



Gebhard Rusch

Disruptive Evolution

Medienwandel zwischen Innovativität und Konservativität

Medientag, Innsbruck, 11. November 2015



Motto

Bestimmendes Thema der Medienentwicklung im 20. Jh. war die technische Reproduzierbarkeit von Kunstwerken (Benjamin).

Jetzt geht es um die technische Reproduzierbarkeit der „künstlerischen“ Kreativität.



Medienwandel

Produkte

- Äußerungen (mdl., schriftl.)
- Artikel
- Buch
- Radio-Beitrag
- TV-Beitrag
- Internet-Beitrag
- ...

Kognition

- Kreativität
- Wahrnehmungsstile
- Denkstile
- Verhaltensmuster
- Erwartungen / Ziele
- Wünsche
- Vorlieben
- Abneigungen
- ...

Politik

- Gesetze / Förderung
- Kunstfreiheit
 - Steuerprivileg
 - Preisbindung
 - Zulassung
 - Kontrolle
 - ...

- Startups
- Etablierte
- Berufe
- Agenturen
- Organisationen
- Verlage
- Rundfunk-Anstalten
- INDUSTRIEN

Ökonomie

- Geschäfts-Modelle
- Kostenstrukturen
- Ressourcenverfügbarkeit
- Wirtschaftlichkeit
- Markt
- ...

Kultur

- Lebensstile
- Ästhetiken
- Werteinstellungen
- Umweltgestaltung
- ...

Technik

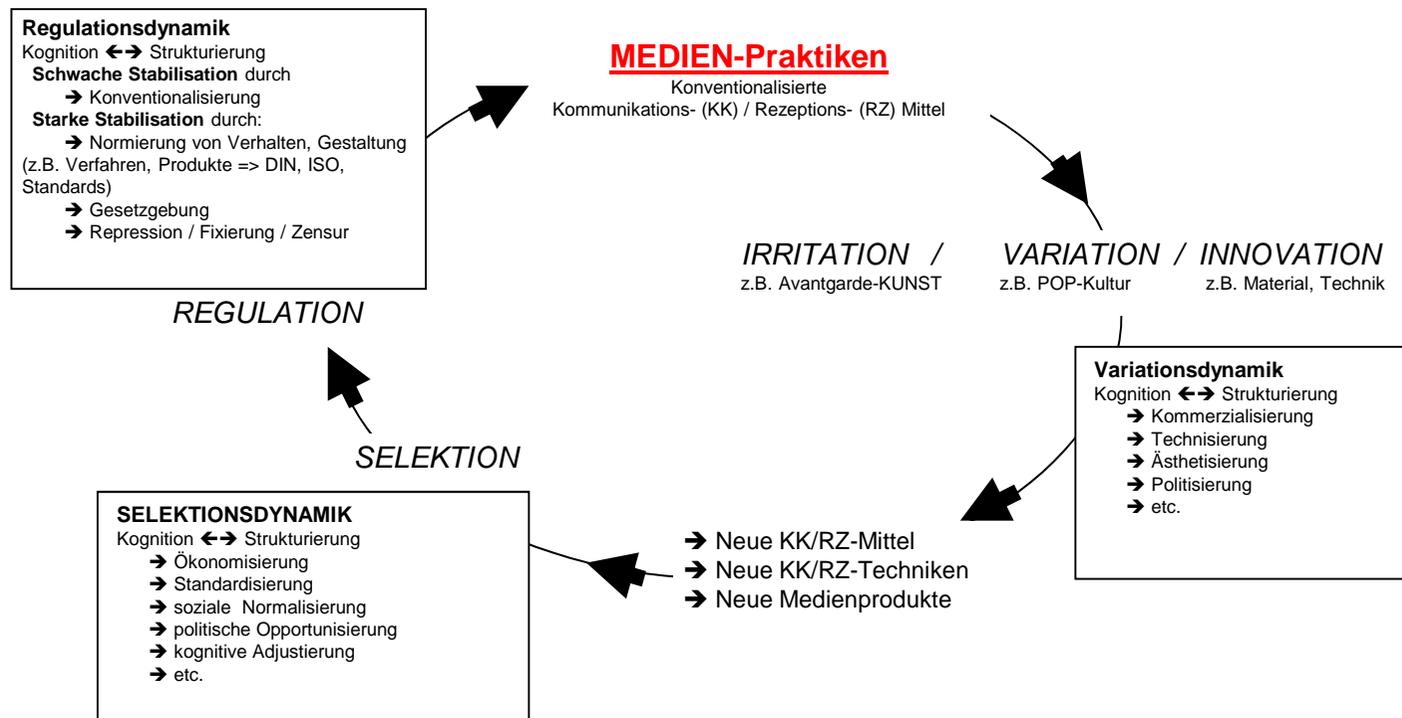
- Kommunikation
- Ton
- Bild / Bewegtbild
- Telekommunikation
- ...

**Praktiken der
PRODUKTION
DISTRIBUTION
REZEPTION**





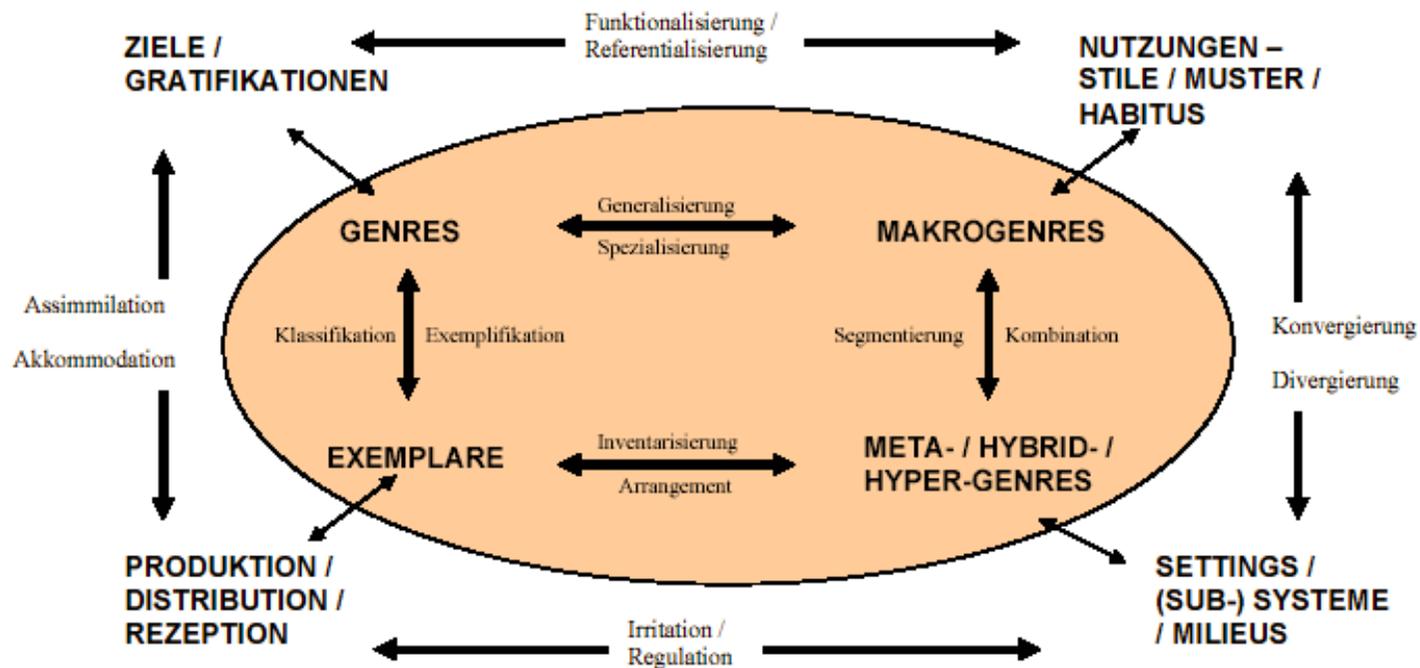
Evolutionäre Mediendynamik





Medienpraktiken: Variationsdynamik (Mikro- u. Mesodynamik)

Kognition ← → **Strukturation**
 Verhalten / Handeln soziale Resultate / Folgen





Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

KONTINUIERLICHER WANDEL -----DISKONTINUIERLICHER WANDEL

Biologische Evolution ----- Kulturelle Evolution

(Meta-) Stabilität ----- Irritation ----- Instabilität

konservativer Wandel-----progressiver Wandel

Evolution
Oszillation
Zyklus

Schock
Grenzschichteffekte
Kontrasteffekte
Phaseneffekte
Kaskaden (Kettenreaktion)
Resonanz
Netzeffekte

Defekt, Dysfunktion, Mangel (Versagen)
Kollaps (Zusammenbruch)
Fluktuation (Sprung)
Katastrophe (überkrit. Zustandsänderung)
Revolution (Systemwechsel)



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Evolutionsdynamik

- **Strukturhomogene Veränderung**
 - z.B. Wachstum (Organismen)
 - Artenentwicklung (Reproduktion)
- **Biologisches Konzept**
 - Klassisch darwinistisch**
 - "Survival of the Fittest"
 - Anpassung an Umwelt
 - Dagegen neuere Evolutionskonzepte**
 - Entweder fit oder nicht
 - Ableben der Nicht-Fitten
 - Evolution ist blind
 - Mutationen sind zufällig

Kulturelle Evolution – Medien „Rasender Stillstand“ (Virilio)

- Neu-Erscheinungen
- Gattungs-/Genre-/Format-Entwicklung
- Neue Künstler-Persönlichkeiten

Literatur, Kunst, Musik, Mode,
Lifestyle



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Oszillation

- **Moderate Schwankung um unkritische Mittelwerte**
Buchneuerscheinungen +/- 90.000 Titel p.a.

-

Kulturelle Evolution – Medien „Rasender Stillstand“ (Virilio)

- Neu-Erscheinungen
- Gattungs-/Genre-/Format-
Entwicklung
- Neue Künstler-Persönlichkeiten
„Neu-Entdeckungen“

Literatur, Kunst, Musik, Mode,
Lifestyle



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Zyklen

Wiederkehrende Ereignisse / Vorgänge

- Messen / Ausstellungen, z.B. Frankfurter Buchmesse
- Kampagnen, z.B. Frühjahr- / Herbstproduktion Verlage
- TV-Programm-Schema (Tages-, Wochen-Programmablauf)
- Aktualisierungsfrequenzen von Web-Content (z.B. News Feeds)
- Serien, Reihenformate in TV, Radio, Kino, etc.
- Regelmäßige Berichterstattung / regelmäßige Ereignisse
- jährliche Bilanzpressekonferenzen
- etc.

Kulturelle Evolution – Medien „Rasender Stillstand“ (Virilio)

- Neu-Erscheinungen
- Gattungs-/Genre-/Format-
Entwicklung
- Neue Künstler-Persönlichkeiten
„Neu-Entdeckungen“

Literatur, Kunst, Musik, Mode,
Lifestyle



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Irritationen / Instabilitäten
DISRUPTIVE INNOVATION

Schocks

- starke bis sehr starke Schwankung von Systemen oder einzelnen Systemvariablen
- keine vollständige Rückkehr zum Ausgangszustand
 - ➔ Hysterese-Effekt
 - ➔ Asymmetrie von Systemzuständen, historische Veränderung
- Schock-Begriffe in Physik, Medizin, Psychologie, Volkswirtschaftslehre

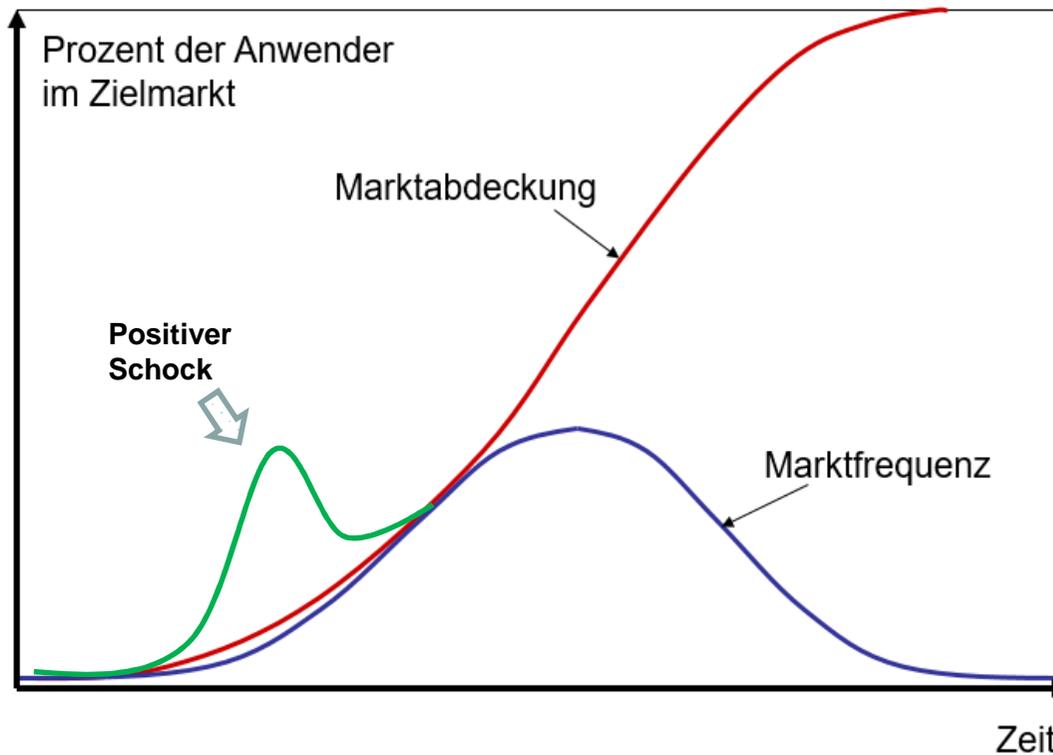
- Nachfrage-Schocks (Negative Schocks): sehr hohe Nachfrage bei Mangelangebot
- Angebots-Schocks (Positive Schocks): sehr starkes Angebot (Menge, Qualität, Preis)
 - ➔ Diffusionstreiber (

- Bestsellerphänomene als endogene / exogene Schocks (Sornette)
- TV-System-Schock durch Zulassung von Privatem Rundfunk im Jahr 1984 (von 3 auf 30 Kanäle)
- Börsen-Schocks, z.B. durch automatisierten und Hochfrequenz-Handel



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Irritationen / Instabilitäten

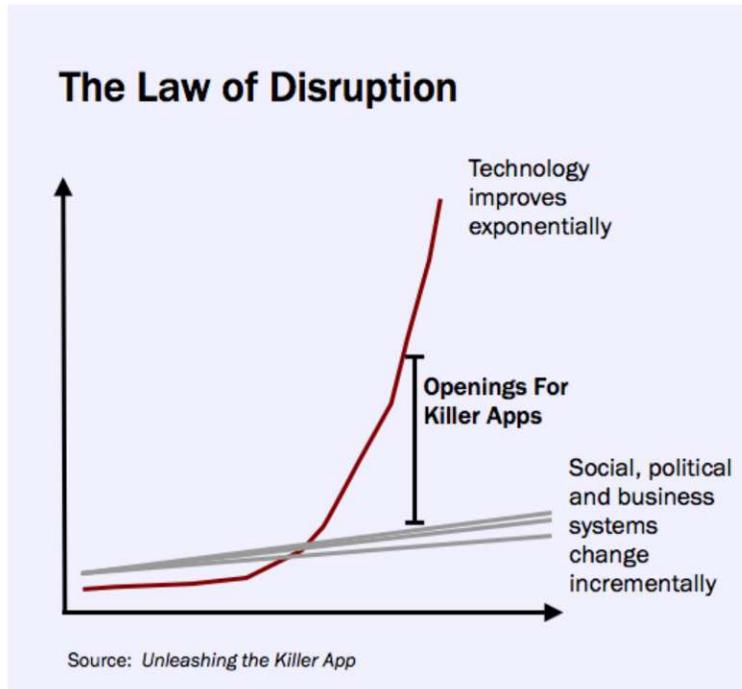


DISRUPTIVE INNOVATION
folgt dem schock-induzierten
Diffusionsmodell

Hier: Positiver Schock am
Anfang der Marktphase;

Exogene Schocks können im
Prinzip an jeder Stelle im
Produkt-Lebenszyklus eintreten,
Endogene Schocks sind in
späteren Marktphasen
wahrscheinlicher

(nach Rogers 1971, S. 243)



Disruptive Innovation

... it is the *business model* that the technology enables that creates the disruptive impact ..

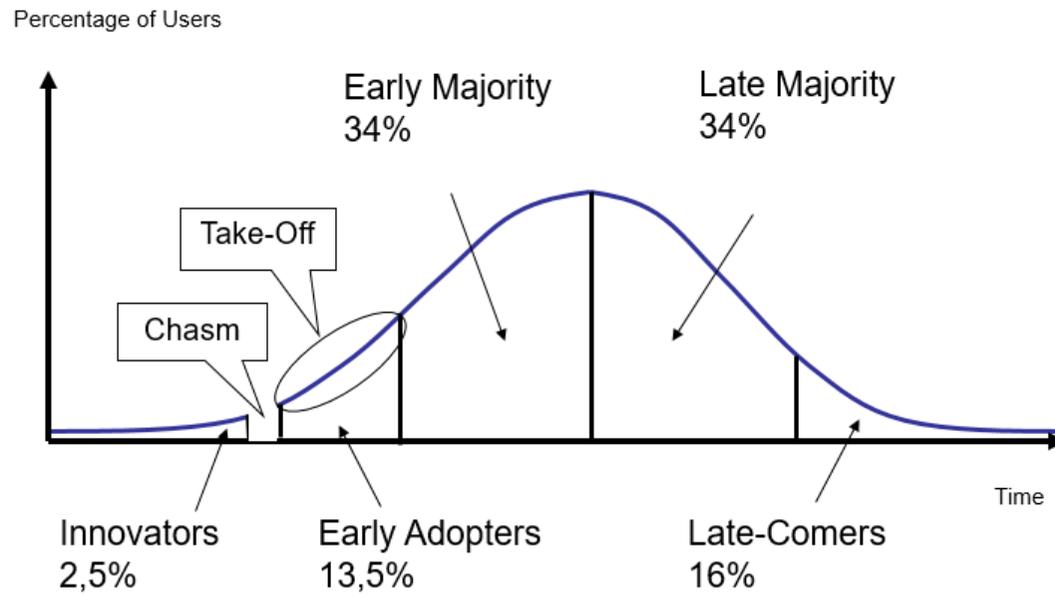
Clayton M. Christensen 2003. *The Innovators Solution*.

Larry Downs & Chunka Mui
2000



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Irritationen / Instabilitäten





Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Irritationen / Instabilitäten

Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Grenzschicht-Effekte Kontrast-Effekte

- *Berührung, Begegnung, Schnittstellen* zwischen unterschiedlichen Milieus, Nutzergruppen, Medienkulturen
- treiben Geschmacks-, Must Have-, Modernitäts-Diskurse u. Kaufentscheidungen
- Early Adopters vs. Andere; Traditionalisten vs. Innovatoren
- bedienen Soziale Distanzierung und Assoziation (Nähe, Selbst-Zuordnung, erkennbare Zugehörigkeit) (Borgeest 1977)



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

Irritationen / Instabilitäten

Netz-Effekte / Schwarm-Effekte

- treten auf, wenn sich der *Nutzen eines Produktes* mit zunehmender *Anzahl seiner Benutzer* erhöht
- Netzeffekte bekannt für Telefon, Fax, eMail oder SMS
- auch: Word-of-Mouth, Rolle v. Meinungsführern, als Merkmal soz. Gruppen
- *direkte* und *indirekte*, *positive* und *negative* Netzeffekte (z.B. Marktbeherrschung)
- Zusammenhang zwischen der Anzahl von Netz-Usern (Knoten) und dem *Nutzwert des Netzes* (Robert Metcalf); auf soziale Netzwerke verallgemeinert (David Reed)
- **Information über den Nutzen**, von Frühen Nutzern, Werbung und Presse verbreitet



Medienwandel: Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik

**Medienwandel:
Dynamische Muster / Mixed Dynamics / Hyperdynamik**

Irritationen / Instabilitäten

Netz-Effekte / Schwarm-Effekte

Instabile Dynamiken
PROAKTIV NUTZEN

Netzökonomie 12 Prinzipien (Kevin Kelly)

1. Connection: Embrace dump power
2. Plentitude: More gives more
3. Exponential Value: success is non-linear
4. Tipping Points: Significance proceeds momentum
5. Increasing Returns: Make vicious circles
6. Increase Value: Anticipate the cheap
7. Generosity: Follow the free
8. Allegiance: Feed the web first
9. Devolution: let go at the top
10. Displacement: all business will go the internet
11. Curn: Seek sustainable disequilibrium
- 12: Inefficianies: Don't solve problems, surch for opportunities



Medienwandel

Zwischenbilanz / Nächste Gesellschaft

- bis an diese Stelle *keine Revolutionen, Katastrophen, Umbrüche, Abbrüche* im Sinne von Systemzusammenbrüchen
- Statt dessen konservativer und *zunehmend progressiver Wandel* sozio-technischer Großsysteme
- Zunehmende Pfadabhängigkeit (IT-Pfad irreversibel), verstärkte Konservativität

weitere Entwicklungen sind teilweise absehbar, z.B. mit Blick auf die Bedingungen und Möglichkeiten *digital mediatisierter Reflexivität*

- ➔ personales, organisationales, gesellschaftliches Identitätsmanagement
 - multiple selfs
 - fluide soziale Strukturationen
 - staatliche Desintegration
- ➔ zunehmende Abhängigkeit der Gesellschaften von IT-Infrastrukturen
 - neue Eliten (Provider), neue Machtverhältnisse
 - Gesellschaft, Sozialität und Persönlichkeit als Software
 - erhöhte Vulnerabilität



Next Media / Neue Medialität

- Assistenzsysteme → Programme / Apps unterstützen Routinen (z.B. T9, SIRI)
- Service-Medien → Programme / Apps generieren Content (Wort, Bild, Video)
- Augmented Media → Medien übernehmen Aufgaben (Kontrolle u. Steuerung, Warenwirtschafts- u. Logistiksysteme für den Alltag)

→ Automatisierte Medialität

- Aktionsroutinen
- Rezeptionsroutinen
- Kurationsroutinen
- Distributionsroutinen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Prof. Dr. Gebhard Rusch
Institut für Medienforschung
Universität Siegen
57068 Siegen

E-Mail rusch@ifm.uni-siegen.de