

Inhalt

<i>Erhard Schüttpelz</i>		
Einleitung. Prosumentenkultur und Gegenwartsanalyse		7
Diskurse		
<i>Anja Griesbach</i>		
Nutzerkunst. Eine Reflexion zur Ausstellung YOU_ser: Das Jahrhundert des Konsumenten im ZKM/Karlsruhe		21
<i>Patrick Galeski/Annika Kebben</i>		
Der Einfluss der Prosumtion auf das heutige Marketing		45
Portale		
<i>Sebastian Abresch</i>		
Das Star Wars Kid. Eine kleine Netzarchäologie		69
<i>Micha Meister</i>		
Talentfrei zum Ruhm: Von Schweinen und Bohnen		87
<i>Thorsten Kaufmann</i>		
Hello it's me! Prosumtion als Sprungbrett zum Plattenvertrag		103
<i>Valentina Seiwald</i>		
Sweded Films		119
Communities		
<i>Moritz Schneider</i>		
Machinima – echte Spielfilme?!		135
<i>Carolin Kielwagen</i>		
LARP – Dein zweites Ich. Der Prosument als Live-Rollenspieler		155
<i>Kerstin Hagemeister</i>		
Die Kultur der DIY-Bewegung in Deutschland. Heimwerken und Basteln im Alltag		175
<i>Benjamin Beil</i>		
Vom Castle Smurfenstein zum LittleBigPlanet. Modding, Leveleditoren und Prosumenten-Kulturen		191