

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