

Andreas Hepp · Waldemar Vogelgesang
(Hrsg.)

Populäre Events

Medienevents, Spielevents, Spaßevents

Leske + Budrich, Opladen 2003

Inhaltsverzeichnis

I Theoretische Vorüberlegung

<i>Andreas Hepp und Waldemar Vogelgesang</i> Ansätze einer Theorie populärer Events	11
--	----

II Populäre Medienevents

<i>Andreas Hepp</i> Stefan Raab, Regina Zindler und der Maschendrahtzaun: Ein populäres Medienereignis als Beispiel der Eventisierung von Medienkommunikation	39
--	----

<i>Iris Eisenbürger</i> Stars, Sterne und unendliche Weiten: Die Events der Star Trek-Szene	113
---	-----

III Populäre Spielevents

<i>Waldemar Vogelgesang</i> LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums	147
---	-----

<i>Iris Eisenbürger und Markus König</i> Paintball: Sport oder Kriegsspiel? – Räuber und Gendarm als Event für Erwachsene	183
---	-----

IV Populäre Späßevents

Marco Höhn

Tot aber glücklich:

Halloween – die Nacht der lebenden Toten als Event-Mix 205

Bettina Krüdener und Jörgen Schulze-Krüdener

Jugendliche im regionalen Dorf und ihre Events.

Dargestellt am Beispiel Spaßfeten 231

Julia Bröckerhoff

Meisterwerk statt Massenfahzeug – Auto-Tuning als Event 245