

Vom Prosumer zum Produser: Ein neues Verständnis nutzergesteuerter Inhaltserstattung

Dr Axel Bruns
Creative Industries Faculty
Queensland University of Technology
Brisbane, Australien

a.bruns@qut.edu.au
<http://snurb.info/> – <http://produsage.org/>

Alvin Tofflers Bild des Prosumers beeinflusst weiterhin maßgeblich unser Verständnis vieler heutzutage als „Social Media“ oder „Web 2.0“ beschriebener nutzergesteuerter, kollaborativer Prozesse der Inhaltserstellung. Ein genauerer Blick auf Tofflers eigene Beschreibung seines Prosumermodells offenbart jedoch, daß es fest im Zeitalter der Massenmedienvorherrschaft verankert bleibt: der Prosumer ist eben nicht jener aus eigenem Antrieb aktive, kreative Ersteller und Weiterbearbeiter neuer Inhalte, wie er heutzutage in Projekten von der Open-Source-Software über die *Wikipedia* bis hin zu *Second Life* zu finden ist, sondern nur ein ganz besonders gut informierter, und daher in seinem Konsumverhalten sowohl besonders kritischer als auch besonders aktiver Konsument. Hochspezialisierte, High-End-Konsumenten etwa im Hi-Fi- oder Automobilbereich stellen viel eher das Idealbild des Prosumers dar als das für Mitarbeiter in oft eben gerade nicht (oder zumindest *noch* nicht) kommerziell erfaßten nutzergesteuerten Kollaborationsprojekten der Fall ist. Solches von Tofflers in den 70ern erarbeiteten Modells zu erwarten, ist sicherlich ohnehin zuviel verlangt.

Das Problem liegt also nicht bei Toffler selbst, sondern vielmehr in den im Industriezeitalter vorherrschenden Vorstellungen eines recht deutlich in Produktion, Distribution, und Konsum eingeteilten Prozesses. Diese Dreiteilung war für die Erschaffung materieller wie immaterieller Güter durchaus notwendig – sie ist selbst für die konventionellen Massenmedien zutreffend, bei denen Inhaltsproduktion ebenso aus kommerziellen Gründen auf einige wenige Institutionen konzentriert war wie das für die Produktion von Konsumgütern der Fall ist. Im beginnenden Informationszeitalter, beherrscht durch dezentralisierte Mediennetzwerke und weithin erhaltbare und erschwingliche Produktionsmittel, liegt der Fall jedoch anders. Was passiert, wenn Distribution automatisch erfolgt, und wenn beinahe jeder Konsument auch Produzent sein kann, anstelle einer kleinen Schar von kommerziell unterstützten Produzenten, denen bestenfalls vielleicht eine Handvoll von nahezu professionellen Prosumern zur Seite steht? Was geschieht, wenn sich die Zahl der von Eric von Hippel als ‚lead user‘ beschriebenen als Produzenten aktiven Konsumenten massiv ausdehnt – wenn, wie *Wikipedias* Slogan es beschreibt, ‚anyone can edit‘, wenn also potentiell jeder Nutzer aktiv an der Inhaltserstellung teilnehmen kann?

Um die kreative und kollaborative Beteiligung zu beschreiben, die heutzutage nutzergesteuerte Projekte wie etwa die *Wikipedia* auszeichnet, sind Begriffe wie ‚Produktion‘ und ‚Konsum‘ nur noch bedingt nützlich – selbst in Konstruktionen wie ‚nutzergesteuerte Produktion‘ oder ‚P2P-Produktion‘. In den Nutzergemeinschaften, die an solchen Formen der Inhaltserstattung teilnehmen, haben sich Rollen als Konsumenten und Benutzer längst unwiederbringlich mit solchen als Produzent vermischt: Nutzer sind immer auch unausweichlich Produzenten der gemeinsamen Informationssammlung, ganz egal, ob sie sich dessens auch bewußt sind: sie haben eine neue, hybride Rolle angenommen, die sich vielleicht am besten als ‚Produzter‘ umschreiben lassen kann. Projekte, die auf solche Produktion (Englisch: *produsage*) aufbauen, finden sich in Bereichen von Open-Source-Software über Bürgerjournalismus bis hin zur *Wikipedia*, und darüberhinaus auch zunehmend in Computerspielen, Filesharing, und selbst im Design materieller Güter. Obwohl unterschiedlich in ihrer Ausrichtung, bauen sie doch auf eine kleine Zahl universeller Grundprinzipien auf. Dieser Vortrag beschreibt diese Grundprinzipien, und zeigt die möglichen Implikationen dieses Übergangs von Produktion (und Prosumption) zu Produktion auf.