



Schwarmintelligenz im Web 2.0

Von 1906 bis zur Gegenwart

Mag. Anton Steinringer
Cisco Expo 2007

Web 2.0



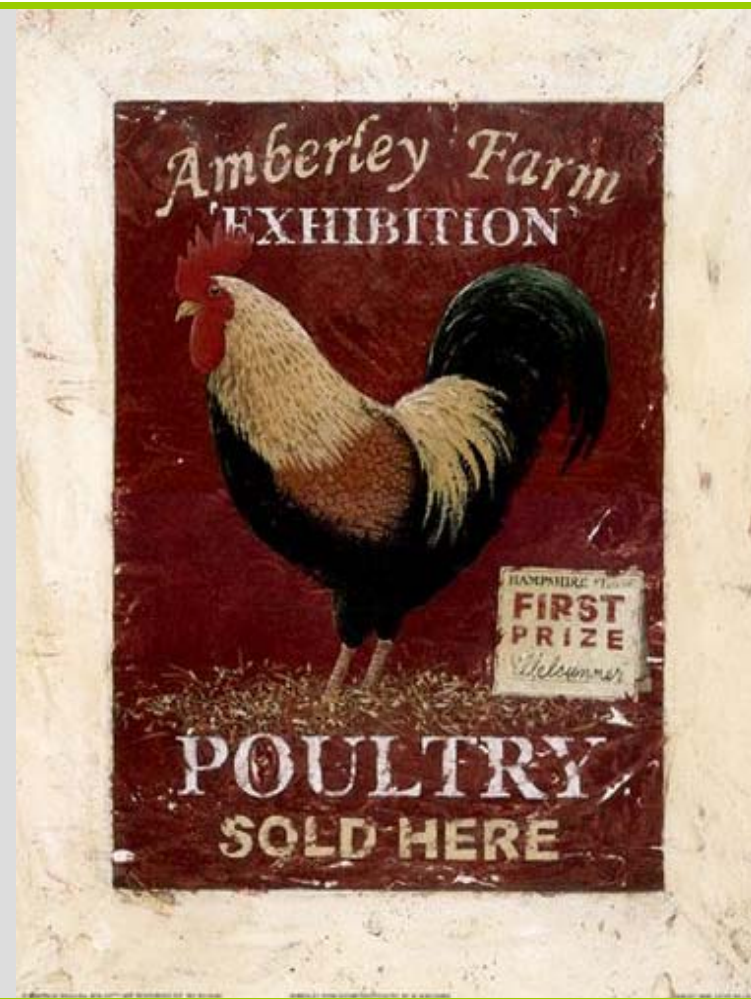
WIKIPEDIA

THE HUFFINGTON POST
TOP NEWS AND OPINION



Phänomen kollektive Intelligenz

- „Die Weisheit der Vielen“
- James Surowiecki
- Viehmesse, 1906
- 800 Leute
- Durchschnittliches Gewicht 1197 brit. Pfund



Charakteristika des Web 2.0

- Bessere Auffindbarkeit der Inhalte durch **Tagging** → Kategorisierung der Inhalte durch Schlüsselworte & Bewertungen
 - Automatische Aktualisierungen durch APIs führt zu **Reality Tagging** → User hat Echtzeit Feeling und höheren persönlichen Nutzen
 - Marketing NEU durch **kollektive Intelligenz** → Viral Marketing hilft bei Kaufentscheidung und steigert Qualität des Shoppings
 - Mediawelt verändert sich, Jugend als Contentlieferant nimmt interaktiv teil am Mediengeschehen
 - **Long Tailing** → Ende der Ladenhüter, weniger gefragte Produkte erzielen mehr Umsatz als Kassenschlager
 - Web als **Serviceplattform** durch Anwendungen wie Organizer, Projektsoftware oder Textverarbeitung im Web
-

Große, heterogene Gruppe



... führt zu Schwarmintelligenz



Faktoren für kollektive Intelligenz

1. Meinungsvielfalt einer großen heterogenen Gruppe
 2. Gruppe muss dezentralisiert sein
 3. Jeder Einzelne ist unabhängig
 4. Die einzelne Stimme zählt etwas
 5. Meinung/Urteile werden mit Bedacht abgegeben
 6. Freiwillige sanktionsfreie Meinungsabgabe
 7. Kein Konsens zuerst
 8. Eigene Informationen des Individuums zu jedem Sachverhalt
-

DenkBloggAde

... zu IT & Kommunikation

Net works mit Telekom Austria Business Solutions

Über DenkBloggAde

Hier geht es um IT, Weblife & Kommunikation. (Hoffentlich ohne Denkblockade.) Besonders die Themen Web 2.0, Security, Infrastrukturen, effiziente und mobile Kommunikation innerhalb von Unternehmen sowie mit Lieferanten, Partnern und Kunden haben wir uns auf die BloggFahnen geschrieben.

TagCloud Beiträge

[12. Deutscher Trend!](#)
[A.T. Kearney AAL-Prinzip Hotlines](#)

Motor des Web 2.0

Hin und wieder fröstelt es mich bei Aussagen wie: „Was genau das Web-Zwo-Null ist, das weiß niemand exakt.“ - Oder: „Schon das alte Internetz basierte auf Verknüpfung - nur können heute auch 'die Jungen' ihren coolen Content selbst reinstellen.“ - Da kommen wir der Sache schon etwas näher. Doch Vorsicht: Ich zum Beispiel gebe Content ein, zähle statistisch bereits zu den Best Agers und werfe errötend Post weg, die da trällert: "Erleben Sie Nordic Walking im Kreise von jung Gebliebenen." - (So was hab' ich bitte (noch) nicht verdient! Ich lege mir ja auch keine den Teint optimierenden Gurkenscheiben ins Gesicht! ;-))

Aber wagen wir hier eine grundlegende Definition:

**„Web 2.0 verheißt im Kern:
Partizipation aller ohne Rollenautorität.“**

Soll heißen, alle, die tippen können und über einen Netzanschluss verfügen, können teilnehmen. In jeder Form und in jeder Rolle: Als

- » [Blog Home](#)
- » [Fotoalben](#)
- » [Mediabox](#)
- » [Kontakt](#)
- » [Über uns](#)

User Status

User:

Passwort:

Automatische Anmeldung aktivieren

- » [Registrieren als Gast](#)
- » [Passwort vergessen?](#)

Ausblick Web 3.0

1. User wollen realistischeres Look & Feel und sich in Virtual Reality Sites wie z.B. Second Life bewegen
 2. eigener Person/Avatar in 3D Communities
 3. Eigener Avatar kann zwischen Virtual Reality Sites transferiert werden
 4. Web TV & normales TV verschmelzen
 5. Handy/PDA wird integriert
 6. Alle denkbaren Endgeräte mit Breitband
- ➔ **Conclusio:** Web 3.0 wird noch interaktiver und realistischer, virtuelle Präsenz wird 50% des tatsächlichen Lebens
-



Offizieller IKT-Provider



Business Solutions

Vielen Dank!

Web 2.0. Entwicklung

