

# Die Arbeit machen die anderen, die Ideen nutzen wir



**Prof. Dr. Andreas Schelske**  
**21. Januar 2011, Dortmund**

## **Warum wirtschaften Google, Amazon, Ebay, LEGO und beispielsweise der Apple Appstore so erfolgreich?**

Alle vier Unternehmen verkaufen nicht primär Konsumgüter,  
sondern sie verkaufen Produktionsstrukturen,

in denen sich jeder Laie eine „Existenz“ in globalen Kontexten der  
Informationsgesellschaft aufbauen kann.

# Crowdsourcing steigert die Effizienz eines Unternehmens durch das Know How der Massen.

---

Während Outsourcing die Produktion in Teilbereiche auslagert, setzt Crowdsourcing auf die Strategie, die Intelligenz der konsumierenden Massen (Crowd) zu nutzen und deren Expertenmeinung in allen Fragen des Konsums in die Produktion einfließen zu lassen.

Nicht mehr Entwickler und Marktforscher sorgen im Crowdsourcing für das adäquate Konsumgut, sondern vernetzte Massen und kreative Konsumenten.

# In einer informationellen Netzwerkgesellschaft erzeugen Ideen Wettbewerbsvorteile.

LEGO Home Products Games Create & Share Shop

Change Region Search LEGO ID Sign Up Sign In

LEGO DESIGN by ME

Home Download + Get Started Gallery Competition News FAQ Terms Message Board Survey

**Get Started**  
Download Free LEGO Digital Designer software and design the LEGO creation of your dreams!  
for MAC + PC  
**Download Now!**

**DREAMT by ME** **BUILT by ME** **DESIGN by ME** Tell us what you think

**Valentine's by ME**  
How about surprising someone special with a unique gift this year?

**LEGO Digital Designer 4.0!!!**  
LDD 4.0 introduces new functionality and features, nicely wrapped in a fresh new design. Click to read more.

**Valentine's Shipping Times!**  
To get your custom set in time for Valentine's Day, please click to see a list of the last order dates.

Quelle: <http://designbyme.lego.com/en-US/default.aspx>; 14.01.11

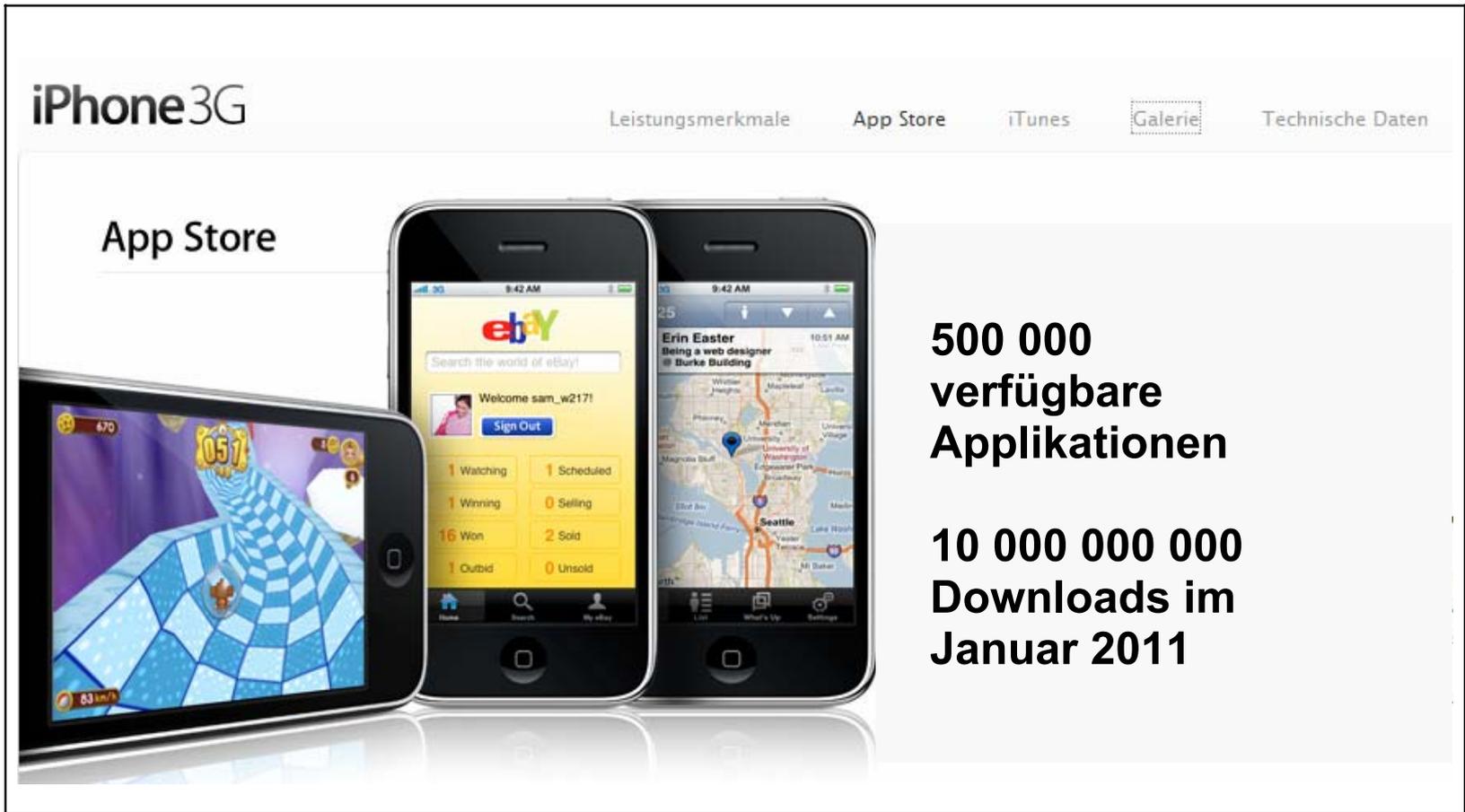
# Open Business Models

## z.B: Fotolia: Portal für professionelle Fotoamateure

The screenshot shows the Fotolia website interface. At the top left is the Fotolia logo and contact information (030 208 96 208). A navigation bar includes links for 'Bilder kaufen', 'Bilder verkaufen', 'Blog', 'Wiki', and 'Mitgliedsbereich', along with a 'Mitglied werd' button. A search bar contains the text 'Suchen geld euro' and a 'go!' button. Below the search bar, it displays 'Suchergebnisse: 8499 Dateien'. A sidebar on the left offers various search filters: 'Kategoriesuche', 'Galeriesuche', 'Sortierung' (with options like Relevanz, Preis, Datum, Ansichten, Verkäufe), 'Images' (Standard, Infinite, Alle), 'Art' (Foto, Illustration, Vektor, Alle), 'Ausrichtung' (Horizontal, Vertikal, Alle), 'Puritanerfilter', and 'Ausschließlich zeigen' (Freigestellt). The main content area shows a grid of search results. The largest result is a fan of 50 Euro banknotes. Other results include stacks of 50 Euro banknotes, 100 Euro banknotes, Euro coins, a piggy bank, a hand holding coins, a piggy bank on coins, a Euro coin, a stack of US dollars, and another fan of Euro banknotes. Each result includes a thumbnail, a title, a price, and a '+ Einkaufswagen' button.

Quelle: <http://de.fotolia.com/search?k=geld+euro> 13.10.2007

# Apple integriert 50.000 aktive Entwickler in die Softwareentwicklungsumgebung seiner Unternehmensstruktur



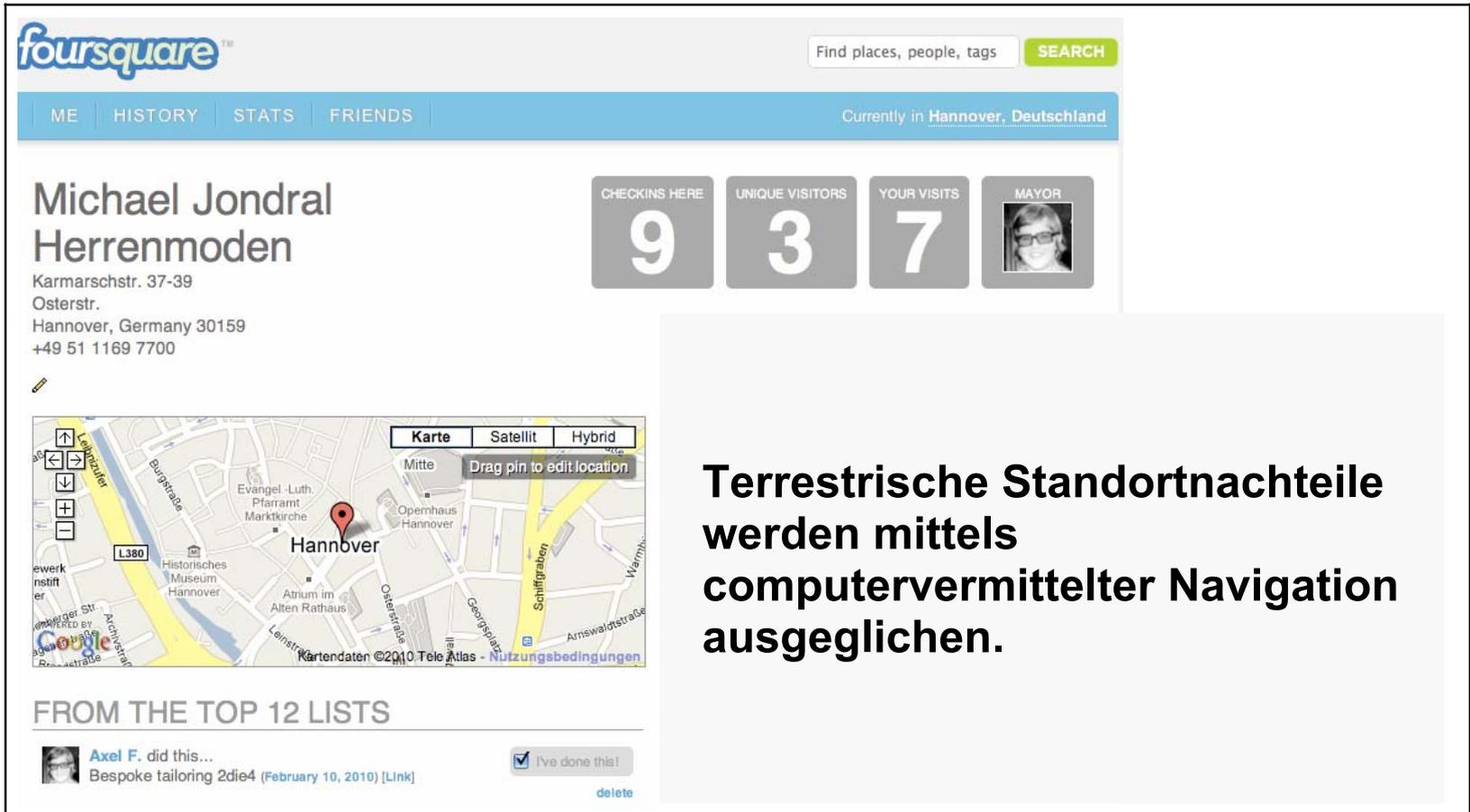
The image shows a screenshot of the iPhone 3G App Store website. At the top, the text "iPhone 3G" is on the left, and navigation links "Leistungsmerkmale", "App Store", "iTunes", "Galerie", and "Technische Daten" are on the right. Below the navigation, the "App Store" title is on the left. In the center, three devices are displayed: an iPad on the left showing a game with a blue and white checkered path, and two iPhones on the right. The first iPhone shows the eBay app interface with a search bar and a list of items. The second iPhone shows a map application with a location pin and the name "Erin Easter".

**500 000**  
**verfügbare**  
**Applikationen**

**10 000 000 000**  
**Downloads im**  
**Januar 2011**

Quelle: <http://www.apple.com/de/iphone/appstore/>, 23.03.09  
<http://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Countdown-zum-zehnmilliardsten-App-Download-1170005.html>: 18.01.11

# Geo Commerce und der Beginn des Semantic Commerce



**foursquare™** Find places, people, tags **SEARCH**

ME | HISTORY | STATS | FRIENDS Currently in Hannover, Deutschland

**Michael Jondral**  
**Herrenmoden**  
Karmarschstr. 37-39  
Osterstr.  
Hannover, Germany 30159  
+49 51 1169 7700

CHECKINS HERE **9** | UNIQUE VISITORS **3** | YOUR VISITS **7** | MAYOR 

**Terrestrische Standortnachteile werden mittels computervermittelter Navigation ausgeglichen.**

**FROM THE TOP 12 LISTS**

 **Axel F.** did this...  
Bespoke tailoring 2die4 (February 10, 2010) [Link]  I've done this! [delete](#)

Quelle: [http://2.bp.blogspot.com/\\_jK0CKut\\_ak/S8Wenhj1MkI/AAAAAAAAABHs/9ScbzIEStE/s1600/Bild+2.png](http://2.bp.blogspot.com/_jK0CKut_ak/S8Wenhj1MkI/AAAAAAAAABHs/9ScbzIEStE/s1600/Bild+2.png), 16.01.11

# Geo-Commerce beginnt mit dem Assisted Global Positioning System (A-GPS)



Quelle: weblog, 04.07

Mit Google einen Marktpreis für seine Intimität finden?

# Vom „Tellerwäscher“ zu einem App- Millionär

Eugene Lin wurde mit seinen Peekaboo-Girls in Japan die Nummer 1 in den Entertainment-App-Charts

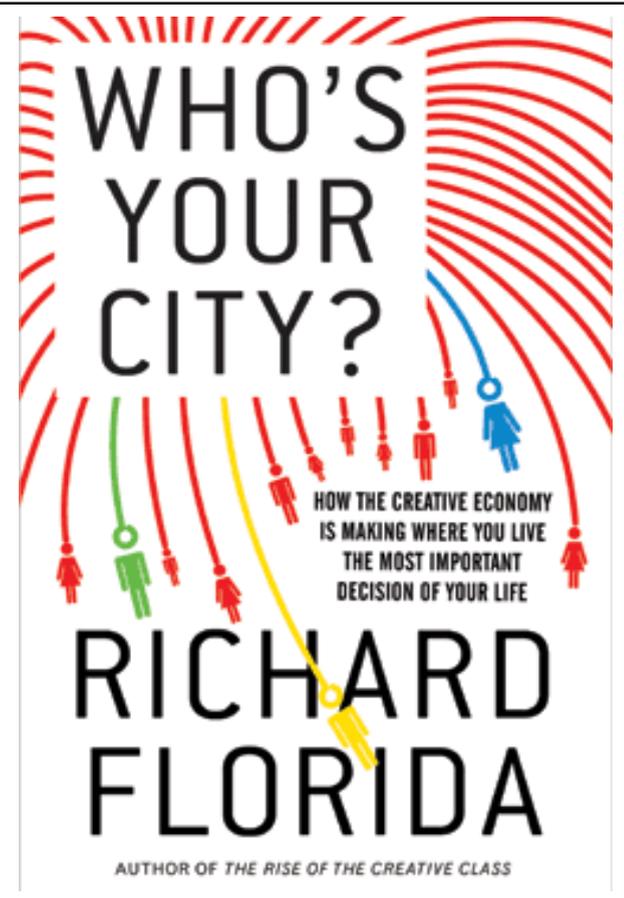


Quelle: <http://karrierebibel.de/peekaboo-mit-3d-app-girls-zum-millionaer/> 17.01.11

# Die Geschichte der Stadtentwicklung ist eine Geschichte der Marktentwicklung

Sinnbezug,  
Eigenaktivität,  
Selbstdarstellung,  
Leistungsfreunde,  
Erfolgsleben,  
soziale Anerkennung etc.

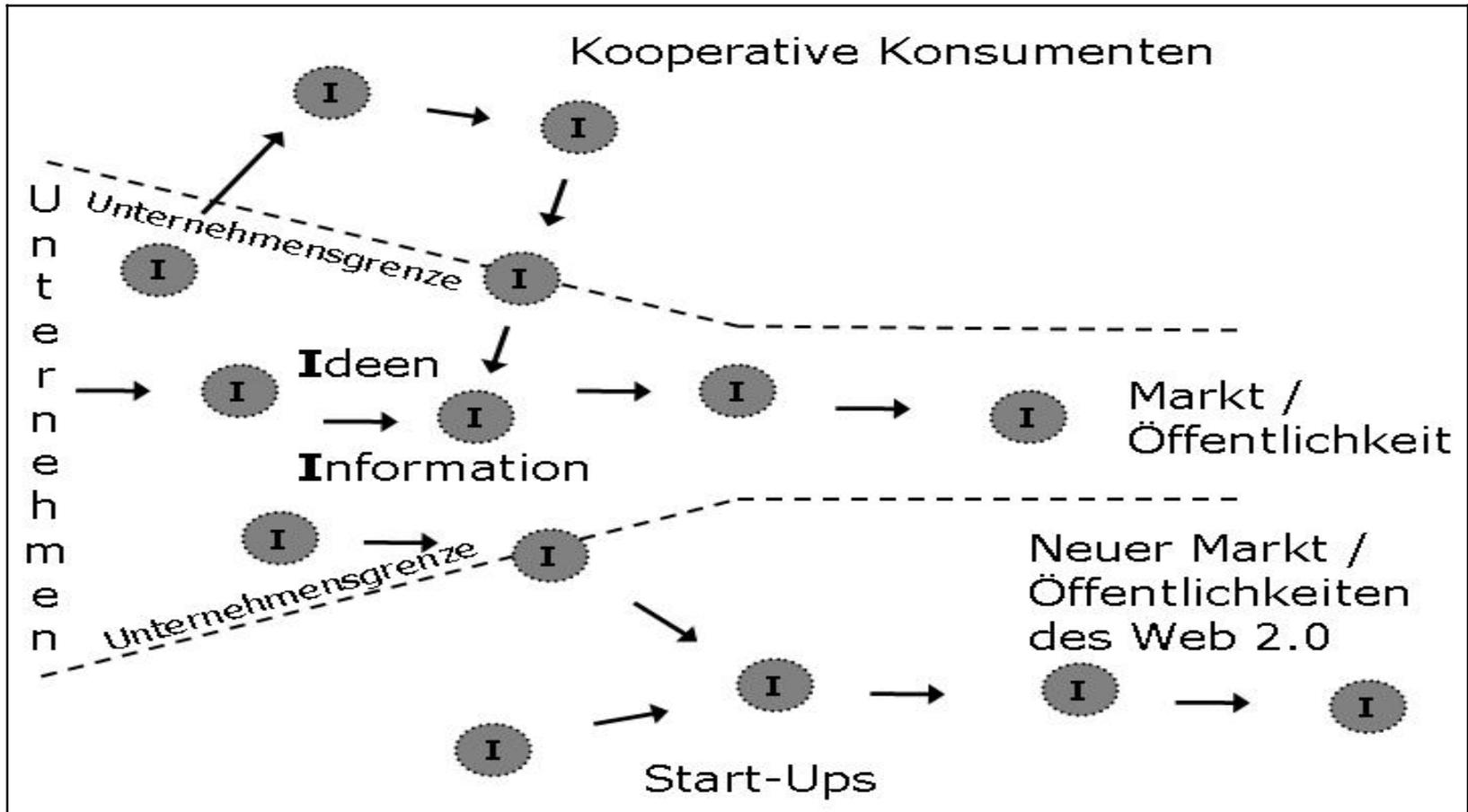
bestimmen den  
Motivations- und  
Anforderungscharakter



Quelle: Richard Florida  
[http://creativeclass.com/richard\\_florida/books/whos\\_your\\_city/](http://creativeclass.com/richard_florida/books/whos_your_city/) 09.01.2008

Übergang von der industriell geprägten Ökonomie zur „creative economy“

# Crowdsourcing, Open Innovation, Open Business, Interaktive Wertschöpfung leiten die Strategien der Kooperationen im Web 2.0



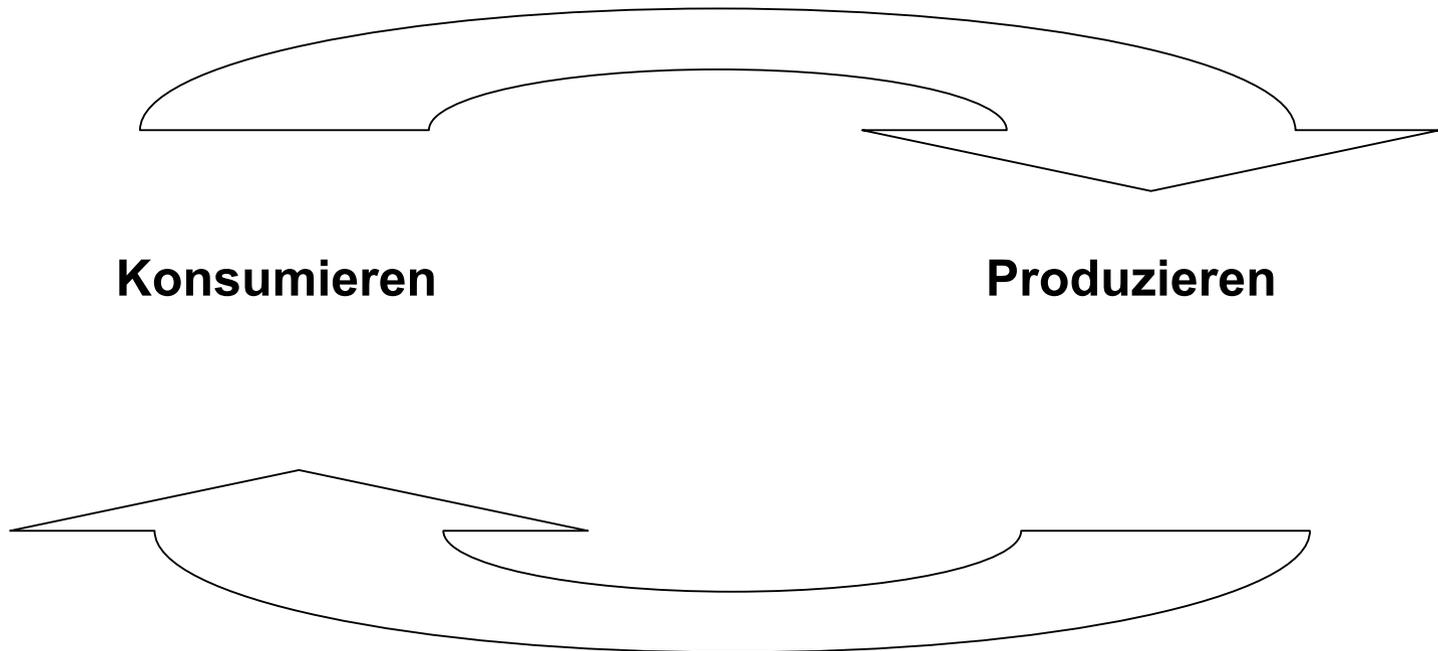
Quelle: Nach Chesbrough: Open Innovation: 13.10.2007

Open Business Models: Die Ideen kommunizieren die anderen

„Während der Ersten Welle konsumierten Menschen, was sie selbst produzierten. Sie waren weder Produzenten noch Konsumenten im herkömmlichen Sinne. Statt dessen waren sie, wie man sagen könnte, Prosumenten (prosumers).“ (Toffler 1980, 273)

## Produktion des Prosumers in 1. Generation

Produktion für den Eigenverbrauch in einer Gesellschaft



Quelle: Toffler, Alwin, Die Zukunftschance 1980, 273

„Die Industrielle Revolution trieb einen Keil in die Gesellschaft“

Produzenten produzierten im Sektor B der Geldwirtschaft

Konsumenten konsumierten im Sektor A der Geldwirtschaft (Toffler 1980,273)

## Produktion des Prosumers in 2. Generation

### Sektor A

Unsichtbare Ökonomie  
ohne Marktpreise

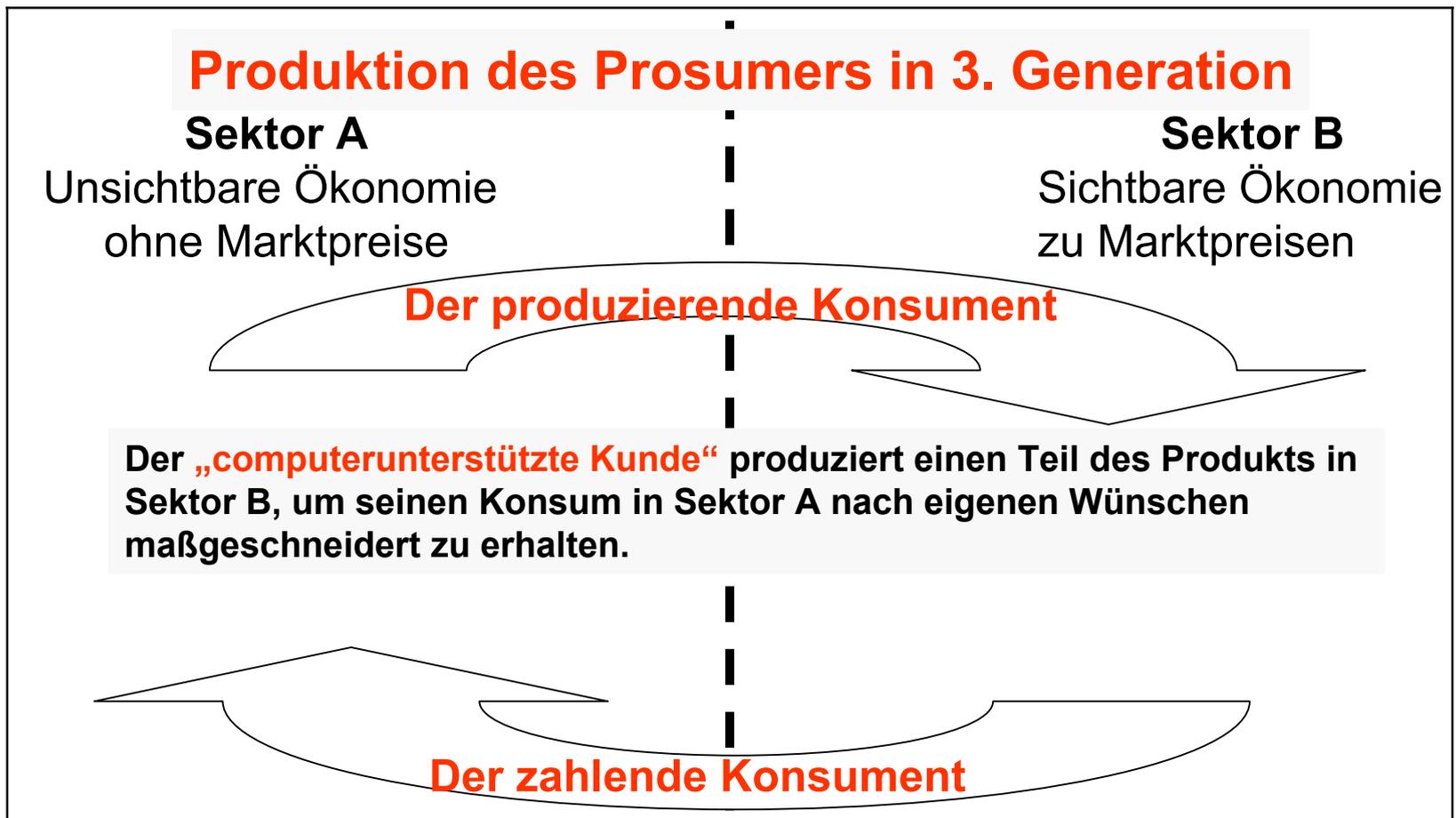
1. Konsumieren der Marktprodukte der Geldwirtschaft
2. Für den Markt unsichtbare Produktion für den Eigenverbrauch, z.B. Waschen, Putzen und Kindererziehung

### Sektor B

Sichtbare Ökonomie  
zu Marktpreisen

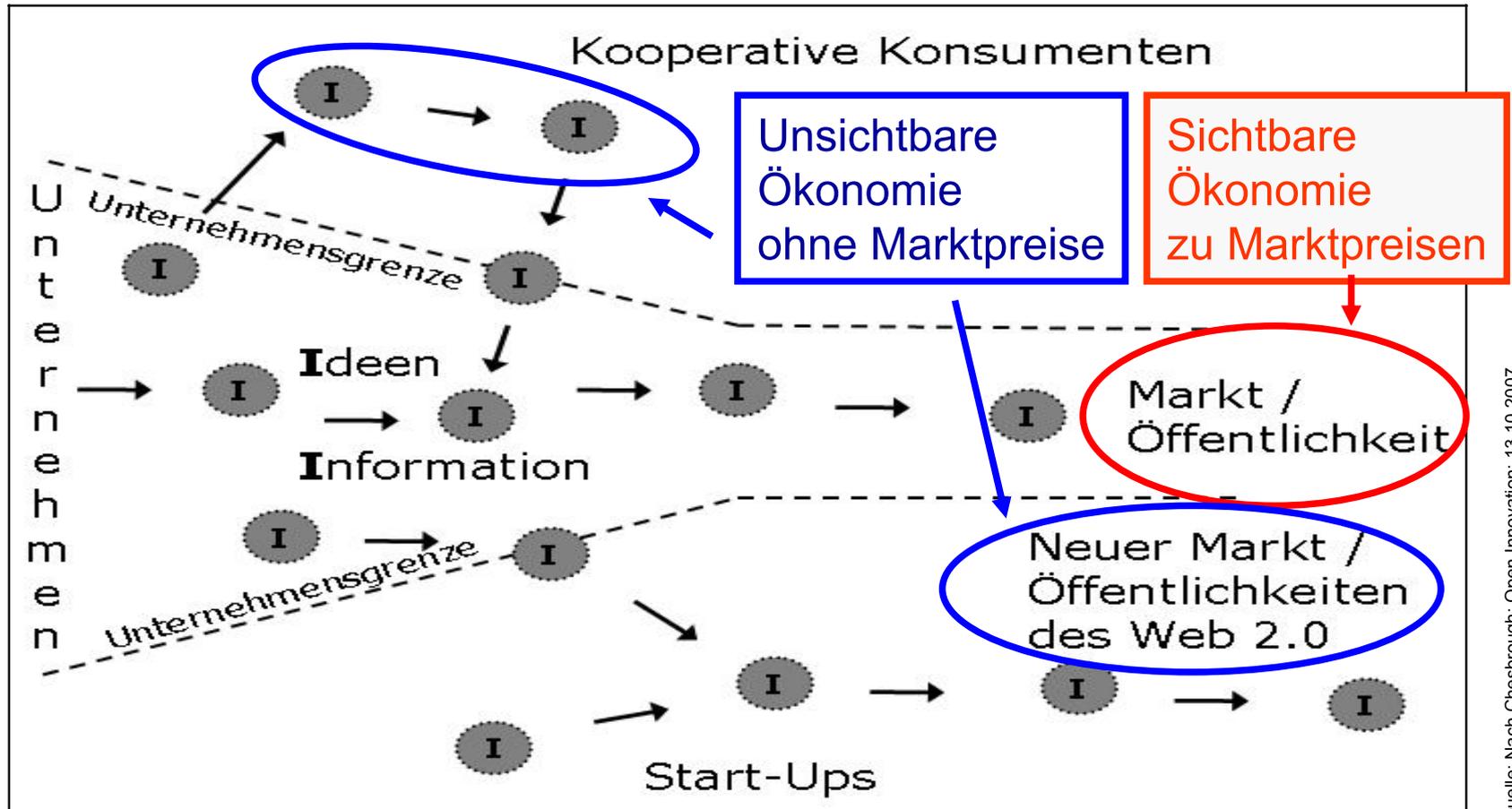
Produzieren für  
den Markt  
der Geldwirtschaft

In der 3. Generation des Prosumers geht es dann nicht mehr „um die Alternative Arbeitszeit oder Freizeit, sondern um bezahlte Arbeit in Sektor B oder unbezahlte, **selbstbestimmte** Arbeit in Sektor A.“ (Toffler 1980, 283)



**Intransparent ist**, ob der computerunterstützte Konsument stärker seine Kosten reduziert oder stärker den Gewinn des Unternehmens steigert.

# Open Innovation, Open Business, Crowdsourcing, Interaktive Wertschöpfung leiten die Strategien der Kooperationen im Web 2.0



Quelle: Nach Chesbrough: Open Innovation: 13.10.2007

„Wie bereits erwähnt, wird der Kunde eines Tages seine Spezialwünsche per Computer oder Telefon **direkt in den Fertigungsprozeß** der Autofabrik einprogrammieren können.“(Toffler 1980, 284)

# Der arbeitende Prosument

---

1. *Die Arbeitskraft* des Prosumenten wird von Unternehmen eingesetzt.
2. Ehemals „*private*“ *Tätigkeiten des Konsument gehen in die Wertschöpfungskette der Unternehmen ein.*
3. Der Prosument integriert sich weitgehend ohne rechtlichen Arbeitnehmerschutz in die Produktionsstrukturen des Unternehmens.
4. „Werden Konsumenten zunehmend gezwungen, produktive Leistungen für Unternehmen zu übernehmen, muss gefragt werden, wem dabei primär der daraus entstehende Nutzen zufällt und wer demgegenüber vor allem Nachteile hat.“ (Voß, G. Rieder K.: 2005, S. 228, Der arbeitende Kunde)



## Das Crowdsourcing-Prinzip lautet:

Nutze die Arbeit der Massen, verteile einen Teil des Gewinns an sie und nutze den anderen Teil für das Wachstum der eigenen Unternehmung.

## Prinzip der Web. 2.0 Unternehmen:

Stelle alles bereit, was freiwillige Mitarbeiter benötigen, um **sich selbst** in der Produktion zu verwirklichen.

Ihr **Lohn besteht in der sozialen Anerkennung** untereinander und in dem Stolz, an dem einer großen Sache mitgearbeitet zu haben.

# Vier Verhältnisse von kommunizieren und produzieren des Prosumers in 3 Generation auf **“sichtbaren“** Märkten

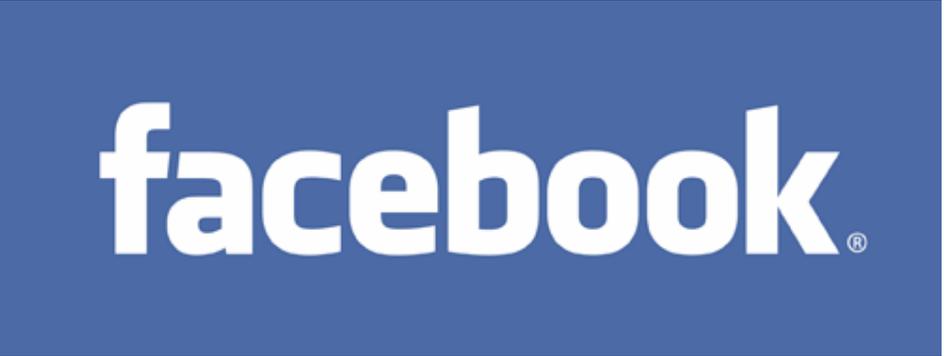
<p>Auf Märkten erfolgreich: Social- commerce</p>	<p><b>1. kommunizieren und nicht produzieren</b></p> <p><b>Web 2.0: Social commerce</b></p> <p>Produktion semiotischer Marktorientierung im Bereich der Stil- oder Lebens- weltgruppen</p> <p><b>Bewirtschaftung des Lebensstils</b></p>	<p><b>2. kommunizieren und produzieren</b></p> <p><b>Open Innovation - Crowdsourcing: Ideenhandel</b></p> <p>Produktion von Innovation in den Unternehmen</p> <p><b>Bewirtschaftung der Kreativität</b></p>
<p>Auf Märkten (noch) nicht erfolgreich: Semantic- commerce</p>	<p><b>3. nicht kommunizieren und produzieren</b></p> <p><b>Web 3.0: Datenhandel</b></p> <p>Produktion geo-semantischer Marktorientierung im globalen Datamining</p> <p><b>Bewirtschaftung personenbezogener Standorte</b></p>	<p><b>4. nicht kommunizieren und nicht produzieren</b></p> <p><b>Identität 2.0: Identitätshandel</b></p> <p>Produktion marktfähiger Identität als Sozialintegration in die computervermittelte Netzwerkgesellschaft</p> <p><b>Bewirtschaftung der Identität einer Person</b></p>

# Social Commerce: kommunizieren und nicht produzieren



**Wertsteigerung in der  
Produktion sozialer Vernetzung**

**Gewinn für das Unternehmen:  
Bewirtschaftung des Lebensstils**



**Soziale Beziehungen haben höchsten Spekulationswert:  
50 Milliarden Dollar nach Eigentumsverhältnissen berechnet**

Quelle: [http://wickedstageact2.typepad.com/life\\_on\\_the\\_wicked\\_stage\\_/WindowsLiveWriter/cover-facebook.jpg](http://wickedstageact2.typepad.com/life_on_the_wicked_stage_/WindowsLiveWriter/cover-facebook.jpg), 10.01.08 <http://www.stern.de/digital/online/neues-kapital-ist-facebook-50-milliarden-dollar-wert-1639587.html> 19.01.11

# Crowdsourcing - Open Innovation: kommunizieren u. produzieren



**Featured Products**

-  [Android](#)
-  [App Engine](#)
-  [Google Apps Marketplace](#)
-  [Google Web Toolkit](#)
-  [Project Hosting](#)

[More products »](#)

**Developer Resources**

-  [APIs & Tools](#)
-  [APIs Console](#)
-  [Code Playground](#)
-  [Mobile](#)

**News**

[More about the Chrome HTML Video Codec Change](#)  
Chromium Blog - January 14, 2011  
There has been a lot of discussion regarding this week's an changes to HTML video codec support in Chrome. The future

[OSUOSL's Code-in results are in!](#)  
Google Open Source Blog - January 14, 2011  
The Oregon State University Open Source Lab (OSL) particip Google Code-in contest, and we're pleased to report that the

 [Have Androids. Will Travel.](#)  
Android Developers Blog - January 13, 2011  
[The first part of this post is by Reto Meier . — Berlin to the Ice Bar in Stockholm, from four c

[Chrome enables open innovation](#)  
Google Open Source Blog - January 13, 2011  
Earlier this week, Google announced that Chrome 's HTML5 &lt;video> support will change to match codecs supported by the open source Chromium project. Chrome will support the WebM...

[App Engine team appearances Winter 2011](#)  
Google App Engine Blog - January 13, 2011  
The Google App Engine team has launched some significant features recently, including: High Replication Datastore, Channel API, Always On, Warm Up requests, longer 10-minute (vs. 30-second) limit for...

 [Gingerbread NDK Awesomeness](#)  
Android Developers Blog - January 11, 2011  
[This post is by Chris Prueett , an outward-facing Androider who focuses on the world of games. —Tim Bray] We released the first version of the Native Development...

## Wertsteigerung in der Produktion innovativer Kommunikation zwischen ansonsten isolierten Akteuren

## Gewinn für das Unternehmen: Bewirtschaftung des Kreativität

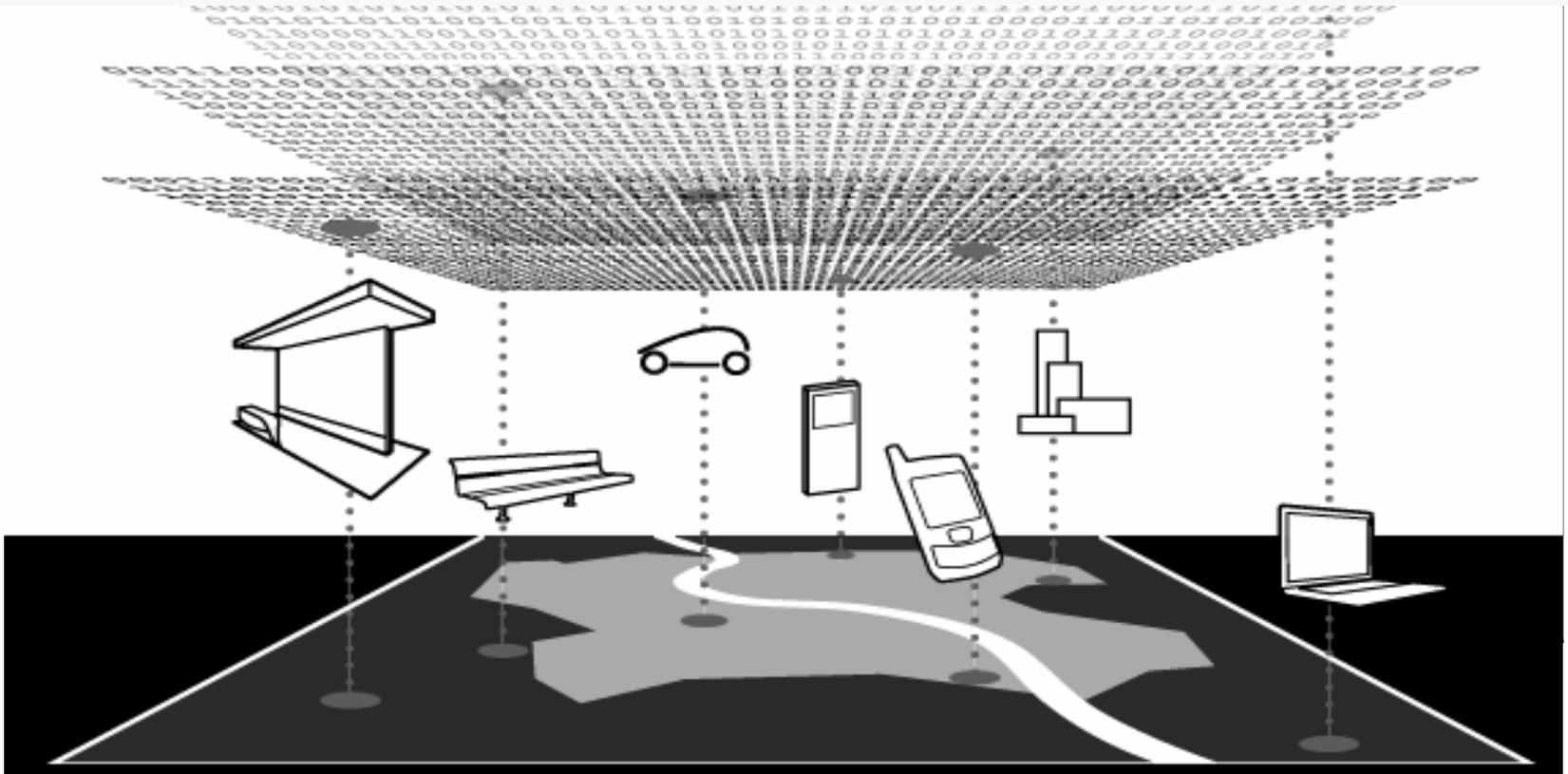
500 000 verfügbare Applikationen  
10 000 000 000 Downloads im Januar 2010

# Semantic Commerce: nicht kommunizieren und produzieren

Wertsteigerung: Produktion konsumistischer Vernetzung der Dinge

Gewinn für das Unternehmen:

**Bewirtschaftung personenbezogener Standorte**



Quelle: <http://senseable.mit.edu/wikicity>

# Identitätshandel: nicht kommunizieren und nicht produzieren

Wertsteigerung: Produktion marktfähiger Identität als Sozialintegration

Gewinn des Unternehmens: **Bewirtschaftung der Identität einer Person**



Person mit dem Namen: Eva



Daten staatlicher Verwaltung

Daten der Gesundheitsversorgung



Daten des Berufslebens



Daten des Konsums

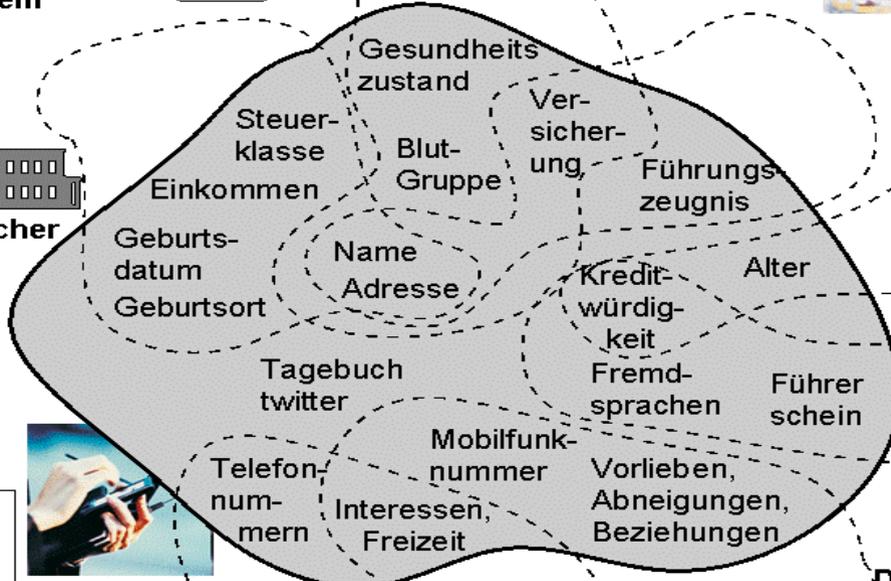


Daten des Zahlungsverkehrs



Daten räumlicher Mobilität

Daten in sozialen Netzwerken



**Legende:**

- Identity of Eva (solid line)
- Partial identity of Eva (dashed line)



Daten der Telekommunikation



Daten des Freizeitverhaltens



Daten des Partners

# Fragen der Verteilungsgerechtigkeit in dem Paradigma neuer Wertschöpfungsketten für den Prosumer in 3 Generation

<p><b>Auf Märkten erfolgreich: Social- commerce</b></p>	<p><b>1. kommunizieren und nicht produzieren</b> Web 2.0: Social commerce</p> <p><b>Zu welchem Marktpreis lassen Konsumenten ihren Lebensstil bewirtschaften?</b></p>	<p><b>2. kommunizieren und produzieren</b> Open Innovation - Crowdsourcing: Ideenhandel</p> <p><b>Zu welchem Marktpreis lassen Konsumenten ihre Kreativität bewirtschaften?</b></p>
<p><b>Auf Märkten (noch) nicht erfolgreich: Semantic- commerce</b></p>	<p><b>3. nicht kommunizieren und produzieren</b> Web 3.0: Datenhandel</p> <p><b>Zu welchem Marktpreis lassen Konsumenten ihre personenbezogenen Standorte bewirtschaften?</b></p>	<p><b>4. nicht kommunizieren und nicht produzieren</b> Identität 2.0: Identitätshandel</p> <p><b>Zu welchem Marktpreis lassen Konsumenten ihre Identitätsbildung bewirtschaften?</b></p>

**Die Arbeit an dem „Allgemeingut“ der „städtischen Struktur“  
machen die anderen, den Gewinn nutzen wir.**

---

**Die Arbeit machen die anderen,  
den Gewinn nutzen wir.**

# der Freitag

Webmagazin des Jahres  
**LEADAWARDS2010**

Seite durchsuchen



der Freitag Community A-Z

mein Freitag

Politik Kultur Alltag Positionen Wissen Wochenthema Filmothek Guardian Bildergalerien Schlagzeilen



## Sand in den Augen

Wie viel Kontrolle über öffentliches Eigentum will sich Politik leisten?

Tatort Bahn-Chaos Dioxin-Skandal Bundesliga Schattenmann

### Positionen

## Streitpunkt >>

Tunesien | 15.01.2011 | 10:50  
Lutz Herden

### Der Ofen glüht noch

Ein Land will sich von 23 Jahren Diktatur befreien, aber noch ist keine Regierung in Sicht, die aus einem politischen Umsturz einen sozialen Umbruch werden ließe >> mehr

Mitglied werden und sofort Ihre Meinung schreiben >>

### Meistkommentiert

7 Tage Monat Bisher

### Community

Wenn der Islam zum Dschihad ruft...  
Muhabbetci [ 200 ]

Pinkelnde Petra: Ist das noch Kunst?  
Jan Jasper Kosok [ 118 ]

Ich bin "68"+2: Holt mich hier raus  
poor on ruhr [ 113 ]

Gesine Löttsch die "Super Nanny" der Politik  
Joachim Petrick [ 109 ]

Unplugged: Frustriert, gelangweilt, einsam?  
Cassandra [ 98 ]

### Redaktion

Es gab nie ein leeres Land  
Mario Damolin [ 49 ]

# Monatliches Brutto-Einkommen freier Journalisten in Deutschland (in Prozent)

	Freie Journalisten 2008 <i>n=1362</i>	Journalismus in Deutschland 2005 <i>n=1439</i>
bis 1000 Euro	28,8	8,1
1001 bis 2000 Euro	27,1	35,0
2001 bis 3000 Euro	19,8	38,3
3001 bis 4000 Euro	11,6	11,9
4001 bis 5000 Euro	6,8	4,9
5001 bis 6000 Euro	2,1	1,2
6001 bis 7000 Euro	1,5	0,4
mehr als 7000 Euro	2,3	0,2

*Frage: Können Sie abschätzen, wie viel Geld Sie zurzeit durch Ihre journalistische Tätigkeit in einem durchschnittlichen Monat nach Abzug der Betriebskosten und vor Abzug der Steuern einnehmen (Bruttoverdienst)?*

Quelle: Prof. Dr. Michael Meyen, Dipl.-Journ. Nina Springer, Senta Pfaff-Rüdiger M.A.  
Freie Journalisten in Deutschland Berufsstruktur, Selbstverständnis, Arbeitszufriedenheit und  
Auftragsentwicklung 2008.