

E-Sport & Identität

Markus Gennat | Fachhochschule Münster

Die postmoderne Wende

Individualisierung



Globalisierung



Pluralisierung



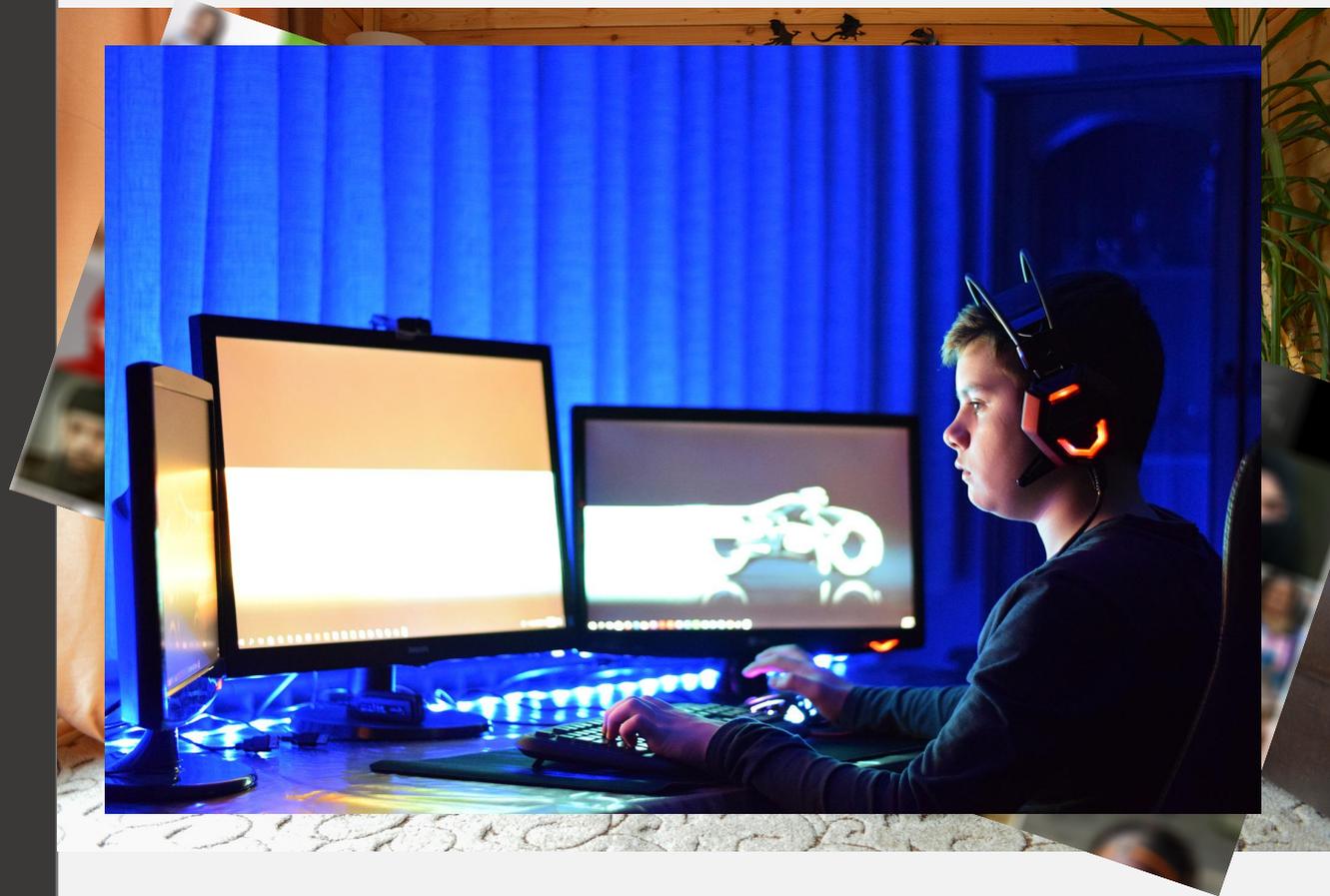
- Die „Klassiker“ der Sozialisationsinstanzen verlieren an Bedeutung



- Die „Klassiker“ der Sozialisationsinstanzen verlieren an Bedeutung
- Der Mensch wird zum „Homo Optionis“



- Die „Klassiker“ der Sozialisationsinstanzen verlieren an Bedeutung
- Der Mensch wird zum „Homo Optionis“
- Medien als Sozialisationsinstanz gewinnen an Bedeutung



Gaming & Identitätsarbeit

- Spieler*innen übernehmen aktiv andere Identitäten
- Games bieten ständig neue Positionen an die zur Identifikation oder zur Abgrenzung dienen
- Speziell bei Onlinespielen tritt der zwischenmenschliche Austausch in den Vordergrund

E-Sport als soziokultureller Raum

- Engagement geht über das reine Spielen hinaus
- „Serious Leisure“
- Fankultur & Szenenbildung



GL HF für die Gamescom 2022!

Markus Gennat

Fachhochschule Münster

Gennat@fh-muenster.de

Literatur

- Körber, C., Schaffar, A. (2002): Identitätskonstruktion in der Mediengesellschaft. Theoretische Annäherungen und empirische Befunde. In: *Medien-Impulse* (11), S. 80–86
- Keupp, Heiner (2008): Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft. In: *ZPS* 7 (2), S. 291–308. DOI: 10.1007/s11620-008-0026-5.
- Beck, Ulrich; Beck-Gernsheim, Elisabeth (2015): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. 9. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-E-Books : Themenpaket Soziologie und Systemtheorie). Online verfügbar unter http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783518755051.
- Hefner, Dorothee; Klimmt, Christoph; Vorderer, Peter (2007): Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. In: Lizhuang Ma, Matthias Rauterberg und Ryohei Nakatsu (Hg.): Entertainment Computing – ICEC 2007, Bd. 4740. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (Lecture Notes in Computer Science), S. 39–48.
- Lackner, Thomas (2014): Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven. Zugl.: Graz, Univ., Diss., 2012 u.d.T.: Lackner, Thomas: Computerspiele und Kulturanthropologie. Bielefeld: transcript-Verl. (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 53)
- Seo, Yuri; Jung, Sang-Uk (2016): Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. In: *Journal of Consumer Culture* 16 (3), S. 635–655. DOI: 10.1177/1469540514553711
- Stebbins, Robert A. (2001): Serious leisure. In: *Soc* 38 (4), S. 53–57. DOI: 10.1007/s12115-001-1023-8
- Völcker, Matthias (2016): "Das ist einfach so ein Teil von mir...": Fan-sein und Fan-Identität als resonanter Interaktions- und Erfahrungsraum. Mannheim

Bildnachweise

- Alle Bilder (bis auf das letzte) wurden von *Pixabay.com* heruntergeladen und unterliegen der freien kommerziellen Nutzung. Einzelnachweise sind nicht erforderlich.
- Das letzte Bild ist privat entstanden, die Urheberrechte liegen beim Autor dieser Präsentation