merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Ilona Andrea Cwielong: Das japanische popkulturelle Fantum

Beitrag aus Heft »2012/04: Spielerkultur(en)«

Nicht alle Jugendlichen, die an der Spielkultur partizipieren, spielen Computer- und Videospiele. Es gibt auch andere digital geprägte, kreative Auseinandersetzungen mit den faszinierenden (Spiel-)Welten und (Spiel-)Figuren. Eine Jugendkultur, die zwar eine starke Affinität zu traditionellen Artikulationspraxen besitzt, sie aber im Mediatisierungsprozess modifiziert, ist das Fantum japanischer Popkulturen.

Literatur:

Abercrombie, Nicholas/Longhurst, Brian (1998). Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination. London: SAGE Publications Ltd.

Ferchhoff, Wilfried (2011). Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 2. aktualisierte und überarbeitete Auflage. Wiesbaden: VS-Verlag.

Fritsche, Bettina (2011). Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag.

Gross, Friederike von (2010). Visual Kei – jugendliche Musikfans im Internet. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.), digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS Verlag, S.151-167.

Hills, Matt (2002). Fan Cultures. London & New York: Routledge. Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne (2010). Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. 3. vollständig überarbeitete Auflage. Wiesbaden: VS-Verlag.

Hugger, Kai-Uwe/Cwielong, Ilona Andrea (2011). Jugendszenen online. Vorurteile und Erkenntnisse. In: SCHÜLER. Friedrich Jahresheft 2011, S. 8-11.

Hugger, Kai-Uwe (2010) (Hrsg.) digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS-Verlag.

Ito, Mizuko/Okabe, Daisuke/Izumi, Tsuji (2012). Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World. Yale University Press.

Jenkins, Henry (2012). Otaku Culture in a Conncted World. An Interview with Mitzuko Ito, Daisuke Okabe, and Tsuji.(Part One).http://henryjenkins.org/2012/04/otaku_culture_in_a_connected_w.html [Zugriff: 28.06.2012].

Jenkins, Henry (2006). Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York & London: New York University Press.Jenkins, Henry (1992). Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture. New York & London: Routledge.

Keller, Katrin (2008). Der Star und seine Nutzer. Starkult und Identität in der Mediengesellschaft. Bielefeld:

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

transcript.

Keupp et al. (1999). Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Mattig, Ruprecht (2009). Rock und Pop als Ritual. Über das Erwachsenwerden in der Mediengesellschaft. Bielefeld: transcript.

Mikos, Lothar (2010). Der Fan. In Moebius, Stephan/Schroer, Markus (Hrsg.), Diven, Hacker, Spekulanten. Sozialfiguren der Gegenwart. Berlin: Suhrkamp, S. 108-118.

Roose, Jochen/ Schäfer, Mike S./ Schmidt-Lux (Hrsg.) (2010). Fans. Soziologische Perspektiven. Wiesebaden: VS-Verlag.

Wegener, Claudia (2008). Medien, Aneignung und Identität. „Stars" im Alltag jugendlicher Fans. Wiesbaden: VS-Verlag.

Winter, Rainer (1995). Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess. München: Quintessenz.

Wulf, Christoph (2001). Mimesis und Performatives Handeln. Gunter Gebauers und Christoph Wulfs Konzeption mimetischen Handelns in der sozialen Welt. In: Wulf, Christoph/ Göhlich, Michael/ Zirfas, Jörg (Hrsg.), Grundlagen des Performativen. Eine Einführung in die Zusammenhänge von Sprache, Macht und Handeln. Weinheim und München: Juventa Verlag, S. 253-272.

Wulf, Christoph (1997). Mimesis. In: Wulf, Christoph (Hrsg.), Vom Menschen. Handbuch historische Anthropologie. Weinheim: Beltz, S. 1015-1029.

Zaremba, Jutta (2010a). FanArt. Zu Praktiken und Ausdrucksformen aktueller JugendKunstOnline. In: Kircher, Constanze/ Kirschenmann, Johannes/Miller, Monika (Hrsg.), Kinderzeichnungen und Jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München: kopaed, S. 175-188.

Zaremba, Jutta (2010b). FanArt – kreative Bastionen jugendlichen Fantums im Internet. In: Richard, Birgit/Krüger, Heinz-Hermann (Hrsg.), INTER-COOL 3.0. Jugend – Bild – Medien. Ein Kompendium zur aktuellen Jugendkulturforschung. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 347-35.