

Sebastian Felzmann

Playing Yesterday

Mediennostalgie im Computerspiel

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

S. Felzmann: Playing Yesterday

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2018

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

– 2., bearb. Aufl., Paperback, 2018 [12012 als Hardcover] –

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Autorenfoto: Hendrik Hesse

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-143-5

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Soziales, kollektives und kulturelles Gedächtnis	13
2.1	Maurice Halbwachs: Die soziale Fundierung der Erinnerung	13
2.2	Assmann /Assmann: Das kollektive Gedächtnis und die neuen Medien	18
3	Nostalgie: Die verklärte Erinnerung	23
3.1	Wortgeschichte	24
3.2	Bedingungen und Funktionsweisen	25
3.3	Mediennostalgie als spezifische Form	28
4	Mediennostalgie im Film	33
4.1	Die inszenierte Nostalgie: <i>Pleasantville</i>	34
4.2	Nostalgische Inszenierungen	38
4.2.1	Nostalgie der Form und des Inhalts: <i>Sky Captain and the World of Tomorrow</i>	38
4.2.2	Nostalgie der Form, des Inhalts und der Rezeption: <i>Grindhouse</i>	43
4.3	Nostalgie im Film: Fazit	49
5	Mediennostalgie im Computerspiel	51
5.1	Die Entwicklung der Spiele: von <i>Pong</i> zu <i>Crysis</i>	51
5.2	Die verweigerte Rückkehr: Retrogaming	58
5.3	Beispielanalyse: Nostalgisches Sehnen nach früheren Erscheinungen	63
5.4	Retro Remakes: Nostalgie der Form, des Inhaltes und der Regeln	73
5.5	Hybride Mischformen und kreative Neugestaltung	82
6	Schlusswort	87

Quellenverzeichnis	89
Literatur	89
Filme	94
Videospiele	94
Anhang: Forumseinträge	95
Register	101