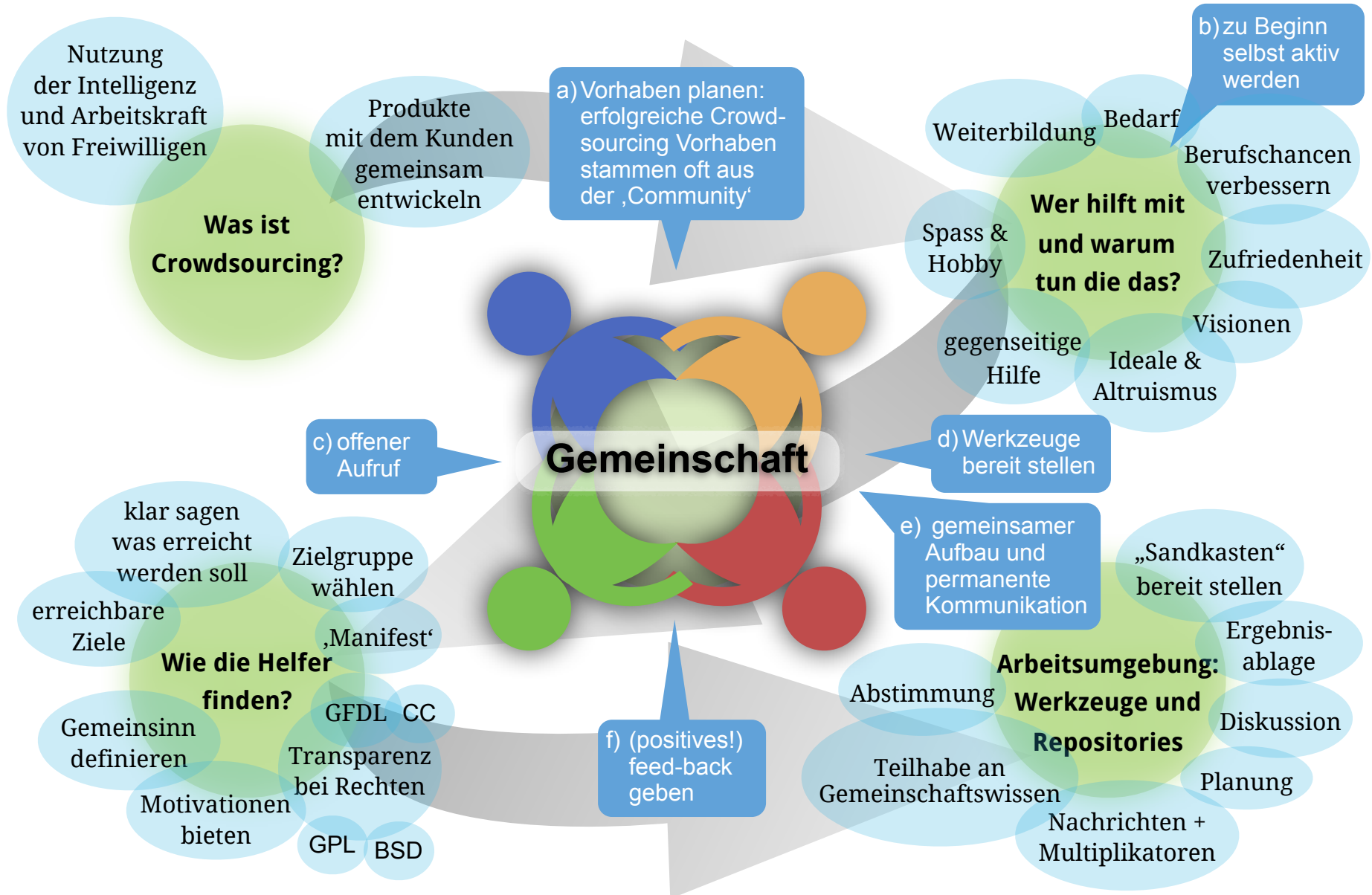
„Kommerzielle Software ist oft ganz ohne Support.“ (oder er ist sehr sehr teuer). Sehr selten wird bei kommerziellen Herstellern so offen in Foren über Schwächen diskutiert wie bei freier Software.

„Kommerzielle Software ist Frickelware“ (die haben doch nur lustlose Umschüler und die können doch nicht besser sein als engagierte Hacker)

„warum soll ich bezahlen wenn man das kostenlos haben kann“, und „wenn ich den Source Code nicht haben darf weiss ich nie wie lange ich noch an die Daten die die Software verwaltet ran komme.“

Crowdsourcing

Intelligenz und Arbeitskraft aus dem Internet

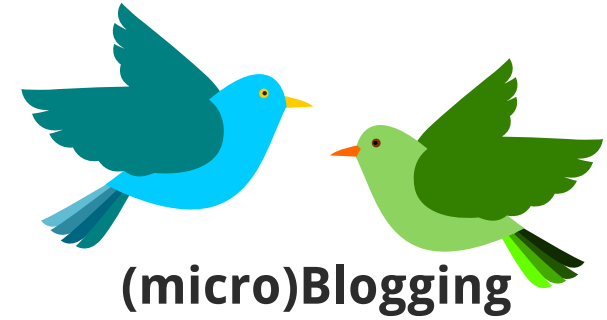


Crowdsourcing

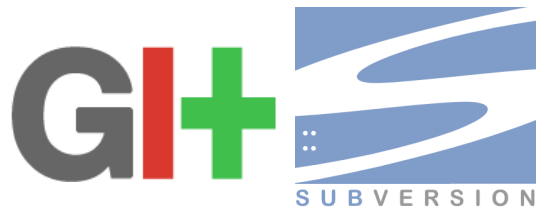
Werkzeuge



Diskussions-Foren



Suchmaschine



Versionskontrolle



Bugtracker



Projektsteuerung

Crowdfunding/Crowd Financing

am Beispiel ironsky.net

Methoden

THE THREE WAYS OF
CROWD FINANCING

SUPPORT	BUY MERCHANDISE	GET A T-SHIRT	1€ - 300€
CROWD FUNDING	GIVE MONEY	PERKS	25€-1000€
CROWD INVESTING	INVEST MONEY	PROFIT	1000€ -

www.ironsky.net

Lessons learned:

- use only one funding platform
- call for funding *before* project starts
- realistic goals

Resultate

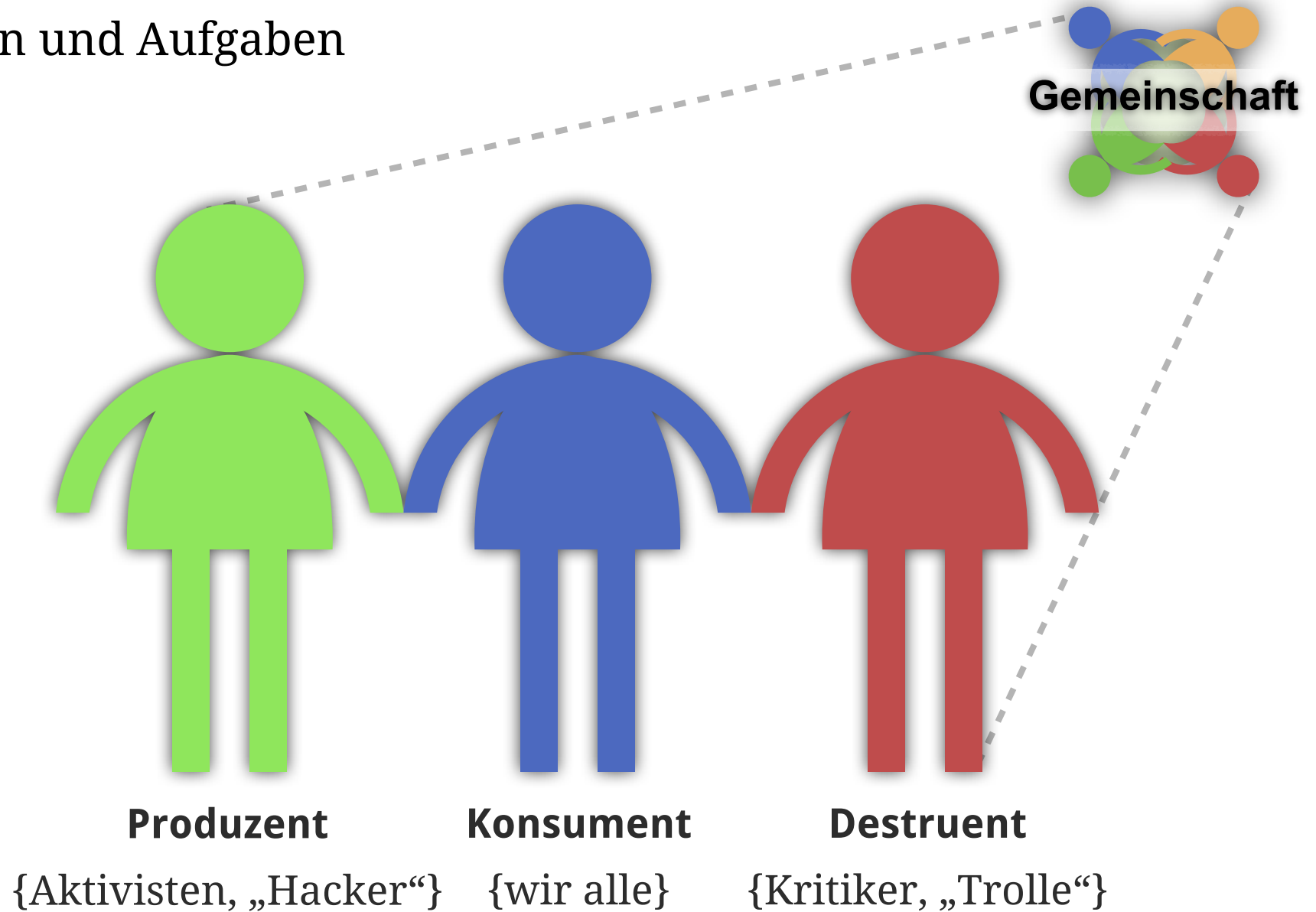
Flattr.com	147,40€	Keep-it-all	10%
Interactor.	609€	Keep-it-all	0%
Pozible	597,30€	All-or-nothing	7,5%
StartNext	4484€	All-or-nothing	5%
Sponsume	2264,50€	Keep-it-all	Successful: 4% Unsuccessful: 9%
IndieGoGo	1529,60€	Keep-it-all	Successful: 4% Unsuccessful: 9%
RocketHub	18,10€	Keep-it-all	4%
Verkami	700€	All-or-nothing	5%
TOTAL	10349,90€		4211,60€ <small>(- PayPal/Credit Card Transaction Fee)</small>

www.ironsky.net

aus: <http://blog.starwreck.com/>

Anatomie der ‚Community‘

Rollen und Aufgaben



Anatomie der ‚Community‘

Hacker



allgemeine Bedeutung:

„experimentierfreudige Personen, die mit ihren Fachkenntnissen eine Technologie beliebiger Art außerhalb ihrer normalen Zweckbestimmung oder ihres gewöhnlichen Gebrauchs benutzen“ (Wikipedia)

Community: Hacker & Freie-Software-Aktivisten

was machen die? - moralischer Code und Ziele

Datenschutz

freie (Software-/Dokumenten-) Lizenzen

Informationsfreiheit

Verbraucherschutz

keine Zensur

Ablehnung von DRM

Freiheit

Rede- Meinungsfreiheit

gegen Menschenrechtsverletzungen

Recht auf Anonymität Gleichheit

Transparenz

Stärkung von Bürgerrechten

Mitbestimmung

Community: Hacker & Freie-Software-Aktivisten

was machen die? - Beispiele für Gruppierungen mit Manifest



CCC - Chaos Computer Club

„private Daten schützen, öffentliche Daten nützen; der Zugang zu allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und vollständig sein; fördere Dezentralisierung“

<http://www.ccc.de/hackerethics>



FSFE - Free Software Foundation (Europe)

„free software“; meint: ‚free‘ im Sinne von ‚free speech‘, nicht ‚free beer‘. Die FSFE wacht über freie Lizenzen wie die GPL.

<http://www.fsfe.org/about/basics/freesoftware.en.html>



Open Access

„(wissenschaftliche) Literatur soll kostenfrei und frei im Internet zugänglich sein, jeder soll herunterladen, kopieren, verteilen, drucken, danach Suchen und auf sie verweisen dürfen“

http://open-access.net/de/allgemeines/was_bedeutet_open_access/

Community: Sprache und Umgangsformen

Hackerkultur: Netiquette und Sprache

Verhalten

Sicherheit

Beispiel: man verbreitet nicht Namen und Kontaktdaten von Personen ohne deren Einwilligung.

Anonymität

Anonymität ermöglicht eine unbefangene Kommunikation.

Respekt

Der Austausch von Wissen benötigt Vertrauen in Bereichen von neuen Erkenntnissen. Zugeben von nicht-wissen verstärkt eher den Respekt.

Sprache

1337

"Sp33k" for leet: sup, n00b? H0w 70 b3 1337, j00 48501u73 8391nn32 (0m9 u 5uxX): 4 h4x0r d1d it 4 t3h lulz. pwnt! lol, lamer. rofl!

Memes

(epic) win, lulz
(epic) fail, facepalm

Hackerkultur

u.a. Benutzung von Referenzen zu Spielfilmen („red pill“) und Romanen („42“)

Community: Anonymous

We are Anonymous. We are Legion. We do not forgive. We do not forget. Expect us!



Ziele:

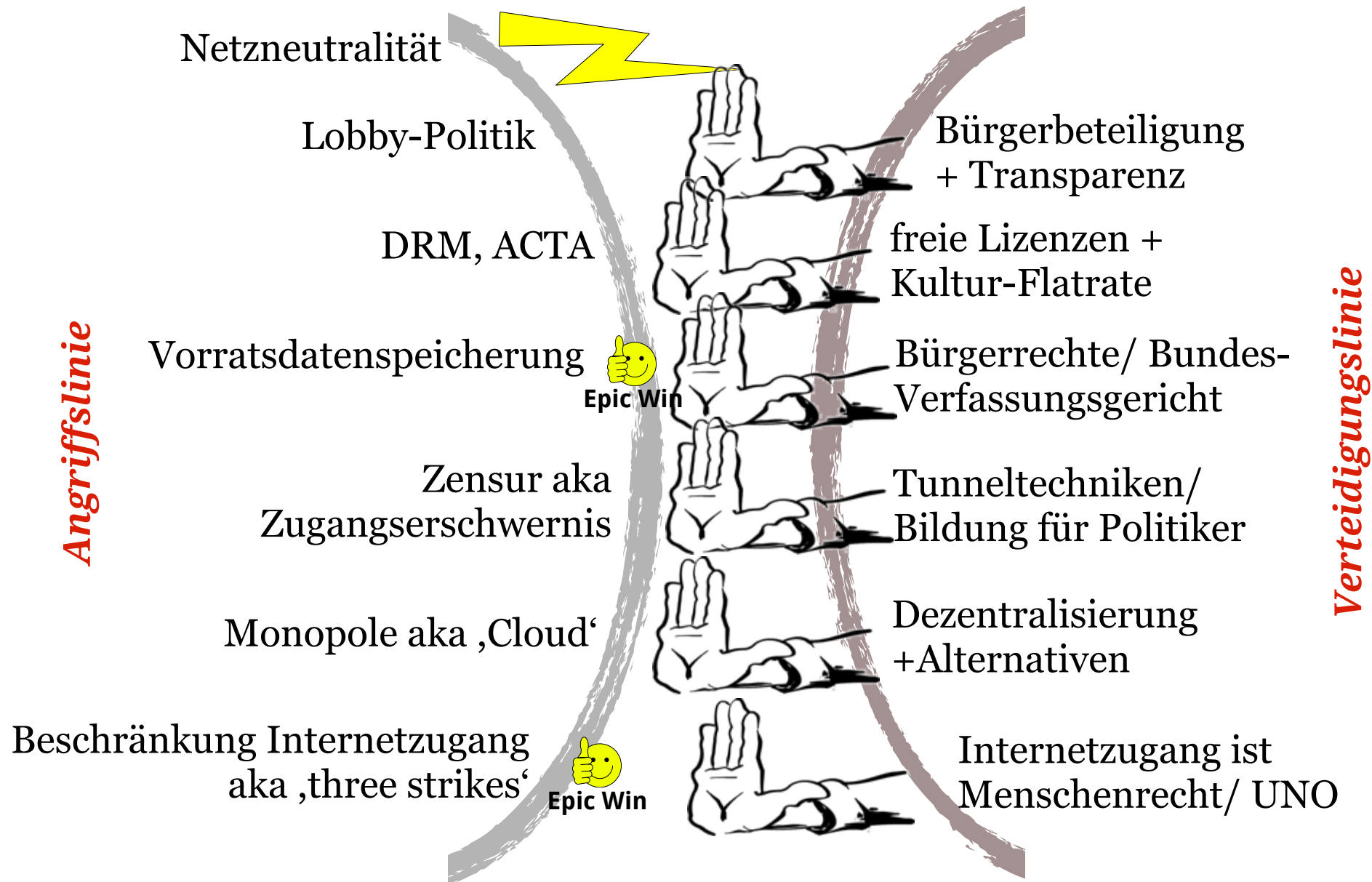
Die gleichen freiheitlichen Ziele wie sie auch die Hacker und Freie-Software-Aktivisten verfolgen. Die Mittel sind aber nicht konstruktiv sondern destruktiv und beinhalten sog. ‚virtuelle sit-ins‘ in Form von DDoS.

Angriffsziele von Anonymous:

Scientology (Projekt Chanology), Rechteinhaberverbänden RIAA, IFPI (Projekt Payback), Visa & Mastercard (Wikileaks Support), Regierungsseiten Ägyptens (wegen Zensur), Sony (wg. GeoHot)

Cyberwar: Staat vs. ~~Hacker Crowd~~ Freiheit

die Ziele, die Fronten *und wie es ausgehen könnte*



Community: Kommunikation

„Sharing is the currency of communities“

- **news, entfalten Wirkung in Sekunden**
Microblogging: Twitter, identi.ca, FriendFeed
- **ad-hoc anonymes Publizieren**
pastebin, pastie, nopaste, webpaste etc.
- **Projektorganisation / Diskussion**
Chat, Foren, Mailinglisten, (Blogs)
- **Abstimmungen, Termine**
Online-Umfrage (Teil von Forensoftware), doodle
- **Kollaborative Dokumentation**
Wikis, aber vermehrt etherpads
- **Darknet**
tor, i2p, Filesharing

Crowdsourcing: Zusammenfassung

Prinzipien

- Die **Zielgruppen** (Producer und User) kennen
- Probleme **präzise und kurz** darstellen
- **freie Lizenzen!**
- **Motivation** bieten
- **werben** und Aufmerksamkeit schaffen
- **Partner** und Multiplikatoren finden
- im kommerziellen Umfeld: **Plan B**

Vorgehensweise

- **Selber** beginnen
- offene **Hilfearforderung**
- **Werkzeuge** schaffen oder beschaffen
- (öffentliche) **Ergebnisablage** bereit stellen
- **gemeinsam** eine Lösung **erarbeiten**
- in der Gruppe: **positives Feed-back**
- nur persönlich: **negatives Feed-back**
- **Erfolge** gemeinsam **feiern!**