

POPULÄRKULTUR 1950 → 2020ER

WHO MAKES POP CULTURE?

Von Massenmedien zu Streaming & TikTok und Anime

→ Wie verändert sich Popkultur – und wer entscheidet, was populär wird?



SEMINAR



DISKUSSION



ANALYSE



SEHEN. VERGLEICHEN. DEUTEN.

POP-KULTUR VERSTEHEN • WIRKUNG EINORDNEN • ZUSAMMENHÄNGE ERKENNEN



ZIELE
GEMEINSCHAFT



IDENTITÄT
SELBSTAUSDRUCK



DIVERSITÄT
INKLUSION



EMOTIONEN
ZUSAMMENHALT



KREATIVITÄT
MITGESTALTEN



MEDIENNUTZUNG
ORIENTIERUNG



FANTASIE
WELTENTWÜRFE



VERNETZUNG
AUSTAUSCH

Was hat sich
verändert • und
was ist **gleich**
geblieben?

L

Wählt zwei Beispiele.
Beschreibt Medium, Publikum
und mögliche Gatekeeper.
Danach: Sammlung im Plenum.

Massenmedien • Jugendkultur • Globalisierung • Internet •
Streaming • Soziale Medien • Algorithmen • Fandom

EVOLUTION:

VON VINYL ZUM BLOCKBUSTER

Eine Reise durch Musik, Medien und globale Popkultur



AUFTRAG

Ordnet acht Ereigniskarten in der Timeline auf popkultur.eu.



EVOLUTION:

VON VINYL ZUM BLOCKBUSTER

Eine Reise durch Musik, Medien und globale Popkultur

1950er

ROCK'N'ROLL

Teenager • Schallplatte • Kino



1960er

POP & TV

globale Jugendkultur



1980er

MTV

Musikvideo • Lifestyle



1990er

BLOCKBUSTER

Medienkonzerne • global



ENTWICKLUNG:

VOM UPLOAD ZUM ALGORITHMUS

**2000ER
YOUTUBE**



**2010ER
STREAMING**



**2020ER
TIKTOK**



**HEUTE
ALGORITHMEN**

Internet-Partizipation



Zugang
statt Besitz



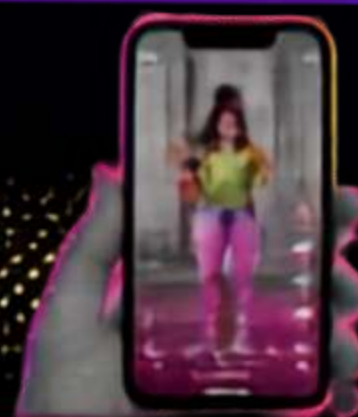
Plattform-kultur



algorithmische
Kultur



MASSEN MEDIEN → JUGENDKULTUR → GLOBALE MEDIENKULTUR → INTERNET-PARTIZIPATION → PLATTFORMKULTUR → ALGORITHMISCHE KULTUR



03

STREAMING VERÄNDERT FILMKULTUR



STUDIO



KINO



PUBLIKUM



PLATTFORM



ALGORITHMUS



NUTZER:IN



DATEN



ALGORITHMUS

FRÜHER

Gatekeeper entscheiden fester Release kollektiver Ort

HEUTE

jederzeit personalisiert Binge-Watching global
datenbasiert Aufmerksamkeitskurrenz

POP

POP KULTUR

MACHT

MEDIEN

PARTIZIPATION

05

05

DISKUSSIONS **IMPULS**



**“STREAMING HAS DEMOCRATIZED
FILM CULTURE.”**

5 MIN • Sammelt zwei Argumente dafür und zwei dagegen.

LIVE

STIMME ZU

STIMME NICHT ZU

WO STEHST DU?
BEGRÜNDE DEINE MEINUNG!

TIKTOK ALS POPKULTURMOTOR



Wer hat den Trend geschaffen – Creator, Nutzer:innen, TikTok oder den Algorithmus?



08

SIMULATION - TRENDLABOR

Analysiert den Verlauf eures Trends
und bestimmt, wer die größte
Macht bei der Trendentstehung hat.

🕒 30+ MINUTEN



1 • MODERATION



sucht
euch einen
Trend aus

2 • MAPPING



recherchiert
den
Trendverlauf

3 • SKEPSIS



prüft Macht
& Zufall

4 • PITCH



erstellt ein
Poster



TREND
ALERT

POPKULTUR. MACHT. MEDIEN. PARTIZIPATION.

ANIME IM WESTEN *VOM IMPORT ZUM MAINSTREAM*

VON NISCHENPHÄNOMEN ZUR GLOBALEN POPKULTUR



1980ER/90ER

ANIME-IMPORTE IM KINDERPROGRAMM

Erste Serien erreichen westliche Fernsehsender und werden Teil des Kinderprogramms. Anime wird langsam bekannt.



1990ER/2000ER

MASSENPUBLIKUM

Pokémon - Dragon Ball - Sailor Moon

Anime erobert Kinderzimmer, Schulhöfe und Popkultur. Merch, Magazine und Conventions schaffen eine wachsende Fanbasis.



2000ER

FOREN - FANSUBS COMMUNITIES

Fans vernetzen sich online, teilen Fandoms und Wissen. Communities treiben Kultur, Austausch und Kreativität.



2010ER

STREAMING SENKT ZUGANGSHÜRDEN

Legale Streaming-Dienste und Simulcasts machen Anime schneller, einfacher und breiter verfügbar.



2020ER

GLOBALER MAINSTREAM

Anime ist weltweit in Musik, Mode, Gaming und Social Media angekommen. Grenzen zwischen Nische und Mainstream verschwimmen.

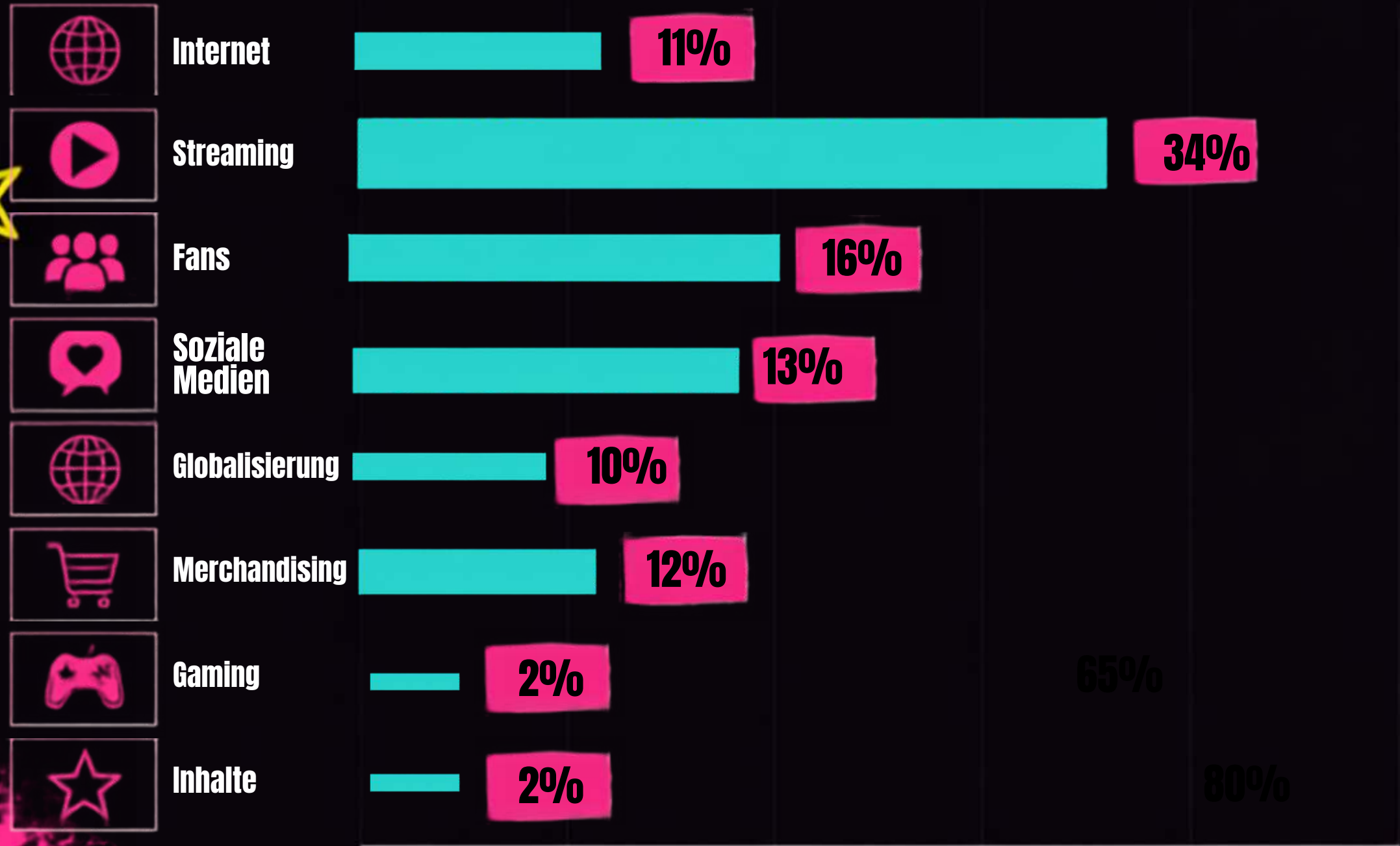
ANIME IST MEHR ALS UNTERHALTUNG - ES IST KULTUR, COMMUNITY UND KREATIVE ENERGIE.

VON FANS FÜR FANS.
VON ÜBERALL FÜR ALLE.

WAS MACHT ANIME *IM WESTEN ERFOLGREICH?*



Beispielgewichtung – ersetzt sie durch eure eigene



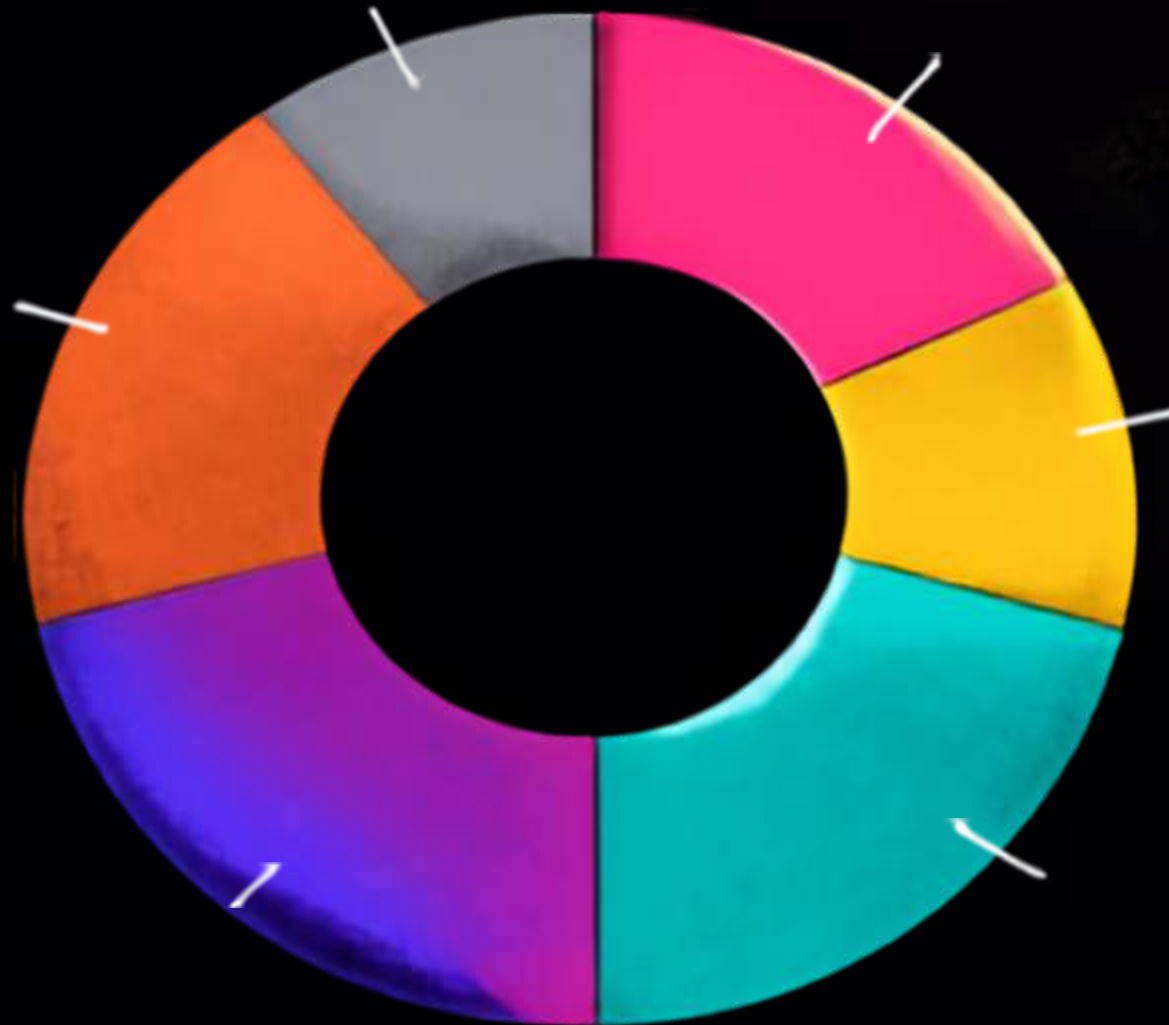
Gewichtet die acht Faktoren. Verteidigt euren wichtigsten Faktor mit einem Beispiel.

Eure Summe muss nicht 100 ergeben – entscheidend ist die Begründung.



WER KONTROLLIERT POPKULTUR?

100 MACHTPUNKTE - BEISPIEL



KÜNSTLER:INNEN / STUDIOS

MEDIENUNTERNEHMEN

PLATTFORMEN

ALGORITHMEN

FANS

GESELLSCHAFT

Verteilt **100 Machtpunkte**. Begründet mit je einem Beispiel aus Streaming, TikTok und Anime.

noch

1960

10 MIN - PENUM

WHO MAKES POP CULTURE?

Präsentiert eure
Machtverteilung. Vergleicht
historische Gatekeeper mit
heutiger Sichtbarkeit:

Wer produziert?

Wer verteilt?

Wer empfiehlt?

Wer beteiligt sich?

**GATEKEEPER
ENTSCHIEDEN**



1960

**ZUGANG
STATT BESITZ**



**PLATTFORMEN
PRÄGEN KULTUR**



**ALLE MACHEN
MIT**



HEUTE



ARBEITSAUFTRAG:

Ordnet acht Karten
chronologisch. Benennt für
jede Station:
Was ist strukturell neu?



GESAMTSICHERUNG

Popkultur hat sich von einer überwiegend massenmedial **verbreiteten Kultur** zu einer globalen, **partizipativen** und zunehmend plattform- und **algorithmusgesteuerten Kultur entwickelt.**

01

Evolution der Medien & Jugendkultur



02

Streaming verändert Filmkultur



03

TikTok setzt Trends algorithmisch



04

Anime wird globaler Mainstream



EXIT TICKET – EINZELARBEIT

5-6 MINUTEN



01

Die größte Veränderung in der Popkultur seit 1950 ist ...
weil ...



02

Eine Verbindung zwischen Streaming, TikTok und Anime ist ...



03

Wer hat heute die größte Macht über die Popkultur?
Begründe.

