Axel Bruns – „Vom Prosumenten zum Produtzer“

* den Weg von der Prosumption zur Produtzung und erläutert die aktive Rolle die der Konsumenten heutzutage einnimmt in Zeiten der Nutzerbeteiligung.

 Produzent 🡪 Distributor 🡪 Konsument = industrielle Wertschöpfungskette

* Konsument spielt keine entscheidende Rolle
* drei Bereiche strikt voneinander getrennt

 Produzent 🡪 Distributor 🡪 Konsument = stark eingeschränktes Feedback in der Wertschöpfungskette

* stark eingeschränktes Feedback 🡪 konnten nur angeben welche Produkte sie lieber mögen

 Produzent 🡪 Distributor 🡪 Konsument = Wertschöpfungskette der

Prosumption nach Alvin Toffler

* Optimierung der Feedback-Schleife
* neuere Produktionsverfahren durch die die Produzenten mehr auf die Bedürfnisse der Verbraucher eingehen konnten
* Prosumenten: Personen die gleichzeitig Verbraucher aber auch Hersteller sind
* bezieht sich nur auf einen „professionellem Kunden“ : Konsument mit professionellem Wissen
* trotzdem nur geringfügiger Einfluss 🡪 weiter unter den Bedingungen und Legitimationen der Produzenten arbeiten und nur Einfluss im Bereich Design
* Modell nach Toffler bezieht sich auf die Phänomene der 70er und 80er und der Technisierung
* Kevin Kelly Begriff auf Web 2.0 angewendet:

„What matters is the network of social creation, the community of collaborative interaction that futurist Alvin Toffler called prosumption. ... Prosumers produce and consume at once. The producers are the audience, the act of making is the act of watching, and every link is both a point of departure and a destination.” (Kelly 2005: o.S.)

* Unterschied zwischen Toffler und Kelly: kommunikative Einbettung der Konsumenten
* schwer miteinander vereinbar 🡪 neue Definition um es auf die direkte Nutzerbeteiligung an der Produktion anzuwenden 🡪 Produtzung

(als Nutzer)



Produtzer

Inhalt

Inhalt



(als Produzent)

* „information communities“ (Hippel) 🡪 Nutzer nehmen an Gestaltung der Medien und Inhalte teil; Netzwerk ermöglicht das Vorgehen der Gemeinschaft; selbstbestimmte Interaktionsprozesse
* Kultur der Partizipation Potenzial für „kollektive Intelligenz“
* Open Source Software Beispiel für den Prozess
* keine klare Einteilung wer Produzent und wer Konsument ist:

„we are seeing the emergence of the user as a new category of relationship to information production and exchange. Users are individuals who are sometimes consumers and sometimes producers. They are substantially more engaged participants, both in defining the terms of their productive activity and in defining what they consume and how they consume it.” (Benkler 2006: 138)

🡪 Wertschöpfungskette bis zur Unkenntlichkeit verändert

* auch Teilnehmer, die die Inhalte nur Nutzen tragen zur Entwicklung bei nicht nur Ideengeber
* Produtzer: Teilnehmer sind die eine hybride Nutzer/Produzenten Rolle einnehmen und ob sie jetzt Nutzer oder Produzenten verändert sich von Aufgabe zu Aufgabe
* Vier Grundprinzipien der Produtzung:

1. offen für alle, gemeinschaftliche Bewertung
2. wandelbare Heterarchie, Ad-hoc-Meritokratie
3. unfertige Artefakte, fortlaufende Prozesse
4. die weiteren Auswirkungen der Produtzung