


*Axel Bruns, Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond:
From Production to Prodsusage* (New York: Peter Lang, 2008)

발제: 김 상 배

	<ul style="list-style-type: none"> - Axel Bruns - 호주, 퀸스랜드 대학 Creative Industry Faculty - Senior Lecturer - <저서> Gatewatching: Collaborative Online News Production (2005), Uses of Blogs (2006, co-eds) - Media and Culture(M/C)의 general editor
---	--

- o 오픈소스 SW, 위키피디아, 세컨드 라이프와 같이, 사용자-주도 공간의 콘텐츠와 관련된 창작적(creative)이고, 협업적(collaborative)이며, 임시적인(ad hoc) 관여를 지칭하는 데 ‘생산(production)’이라는 용어는 더 이상 적절하지 않다는 주장
 - 사용자 주도 생산(user-led production), 공공재 기반 동료생산(common-based peer production), 고객제(製) 제품의 생산(the production of 'customer-made' production) 등과 같이 형용사를 붙여서 서술하는 것이 아니라 생산(production)이라는 명사 자체를 바꾸어야 한다는 문제제기

- o “prodsusage”라는 용어를 제안 --> 우리말 번역어? 생산겸사용(生産兼使用), 생사용(生使用), 생산과 짝을 맞추면 ‘생용(生用)’이 적당? 아니면 그냥 음차하여 “프로듀시지”?
 - 프로듀시지라는 말은 단번에 완제품을 내는 것이 아니라 반복적이고 진화적인 발전과정을 통해서 이루어지는 “사용자 주도의 콘텐츠 창작(user-led content creation)”을 부르는 데 적합
 - ‘생산의 산업(industrial) 양식’을 넘어서 ‘콘텐츠 창작(content-creation)의 양식’으로
 - 프로듀시지는 통제하고 조정하는 위계질서가 없이도 작동 --> 유동적이고 유연하며 복합질서적(heterarchical)이고 개발과정의 요구에 따라서 조직됨
 - 기업영역의 기(既) 결정되고 최적화되고 경직된 거버넌스의 구조보다는 사회공동체 (social communities)의 조직원리를 따름 --> 레비의 용어를 빌자면 모든 참여자의 집합지성(collective intelligence)를 바탕으로 함
 - 요컨대, ‘생산’은 정보와 지식 및 창작 작업의 한 가지 방식일 뿐이지 그것들을 창출하는 정보화시대의 가장 적절한 방식은 아니다
 - 생산(production)이 아닌 다른 창작의 사례 --> ex) MS의 윈도 vs. 리눅스

- o 프로듀시지의 기술적, 기술사회적 골격을 보여주는 두 가지 용어로서 웹2.0과 ‘사회적 소프트웨어(social software)’에 주목
 - ‘사회적 소프트웨어’(원래는 Tom Coates의 개념) --> 인간의 능력이나 사회적/협업

- 적 능력을 증대·보강시키는 ‘구조화된 조정(structured mediation)’의 양식
 - 언어, 지리, 배경, 재정상태 때문에 사회적/협업적 행위에 부과되는 현실의 제약을 제거함으로써 사회적/협업적 메커니즘을 처리하고 유지하고 개발하는 데 있어 인간의 불충분함을 보충
 - 소위 ‘웹2.0’이라는 기술적 메커니즘이 이러한 사회적 소프트웨어의 작동을 가능케 함
 - 팀 오라일리의 웹2.0은 컴퓨터산업이 인터넷이라는 플랫폼으로 이동함에 따라 발생한 새로운 성공법칙의 등장, 즉 비즈니스 혁명을 지칭
 - 이들 용어는 모두 인터넷 커뮤니티와 콘텐츠 개발의 새로운 모델에 주목하고 있음
 - 이러한 과정에서 등장하는 프로듀시지의 주체?
 - C-세대 --> content세대, 추가적으로 creativity, causal collapse, control, celebrity 등과도 친화적인 세대
 - 프로암(Pro-Ams) - professional-amateurs - 프로 수준으로 작업하는 아마추어 - 새로운 기술에 의해서 knowledgeable, educated, committed, networked 됨
 - 프로듀저(producer) vs. 프로슈머(prosumer) = 생산(生産) + 소비(消費) - 여기서 소비는 써서 사라진다는 뜻으로 물질적 제품의 경우, 이에 비해 인터넷에서의 정보와 콘텐츠의 사용에는 소비라는 말보다는 Bruns 의 제안대로 사용(使用)이 더 나은 듯
- o 콘텐츠 생산양식의 가치 사슬 변환이라는 맥락에서 본 프로듀시지
 - 먼저 산업생산의 가치사슬에서 발견되는 생산자(producer), 배급자(distributor), 소비자(consumer)의 분리라는 현상에 착안하여 세 가지 양식을 구별
 - a) 산업생산의 가치사슬: 생산자-->배급자-->소비자
 - b) 제한적 피드백 모델: 소비자로부터 생산자로 가는 ‘제한적 피드백’
 - c) 생산적 소비의 가치사슬: 소비자에서 생산자로 가는 ‘명시적 피드백’
 - cf. 이들 세 모델에서 누가 권력을 행사하느냐? 생산자 권력 --> 배급자 권력 --> 소비자 권력으로의 권력이동 --> 각종 가치 사슬 연구의 단골 주제
 - 그런데 물질적 제품으로부터 정보재와 서비스로, 산업으로부터 인터넷으로, 소비로부터 사용으로 이동하면서... 기업과 산업의 영역 밖에서 콘텐츠의 창작과 배급망의 가능성이 발생 --> 생산자-배급자-소비자의 구분 자체가 무의미해지기 시작함
 - 특히 인터넷의 부상은 생산자, 배급자, 소비자를 네트워크상에서 상호작용하는 동등한 노드 행위자로 인식케 함 --> 생산과 소비의 새로운 네트워크 패러다임 등장 --> computer-supported corporative work(CSCW)을 통한 “상호창작성(intercreativity)”의 추구
 - hive mind 들이 구성하는 ‘정보 커뮤니티(information communities)’의 출현 --> 동등한 조건에서 모두에게 개방된 정보의 집합을 의미하는 ‘정보공공재(information commons)’를 둘러싸고 형성되는 개인이나 집단들의 커뮤니티나 네트워크들이 부상 --> 지식과 정보의 ‘협업모델’을 창출
 - 그렇다면 우리가 보고 있는 것은 새로운 생산양식의 부상인가? 예를 들어 peer-to-peer form of production 또는 commons-based peer production이라고 불러도 되는가?
 - 이에 대해서 새로운 개념, 즉 produsage를 사용하자는 것이 저자의 주장... 그런데

produsage가 Bruns의 original 한 개념인가? 누가 처음 사용한 용어?

o '프로듀시지(produsage)'의 주요 특징

- 이상의 과정에서 저자가 강조하는 것은 물질적 제품의 '소비(consumption)'가 아닌 정보재와 서비스의 '사용(usage)'라는 개념 --> 그리고 이것이 생산과 맺는 관계로서의 프로듀시지(produsage)

· 전통적인 의미로 이해된 참여의 경계를 변화시킴 --> hive mind 커뮤니티가 창출하는 '집합지성(collective intelligence)'과 '참여문화(participatory culture)' 등장

- 저자가 언급하고 있는 '콘텐츠 생산에 대한 집합적이고 네트워크화된 접근'의 특징

a) 개연적·확률적(probabilistic) 문제해결 vs. 필연적·결정된(directed) 문제해결 아님

· 소수자에 의한 panoptism vs. 어느 참여자라도 전체를 볼 수 있는 "holoptism"의 가능성 부상, cf. synoption을 넘어서?

· 품질관리나 개선 등이 미리 결정된 단선적(linear) 방식이 아니라 개연적인 문제해결 방식이 출현 --> "아래로부터의 holoptic 모델"

b) 등위성(equipotentiality)의 원칙 vs. 위계질서(hierarchy)가 아님

· equipotentiality(Michael Bauwens의 개념) --> 프로듀시지 프로젝트에서 모든 참여자들의 기술이나 능력이 동등하지는(equal) 않지만, 그들은 모든 프로젝트에 나름대로 가치있는 기여를 할 수 있는 동등한(equal)한 능력을 가지고 있다. cf. 굼벵이도 구르는 재주가 있다!

· 기성의 권위가 아니라 전문성과 참여를 바탕으로 한 권위, 즉 모두가 동등한 잠재력을 가진 권위의 인정

c) 과립자적(granular) 작업 vs. 합성적(composite) 작업이 아님

· 사용할만한 모듈의 생산이라는 필요에 맞추어 작업을 아주 작은 규모로 만드는 것, 즉 작업의 granularity는 앞서 언급한 개연적 접근과 참여자의 등위성을 보장하는 조건

d) 공유된(shared) 콘텐츠 vs. 소유된(owned) 콘텐츠가 아님

· 네트워크화된 커뮤니티에서 콘텐츠나 기여, 일의 공유는 협업 과정의 근본적인 조건

- 이러한 과정을 통해서 생산자, 배급자, 소비자의 가치사슬이 붕괴됨 --> 기존의 콘텐츠를 개선하기 위해서 협업적이고 지속적인 작업을 벌이는 것으로서의 '프로듀시지'의 개념 등장

o 프로듀시지의 기본원칙

- 프로듀시지의 부상은 전통적으로는 사적인 소비 행위로 인식되었던 참여의 형태가 생산 형태에 밀접히 연결되는 실제의 사례들을 통해서 발견됨

· 구글의 정보검색, 아마존의 온라인 카탈로그, 웹서핑의 패턴 등에 대한 경험정보가 역으로 검색엔진의 알고리즘이나 콘텐츠 디렉토리에 피드백을 주어 다른 사용자들에게 영향을 줌 --> 우리가 사용자인 동시에 우리의 사용이 또 다른 검색엔진과 카탈로그의 창작에 기여

· 오픈소스 개발자 커뮤니티의 '오픈소스 지성(open source intelligence)'이나 시민저널리즘, 멀티유저 온라인게임(MMORPG) 등도 유사한 사례

- 이러한 구체적인 사례에서 발견되는 프로듀시지의 원칙은 여타 분야에도 적용할 수 있는 일반원칙의 의미를 지님
 - a) 개방적 참여(open participation)와 공동 평가(communal evaluation)
 - 많은 참여가 이루어질수록 더 나은 품질의 결과를 얻는다 --> "given enough eyeballs, all bugs are shallow!"
 - b) 유동적 복잡질서(fluid heterarchy)와 임시적 능력주의(ad hoc meritocracy)
 - 프로듀시지 커뮤니티의 구조는 네트워크화되고 비위계적이며 지속적으로 유동적인 방식으로 짜여있음 --> 그런데 이러한 작동방식은 커뮤니티 전체가 아니라 개별적 또는 작은 팀 단위의 작업능력을 바탕으로 함 --> ad-hocracy --> 여기서 리더십의 권력은 지속적인 공동의 평가에 의존한다는 점에서 단순한 ad-hocracy가 아니라 ad hoc meritocracy라고 부르는 것이 맞음
 - c) 미완의 '인공품'(unfinished artefacts)과 지속적인 과정(continuing process)
 - 앞서의 방식으로 콘텐츠 개발이 이루어진다면 이는 최종적 결과가 아닌 무한의 지속적인 과정을 의미 --> 이러한 점에서 결과물은 products 가 아니라 artefacts!
 - d) 공공재(common property)와 개별적 보상(individual rewards)
 - 공공의 프로듀시지는 콘텐츠의 공공재화를 초래 --> 이는 기여자의 공동체를 더욱 크게 만든 대신에 기여자에 대한 직접적 보상(direct rewards)의 가능성을 줄여 놓음 --> 이러한 가운데에도 참여의 동기가 되는 personal merit을 찾을 수 있음 --> 사회적 자본의 형태, 또는 professional accreditation, employment outcome의 형태
- cf. 이러한 원칙을 '국제정치 분야의 프로듀시지'에도 적용해 볼 수 있을까? 이 책에서는 국내정치의 문제에까지는 와 있다고 하는데...
 - o 프로듀시지의 영향과 함의
 - 오픈소스SW, 위키피디아, 미디어, 참여문화, 컨버전스문화 등에 영향을 넘어서 기성세력의 '갑작스런(?) 붕괴(casual collapse)'와 '새로운 기회(new opportunities)'의 부상이라는 정치사회적 권력현상 등에 영향을 미침 cf. 지식질서의 구조변동
 - 이러한 붕괴를 막기 위한 노력들도 진행 - 기성 조직의 crowdsourcing, public beta의 release, 기타 집합지성이나 hive mind를 끌어안으려는 (상업적) 노력 발생 - 프로듀시지 모델에 대한 일종의 상업적 접근
 - 이상의 시각에 입각해서 저자는 제3장부터 제14장에 걸쳐서 다양한 사례를 검토하고 있음
 - o 오픈소스 소프트웨어 개발의 사례 (제3장)
 - 오픈소스SW는 프로듀시지의 가장 초기 사례 --> 예전에는 상업 소프트웨어가 커버하지 않는 부분(즉 클레이 서키가 말하는 resource horizon을 넘어서는 부분)에서 이루어졌지만 지금은 광범위하게 확산 --> 오픈소스의 지평은 상업적 자원에 구애되지 않음
 - 상업 소프트웨어의 위계적 생산모델과 대비되는 의미에서의 프로듀시지 모델 --> 리눅스, 화이어폭스, 아파치, INN, BIND 등 --> 그중 1991년 Linus Tovalds 가 커널

- 을 만든 리눅스 운영체제는 가장 대표적인 오픈소스 SW의 사례
 - 개방참여와 공동평가, 유동적 복합질서와 ad hoc 능력주의, 미완의 artefacts와 지속적인 과정 등의 원리가 관철됨
 - 만약에 어떠한 핵심 개발자의 personal itch를 scratch할 사람들이 없다면, 다시 말해 그만큼의 관심과 사랑(love)가 없다면 이 모델은 실패... --> 이는 클레이 씨키가 말하는 오픈소스의 "interests horizon"을 넘는 문제
 - 오픈소스 커뮤니티에의 참여동기의 문제와 함께 기술적 수단도 매우 중요 --> 인터넷의 존재
 - 이러한 오픈소스 SW는 서버시장이나 end-user 들 사이에서 상당한 성공을 거둠
- o 블로그와 시민 저널리즘의 사례 (제4장)
 - 오픈 소스에 기반을 둔 시민 저널리즘은 기성의 상업적/산업적 저널리즘에 대한 교정과 보완의 기능을 하며 새로운 오피니언 리더로서 부상
 - 오픈소스 운동과 시민 저널리즘의 밀접한 관계는 1999년 시애틀 전투에까지 거슬러 올라감 --> 기성 언론은 시애틀 전투를 보도하지 않았음 --> Independent Media Center(Indymedia or IMC)를 형성
 - 기부금 모집, 자원봉사자 조직, 웹사이트 개설(www.indymedia.org), 컴퓨터, 인터넷 망, 디지털 편집시스템, 스트리밍 오디오와 비디오 등을 바탕으로 뉴스룸 설치 등
 - 시민 저널리즘과 기타 개방뉴스매체(뉴스와 연계된 블로그) 등은 다양한 웹사이트들의 상이한 구도를 엮어내는 수단과 기술을 개발 --> 그러나 조악한 뉴스의 질이나 distruption 등의 문제를 안고 있음
 - 콘텐츠에 대한 공동의 평가와 커뮤니티의 복합질서적 구성과 관련된 실험
 - 그럼에도 불구하고 시민 저널리즘의 실험은 미완성의 artefacts, 지속적인 과정, 공공재, 개별적 보상 등의 원리에 기반을 두고 있음
 - 전통적인 뉴스 생산의 3단계(input-->output-->response)에서 이루어지는 "gatekeeping"을 넘어서 시민 저널리즘은 "gatewatching"의 과정을 취함 --> gatewatching은 편집자가 모든 뉴스를 걸러 주는 것이 아니라 사용자가 결정할 수 있는 여지를 남겨 놓는 모델을 의미함
 - 이러한 gatewatching 커뮤니티가 바로 프로듀시지 모델의 형태로 움직임
 - cf. 클레이 씨키가 말하는 "mass amateurization of the media"(미디어 분야에서 아마추어들의 대량화/다수화)가 발생
 - 이러한 변화는 기성 미디어의 소멸이라는 혁명적 결과가 아닌 사회적 제도의 재건이라는 르네상스의 형성, 또는 기성 모델의 점차적인 변환이라는 "casual collapse"를 야기할 것임
- o 위키피디아 사례 (제5-6장)
 - "anyone can edit"라는 슬로건으로 성공한 위키피디아도 콘텐츠 프로듀시지 모델의 대표적 사례
 - 브리태니카 백과사전이 "unified presentation of knowledge" 라면 위키피디아는 "representations of knowledge on any one topic" 이다
 - 위키피디아 이전의 프로젝트였던 누피디아(Nupedia)는 전통적인 생산 모델에 입각해

- 서 실패 --> 이에 비해 위키피디아는 저자가 제시하는 프로듀시지의 원칙에 충실
- 개방적 참여와 공동 평가의 시스템, ad hoc 능력주의 거버넌스를 통해서 구성된 유동적인 복합질서 모델, 위키피디아는 개연적이며, 계속되는 artefacts 모델, 일종의 semi-organized collective intelligence 모델, 공공재이면서도 개별적 보상 모델
 - 그러나 위키피디아를 rule-free zone으로 보아서는 안됨 --> NPOV(neutral point of view), verifiability, No Original Research 등의 원칙이 존재함
 - 위키피디아 내의 콘텐츠 질의 상당한 편차나 커뮤니티 내 관리구조에 대한 명료성의 결여 등과 같은 문제는 위키피디아의 콘텐츠 프로듀시지 모델에 대한 비판을 제기하기도 함 --> 또한 콘텐츠의 부정확성과 실수, 그리고 악의적인 에러 등도 위키피디아에 대한 비판의 근거들임
 - 이러한 문제들에 대해서 저자는 위키에 대한 초기 비판의 많은 점들이 콘텐츠 프로듀시지 모델 자체의 결함에 대한 것이라기보다는 그 모델의 기저에 깔린 원칙에 대한 대중적 이해의 결여라고 생각 --> 이러한 맥락에서 위키피디아 사용자들에 대한 교육 문제를 제기
 - 위키피디아는 product 가 아니라 system이다(클레이 서키) --> 여기서 더 나아가 저자는 위키피디아는 system 이라기보다는 process 로 보아야 한다고 주장
 - ‘과정’으로서의 위키피디아를 비유적으로 인류지식의 ‘양피지 사본(palimpsest)’이라고 표현 ("palimpsestic content structure")
 - palimpsest는 반복적으로 지우고 다시 쓰는 문서인데 이를 면밀히 살펴보면 그 이전의 작업을 볼 수 있는 특징 --> 즉 콘텐츠 창작과 협업의 과정의 궤적이 드러나는 ‘과정’ 모델
 - 이처럼 위키피디아에서는 위키 기술을 활용하여 업데이트되는 현재의 페이지뿐만 아니라 페이지 히스토리나 토론 기능 등을 통해 지식 프로듀시지의 궤적을 알 수 있다
 - 이러한 과정을 통해서 위키피디아는 텍스트와 창작자 및 사용자의 관계를 분해시킴 --> 이것이 위키피디아의 거버넌스 구조에 대한 끊임없는 문제제기를 하게 만드는 요인이 됨
 - 아울러 위키피디아에 실리는 콘텐츠의 신뢰성에 대한 문제도 제기 --> peer-review 모델 or 전문가-review 모델 --> Citizendium 모델의 경쟁
 - 이미 다 잘 알려져 있는 표준지식을 요약 소개하는 식의 백과사전 모델을 넘어서는 지식공유와 관리 모델? "Everything2"? cf. 네이버 지식인 모델?

o 폭소노미 (제7장)

- "knowledge structures"의 프로듀시지 --> 지식의 아키텍처 or 분류체계, 즉 정보에 대한 정보, 지식에 대한 지식으로서의 “메타지식(meta-knowledge)의 프로듀시지” - 메타데이터, 메타구조들(meta-structures), structures of knowledge categorization
- 프로듀시지 맥락에서 본 메타데이터 생성은 태깅(tagging), 링킹(linking), 브라우징(browsing)이라는 세 가지로 나타남
- 태깅 - 소셜 북마킹 --> 예전처럼 고립된 개인의 북마킹이 아니라 ‘네트워크’된 북마킹
- 구글의 검색엔진 - 페이지랭크도 비슷한 원리 --> 현재 환경에서 제3자의 메타데이

터를 분석하는 방식 --> 구글 인덱스를 형성

- 이러한 태깅과 오픈검색의 영역은 프로듀시지의 기본 원리가 작동 --> 레비가 말하는 코스모피디아(Cosmopedia)의 내부구조 짜기(curating?)
- 폭소노미(folksonomy)=지식분류의 복합질서 모델 vs. 택소노미(taxonomy)=지식분류의 위계질서 모델
 - del.icio.us, Digg, Reddit 등의 사례 --> 체계적이고 구체적인 분류체계의 위계성에 대한 고려 없이도 최소한 의미연결로만 이루어지는 분류 --> 즉 지식사용자의 광범위한 커뮤니티 내에서 출현한 분류시스템(system of categorization) --> user-led metadata generation

o 대중과 전문가의 구분 문제 (제8장)

- mass amateurization의 홍수 속에서 전문가들의 역할로 남는 것은 무엇인가?
 - 지식구조의 생산자로부터 그러한 과정의 가이드 또는 다가오는 코스모피디아의 co-curator로 --> folk intelligence를 가이드하는 전문가들의 "curatorial role" 또는 '도서관 사서'와도 같은 역할?
- 위키피디아의 문제점에 대한 래리 생어의 지적 - Citizendium의 실험
- 실제로는 프로암(Pro/Am) 구분이라는 것이 엄밀하게 이루어지지 않음, cf. 아카팬
 - 또한 전통적이고 위계적인 전문가 모델로의 회귀나 아니면 사용자 공동체 모델의 전면적 확산의 양자 모두가 바람직한 것은 아님
- 일단 전문가들은 룬테일을 구성할 정도의 숫자가 부족하다는 것이 문제 --> 이에 비해 룬테일을 구성할 수 있는 사용자들은 지식의 깊이가 문제
- 지식작업의 단위를 잘게 나누어서 담당하는 모델 - "folksonomic nanoexperts"의 전망?
- 일종의 지식의 층위 모델이 가능 --> 전문가 시스템과 커뮤니티 모델의 중층모델의 가능성?

o 프로듀시지의 창작물, 미디어와 창의산업(creative industries), 프로듀시지로 보는 온라인게임 (제9-11장)

- 정보와 지식 그 자체가 아니라 예술과 엔터테인먼트를 위한 정보와 지식의 분야에서 나타나는 프로듀시지 모델에 대한 검토
- 창의적 글쓰기 사이트의 팬 블로그, 텍스트 공유 사이트인 팬 커뮤니티, 이미지와 사진 공유 사이트 Flickr, 음악 공유 사이트 ccMixter, 비디오 공유 사이트 유튜브(YouTube), 멀티미디어 분야의 OurMedia 등
 - 이들도 모두 프로듀시지의 기본원리에 입각해 있음 --> 일종의 프로듀시지 기반의 '분산된 창의성(distributed creativity)' 모델
- 이들에게도 모두 개인적인 예술적 비전과 집합적인 콘텐츠 창작 사이의 긴장관계가 형성됨 --> 앞서 언급한 프로암의 문제와 비슷한 맥락
- 이 분야의 프로듀시지는 창작물의 내용뿐만 아니라 창작을 위한 수단의 프로듀시지도 중요 --> creative distribution system의 프로듀시지 --> 참여와 공유의 문화
- 콘텐츠의 산업생산 모델뿐만 아니라 콘텐츠의 커뮤니티 프로듀시지 --> 일종의 '하이브리드 모델'의 출현

- 한편 컴퓨터 게임산업은 개발자와 출판자 및 사용자들 간의 일종의 커뮤니티 의식이 형성된 분야 --> 개발자들은 이러한 hive mind를 성공을 위해서 활용
 - 사실 게임공간은 '단순한' 게임 공간이 아니라 communal and social interaction 이 이루어지는 공간 --> 특히 MMORPG(massively multiplayer online games) 게임공간이 그러한 사례를 극명하게 보여줌
 - The Sims, Trains, Second Life 등의 사례
- o 평판, 교육, 정치참여의 문제 (제12-14장)
- 사회적 프로듀시지로 보는 평판과 신뢰 문제
 - 프로듀저들이 구성하는 사회에서 어떻게 personal merit을 평가하고 보상하고 유지하며 공동체의 평판을 어떻게 형성하며, 이에 대한 사회적 신뢰를 어떻게 이끌어낼 것인가의 문제 --> social interaction and engagement의 문제
 - 프로듀저들의 교육문제와 교육을 프로듀징하기
 - 사용자가 제대로 된 프로듀저가 되기 위해서 필요한 교육은? 우선 교육기관들이 프로듀징에 필요한 기술을 가르쳐야, cf. "정보다루기"라는 과목 --> 일종의 프로듀시지 시대의 literacy 배양 --> 그러나 좀 더 근본적으로는 프로듀시지의 capacity를 배양하고 이를 담아내는 제도의 마련이 필요
 - 민주주의를 프로듀징하기
 - 정치참여 문제 --> 산업정치로부터 프로듀시지 정치로 --> '입자적/분자적 정치(molecular democracy)'로 --> democracy를 넘어 demodynamics로
- o 생산(生産, production)과 생용(生用, produsage)의 미래 --> 프로듀시지에 대한 논의를 informational, intangible, digital 영역을 넘어서 다른 분야에도 적용 가능한가?
- 프로듀시지에 대한 논의를 물질적 제품의 분야에서도 논할 수 있는가?(turning artefacts into products)
 - 물질적 제품들도 디자인 단계에서는 정보제품(information products) --> 예를 들어 제품정보가 청사진의 형태로 존재 - Computer-aided design(CAD) 파일의 형태로 존재
 - 이러한 점에서 보면 물질적 제품에도 프로듀시지 개념의 적용이 가능 --> 실제로 애호가 그룹의 DIY 관행의 형태 --> kitesurfing, 오픈 소스 자동차 등의 사례 --> 협업적 혁신적 연구나 디자인, 개발 등의 형태로 사용자가 관여
 - 역으로 영구적/물질적 제품을 좀 더 잠정적인 형태의 artefacts로 전환시키는 과정도 가능(turning products into artefacts)
 - social shopping 커뮤니티에서 기성 상업제품을 어떻게 하면 가장 잘 사용할 수 있느냐에 대해서 정보를 교환
 - 잠재적인 구매자들이 그 제품의 긍정적 부정적 특징에 대해서 알 수 있게 할 뿐만 아니라 이미 그 제품을 구매한 사람들에게도 잠재적인 다른 용법 등을 소개 - 신속한 상품의 판매와 재판매를 가능케 한 사이트의 사례로서 eBay를 지적 - 게임에 대한 정보를 제공하는 커뮤니티 cf. "메이플 스토리" 게임을 하는 초딩!
 - "trysumers"의 등장?