

interfiction XIII/2006

**prosumer culture(s)**  
**DIY-Produktion in einer Arena des Konsums**

Der Begriff "**prosumer**" bezeichnet Personen, die gleichzeitig "**Verbraucher**" (engl.: "consumer") sowie "**Hersteller**" (engl.: "producer") des von ihnen Verwendeten sind. 1980 von dem amerikanischen Schriftsteller und Futurologen Alvin Toffler in seinem Buch "The Third Wave" als Teil einer positiven **Utopie** für die Technokultur des 21. Jahrhunderts eingeführt, scheinen die "prosumer" mittlerweile tatsächlich in der Gegenwart angekommen zu sein.

Fragt sich nur, wie die **Realität** (in) einer "**prosumer culture**" aussieht: Wie funktioniert **DIY-Produktion** in einer **Arena des Konsums**?

Dieser und weiteren Fragen rund um das Thema "prosumer culture(s)" will die diesjährige **interfiction**-Tagung mit **Vorträgen, Präsentationen und Workshops** nachgehen. An einem transdisziplinären **Austausch** interessierte **KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen und VermittlerInnen, Video- und FilmemacherInnen, Netzkultur-TheoretikerInnen und -PraktikerInnen** sind eingeladen, **Thesen und Projekte** vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren.

Vorschläge für Beiträge in Form einer kurzen Skizze bzw. eines Abstracts (ca. 500-1500 Zeichen) bitte bis zum **30. Juli 2006** an:

Verena Kuni (verena@kuni.org)

Stichwort im Betreff: interfiction 06

Weitere **Informationen und Materialien zur Tagung** im WWW unter:

**[www.interfiction.org](http://www.interfiction.org)**

Weiterführende Überlegungen zum Radius des Themas sind im "**Prolog: prosumer culture(s)**" nachzulesen.

Wissenswertes über die Struktur, die Organisation der Tagung und die Konditionen der Teilnahme ist dem Bereich "**Basisinformationen zur interfiction-Tagung**" zu entnehmen.

Allgemeine Informationen zu interfiction finden sich im Bereich "about"; Programme und weitere Materialien zu den Veranstaltungen der vergangenen Jahre sind über das **Archiv** abzurufen.

Das **Programm** der Tagung wird ab Ende September online einzusehen sein.