

Waldemar Vogelgesang: Jugendkulturen und E-Sport

Beitrag aus Heft »2010/03: Sexualisierung in den Medien«

Was vor einigen Jahren noch eine exotische Minderheit war, hat sich mittlerweile zum Breitenphänomen entwickelt: E-Sport. Analog zu ‚anderen Sportarten‘ gibt es Mannschaften und Ligen, Turniere und Preisgelder, aber auch Regeln und Sanktionen. Warum kommt dem eine so große Rolle in der Jugendkultur zu? Was macht seinen Reiz aus? Und wie organisiert sich die E-Sport-Szene?

Literatur

Ferchhoff, Wilfried (1995). Jugendkulturelle Individualisierungen und (Stil)differenzierungen in den 90er Jahren. In: Ferchhoff, Wilfried/Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf (Hrsg.) (1995), Jugendkulturen. Faszination und Ambivalenz. Weinheim/München: Juventa, S. 52-66.

Heitmeyer, Wilhelm (2002). Süchtig nach Anerkennung. In: Die Zeit. 19, S. 24.

Hitzler, Roland (1999). Verführung statt Verpflichtung. Die neuen Gemeinschaften der Existenzbastler. In: Honegger, Claudia/Hradil, Stefan/Traxler, Franz (Hrsg.) (1999), Grenzenlose Gesellschaft? Opladen: Leske + Budrich, S. 223-233.

Krempf, Stefan (1999). Unflat online. In: Die Zeit, 29. Juli 1999, S. 30.

Müller-Bachmann, Eckart (2002). Jugendkulturen revisited: Musik- und stilbezogene Vergemeinschaftungsformen (Post-)Adoleszenz im Modernisierungskontext. Münster: LIT.

Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld. esb.geetac.de/cache/iledb/Leben%20in%20medialen%20Welten.pdf [Zugriff: 14.10.2009].

Opaschowski, Horst W. (1999). Generation @. Hamburg: Germa-Press.Postman, Neil (1985). Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt/M.: Fischer.

Theunert, Helga/Demmler, Kathrin/Kirchhoff, Andreas (2002). Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Fragen an PC- und Netzspieler. In: merz | medien + erziehung. 46 (2002), 3, S. 138-142.

Vogelgesang, Waldemar (2009). LAN-Partys: die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums. In: Hepp, Andreas/Vogelgesang, Waldemar (Hrsg.) (2009), Populäre Events. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag.

Vogelgesang, Waldemar (2005). Medien und abweichendes Verhalten. In: Jäckel, Michael (Hrsg.) (2005), Mediensoziologie. Wiesbaden: VS Verlag, S. 125-148.

Vogelgesang, Waldemar (2009). Jugend, Alltag und Kultur. Eine Forschungsbilanz. Wiesbaden: VS Verlag (im

Erscheinen).

Wagner, Michael (2006). Virtueller Wettbewerb – Zur Entwicklung des E-Sport in Korea und Deutschland. In: merz | medien + erziehung. 50 (2006), 3, S. 43-46.

Zinnecker, Jürgen (1982). Die Gesellschaft der Altersgleichen. In: Jugendwerk der Deutschen Schell (Hrsg.) (1982), Jugend '81. Bd. 1. Frankfurt/Main: Leske + Budrich, S. 422-670.