

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: Pleasantville	34
4.2 Nostalgische Inszenierungen	38
4.2.1 Nostalgie der Form und des Inhalts: Sky Captain and the World of Tomorrow	38
4.2.2 Nostalgie der Form, des Inhalts und der Rezeption: Grindhouse	43
4.3 Nostalgie im Film: Fazit	49
5 Mediennostalgie im Computerspiel	51
5.1 Die Entwicklung der Spiele: von Pong zu Crysis	51
5.2 Die verweigerte Rückkehr: Retrogaming	57
5.3 Beispielanalyse: Nostalgisches Sehnen nach früheren Erscheinungen	62
5.4 Retro Remakes: Nostalgie der Form, des Inhaltes und der Regeln	72
6 Schlusswort	83

Quellenverzeichnis	85
Literatur	85
Filme	90
Videospiele	90
Anhang: Forumseinträge	91
Register	97