



Vorträge  
Workshops  
Diskussionen



# social community day

2010 bis heute

# Willkommen

**Sehr geehrte Damen und Herren,**

die Vorbereitungen für den vierten Social Community Day sind in vollem Gange. Auch diesmal wird eine Fülle von Referentinnen und Referenten dabei sein, die sich mit dem interessierten Publikum (vielleicht auch mit Ihnen?) über neue, vielversprechende, womöglich mitunter auch fragwürdige Entwicklungen in der Digitalisierten Gesellschaft austauschen.

Die vorliegende Broschüre zeichnet schlaglichtartig die Entwicklung der vergangenen Jahre nach: sowohl was die einzelnen Veranstaltungen von 2010 bis heute betrifft, als auch die Ereignisse und Entwicklungen, die als Themen bei den jeweiligen Social Community Days aufgegriffen wurden.

Der erste Social Community Day 2010 widmete sich noch dem Phänomen der sozialen Onlinenetze im Allgemeinen. Im Folgejahr befassten sich die Referentinnen und Referenten mit den Einsatzmöglichkeiten von Netzwerken zwischen privater Vernetzung auf der einen Seite und Partizipation und Mobilisierung auf der anderen Seite.

Der dritte Social Community Day 2012 im Januar 2013 bettete die Entwicklung von Social Communities und Social Media in den Gesamtkontext einer immer vernetzteren Umwelt ein. Der Titel „Momentaufnahmen der Digitalen Gesellschaft“ verwies darauf, wie schwierig es ist, ein vollständiges, aber auch ein eindeutiges Bild dieser Gesellschaft zu zeichnen: Eine Fülle an Möglichkeiten steht dem Einzelnen für seine beruflichen und privaten Zwecke und gesellschaftlichen Gruppen für ihre Anliegen zur Verfügung. Wir müssen uns aber im Zuge der umfassenden Digitalisierung von Kommunikation auch mit einer ebenso stetig wachsenden Zahl an Risiken oder Bedenken auseinandersetzen.

Auf dem Social Community Day 2013 am 24. Oktober werden wir den Spannungsbogen „Offene Regierung – offene Gesellschaft“ diskutieren: Was ist machbar, was ist wünschenswert und was ist notwendig, um eine (Digitale) Gesellschaft, in der es sich zu leben lohnt, zu gestalten? Ziel soll es sein, allen sozialen Gruppen einen Zugang zu Information und Kommunikation zu gewähren und ihnen die Stimme zu verleihen, die sie auch in der Zukunft als Teil des politischen und gesellschaftlichen Ganzen brauchen.

Dieses „Stimme verleihen“ klingt banal, hat aber erhebliche Auswirkungen auf politische Prozesse. Denn keinesfalls darf Beteiligung simuliert werden, sondern muss ernsthaft in die politische Willensbildung integriert werden. Wir wollen nicht nur Gehör verschaffen, sondern den demokratischen Prozess verbessern, ohne Dritte, zum Beispiel Offliner, aus diesem Prozess zu verdrängen.

Darüber lohnt es, zu diskutieren – online und offline!  
Ich würde mich freuen, wenn auch Sie am 24. Oktober dabei sind.



Herzlichst,  
**Ihre Dr. Angelica Schwall-Düren**  
Ministerin für Bundesangelegenheiten,  
Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen  
September 2013

*Partizipation*

*Soziale Netzwerke*

*Senioren*

*Datenschutz*

*Beruf*

*Games*

*Video*

*Crowdsourcing*

### **März 2010**

30 Millionen Deutsche sind in einer Social Community registriert. Die große Mehrheit – nämlich 78 Prozent – möchte auf diesem Weg den Kontakt zu Freunden und Bekannten pflegen.

[www.grimme-institut.de/d/420972](http://www.grimme-institut.de/d/420972)

### **März 2010**

Starke Mängel beim Datenschutz und der Datensicherheit ermittelt die Stiftung Warentest für acht von zehn sozialen Netzwerken. Besonders schlecht im Test sind die amerikanischen Communities, während die VZ-Netzwerke hinsichtlich der Daten und Rechte von Nutzern positiv bewertet werden.

[www.grimme-institut.de/d/645880](http://www.grimme-institut.de/d/645880)

# 2010



#### *Soziale Netzwerke*

„Soziale Netzwerke dienen nicht mehr nur der persönlichen Kontaktpflege: Sie werden genutzt, um Informationen zu verbreiten, um sich beruflich zu orientieren, um Menschen zu mobilisieren.“

*Ministerin Dr. Angelica Schwall-Düren  
Begrüßung*



### **Mai 2010**

Zum ersten Mal trifft sich die Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“ mit je 17 Abgeordneten und Experten. Als „18. Sachverständiger“ werden die Bürger über ein Blog, ein Forum und Twitter beteiligt. Die Ergebnisse erscheinen im April 2013 im Abschlussbericht.

[www.grimme-institut.de/d/601790](http://www.grimme-institut.de/d/601790)

### **Juni 2010**

Mehr als 260.000 Dollar werden bei der Crowdfunding-Plattform „Kickstarter“ für das soziale Netzwerk „Diaspora“ gespendet. Durch eine offene und dezentrale Struktur soll es eine Alternative zu den kommerziellen Social Communities sein.

[www.grimme-institut.de/d/783522](http://www.grimme-institut.de/d/783522)

# 2010



### **Soziale Netzwerke**

„Social Media ist an sich kein neues Medium, weil social heißt nichts anderes als dass Menschen mit Menschen etwas machen. ... Es ist eine neue Form der digitalen Kommunikation, aber das, was da inhaltlich passiert, ist nicht neu.“

Axel Schmiegelow (Denkwerk / Sevenload)  
Keynote

### **Beruf**

„Die Sachen ... die ich twittere, meine Meinungen, die ich bei Facebook reinschreibe – das ist irgendwo ein Social Graph, der von mir erstellt ist. Dadurch sieht auch ein Arbeitgeber, wie ich als Mensch bin und kann viel besser einschätzen, ob ich in die Firma reinpasse oder nicht. Und ich kann vielleicht für mich den perfekteren Job finden.“

Jörn Sieveneck  
(nerotunes)



### **Juni 2010**

Twitter-Nachrichten können durch die Funktion „tweet location“ um den aktuellen Standort ergänzt werden. Dazu arbeitet Twitter mit den ortsbasierten Netzwerken Foursquare und Gowalla zusammen.

[www.grimme-institut.de/d/610590](http://www.grimme-institut.de/d/610590)

### **Juli 2010**

Fast die Hälfte der Generation 50plus ist offline: Der (N)Onliner-Atlas ergibt, dass 45,6 Prozent der älteren Menschen das Internet nicht nutzen. Zudem existieren große Unterschiede zwischen den Geschlechtern: Im Alter von 70plus surfen nur 14,4 Prozent der Frauen im Internet, während es bei den Männern schon 36,6 Prozent sind.

[www.grimme-institut.de/d/452636](http://www.grimme-institut.de/d/452636)

# 2010



#### *Soziale Netzwerke*

„Das auch noch ein Unterschied besteht, wie viele Rechte man abtritt, ob man sich in einem deutschen Netzwerk bewegt oder in einem amerikanischen. ... Ich glaube, dass sie [Social Communities] eine sehr große Faszination ausüben und deshalb auch die Nutzerzahlen stetig steigen.“

**Silke Knabenschuh**  
(Jugendschutzbeauftragte wer-kennt-wen)

#### *Soziale Netzwerke*

„Das ist eine völlig neue Form der Kommunikation von vielen mit vielen. Und ich kann nur erkennen, dass die Mündigkeit, die Intelligenz, die Fähigkeit zu differenzieren zunimmt und nicht abnimmt.“

**Axel Schmiegelow**  
(Denkwerk/Sevenload)



### August 2010

„Flattr“ geht in die offene Beta-Phase und wird für alle Nutzer zugänglich. Der Social-Payment-Service ermöglicht es, freie Inhalte im Internet mit kleinen Geldsummen zu belohnen. Für die finanzielle Unterstützung reicht ein Klick auf den „Flattr“-Button. Mit dem Prinzip des freiwilligen Crowdfunding startet 2010 auch der Mitbewerber „Kaching“.

[www.grimme-institut.de/d/245596](http://www.grimme-institut.de/d/245596)

### Oktober 2010

Die so genannten Irak-Protokolle werden von „Wikileaks“ enthüllt: Es handelt sich um rund 400.000 Dokumente zum Irak-Krieg zwischen 2004 und 2009, die weltweit durch Medien aufbereitet werden – mittels Artikeln und Visualisierungen.

[www.grimme-institut.de/d/121615](http://www.grimme-institut.de/d/121615)

# 2010



### Partizipation

„Ich denke, dass soziale Netzwerke auch einen hohen Unterhaltungswert haben: Sich auf dem Laufenden zu halten, sich mit den verschiedenen Kontakten zu vernetzen ... in verschiedenen Kommunikationsweisen – durch Gästebuch-einträge, Mitgliedschaften in Gruppen, chatten, mailen. ... Bei Jugendlichen kommt hinzu, dass diese Selbstdarstellung auch etwas ist, das im Prozess des Heranwachsens eine wichtige Bedeutung hat, wo sie sich abgrenzen können von den Eltern und ... ihre eigene Identität finden können.“

Ulrike Schmidt  
(LizzyNet)

### Oktober 2010

Bei vielen Unternehmen sind soziale Netzwerke am Arbeitsplatz gesperrt, weil es Sicherheitsbedenken gibt. Zudem sollen die Mitarbeiter ihre Arbeitszeit nicht in Social Communities verbringen.

[www.grimme-institut.de/d/737103](http://www.grimme-institut.de/d/737103)

### Oktober 2010

Damit Mitglieder ihren aktuellen Standort veröffentlichen können, startet Facebook auch in Deutschland die „Orte“-Funktion. Wenn die Privatsphäre-Einstellungen nicht restriktiv gesetzt sind, können auch Dritte den Aufenthaltsort von Nutzern eingeben. Der ortsbasierte Dienst zeigt an, welche Facebook-Freunde und -Mitglieder sich am gleichen Ort oder in der Nähe befinden.

[www.grimme-institut.de/d/990557](http://www.grimme-institut.de/d/990557)

# 2010

### Senioren

„Senioren [ticken] ein Stück weit anders als die junge Zielgruppe: Die kommen mit ganz anderen Erwartungshaltungen an das Internet heran, die benutzen es viel zielgerichteter, sind weniger begeisterungsfähig, was allgemeine Unterhaltung oder das Medium als solches betrifft.“

Workshop „Netzwerke für die Generation 60plus“ mit Wolfgang von Berg (BAGSO) und Dr. Harald Leyser (Feierabend.com)



### Soziale Netzwerke

Besonders für junge Menschen sind Communities so attraktiv, weil Interaktion einfach herzustellen ist und Kontakte bequem gepflegt werden können. Auch bleiben die Nutzer trotz des schnelllebigen Mediums durch ihre Profile stetig präsent. Eine Herausforderung bei der Nutzung von sozialen Online-Netzwerken ist auch der Stress: Online immer aktiv zu sein und immer dabei zu sein, ist eine große Gefahr im Alltag der Jugendlichen.

Workshop: „Soziale Online-Netzwerke zwischen Schule und Freizeit“ mit Thomas Welsch (sk stiftung jugend und medien) und Marco Fileccia (Elsa-Brändström-Gymnasium Oberhausen)



### **Dezember 2010**

Die US-Regierung wird von einem kalifornischen Richter zu 2,5 Millionen Dollar Schadenersatz verurteilt, weil eine islamistische Stiftung illegal durch die NSA abgehört wurde. Mittels eines Lauschprogramms hatte der Geheimdienst vor allem Telefonate überwacht.

[www.grimme-institut.de/d/326033](http://www.grimme-institut.de/d/326033)

### **Dezember 2010**

Facebook löst die Suchmaschine Google als meistbesuchte Website in den USA ab. Fast neun Prozent aller Seitenaufrufe im Internet entfallen auf das soziale Netzwerk – Google liegt bei 7,2 Prozent. Schon im August 2010 verbrachten US-Internetnutzer mit 41,1 Millionen Minuten mehr Zeit bei Facebook als bei der Suchmaschine samt ihren Mail- und Videodiensten (39,8 Millionen Minuten).

[www.grimme-institut.de/d/147315](http://www.grimme-institut.de/d/147315)

# 2010

### *Games*

Für die Jugendarbeit sind Online Games eine Chance, den Kindern vor allem Kompetenzen zu vermitteln, die sonst schwierig zu erarbeiten sind. Diese Spiele fördern die Teamfähigkeit, die Zielstrebigkeit und die Kompetenz, gemeinsam ein Projekt zu erarbeiten und erfolgreich durchzuführen.

Workshop: „Social Gaming Networks“ mit Torben Kohring (Spieleratgeber NRW) und Ibrahim Mazari (Electronic Sports League)



### *Beruf*

„Die These, ... dass Fotos im Web dazu führen, jemanden nicht einzustellen – das passiert relativ selten. Man hat kaum Zeit zu suchen und der Trend geht dahin, ... wer keine Fotos im Web hat, ist uninteressanter als jemand, der ein paar Fotos hat – das darf auch mal ein Party-Foto sein.“

Workshop „Soziale Online-Netzwerke und Beruf“ mit Lutz Altmann (Personalberatungsagentur humancaps consulting) und Rouven Schäfer (Human Resources Management DocCheck)

## Januar 2011

Unter Jugendlichen in Deutschland ist SchülerVZ die beliebteste Social Community. Knapp die Hälfte der bis 18-Jährigen ist bei dem Netzwerk angemeldet und 40 Prozent nutzen es aktiv. Facebook als weltweite Nummer 1 schafft es mit 42 Prozent bzw. 38 Prozent nur auf den zweiten Rang. Insgesamt nutzen drei Viertel der Jugendlichen ein soziales Netzwerk.

[www.grimme-institut.de/d/486336](http://www.grimme-institut.de/d/486336)

## Februar 2011

Das GuttenPlag Wiki entsteht, um die Plagiate in der Dissertation von Bundesverteidigungsminister Karl-Theodor zu Guttenberg zu finden und zu beleuchten. Die freiwilligen Mitarbeiter ermitteln innerhalb von zwei Monaten, dass auf 371 von 393 Seiten nicht gekennzeichnete Texte und Zitate übernommen wurden.

[www.grimme-institut.de/d/814482](http://www.grimme-institut.de/d/814482)

# 2011

### Soziale Netzwerke

„Mir ist bewusst geworden, dass Social Media die Langeweile getötet hat ... Ich habe immer etwas zu tun mit diesem Gerät [Smartphone] – ich kann mich mitteilen und spielen. Ich schaue immer wieder in das Leben anderer Menschen – wie ein Voyeur, obwohl ich das gar nicht will.“

Ibrahim Evsan (United Prototype)  
Keynote



### Soziale Netzwerke

„Werden Sie in zehn Jahren sagen, alles, was wir wissen, wissen wir über Soziale Netzwerke? ...

Warum nicht? ... Aber Soziale Netzwerke brauchen Handwerkszeug. Nun gehöre ich nicht zu denjenigen, die immer gleich sagen, das ist alles ganz gefährlich. Nein – erstmal finde ich das ganz toll ... weil sie Kommunikation bereichern und alles, was Kommunikation bereichert, ist gut.“

Staatssekretär Marc Jan Eumann  
Begrüßung

## Februar 2011

Clips aus Blogs und Videoportalen werden zum ersten Mal mit dem Webvideopreis ausgezeichnet. Über 4000 Vorschläge gibt es für den Wettbewerb – eine Bedingung ist, dass die Videos speziell für das Internet produziert wurden. Seitdem wird der Webvideopreis in jedem Jahr in mehreren Kategorien vergeben.

[www.grimme-institut.de/d/155882](http://www.grimme-institut.de/d/155882)

## März 2011

Als Schlüsselstrend der nächsten zwei bis drei Jahre nennt der Horizon-Report das Game-basierte Lernen. Entsprechende „Serious Games“ führen auf kompetitive Weise zur Lösung von Problemen, indem Spieler zusammenarbeiten und kommunizieren.

[www.grimme-institut.de/d/485343](http://www.grimme-institut.de/d/485343)

# 2011



### Games

„Social Gaming bedeutet für mich, mit Freunden zusammen zu spielen, aber auch zu kommunizieren. Bei Farmville, Cityville usw. kann man nicht einmal chatten oder sich Nachrichten hinterlassen. Man kann gar nichts, man kann nur spielen. Gerade Gamefication im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken ist für mich: Wie kann ich Menschen anfeuern, Dinge zu tun und weiterzumachen, damit sie effektiver werden? Man darf das gar nicht als dadeln sehen.“

Ibrahim Evsan  
(United Prototype)



### Datenschutz

„Bei einem US-Anbieter wie Facebook haben wir das Problem, dass sich diese Firma nicht unbedingt an die deutschen rechtlichen Grundlagen gehalten fühlt ... und wir haben dann sehr viele Eingaben von hilflosen Nutzern, die uns fragen: ... Was mache ich dagegen, dass mein Bild, mein Name, irgendwelche Informationen über mich in sozialen Netzwerken auftauchen? Gerade bei Facebook ist es relativ schwierig, das wieder zu beseitigen.“

Marion Haag  
(Referentin beim Landesbeauftragten für  
Datenschutz und Informationsfreiheit)

### April 2011

„Locationgate“ für Apple: Die mobilen Geräte des Herstellers speichern Standortdaten ohne Zustimmung der Nutzer. In einer Datenbank werden die Positionen von genutzten WLAN- und Mobilfunkzellen abgelegt, auch wenn die Ortungsfunktion des mobilen Gerätes ausgeschaltet ist. Mit einem Software-Update soll der „Programmierfehler“ behoben werden.

[www.grimme-institut.de/d/944428](http://www.grimme-institut.de/d/944428)

### April 2011

Der Ideenwettbewerb „Vergessen im Internet“ beschäftigt sich mit dem Verfallsdatum von persönlichen Daten im Internet. Ein digitaler Radiergummi geht auf den Wissenschaftler Viktor Mayer-Schönberger zurück, der vorschlägt, digitale Daten zur Person mit einem Löschdatum zu versehen. Noch ist dieses „Recht auf Vergessen“ nicht gesetzlich verankert, aber es wurde in die Diskussion zur EU-Datenschutzreform aufgenommen.

[www.grimme-institut.de/d/391568](http://www.grimme-institut.de/d/391568)

# 2011



#### Datenschutz

„Auch ein bisschen Kritik in Richtung Datenschutz ... Es klingt mir alles viel zu hilflos, viel zu kontraproduktiv und viel zu wenig konstruktiv, denn ich stelle fest, dass die Nutzer wirklich Interesse daran haben, erklärt zu bekommen, wie das Ganze funktioniert.“

Daniel Fiene  
(Antenne Düsseldorf)



#### Senioren

„Dass gerade ältere Nutzer ... eigentlich vollkommen überfordert sind mit den Erfordernissen der digitalen Welten ... Sie fallen auf Abfallen rein und es fehlt vor allem bei Computerspielen an Medienkompetenz bei älteren Menschen.“

Ibrahim Mazari  
(Electronic Sports League)

### **Juni 2011**

*Per Online-Konsultation sollen Bürger mit Anregungen und Impulsen an der Konzeption des Medienpasses NRW mitwirken, der 2010 von der Landesregierung initiiert wurde. Über 2000 Menschen beteiligten sich im Internet, und seit September 2012 können alle Grundschulen – später auch weiterführende Schulen – am Medienpass NRW teilnehmen.*

[www.grimme-institut.de/d/264026](http://www.grimme-institut.de/d/264026)

### **Sommer 2011**

*Der Student Max Schrems fordert seine gespeicherten Daten von Facebook und erhält eine Datei mit über 1200 Seiten. Diese zeigen, dass das soziale Netzwerk sich nicht an den europäischen Datenschutz hält. Deshalb erstattet Schrems mehrfach Anzeige und gründet im April 2012 den Verein „europe-v-facebook“, um das Recht auf Datenschutz gegenüber Facebook durchzusetzen.*

[www.grimme-institut.de/d/679025](http://www.grimme-institut.de/d/679025)

# 2011



### **Partizipation**

*„Bei gezielter Themensetzung und gezielter Pflege der Website und gezielter Kommunikation ist es durchaus möglich, ganz seriös mit den Leuten zu diskutieren und ganz seriöse Ergebnisse zu bekommen. ... Wichtig war für mich, festzuhalten: All die Befürchtungen, die vorher geunkt wurden, sind nicht eingetreten, sondern die Website wurde sehr seriös und relativ wissenschaftlich [genutzt]. Wichtig war zu sehen, wenn man offen ist, dann kommt etwas zurück.“*

*Dr. Lale Akgün  
(Staatskanzlei NRW)*

### **Games**

*„Social Games waren ein sehr ausgefeiltes Geschäftsmodell, das versucht hat, den Leuten sehr viel Geld aus der Tasche zu ziehen, indem man die Beschränkungen so weit hoch gesetzt hat, dass man nicht ordentlich spielen kann, ohne ein bisschen Geld auszugeben. Das ist etwas, wo ein Wandel stattfindet und auch stattfinden muss. Die Zahlen sind zumindest bei den klassischen Social Games rückläufig, weil die Leute einfach keine Lust mehr auf dieses Spielen ohne Anreize haben. Man kann nicht verlieren, man investiert eigentlich nur Zeit. Das ist, was Social Games tun, aber man spielt nicht miteinander.“*

*Torben Kohring  
(Spieleratgeber NRW)*



### **Juni 2011**

Mit „Google Plus“ startet die Suchmaschine ein neues soziales Netzwerk, das sich innerhalb von zwei Jahren zur zweitgrößten Community der Welt entwickelt – und Twitter bei den aktiven Nutzern überholt.

[www.grimme-institut.de/d/144904](http://www.grimme-institut.de/d/144904)

### **Juli 2011**

Etwa 23 Millionen Menschen in Deutschland spielen regelmäßig Computer- und Videospiele. Das trifft für alle Altersgruppen, Einkommenschichten und Bildungsniveaus zu. Auch das Geschlechterverhältnis ist nahezu ausgeglichen: 44 Prozent der Gamer sind weiblich.

[www.grimme-institut.de/d/553952](http://www.grimme-institut.de/d/553952)

# 2011



#### *Soziale Netzwerke*

„Ich glaube, dass es eher eine Zergliederung – also immer ganz viele Communities – geben wird. So etwas wie ein Riesen-Facebook, das ist nicht die Zukunft. ... Ich erlebe es jetzt schon, dass so kleine Mikrokosmen existieren. Die beschäftigen sich nur mit sich selbst und viele Communities wissen nicht voneinander, aber bewegen sich in einem Medium. ... Das sollte das Internet eigentlich öffnen, aber wenn es so weiter geht, ist das eher eine Verkapselung.“

**Ibrahim Mazari**  
(Electronic Sports League)



#### *Partizipation*

„Wir haben noch keine Beteiligungskultur, die gilt es zu entwickeln. ... Wir [haben] eine Bringschuld ... aus der Verantwortung des Staates heraus, dass wir Informationen schon so bereit stellen, dass sie auch interpretierbar sind, ... dass sie verständlich sind, dass man eine Basis hat, auf der man sich einbringen kann.“

**Jürgen Ertelt**  
(Youthpart)

### August 2011

Deutsche Datenschutzbeauftragte fordern die Anbieter von Websites auf, Social-Plugins wie den „Gefällt mir“-Button von Facebook zu entfernen. Damit werden Daten gesammelt und an soziale Netzwerke weitergegeben. Anbieter wie „heise online“ entwickeln eine 2-Klick-Lösung: So sind die Plugins zunächst deaktiviert und geben Daten nur nach einem zustimmenden Klick weiter.

[www.grimme-institut.de/d/411419](http://www.grimme-institut.de/d/411419)

[www.grimme-institut.de/d/810071](http://www.grimme-institut.de/d/810071)

### September 2011

Die verschiedenen Möglichkeiten zur Online-Beteiligung sind 37 Prozent der Deutschen nicht bekannt. Am häufigsten kennen Internetnutzer die Facebook-Seiten von Städten (33 Prozent) und Online-Petitionen (30 Prozent), um sich an politischen Prozessen zu beteiligen. Im Vergleich mit Österreich, Großbritannien und Schweden belegt Deutschland im eGovernment-Monitor den letzten Platz.

[www.grimme-institut.de/d/413497](http://www.grimme-institut.de/d/413497)

# 2011

#### Partizipation

„Sich Informationen holen und etwas damit anzufangen, das müssen die einzelnen Bürger schon selber machen. Aber die Gelegenheiten, die man heutzutage hat, finde ich nicht weniger als faszinierend.“

Dr. Philipp Sanke

(Landeszentrale für politische Bildung NRW)



#### Partizipation

„Die Frage ist grundsätzlich, ob bei den politischen Entscheidungen zum jetzigen Zeitpunkt solche Dialogformen auch in eine Entscheidung übersetzt werden oder ob es nicht zwei parallel liegende Strukturen gibt: nämlich die Debattenstruktur, die um Social Media erweitert wird, ... und ich sehe bisher nicht ... dass das auch einen signifikanten Effekt darauf hat, dass sich politische Entscheidungen verändern. ... Dieser Übersetzungsmodus fehlt mir bisher noch.“

Ingmar Hagemann  
(campact)

## Oktober 2011

Der „Staatstrojaner“ wird vom Chaos Computer Club (CCC) entschlüsselt und kritisiert, weil das Programm zur Online-Durchsuchung von Computern nicht dem deutschen Recht entspricht. Es überwacht VoIP-Gespräche und erstellt Screenshots. Zudem entdeckt der CCC, dass der „Staatstrojaner“ weitere Software nachladen und ausführen kann. Die Sicherheitsbehörden setzen die Nutzung der „Schnüffeldatei“ aus.

[www.grimme-institut.de/d/467095](http://www.grimme-institut.de/d/467095)

## Oktober 2011

Etwa 52 Prozent der Personaler informieren sich im Internet über Bewerber. Hauptsächlich werden Suchmaschinen genutzt (49 Prozent), dann folgen Karriere-Netzwerke wie Xing und LinkedIn (21 Prozent). Nur 19 Prozent schauen in sozialen Netzwerken wie Facebook und StudiVZ nach den potentiellen Mitarbeitern.

[www.grimme-institut.de/d/435416](http://www.grimme-institut.de/d/435416)

# 2011

### Crowdsourcing

Crowdsourcing ist die nächste Stufe des Web 2.0, denn Informationen, Fragen und Aufgaben werden erstmals abgeglichen. Das Besondere ist das Prinzip der Arbeitsteilung. Durch die Auslagerung von Wissen und Arbeitskraft ins Internet werden Inhalte generiert und Aufgaben gelöst. Crowdsourcing fördert die Selbstorganisation, Transparenz und Demokratisierung, jedoch lassen sich über das Internet niemals alle mitnehmen.

Workshop „Partizipation“ mit Claudia Pelzer (crowdsourcingblog) sowie Nina Langen und Peer Scharnweber (carrotmob)



### Beruf

Die klassische Stellenanzeige ist tot – die Zielgruppe der Bewerber ist online und darauf müssen Arbeitgeber sich einstellen. Es ändern sich auch die Kriterien für Bewerbungen: Fotos oder Rechtschreibfehler sind je nach angestrebter Position kein entscheidendes Auswahlkriterium mehr, denn es geht um Kompetenzen. Das Internet fördert zudem die Kommunikation über Unternehmen, so dass diese gar nicht die Wahl haben, ob sie online bewertet werden oder nicht. Entsprechend ist es besser, an der Kommunikation mitwirken, um die Online-Reputation mitzugestalten.

Workshop „Soziale Online-Netzwerke und Beruf“ mit Stefan Peukert (meinpraktikum.de) und Rouven Schäfer (DocCheck)

### **November 2011**

Das Bundesinnenministerium initiiert die Entwicklung eines Kodex für soziale Netzwerke. Ziel ist, dass sich Anbieter hinsichtlich Daten-, Jugend- und Verbraucherschutz selbst regulieren. Ein Entwurf wird im April 2013 veröffentlicht, aber nur von den deutschen Netzwerken der VZ-Gruppe, Lokalisten.de und wer-kennst-wen.de unterzeichnet.  
[www.grimme-institut.de/d/622727](http://www.grimme-institut.de/d/622727)

### **Dezember 2011**

Das ortsbasierte Netzwerk Gowalla wird von Facebook übernommen, damit die Mitarbeiter an der geplanten Chronik mitwirken. Wie angekündigt wird Gowalla als eigenständiger Anbieter einige Monate später geschlossen.  
[www.grimme-institut.de/d/126615](http://www.grimme-institut.de/d/126615)

# 2011

#### *Soziale Netzwerke*

Die Faszination von Jugendlichen für Social Communities ist vollkommen nachvollziehbar und verständlich – jedoch nicht problemfrei. Deshalb müssen Erwachsene wichtige Begleiter im Online-Leben sein. Zumal StudiVZ zunehmend an Bedeutung verliert und Facebook immer wichtiger wird. Hier sind die Privatsphäre-Einstellungen wesentlich komplizierter.

Workshop „Soziale Online-Netzwerke zwischen Schule und Freizeit“ mit Thomas Welsch (sk stiftung jugend und medien) und Dr. Frank P. Schulte (Universität Duisburg-Essen)



#### *Video*

Mit Web-TV entstehen neue Formen der medialen Interaktion: Im Unterschied zum klassischen Fernsehen arbeitet Web-TV mit kurzen Produktionszeiten und genauen Zielgruppen. Eine starke These zieht in den Clip – die Länge ist dann unwichtig.

Workshop „Bewegtbildcommunities – zwischen politischer Partizipation und kreativer Medienarbeit“ mit Aycha Riffi (Grimme Akademie) sowie Michael Krömer (2010lab.tv).

## Januar 2012

Die knappe Mehrheit der Firmen bevorzugt Bewerbungen per Internet statt auf Papier: 41 Prozent erwarten Online-Bewerbungen, aber nur noch 40 Prozent wünschen eine schriftliche Mappe. Die Bewerbungen im Internet erfolgen per E-Mail oder über vorgegebene Online-Formulare.

[www.grimme-institut.de/d/264850](http://www.grimme-institut.de/d/264850)

## Februar 2012

Facebook wandelt alle Mitglieder-Profile zu einer Chronik um. Die neue Ansicht präsentiert die Lebensgeschichte, die sich nach Jahren und Monaten anklicken lässt – von der Geburt bis zum Tod.

[www.grimme-institut.de/d/987630](http://www.grimme-institut.de/d/987630)

2012/2013

### Partizipation

„Social Media erleichtert oder ermöglicht eine Teilhabe, die in dieser Form vorher nicht existiert hat. Noch nie war es so leicht, so kostengünstig und so vielversprechend, Anliegen, Protest und den Wunsch nach Teilhabe zu formulieren, zu verbreiten und um Anhänger der eigenen Position zu werben.“

Ministerin Dr. Angelica Schwall-Düren  
Begrüßung



### Soziale Netzwerke

„Eigentlich habe ich jedes Mal ein schlechtes Gewissen, wenn ich Facebook nutze – aufgrund meiner Vorkenntnisse. Andererseits bin ich dort, weil ich mit anderen Leuten kommunizieren möchte und es ist leider beinahe der Monopolist. Andere Infrastrukturen gibt es zwar, aber da kann ich mit mir selbst kommunizieren oder mit einzelnen Freunden, aber nicht mit dieser großen Masse. ... Wir haben es auf einmal mit privatisierten Öffentlichkeiten zu tun, die die Regeln festlegen, wie wir miteinander kommunizieren. Facebook gibt uns die Bedingungen vor und wir sind die Lemminge – laufen hinterher, weil uns ansonsten die Kommunikation mit anderen Menschen verwehrt wird und das ist ein großes Problem.“

Markus Beckedahl ([netzpolitik.org](http://netzpolitik.org))  
Keynote

### **März 2012**

**Der US-Senat verabschiedet den „Crowdfunding Act“, um die Finanzierung von Start-ups durch viele private Geldgeber zu legalisieren. Das Gesetz soll die Klein-Investoren, die Firmenanteile erwerben, schützen. Deshalb müssen entsprechende Crowdfunding-Plattformen bei der Börsenaufsicht registriert sein und über die Risiken einer Investition informieren.**

[www.grimme-institut.de/d/554776](http://www.grimme-institut.de/d/554776)

### **März 2012**

**Google setzt eine neue Datenschutzerklärung in Kraft, die für mehr als 60 Dienste der Suchmaschine gilt. Zugleich werden die Daten der Nutzer aus den einzelnen Diensten zusammengeführt und ausgewertet – für Datenschützer eine bedenkliche Entwicklung.**

[www.grimme-institut.de/d/336834](http://www.grimme-institut.de/d/336834)

# 2012/2013



### *Datenschutz*

*„Wie gehen wir damit um, dass unsere Öffentlichkeiten auf einmal privatisiert sind? Von Unternehmen geführt werden, ... die wir noch nicht einmal mit unseren Datenschutzbehörden kontrollieren können? ... Die EU-Datenschutzreform versucht dieses ganze Niveau des Datenschutzes in Europa zu erhöhen ... – was machen die US-Konzerne? Die machen massivstes Lobbying, die kommen nach Europa und versuchen zu verhindern, dass wir einen stärkeren Datenschutz bekommen, weil denen sehr bewusst ist, wenn wir in Europa stärkere Datenschutzregeln bekommen, dann müssen sich Google und Facebook weltweit anpassen. Der europäische Markt ist so groß, dass sie nicht einfach sagen können, es gibt jetzt zwei verschiedene Facebooks: eins für die Europäer, eins für die Amerikaner und den ganzen Rest.“*

*Markus Beckedahl (netzpolitik.org)  
Keynote*

**April 2012**

Beim Deutschen Computerspielpreis wird „Crysis 2“ als bestes deutsches Spiel ausgezeichnet. Diese Entscheidung der Jury erhält Kritik, weil es ein Ego-Shooter-Game ist, das von der USK ab 18 Jahren freigegeben wurde.

[www.grimme-institut.de/d/130191](http://www.grimme-institut.de/d/130191)

**Mai 2012**

Über 10 Millionen Dollar werden für die „Pebble“-Uhr gespendet – der bisher höchste Betrag durch Crowdfunding. Die Uhr verbindet sich mit dem Smartphone, so dass Funktionen und Benachrichtigungen über die Smartwatch genutzt werden können.

[www.grimme-institut.de/d/243897](http://www.grimme-institut.de/d/243897)

2012/2013



#### Partizipation

„Ich sehe Social Media als einen Informationskanal, aber unser Haupt-Mitmachpotenzial und unser Haupt-Mobilisierungspotenzial kommt immer noch per Mail. Das ist auch, was die meisten NGOs sagen ... da ist E-Mail immer noch King und schlägt auf jeden Fall Social Media. Facebook und Twitter dienen für uns als Verstärkungskanal ... Im Moment ist das schwierig zu sagen – für eine Organisation –, dass Social Media an sich so viel verändert hat. Es hat auf jeden Fall bestimmte Dialogmöglichkeiten geschaffen: Wir kommen jetzt direkter mit Politikern ins Gespräch.“

Judith Orland  
(oxfam)

#### Soziale Netzwerke

„Ich habe das Gefühl, dass Twitter ein politischeres Medium ist als Facebook. ... Wenn ich sehe, was bei uns auf der Fanpage passiert und wozu Feedback erfolgt, dann ist das definitiv viel höher, wenn ich nur ein schönes neues Jahr wünsche, als wenn ich darüber informiere, dass Inklusion auf den Weg gebracht wird. ... Bei Twitter, habe ich aber das Gefühl, sind viel mehr Leute unterwegs, die auch wirklich selber politische Themen am Herzen haben.“

Andreas Hahn  
(nrw.de)



## **Juni 2012**

Facebook lässt seine Mitglieder über Änderungen der Datenschutzrichtlinie und der Nutzungsbedingungen abstimmen: Das Ergebnis ist nur bindend, wenn mindestens 30 Prozent aller aktiven Mitglieder teilnehmen – nämlich rund 270 Millionen Menschen. Daran scheitert das Verfahren. Knapp 350.000 Nutzer stimmen ab; zu 87 Prozent gegen die geplanten Änderungen, die das Netzwerk trotzdem in Kraft setzt.

[www.grimme-institut.de/d/229969](http://www.grimme-institut.de/d/229969)

## **August 2012**

Die Präventionskampagne „Dein Spiel. Dein Leben“ will Jugendliche im Umgang mit virtuellen Spielewelten sensibilisieren. Dazu sollen sich Gamer selbst an der Kampagne beteiligen und sich in einem Wettbewerb kreativ mit ihrer Spielleidenschaft auseinandersetzen.

[www.grimme-institut.de/d/286619](http://www.grimme-institut.de/d/286619)

# 2012/2013



### *Datenschutz*

„Man hat allerdings nicht mehr unter Kontrolle, was andere über einen einstellen. Das ist oftmals auch ein Problem. ... Sich dessen bewusst zu sein, wenn man Informationen oder Bilder über Dritte einstellt und dass man das nicht ohne deren Einverständnis tut – das ist noch eine Kehrseite. Wir können Medienkompetenz für den Einzelnen schulen und fördern, aber das muss auch beinhalten, rücksichtsvoll mit den Daten der anderen umzugehen.“

**Marion Haag**

(Referentin beim Landesbeauftragten für  
Datenschutz und Informationsfreiheit)

### Oktober 2012

Facebook-Gründer Mark Zuckerberg verkündet, dass sein soziales Netzwerk weltweit eine Milliarde Nutzer hat.

[www.grimme-institut.de/d/106643](http://www.grimme-institut.de/d/106643)

### Oktober 2012

Eine Studie der Landesanstalt für Medien NRW klassifiziert 14 Prozent der 12- bis 24-jährigen Social-Community-Nutzer als „Vieloffenbarer“. Sie verwenden sehr offene Privatsphäre-Einstellungen, haben viele unbekannte Kontakte und kommunizieren aktiv im Internet.

[www.grimme-institut.de/d/828675](http://www.grimme-institut.de/d/828675)

# 2012/2013

### Soziale Netzwerke

„Es wird auch mal ein Leben nach Facebook geben ... Im Augenblick sind Facebook und viele andere Anwendungen so eine Art Butterfahrt außerhalb der 12-Meilen-Zone. Wir finden das cool ... Es gibt schön Kuchen, wir kriegen billig Heizdecken. Die Leute sind nett an Deck. Aber wir sind außerhalb von Recht und Gesetz in gewissem Maße. Entweder wir erkennen das an und verhalten uns so, als würde unser Telefon permanent abgehört werden. ... Wenn die Bürger zu blöd sind, zu erkennen, dass es sich um ein Abhörsystem gigantischen Ausmaßes handelt, ... dann muss man Alternativen bieten.“



Frank Tentler  
(Social-Media-Berater)



### November 2012

Google veröffentlicht das Augmented-Reality-Spiel „Ingress“ für Android-Geräte. Die reale Welt ist das Spielfeld, das von mobilen Geräten mit einer virtuellen Ebene versehen wird, auf der zwei gegnerische Gruppen um die Vorherrschaft kämpfen.

[www.grimme-institut.de/d/649079](http://www.grimme-institut.de/d/649079)

### Dezember 2012

Die Weltkarte der sozialen Netzwerke ist auf fünf führende Anbieter zusammengeschrumpft – in 127 der untersuchten 137 Länder hat sich Facebook als Nummer eins etabliert. Immerhin 16 soziale Netzwerke konnten diese Position im Juni 2009 für einzelne Länder beanspruchen – und die Social-Media-Welt bunter machen.

[www.grimme-institut.de/d/730762](http://www.grimme-institut.de/d/730762)

# 2012/2013



### Partizipation

„Wenn man gehörlos ist, hat man mit Social Media wahnsinnig tolle Möglichkeiten, sich zu beteiligen. Dass man sich als Blinder über Facebook durchaus verbinden kann, weil es über Links funktioniert. Natürlich gibt es Optimierungsbedarf und wir haben Probleme, was die AGB und leichte Sprache angeht – das ist für diese Menschen genauso schwierig. ... Aber die Affinität zu Neuen Medien unter den – auch etwas jüngeren – Menschen mit Behinderung ist sehr hoch und ich glaube auch, die Freude und die Dankbarkeit, daran teilzunehmen.“

Dr. Christine Ketzer  
(LAG Lokale Medienarbeit NRW)

### Datenschutz

„Wenn man eine Vielzahl von Daten [erhebt] und diese öffentlich zugänglich sind, dann weckt das Begehren bei vielen Leuten. Ich mache mir natürlich Gedanken darüber, aber ... erstmal über die Chancen, bevor ich nur über die Risiken rede. Ich bin ein Volloffenbarer oder zumindest ein Vieloffenbarer – man findet sehr viele Daten über mich ... Aber mir ist schon sehr bewusst, was ich ins Netz stelle und das kann ich auch jedem sagen, dass er selbst darauf achten muss, welche Daten er von sich erfasst und welchen Anbietern er vertraut.“

Tim Bartel  
(Wikia)



### Dezember 2012

Das Musikvideo „Gangnam Style“ von Psy erreicht als erster YouTube-Clip über eine Milliarde Klicks. Mit mehr als zwei Millionen Abonnenten im Juli 2013 sind Y-Titty die erfolgreichsten deutschen Vertreter bei YouTube.

[www.grimme-institut.de/d/494113](http://www.grimme-institut.de/d/494113)

### Dezember 2012

„Liebe Freunde! Gerne verbinde ich mich mit euch über Twitter“, lässt Papst Benedikt XVI. in seinem ersten Tweet wissen. Als @pontifex wendet sich das kirchliche Oberhaupt an seine Follower – auch Nachfolger Papst Franziskus nutzt regelmäßig das soziale Netzwerk.

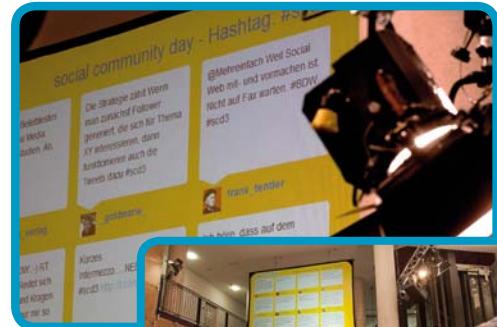
[www.grimme-institut.de/d/407033](http://www.grimme-institut.de/d/407033)

# 2012/2013

### Datenschutz

„Im Augenblick holen wir uns die Informationen aus dem Web, in ein paar Jahren kriegen wir die auf unsere Person, auf unsere Aktivitäten zugeschnitten serviert, ob wir anonym sind oder nicht.“

Frank Tentler  
(Social-Media-Berater)



### Januar 2013 / Juni 2013

*Video-Boom in den sozialen Netzwerken: Über die App „Vine“ lässt Twitter auch Videos zu und der Foto-Dienst Instagram erweitert seine Funktionen ebenfalls um Videos. Aufzeichnen lassen sich nur kurze Schnipsel mit einer Länge von sechs oder 15 Sekunden.*

[www.grimme-institut.de/d/573718](http://www.grimme-institut.de/d/573718)

[www.grimme-institut.de/d/876912](http://www.grimme-institut.de/d/876912)

### April 2013

*Mit 51,2 von 100 Punkten erreicht Deutschland einen mittleren Digitalisierungsgrad, ermittelt der erste D21-Digital-Index. Spitzenreiter unter den Bundesländern ist Nordrhein-Westfalen, das 57,7 Punkte erreicht. Grundsätzlich seien die Bürger in der digitalen Welt angekommen, auch wenn die Intensität und Vielfalt der Nutzung mit 40,3 Punkten eher niedrig ist.*

[www.grimme-institut.de/d/212757](http://www.grimme-institut.de/d/212757)

# 2012/2013



### Soziale Netzwerke

*Location-based Services entwickeln sich zunehmend in die Richtung „Suchen und Finden“: Zentral ist die Idee eines Gebens und Nehmens von persönlichen Wertungen und Kommentaren. Diese weichen von klassischen Reviews nicht nur in der Kürze, Direktheit und Schnelligkeit ab, sondern auch bezüglich des Meinungsspektrums: Häufig werden nur besonders positive oder besonders negative Erfahrungen dokumentiert. Wer sofort und mobil Feedback gibt, fasst sich kurz und bezieht sich auf ein aktuelles Angebot.*

*Workshop: „Location-based Services & Social Travelling“ mit Achim Hepp (Social-Media-Berater)*



### Crowdsourcing

*Im Social Web sind Reiseinformationen individueller und aktueller verfügbar. Wichtig ist die Idee der „Collaborative Consumption“: Nutzer können auf Internet-Marktplätzen Wohnungen (airbnb), Fahrzeuge (getaway) oder Aktivitäten (gidsy) gegen Bezahlung zur Verfügung stellen. Die Vorteile liegen nicht nur beim Preis, sondern auch im Kontakt zu Menschen vor Ort, die Tipps geben können und sich auskennen. Nicht zuletzt handelt es sich bei Collaborative Consumption um eine nachhaltige Form des Konsums, denn man nutzt bereits vorhandene Kapazitäten.*

*Workshop: „Location-based Services & Social Travelling“ mit Christina Quast (freie Journalistin)*

### **April 2013**

SchülerVZ wird als erstes Netzwerk aus der VZ-Gruppe geschlossen. Die Betreiber verkünden, alle Daten und Inhalte unwiderruflich zu löschen. Ende 2012 hatten die drei VZ-Netzwerke nach IVW-Statistik zusammen nur 23,2 Millionen Visits.

[www.grimme-institut.de/d/227427](http://www.grimme-institut.de/d/227427)

### **Mai 2013**

Das Zukunftsforum zur digitalen Bürgerbeteiligung „#opennrw“ findet im Landtag NRW statt. Mit Experten und Bürgern wird die Open Government-Strategie des Landes diskutiert und weiterentwickelt.

[www.grimme-institut.de/d/388113](http://www.grimme-institut.de/d/388113)

# 2012/2013

#### *Video*

Bewegtbild im Netz ist zum Massenmedium geworden – die Inhalte wachsen rasant und YouTube boomt. Es betreibt die zweitgrößte Suchmaschine im Netz, die ausschließlich auf der eigenen Plattform sucht. Formate und Fernsehsender werden künftig verstärkt ins Internet wandern. Das Besondere ist zweifelsohne der Social-Media-Effekt: Rezipienten stehen in direktem Kontakt zu den Machern – werden aufgerufen, sich zu beteiligen, und gestalten die Sendungen aktiv mit.

Workshop: „Webvideo & Co.“ mit Christoph Krachten (Clixoom)



#### *Crowdsourcing*

Im Bereich des Crowdfunding gehen die Beteiligten über den bloßen Meinungs-austausch hinaus, indem jeder etwas gibt: Geld. Denn will man etwas verändern, muss man über den Klick hinausgehen, um ein Projekt zu realisieren. Der Trend ist, sich mehr auf die Gesellschaft zu verlassen als auf einzelne Institutionen.

Workshop: „Crowdsourcing & Social Banking“ mit Boris Janek (Finance 2.0)



**Juni 2013**

*Edward Snowden verrät Informationen über das geheime „Prism“-Programm des amerikanischen Geheimdienstes NSA an Zeitungen. Seit Jahren werden durch diesen weltweit Daten im Internet gesammelt und ausgewertet.*

[www.grimme-institut.de/d/241512](http://www.grimme-institut.de/d/241512)

**Juli 2013**

*Ungefähr zwei Drittel der Internetnutzer ab 50 Jahren sind Mitglied in einem sozialen Netzwerk. Insgesamt werden diese Communities von knapp 37 Millionen Deutschen aktiv genutzt.*

[www.grimme-institut.de/d/705582](http://www.grimme-institut.de/d/705582)

2012/2013



### *Partizipation*

*Beteiligung über soziale Medien passiert schon, aber verstreut und nicht immer wirkungsvoll. Den Initiatoren muss stets bewusst sein: Wenn man eine Möglichkeit zur Partizipation anbietet, kann man nicht einfach „Stopp“ sagen und die Spielregeln ändern, man gibt bis zu einem gewissen Grad die Kontrolle ab. Die Bedingungen für gelungene Partizipationsprozesse sind Transparenz, Information und Visualisierung oder Verortung, zum Beispiel durch Einbettung in kommunale Zusammenhänge.*

*Workshop: „Mitmachen gefragt – Partizipation im Netz“ mit Jürgen Ertelt (Youthpart) und Eva Panek (Liquid Democracy e.V.)*

*Workshop: „Mitmachen gefragt – Partizipation im Netz“ mit Jürgen Ertelt (Youthpart) und Eva Panek (Liquid Democracy e.V.)*

# Und es geht weiter...

Am 24. Oktober 2013 findet der vierte Social Community Day statt, diesmal unter dem Titel „Offene Regierung – offene Gesellschaft“. Veranstaltungsort ist – wie gehabt – das Kölner KOMED.

Der Social Community Day 2013 widmet sich erneut dem weiten Themenspektrum der Digitalen Gesellschaft NRW und behandelt die Aspekte, die zu einer offenen, partizipativen und bürgernahen Auseinandersetzung mit Sozialen Netzwerken und Social Media gehören: Austausch und Zusammenarbeit mit und zwischen Expert(inn)en und Vertreter(inne)n der Zivilgesellschaft; der Umgang mit und die Nutzung von offenen Daten; die notwendigen Maßnahmen zur Gewährleistung von Netzneutralität; und Grenzen des vorhandenen sowie Anforderungen an ein angepasstes Urheberrecht.

Entlang dieser Themen und mithilfe der entsprechenden Referent(inn)en wird skizziert,

- welche Möglichkeiten Soziale Online-Netzwerke und Social Media zur (Mit-)Gestaltung von Gesellschaft bieten,
- welche Hindernisse diesen Gestaltungsmöglichkeiten (noch) im Wege stehen und
- welche unterschiedliche Lösungsvorschläge diskutiert werden.

Das Programm bietet zentrale Vorträge und Diskussionsrunden am Vormittag und Präsentationen zu spezifischeren Aspekten am Nachmittag.

Am Vormittag geht es im Austausch zwischen Expert(inn)en und Publikum allgemeiner um Bedingungen einer offenen Gesellschaft. Auch veränderte Anforderungen etwa an gesetzliche Rahmenbedin-

gungen im Hinblick darauf, wie der Datenverkehr zukünftig für alle gewährleistet ist (Netzneutralität), spielen eine Rolle, wie auch gewünschte Anpassungen eines Urheberrechts beziehungsweise von Lizenzierungsmodellen, die die Weiterverbreitung und die Neubearbeitung vorhandenen Wissens und Materials regeln.

Am Nachmittag werden Ausführungen zu diesen Inhalten dann unter den Stichworten E-Zusammenarbeit, Open Data & Transparenz, Netzneutralität und Urheberrecht vertieft.

Die Vorträge und Paneldiskussionen werden wie in den Vorjahren mit Audiomitschnitten dokumentiert und online veröffentlicht; zu den Präsentationen und Diskussionen wird es eine Blog-Berichterstattung geben. Via Twitter wird das gesamte Programm unter dem Hashtag **#SCDay13** kommentiert.

Die Anmeldung zum diesjährigen Social Community Day ist ab Mitte September online möglich. Unter **[www.social-community-day.de](http://www.social-community-day.de)** finden sich nicht nur das entsprechende Formular, sondern immer aktuell auch Hinweise zu Referent(inn)en und Programm. Auch die Dokumentationen der Vorjahresveranstaltungen sind hier veröffentlicht.

Haben Sie Fragen? Dann melden Sie sich doch bei uns.  
Per Mail unter **[info@social-community-day.de](mailto:info@social-community-day.de)** oder via Telefon unter **02365 9189-39**.

Wir würden uns freuen, wenn Sie dabei wären.

**Viele Grüße vom Projektteam**



# Kontakt

## Projektbüro „Social Community Day“

c/o Grimme-Institut GmbH

Eduard-Weitsch-Weg 25 • 45768 Marl

Telefon: 02365 9189-39 • Telefax: 02365 9189-89

E-Mail: [info@social-community-day.de](mailto:info@social-community-day.de) • Website: [www.social-community-day.de](http://www.social-community-day.de)

Facebook: [www.facebook.com/socialcommunityday](http://www.facebook.com/socialcommunityday) • Twitter: [@soccomday](https://twitter.com/soccomday)

Der **Social Community Day**  
wird gefördert von der

Ministerin für Bundesangelegenheiten,  
Europa und Medien  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Durchgeführt von



Grimme  
Institut

# [www.social-community-day.de](http://www.social-community-day.de)

Text und Redaktion: Christina Quast und Annette Schneider  
Fotos und Gestaltung: Georg Jorczyk



ClimatePartner<sup>o</sup>  
klimaneutral

Druck | ID: 10956-1309-1001