

INHALT

EINLEITUNG	11
----------------------	----

1. TEIL – EVOLUTION

Die Digitalisierung ist die Fortsetzung der Popkultur mit anderen Mitteln

Kapitel 1 – Geboren in einer Medienfamilie Trotz eines Vaters, der sich als Regisseur verdingte, und einer kulturbegeisterten Mutter war unser Elternhaus keine Heimstatt für Pop	21
Kapitel 2 – Aufgewachsen in einer Bibliothek Mit dem zweiten Ehemann unserer Mutter kamen noch mehr Bücher, und sie blieben – bis heute	25
Kapitel 3 – Press Record + Play! Ein Kassettenrekorder macht aus Medien konsumierenden Brüdern Mediengestalter	30
Kapitel 4 – Pop Music Wie wir die Demokratisierung der Musikproduktion am Beispiel der elektronischen Musik erlebten	35
Kapitel 5 – Die »Hamburger Orgienpost« Wie uns Fanzines eine Vorstellung von der Demokratisierung der Kommunikation gaben	40

Kapitel 6 – Urheberrechtsverletzung	
Wer ungefragt Ideen anderer nutzt, kann Neues schaffen	45
Kapitel 7 – Grenzgänger	
Jenseits des Wertekanons des Bildungsbürgertums verwischen die Grenzen von Medienproduktion und Medienkonsum	50
Kapitel 8 – Sozialisation und New Wave	
Globale Musikszene werden zur neuen Heimat	56
Kapitel 9 – Radiostar	
Wie man den Programmauftrag des Radios selbst in die Hand nimmt	62
Kapitel 10 – Mein Mixtape	
Von Partizipation zum Powerplay, oder wie das Radio sich vom Musikliebhaber entfernte	66
Kapitel 11 – Der Kampf um die Programmhoheit	
Wie Musikvideos und Zapping eine TV-Landschaft vorbereitet haben, in der die Zuschauer bestimmen, was läuft	72
Kapitel 12 – Original, was ist das?	
Warum es mittlerweile sinnlos ist, zwischen Kopie und Original zu unterscheiden	80
Kapitel 13 – CD is killing music	
Über den nachvollziehbaren Wunsch des Musikkonsumenten, nur das zu hören, was er auch wirklich hören will	86
Kapitel 14 – Vivaldi-Fan	
Warum es gerade im digitalen Zeitalter sinnvoll ist, zwischen Pop- und Bildungsbürgerkultur zu unterscheiden	92

2. TEIL – REVOLUTION

**Wenn die Masse Medien macht, machen Massenmedien
keinen Sinn**

DIE NEUE GENERATION

Kapitel 15 – Papi, ist das Sondermüll?

Es gibt keinen guten Grund, natürliche Ressourcen
für Güter aufzuwenden, die man auch digital
verbreiten kann 99

Kapitel 16 – Als die Information laufen lernte

Einst verbreiteten sich Informationen vor allem durch Texte,
im Netz treten sie als bewegte Bilder auf 106

Kapitel 17 – Unbundle the Bundle

Die Folgen des Kontrollverlusts über Text,
Autor und Leser 112

Kapitel 18 – Der Prosumer am Auslöser

Wie mit der digitalen Fotografie jeder zu seinem eigenen
Andy Warhol werden kann 117

HANDEL

Kapitel 19 – Prinzessin Lillifee 2.0

Wie der Buchhandel in der Digitalisierung mit altem Know-how
und neuem Sortiment bestehen kann 125

Kapitel 20 – Das Praecox-Problem

Wie die Logik der Charts dazu führt, dass die Medienindustrie
illegale Downloads attraktiv macht 133

Kapitel 21 – Einfach gewinnt

Wer die illegale Konkurrenz schlagen will, muss einfach das
bessere Angebot machen 140

Kapitel 22 – Kein zweiter Frühling im »Walled Garden«
Warum Innovationen im Fernsehen von den Privaten ausgehen
und ein eingeschränktes TV-Angebot keine Antwort auf die
digitale Vielfalt sein kann 148

Kapitel 23 – Feixende Urheberrechtsverletzer auf der Rückbank
Weshalb Kopierschutz technisch sinnlos ist und nur den Ehrlichen
bestraft 156

Kapitel 24 – Die Konsumentenmaschine
Über die Hoffnung der Medienmacher, mit Geräten wie dem iPad
aus Medienproduzenten wieder Konsumenten zu machen 162

QUALITÄT

Kapitel 25 – Das Ende des Herrschaftswissens
Wie die digitale Revolution den Journalismus verändert 168

Kapitel 26 – Kino ohne Popcorn
Wie man ein Medium mittels Qualität und Spitzenförderung retten
kann 177

Kapitel 27 – GEZ für alle
Warum ARD und ZDF künftig anderen Anbietern etwas von
ihren Gebühren abgeben sollten 182

NUTZER

Kapitel 28 – Jesus Street View
Über die oft unbegründete Angst vor Datenerhebungen und
den Irrtum, dass mehr Daten zwangsläufig zu mehr Transparenz
führen 192

Kapitel 29 – Das multiple Ich auf Facebook
Soziale Netzwerke auf dem Weg zum privaten Medium, zur
Realität und zur totalen Vision 200

Kapitel 30 – Egoshooter in Erfurt und Winnenden Wenn Popkultur Gemeingut ist, werden die digitalen Welten der Games zur Flucht	205
--	-----

3. TEIL – KONKLUSION

Zukunft gestaltet, wer bereit ist, auf Kontrolle und Deutungshoheit zu verzichten

Kapitel 31 – Riepl Remixed Wenn der Computer nicht zwischen bewegtem Bild, Ton und Text unterscheidet, gibt es auch keinen Unterschied mehr zwischen Fernsehen, Radio und Presse	213
---	-----

Kapitel 32 – 1,2,3 und raus bist du Weshalb der Zugriff auf das Netz ein Teil der Grundversorgung ist, die der Staat schützen muss	218
--	-----

Kapitel 33 – Blade Runner Schirmmacher Warum ein FAZ-Herausgeber sich von digitalen Doppelgängern umstellt sieht	226
--	-----

IST DIGITAL BESSER?

Diskurs über Chancen und Gefahren der digitalen Zukunft	234
---	-----

DANKSAGUNG	240
-----------------------------	-----

REGISTER	241
---------------------------	-----