

Andreas Hepp, Waldemar Vogelgesang (Hg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents

Opladen: Leske & Budrich 2003, 272 S., ISBN 3-8100-3421-5, € 19,90

Im vorliegenden Band thematisieren Medienwissenschaftler die Eventisierung jugendkultureller Sachverhalte, die die Medien unter dem Begriff ‚Spaßgesellschaft‘ subsumiert haben. Die Autoren gehen sowohl theoretisch orientiert in Fallstudien vor als auch in ethnografischen Analysen einzelner Eventisierungsphänomene. Das Ziel: eine ‚Phänotypik der Eventisierung des Populären‘.

Der gut lesbare Band ist in vier Abschnitte unterteilt: Theoretischen Vorüberlegungen, Ansätzen einer Theorie populärer Events (S.11) folgt die Beschreibung zweier populärer Medienevents (Stefan Raab/Regina Zindler und der Maschendrahtzaun, die *Star-Trek*-Szene, S. 39ff.). Im dritten Teil geht es um populäre Spielevents, wenn LAN-Partys und die Eventisierung des jugendlichen Erlebnisraums ebenso besprochen werden wie die Popularisierung des Paintball-Spiels für Erwachsene. Im vierten Teil beschreiben die Verfasser verschiedene Phänomene, wie das zum Spaßevent gewordene Halloween, die Spaßfeten Jugendlicher in Dörfern und das Auto-Tuning als Event, in dem es um den Gegensatz von Meisterwerk und Massenfahrzeug geht.

Im Zentrum steht die These der zunehmenden Eventisierung der Populärkultur (S.34), ergänzt um jene, wonach Medien als relevante Ressource für die Genese populärer Events fungieren (S.19). Welchen Status haben, so die Autoren, also Medien für populäre Events? Um die Frage zu beantworten, ist eine Prämisse unerlässlich: die Hypothese von der Mediatisierung des Alltags. Sie legt nahe, zu

unterstellen, dass Prozesse der Mediatisierung und der Eventisierung sich gegenseitig bedingen (S.20), wobei eine komplexe globale Vernetzung die Basis dieser Annahme bildet. Mit populären Events sind soziale Großereignisse mit Einmaligkeitscharakter bezeichnet, es geht um Medienevents, bei denen der Erlebniskern medial vermittelt wird, um Spielevents, bei denen der Kern das vergnügliche Spielerleben darstellt, und Spaßevents, bei denen das kollektive Spaßerleben zentral ist. Eine weitere Möglichkeit zu systematisieren liegt in der Unterscheidung von Mini-, Meso- und Megaevent (S.31). Den Thesen der Verfasser folgend, geht demzufolge die zunehmende Ritualisierung des Sozialen einher mit einer vermehrten Eventisierung der Populärkultur. Populäre Medienevents werden infolgedessen zu integralen Bausteinen medialer Kommunikation. Mit Blick auf die Funktion der Medien integrieren heute Medienereignisse, weniger die Einzelsendung.

Über die attraktive Thematik lädt dieser Band zur Lektüre ein. Der theoretische Ansatz ist durchaus nachvollziehbar, beruht er doch auf ethnografischer Analyse und dem Versuch, auf vorsichtige Weise Theoriebestandteile innerhalb des widersprüchlichen Prozesses der kulturellen Differenzierung zu generieren. Die abgedruckten Aufsätze bieten sowohl gelungene Einführungen in die jeweiligen Themen als auch eine differenzierte Sicht der Sachverhalte – mit den Ausnahmen des viel zu langen ersten Beitrags, dessen Inhalt auf die Hälfte des verwendeten Platzes hätte zusammengefasst werden können, und mit dem eindeutig tendenziell geratenen Aufsatz zum Thema Paintball, der – zuwenig kritisch – als eher gehobener Erfahrungsbericht in einem wie dem vorliegenden Band nichts zu suchen hat. Zur Lektüre anzuraten ist der Reader empirischen Kulturwissenschaftlern ebenso wie Ethnologen der europäischen Kultur und Personen, die mit Heranwachsenden beruflich umgehen.

Hans-Ulrich Grunder (Tübingen)