

Erlebniswelten

Korrespondierend zum soziologischen Konzept der „Erlebnisgesellschaft“ entwickelte Ronald Hitzler das Modell der (kulturellen) Erlebniswelten, die die damit verbundenen subjektiven Aneignungsweisen resp. die Erfahrungs-Korrelate, die speziell durch *Events* evoziert werden, bezeichnen sollen („Ein bisschen Spaß muss sein!“). Der Zusatz ‚kulturell‘ weist darauf hin, dass die Rahmenbedingungen dieser Erfahrungsausschnitte von anderen als dem erfahrenden Subjekt vorproduziert sind. *Events* sind in diesem Verständnis aus dem Alltag herausgehobene, raum-zeitlich verdichtete, performativ-interaktive Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen. Diese Anziehungskraft resultiert wesentlich aus der Ankündigung, ja dem Versprechen eines wie auch immer gearteten, typischerweise verschiedene Kulturformen übergreifenden Spaß-Erlebens. Events bieten den Teilnehmern somit typischerweise außergewöhnliche Chancen, sich sozusagen wie in einem Kollektiv-Vehikel aus Lebens-Routinen heraustransportieren zu lassen und zeitweilig an symbolisch vermittelten, mehrkanaligen Sinnenfreuden zu partizipieren. Technisch gesehen sind Events mehrstufige, komplexe Konstruktions-Prozesse (mit Anselm Strauss gesprochen: *Trajekte* = Übergänge). Sie entstehen also nicht quasi naturwüchsig bzw. spontan, sondern werden im Zusammenwirken mannigfaltiger Akteure und Akteursgruppen hergestellt, deren Aktivitäten letztlich nur dann Sinn ergeben, wenn man sie als durch einen ‚Ereigniskern‘ fokussiert begreift, der generell am Prinzip „Ein bisschen Spaß muss sein!“ orientiert ist. Analyse-relevant erscheinen somit sowohl

- die (intentionale) Produktion der Voraussetzungen solcher extraordinärer Kollektiv-Vergnügungen durch ‚professionelle‘ Organisatoren
- als auch die (habituelle) Konstruktion des Spaß-Habens im Vollzug durch die Interaktionen der Teilnehmer
- als auch die (attentionale) Rekonstruktion derartiger Ereignisse im Rückblick durch Kommentatoren, die sich aus Organisatoren, Teilnehmern und Außen-Beobachtern rekrutieren.

Literatur: Köhler, Sindy: *Künstliche Erlebniswelten. Eine kommentierte Bibliographie*. Frankfurt [...]: Peter Lang 2007. – Bittner, Regina: *Die Stadt als Event. Zur Konstruktion urbaner Erlebnisräume*. Frankfurt/New York: Campus 2002. – Opaschowski, Horst W.: *Erlebniswelten im Zeitalter der Eventkultur. Kathedralen des 21. Jahrhunderts*. Hamburg: Germa Press 2000. Insbes. Kap. 5.

Referenzen

[Erlebnisgesellschaft; Event-Movie](#)

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/e:erlebniswelten-6083>

Last update: **2012/01/19 15:19**

