

Soziale Beziehungen und Games Culture

Thilo Eisermann vom Spawnpoint e.V.



- Medienwissenschaftler & -pädagoge am Institut für Spiel- und Medienkultur in Erfurt
- Entwicklung von medienpäd. Modellprojekten, Fortbildungen und OER-Materialien
- Promotion zum Thema Games Culture, Digitale Communities und Retro-Gaming

www.institut-spawnpoint.de

Ablauf

1. Gamer*innen und Stereotype
2. Die Gaming-Jugendkultur
3. Games als soziales Medium
4. Pädagogische Arbeit mit Games & Gamer*innen

www.institut-spawnpoint.de



SEGA GENESIS

The Ultimate Joystick for SEGA Genesis!

GRAB THE CLUTCH

ASCIIWARE

AND FEEL THE POWER!

POWER CLUTCH SG™
The Super Sonic Control System for Turbo Power Propulsion.

- ADJUSTABLE TURBO CONTROL for each button means maximum power at your fingertips!
- SLOW MOTION CONTROL buys you time to get out of those tight spots!
- COMPACT SIZE puts performance power in your hands!

Any questions? 415/570-7005.

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

RENOVATION

GAIAREX

SEGA GENESIS

MID 1 TOP SCORE 2222

2222

Jamie Bunker
Professional Gamer

"Here's one game that really smokes"

When Jamie says Gaiarex really smokes, we believe him. That's because Jamie's been a professional video game tester since he was twelve. And when we introduced Jamie to the eight meg power and 3 way scrolling graphics of Gaiarex, he was blown away.

Why? Because Gaiarex is the first of its kind to offer universal action, outrageous sound, plus a side kick probe that terrorizes enemy ships by stealing their fire power, then returns so you can blow them out of oblivion.

So before you buy the next game for your Sega system, see what the pro's go for, then go for Gaiarex.



RENOVATION
PRODUCTS™

987 University Avenue, Suite 10
Los Gatos, CA 95030 (408) 395-8375

Videospielwerbung
der 1980er/1990er
rarehistoricalphotos.com/vintage-video-game-ads-1980s-1990s/

Gamer*innen und Stereotype

Videospiele-Crash 1983

- „Entstehung“ der Zielgruppe „männliche Jugendliche“
- Kaum bis keine Anerkennung von Games als Kulturgut
- Nach und nach entstand das Bild vom sozial isolierten Nerd als typischem Gamer (Newman, 2017).

Gamer*innen und Stereotype

Killerspiel-Debatte

Zeitungsausschnitt der Bild-Zeitung
nach dem Amoklauf in Emsdetten, 2006

„Nach dem Amoklauf des
fanatischen
Computerspielers Bastian B.
(Foto) fragen sich viele,
warum Killerspiele nicht
schon längst verboten sind.“

Nach dem Amoklauf fordern Politiker:

Killerspiele endlich verbieten!



- Seine Waffen kaufte Bastian B. im Internet
- Lehrer nahmen den 18-Jährigen nicht ernst

EMSDETTEN Nach dem Amoklauf des fanatischen Computerspielers Bastian B. (Foto) fragen sich viele, warum Killerspiele nicht schon längst verboten sind. Und es gibt noch mehr offene Fragen: Warum konnte sich der Amokläufer problemlos Waffen besorgen? Warum hat ihn niemand gestoppt? S. 3, 32

<https://www.einfach-gaming.de/article/52-das-gamescom-paradoxon-reportage/>

Gamer*innen und Stereotype

- Spannungsfeld:
 - Umwerbung durch Industrie
 - Ablehnung der Gesellschaft
- **Abwehrhaltung gegen Kritik** (Mortensen, 2018).
- Gamer werden häufig mit festen Bildern verknüpft:
 - Jung, männlich, weiß, hetero, nerdig
(Mejeur & Cote, 2021, basierend auf Fron et al., 2007)
 - Dazu kommt nun: „gefährlich“.

Gamer*innen und Stereotype

Öffnung der
Zielgruppe für
„Casual“-Gamer



https://sm.ign.com/ign_za/screenshot/h/h2wii-fami/h2wii-family-editionh2h3released-2011h3the-wii-family-editio_cw3t.jpg

Gamer*innen und Stereotype

Bedrohungsgefühl: „Das ‚echte‘ Gaming wird bedroht“

- Abgrenzung von „echten“ Gamer*innen
 - Gatekeeping
 - Social Media
 - Bestätigung der Stereotypisierung

(Juul, 2010)

Gamer*innen und Stereotype

2014:

#GAMERGATE

Mehr dazu z.b.:

Mortensen, T. E. (2018). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787-806.

<https://doi.org/10.1177/1555412016640408>

Gamer*innen und Stereotype

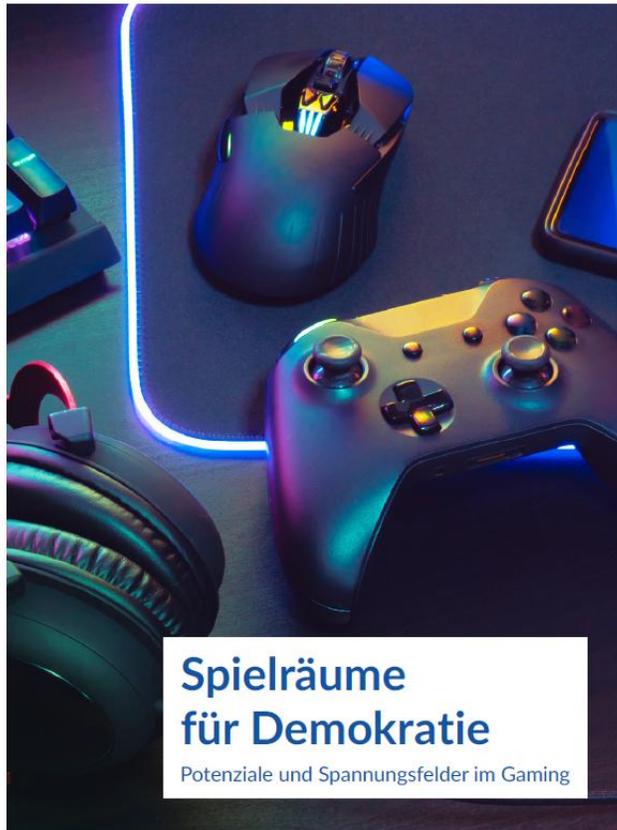
- Gamergate-Bewegung
 - Nutzung Sozialer Medien als Taktik
 - Kritik unterdrücken, eigene Meinungen verstärken (Mortensen, 2018)
 - genaue Größe von Gamergate ist nicht einschätzbar
 - eher kleine, aber sehr aktive Gruppe (Mortensen, 2018)
- 2025: „Gamergate 2.0“
 - nicht ganz so einflussreich
 - Aber immer noch aktiv!

Gamer*innen und Stereotype

Stereotype & Games heute:

- Viele Spiele inhaltlich und strukturell noch auf männliche Spieler zugeschnitten,
 - Geschlechterklischees (Newman, 2017)
- Videospiele sind inzwischen Alltag geworden
 - Hauptzielgruppe nicht mehr nur Kinder und Jugendliche.
 - Games sind Allgemeingut (Juul, 2010)

Gamer*innen und Stereotype



| BertelsmannStiftung

- Repräsentative Online Befragung im März 2025 von insgesamt 6.435 Internetnutzer:innen ab 16 Jahren
- Ziel: Gaming Communities als Soziale Räume erkunden, um Brücken zum gesellschaftlichen Dialog zu öffnen

ABBILDUNG 1 Alle Spielenden

Alle Befragten, die angegeben haben, auf irgendeinem Endgerät digitale Spiele zu spielen

■ Alle Befragten ■ Alle Spielenden

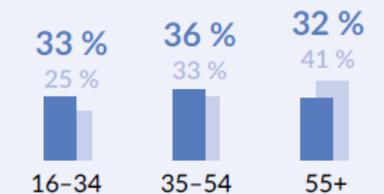
Alle Spielenden



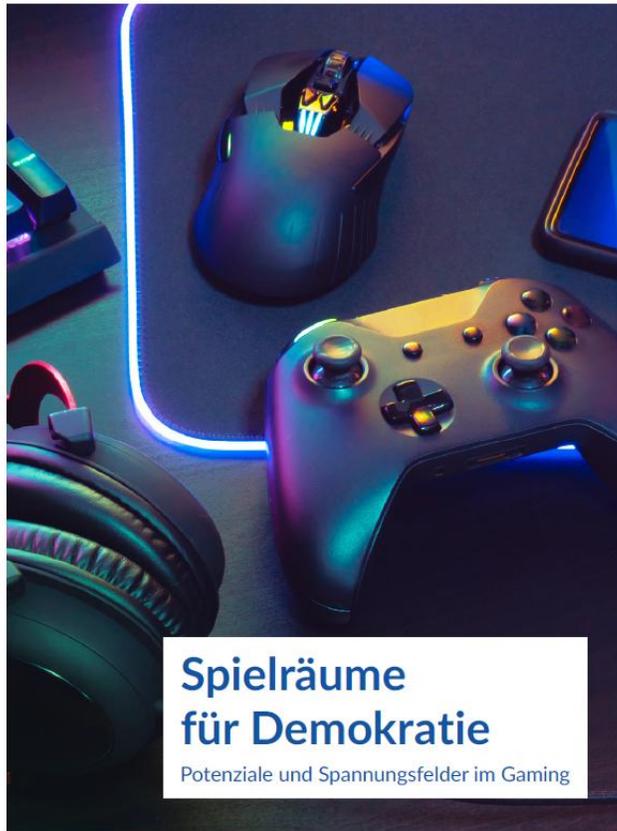
Geschlecht



Alter



Gamer*innen und Stereotype



BertelsmannStiftung

ABBILDUNG 2 Gaming-Enthusiast:innen („Gamer“)

Alle Befragten, die sich nach eigener Angabe als „Gamer“ bezeichnen würden und mindestens mehrfach pro Woche an einem Computer oder einer Konsole Spiele spielen

Alle Befragten Gaming-Enthusiast:innen („Gamer“) Vielspielende Exklusiv mobil Spielende Gelegentlich Spielende

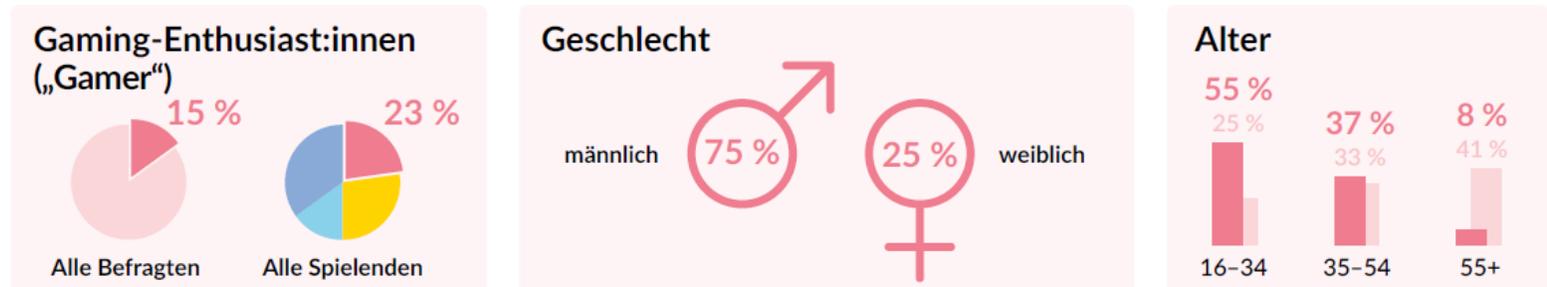
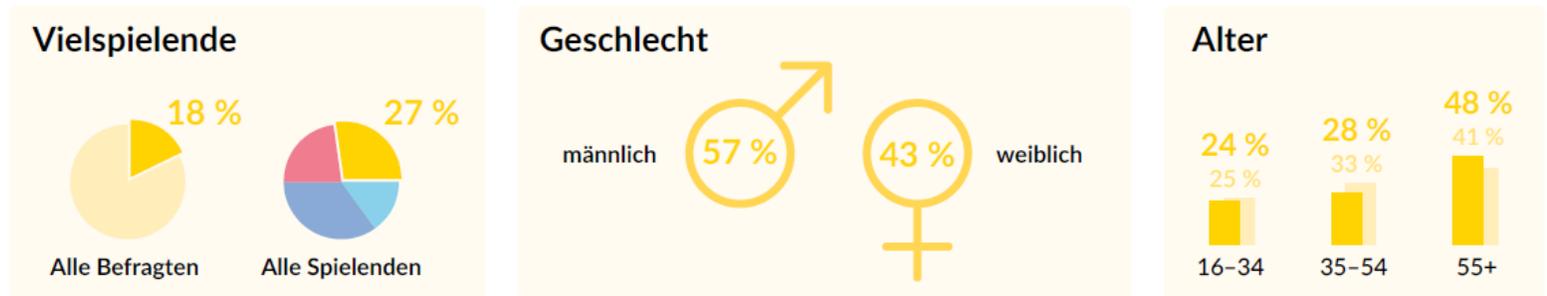


ABBILDUNG 3 Vielspielende

Alle Befragten, die sich nicht als „Gamer“ bezeichnen würden, aber trotzdem mindestens mehrfach pro Woche an einem Computer oder einer Konsole Spiele spielen

Alle Befragten Vielspielende Gaming-Enthusiast:innen („Gamer“) Exklusiv mobil Spielende Gelegentlich Spielende



Gamer*innen und Stereotype

- Mehrheit der Nicht-Spielenden sieht Gaming kritisch:
 - 65% halten es für Zeitverschwendung,
 - viele verbinden Gamer mit ungesundem Lebensstil oder Flucht in virtuelle Welten und Gewaltneigung (Rother et al., 2025)
- Spieler selbst stimmen diesen Vorurteilen deutlich seltener zu;
 - Aber dennoch Zustimmung! (Rother et al., 2025)

Spielräume
für Demokratie
Potenziale und Spannungsfelder im Gaming

| BertelsmannStiftung

Gamer*innen und Stereotype

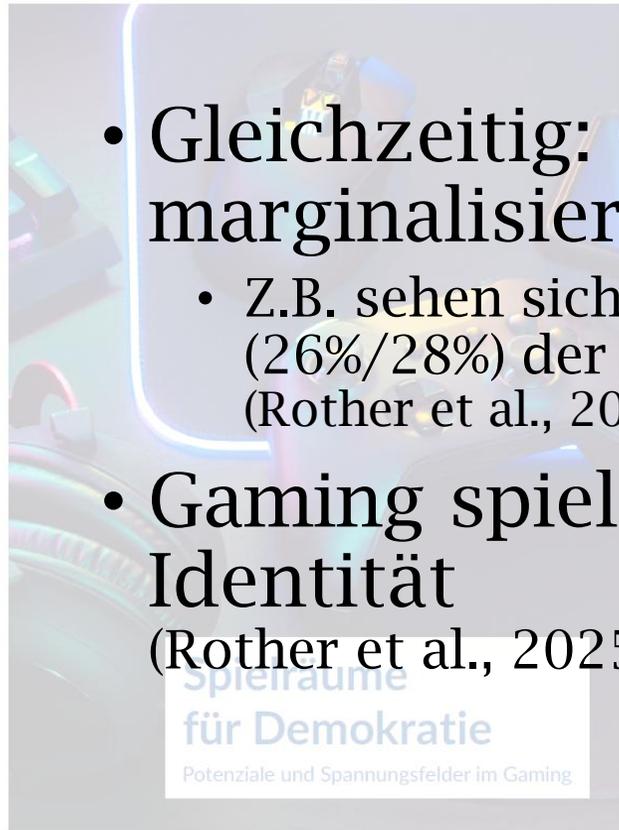
- Wachsendes gesellschaftlichem Interesse an Games
 - Vor allem aus wirtschaftlicher Perspektive
 - Inhalte und Kultur von Games oft noch skeptisch betrachtet,
 - teils auch Risiko für demokratische Prozesse (Rother et al., 2025)
- Zusammenhang zwischen toxischen Maskulinitäten in Teilen der Gaming-Kultur und Misogynie,
 - Konnotation von „Gamer Culture“ (Rother et al., 2025)

Spielräume
für Demokratie
Potenziale und Spannungsfelder im Gaming

| BertelsmannStiftung

Gamer*innen und Stereotype

- **Gleichzeitig: Gamingkulturen sind besonders offen für marginalisierte Gruppen**
 - Z.B. sehen sich überdurchschnittlich viele homo- und bisexuelle Personen (26%/28%) der Gamingkultur zugehörig (Rother et al., 2025)
- **Gaming spielt für viele eine zentrale Rolle in ihrer Identität**
(Rother et al., 2025)



| BertelsmannStiftung

Gamer*innen und Stereotype

Zeit für Zwischenfragen!

Games als populäre Jugendkultur

- Kultur der Digitalität
 - Referentialität – Herstellen von Bezügen
(Stalder, 2016, S. 77)

Es folgen:

Thesen & Memes

Diese und alle folgenden Memes aus:
50 Relatable Gaming Memes To Make
You Laugh
von Justin Sandberg, Rugilė Žemaitytė
and Justinas Keturka
https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&f=featured

When you're lvl. 1 and have to wear any armor you can get



boredpanda.com

Games als populäre Jugendkultur

Spielekultur ist heute fest
in der Gesellschaft
verankert und spiegelt
vielfältige gesellschaftliche
Themen wider
(Daniel & Garry, 2018).

“Video games cause violence”



Also video games



https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&_f=featured

Games als populäre Jugendkultur

Es existieren viele unterschiedliche Spielkulturen mit variierenden Praktiken, etwa bei Konsolen-, PC- und Handyspielen (Daniel & Garry, 2018)

Wie Spiele gespielt und wahrgenommen werden, unterscheidet sich stark je nach Land und sozialem Umfeld (Daniel & Garry, 2018).



https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&_f=featured

Games als populäre Jugendkultur

Spieler:innen gestalten Spiele kreativ um, z. B. durch Speedruns oder „gegen die Regeln spielen“, was neue Ausdrucksformen und soziale Gemeinschaften hervorbringt

(Wiemker & Wimmer, 2014)



https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&_f=featured

Games als populäre Jugendkultur

Gaming prägt die Entwicklung von Identität, Verhalten und Kommunikation

(Wiemker & Wimmer, 2014)



https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&_f=featured

Games als populäre Jugendkultur

Die Begriffe „Gamer“ und „Spieler:in“ dürfen nicht synonym verwendet werden, da „Gamer“, oftmals aber mit ausgrenzenden kulturellen Praktiken verbunden wird.

(Rother et al., 2025)

Der Begriff wird aber weiterhin stark verhandelt!



https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&_f=feat

Games als populäre Jugendkultur

Die individuelle Identifikation mit dem Begriff „Gamer“ wird von unterschiedlichen Faktoren beeinflusst.

(Rother et al., 2025)



<https://de.pinterest.com/pin/649925789955244668/>

Games als populäre Jugendkultur

Kurzer Gamer*innen-Check:

Welche Spiele kennt ihr selbst oder von Jugendlichen?

Bitte einmal kurz in den Chat schreiben!

Außerdem:
Zeit für Zwischenfragen –
bitte Fragen in den Chat!



<https://de.pinterest.com/pin/649925789955244668/>



Games als Soziales Medium



Games als Soziales Medium

Couch-Coop & Games im „Real Life“

- mit Familie, mit Freunden, auf dem Schulhof, in Jugendhäusern...
- gegeneinander spielen, miteinander spielen, reden



Photo by Pavel Danilyuk: <https://www.pexels.com/photo/men-playing-video-games-7776228/>

Games als Soziales Medium

Online-Multiplayer & Online-Communities

- Fortnite, EA Sports FC (ehemals FIFA), Minecraft, Roblox, World of Warcraft... uvm
- In Squads, Gilden, Communities, mit Online- und Offline-Freunden... und mit „Fremden“



Photo by Alexander Kovalev: <https://www.pexels.com/photo/flat-screen-computer-monitor-3977908/>

Games als Soziales Medium

E-Sports & Community-Events

- Gamescom, Wettkampfevents, im Verein
- zuschauen, teilnehmen, besuchen



Photo by Yan Krukau: <https://www.pexels.com/photo/teenagers-playing-on-computers-9072317/>

Games als Soziales Medium

Gaming-Streams & Let's Plays

- Twitch, Youtube
- zuschauen, teilnehmen, „prosumieren“



Photo by FOX ^.^= f: <https://www.pexels.com/photo/close-up-of-microphone-in-recording-studio-8476444/>

Games als Soziales Medium

- Es gibt nicht eine einzige, sondern viele verschiedene Spielkulturen und -communities, zu denen Menschen gleichzeitig gehören können
 - Unterschiedliche Soziale Rollen in unterschiedlichen Communitys
(Daniel & Garry, 2018; Zimmerman, 2019).
 - Virtuelle Communitys bieten Wissensaustausch und emotionale Unterstützung, auch bei persönlichen Krisen
(Wiemker & Wimmer, 2014).
- Spiele verbinden Generationen:
 - Eltern spielen mit ihren Kindern, und Games werden als gemeinsames Familien- oder Freundschaftserlebnis genutzt
(Wulf et al., 2020).

Games als Soziales Medium

- Gemeinsame Rituale wie LAN-Partys oder das Erinnern an Spielklassiker fördern Gemeinschaft und Verbindlichkeit über Generationen
(Wiemker & Wimmer, 2014; Suominen, 2012; Makai, 2019).
- Spiele schaffen Nähe in beiden Welten: mit Freunden vor Ort und Online
(Robinson & Bowman, 2022).

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung – die Bertelsmann Studie nochmal:

- Fast ein Drittel aller befragten Spielenden (32 %) hat über Games bereits Freundschaften geschlossen – eine bemerkenswert hohe Zahl.

(Rother et al., 2025)

- Dennoch glauben viele, dass Gamer sozial isoliert sind; sogar 41% der Spieler:innen stimmen dieser Aussage zu – auch 42% der Enthusiast:innen, die sich als Gamer verstehen

(Rother et al., 2025)

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung – die Bertelsmann Studie nochmal:

- Ebenso halten viele die digitalen Freundschaften für weniger „echt“ (45% der Enthusiast:innen).
(Rother et al., 2025)
- Plattformen wie Twitch, Discord oder Reddit sind zentrale soziale Räume, in denen sich Werte, Identitäten und gesellschaftliche Themen entfalten
(Rother et al., 2025)

Potenziale und Spannungsfelder im Gaming

| BertelsmannStiftung

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung – die Bertelsmann Studie nochmal:

Gaming ist nicht nur Unterhaltung, sondern
ein sozialer und politischer
Aushandlungsraum

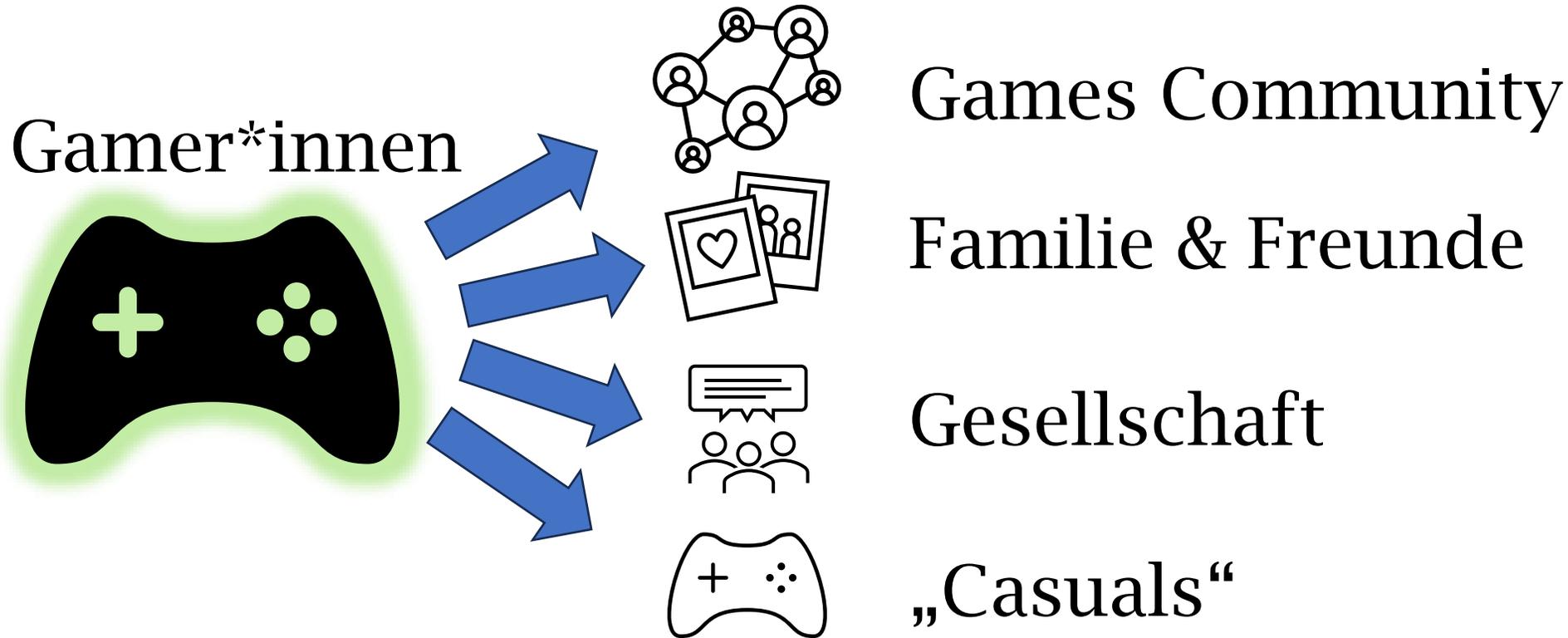
Spielräume
für Demokratie

Potenziale und Spannungsfelder im Gaming

(Rother et al., 2025)

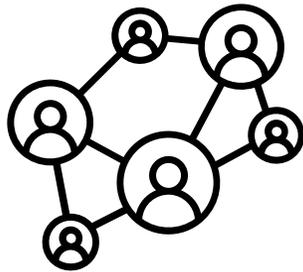
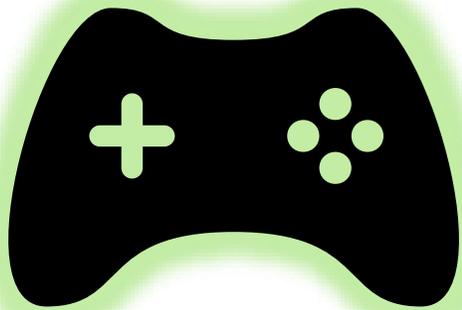
| BertelsmannStiftung

Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games



Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games

Gamer*innen

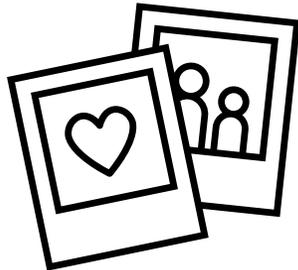
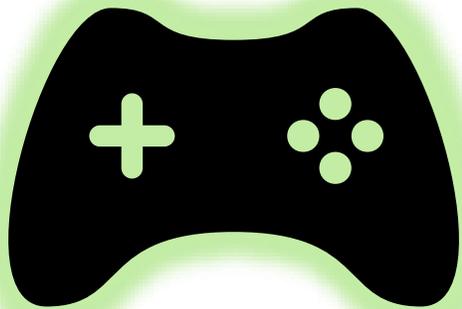


Games Community

- Komplexe Fankultur(en) mit eigenen Bedeutungszuweisungen
- Spezialist*innenwissen
- Persönliche Beziehungen, Freundschaften – on- und offline
- Identitätsbildung

Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games

Gamer*innen

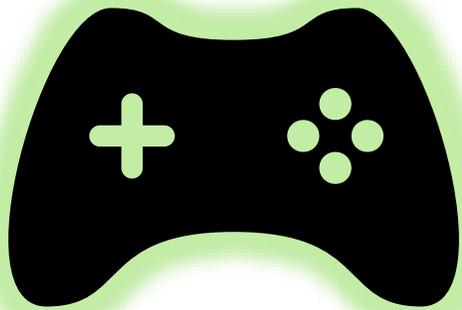


Familie & Freunde

- Geteilte Spielerlebnisse als zentrale Bonding-Momente
- On- und Offline-Erfahrungen
- Aber auch: Unverständnis und Desinteresse
- „Growing Up“

Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games

Gamer*innen

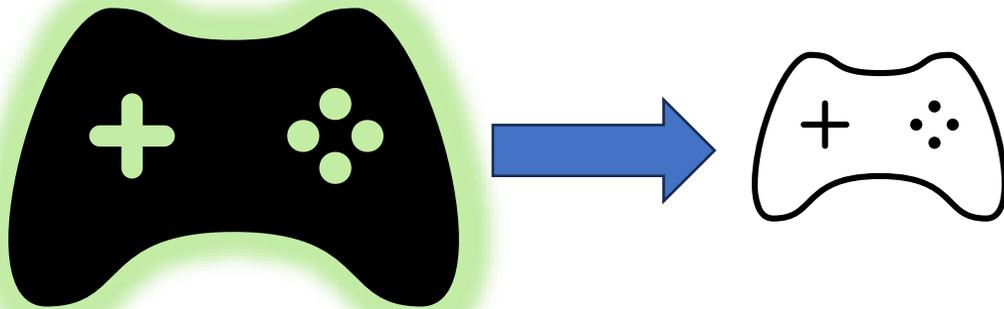


Gesellschaft

- Skepsis ggü. Medien, Politik und Wissenschaft
- Ablehnungserfahrungen durch diese Gruppen
- Aber grundsätzliches politisches Interesse & Demokratieverständnis - wenn auch oft sehr spezifisch auf Gaming-Bereiche

Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games

Gamer*innen



„Casuals“

- Freude über Anerkennung/Beachtung als „Mainstream-Medium“
- Aber: Abgrenzung als „True Gamer“
- Verhandlung der Begriffe Game/Gamer*in

Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games



Orte des Sozialen Miteinanders im Gaming

- Digital:
 - Discord – Chats, Voicechat, Servercommunities
 - Twitch – Streaming & Chatten
 - Reddit – Der Nachfolger des Online-Forums
 - Plattform-Communities – Steam & Co, fast jede Distributionsplattform ist sozial

Zusammenfassung: Soziale Beziehungen in Games



Orte des Sozialen Miteinanders im Gaming

- Analog:
 - Couch-Coop – Spielen mit Freunden und Familie
 - Schule – Reden über Spiele
 - (Hier könnten weitere Angebote stehen!)
 - Spielemessen – Games Culture im großen Stil

Soziale Beziehungen in Games

Zeit für Zwischenfragen!

Pädagogische Ansätze im Gaming

Was bedeutet all dies für die pädagogische Arbeit mit Games - und mit Gamer*innen?

Pädagogische Ansätze im Gaming

Einige Ansätze:

- Durch Gaming können wichtige Medienkompetenzen entwickelt werden: kritisches Denken, kreatives Gestalten und technisches Know-how (Wiemker & Wimmer, 2014)
 - Games sind pädagogisch wertvoll!
- Pädagogisch ist entscheidend, Spiele gezielt und reflektiert auszuwählen; nicht jedes Spiel eignet sich gleichermaßen (Isbister, 2016)
 - ...aber vielleicht nicht alle Games gleichermaßen.

Pädagogische Ansätze im Gaming

- Berührungängste und Skepsis gegenüber Gaming erschweren Brücken zu dieser Kultur (Rother et al., 2025)
 - Hürden von beiden Seiten müssen genommen werden!
- Gaming muss ernst genommen werden, um problematische Aspekte wie Hassrede, Diskriminierung und Einsamkeit anzugehen (Rother et al., 2025)
 - Grundlegendes Wissen, aber auch ehrliches Interesse bei Pädagog*innen notwendig!

Pädagogische Ansätze im Gaming

- Pädagogische Konzepte sollten digitale Räume gemeinsam mit jungen Menschen erkunden, Vorurteile abbauen und den Austausch über Generationen fördern (Rother et al., 2025)
 - Kreativer Umgang mit einem kreativen Medium
 - die Stärken des Mediums erkennen und nutzen!

Gaming Spaces & LAN-Parties

Räume im Analogen Raum öffnen



Bild: Institut Spawnpoint

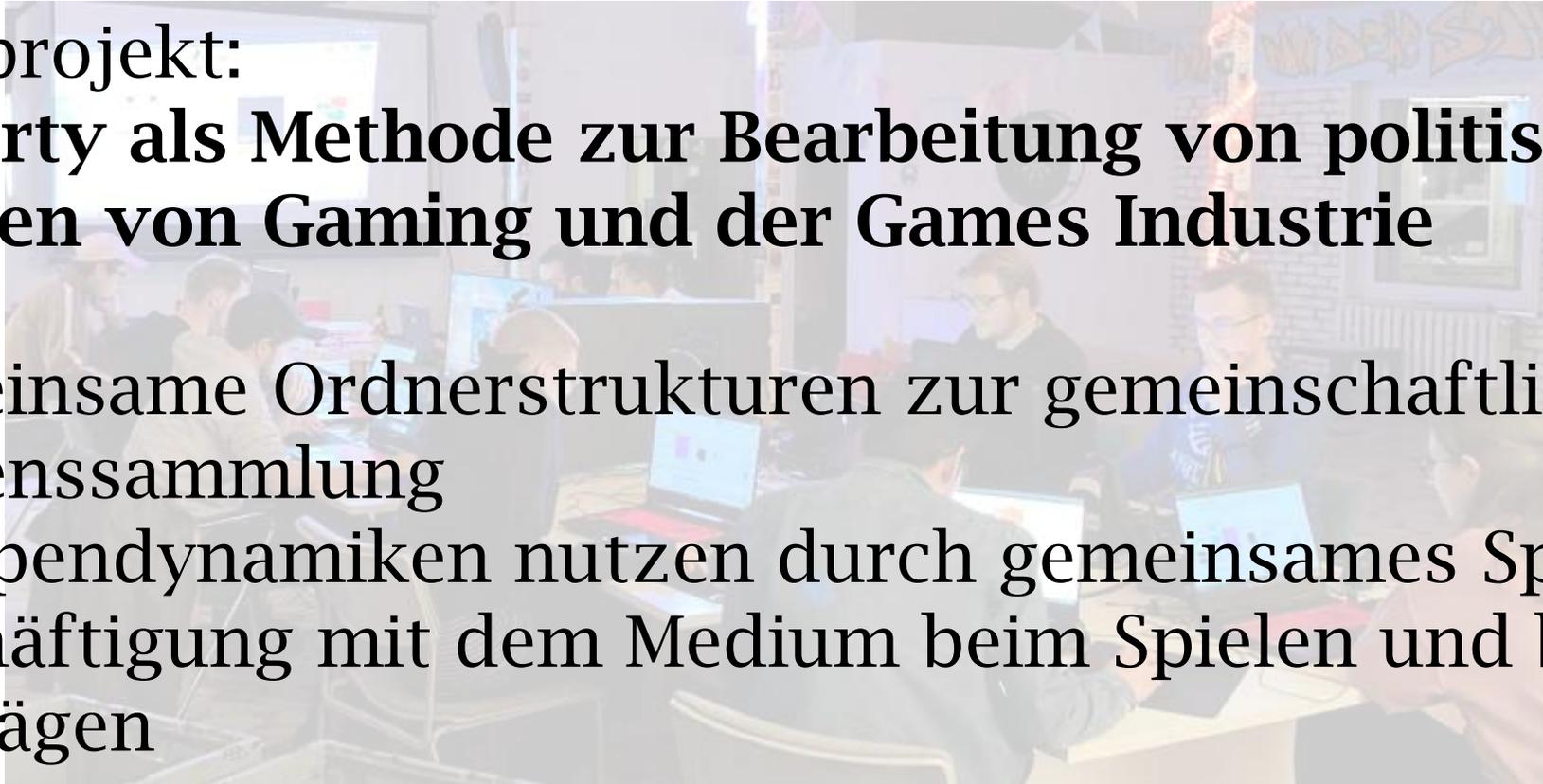
Gaming Spaces & LAN-Parties

Räume im Analogen Raum öffnen

Modellprojekt:

LAN-Party als Methode zur Bearbeitung von politischen Aspekten von Gaming und der Games Industrie

- Gemeinsame Ordnerstrukturen zur gemeinschaftlichen Wissenssammlung
- Gruppendynamiken nutzen durch gemeinsames Spielen
- Beschäftigung mit dem Medium beim Spielen und bei Vorträgen



Pädagogisch gerahmte Game JAMs

Spiele selbst entwickeln leichter als man denkt



Bild: Institut Spawnpoint

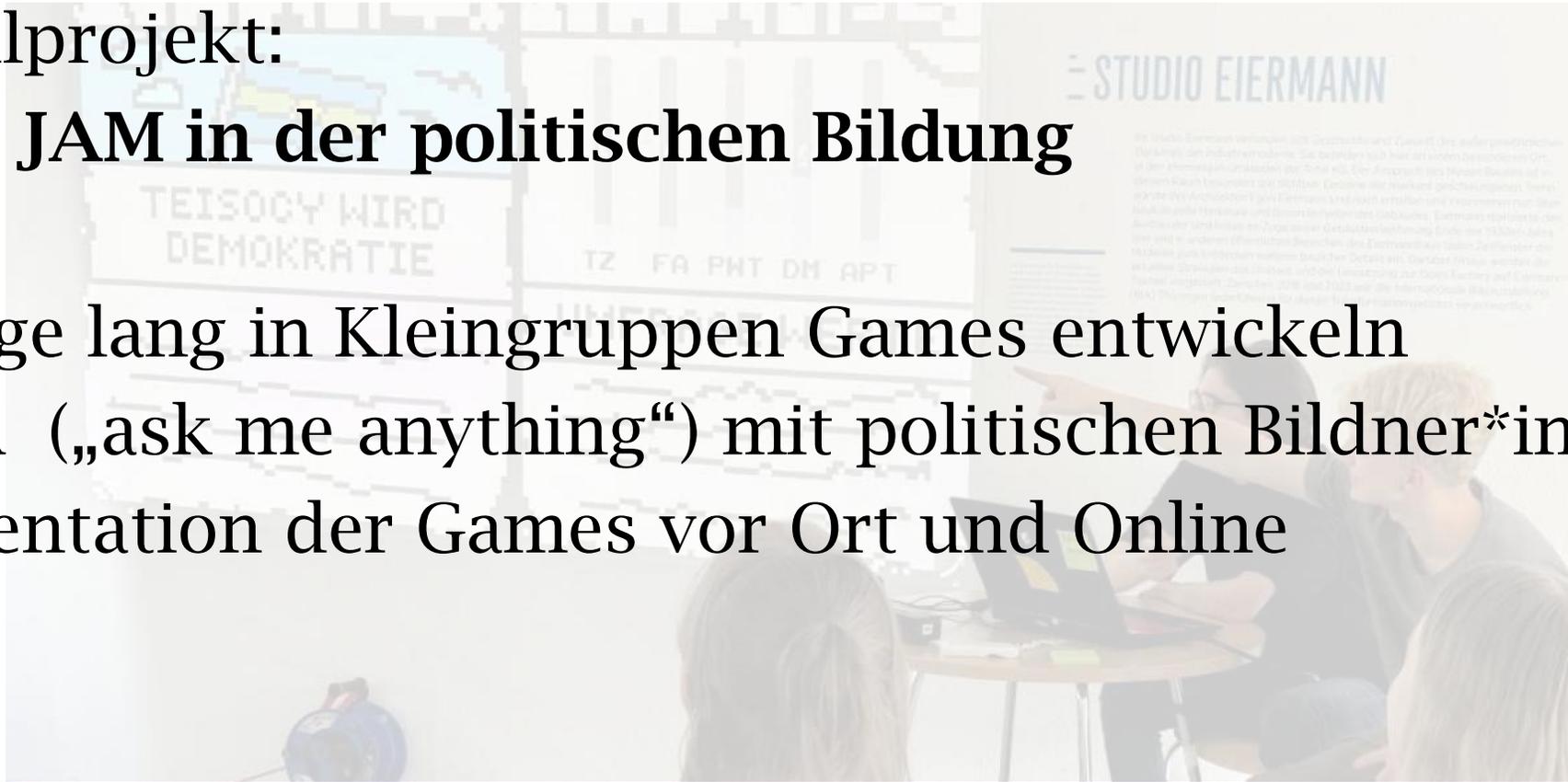
Pädagogisch gerahmte Game JAMs

Spiele selbst entwickeln leichter als man denkt

Modellprojekt:

Game JAM in der politischen Bildung

- 2 Tage lang in Kleingruppen Games entwickeln
- AMA („ask me anything“) mit politischen Bildner*innen
- Präsentation der Games vor Ort und Online



Pädagogisch gerahmte Game JAMs

Spiele selbst entwickeln leichter als man denkt



21.– 23. 11. 2025 – Weimar

GAME JAM

מא'סבסרן
מא'ן:ת
Mensch

Bild: Institut Spawnpoint

Mobile Online Jugendarbeit im Stream Communities erreichen



Bild: Institut Spawnpoint

Mobile Online Jugendarbeit im Stream Communities erreichen

Fortbildungsangebot:

Mobile Online-Jugendarbeit: Gaming/Streaming/Social Media

- Überblick über Online-Spielkulturen erlangen
- Herausforderungen der mobilen Online-Jugendarbeit bearbeiten
- konkrete Werkzeuge aus den Bereichen Streaming, Gaming und Social Media kennen lernen (TikTok, Instagram, Discord, Twitch, YouTube,...)



Mobile Online Jugendarbeit im Stream Communities erreichen



<https://jugend-oberbayern.de/wp-content/uploads/2022/10/Thumbnail-DSW.png>

Mein Queeres Game

Spiele-Kultur öffnen



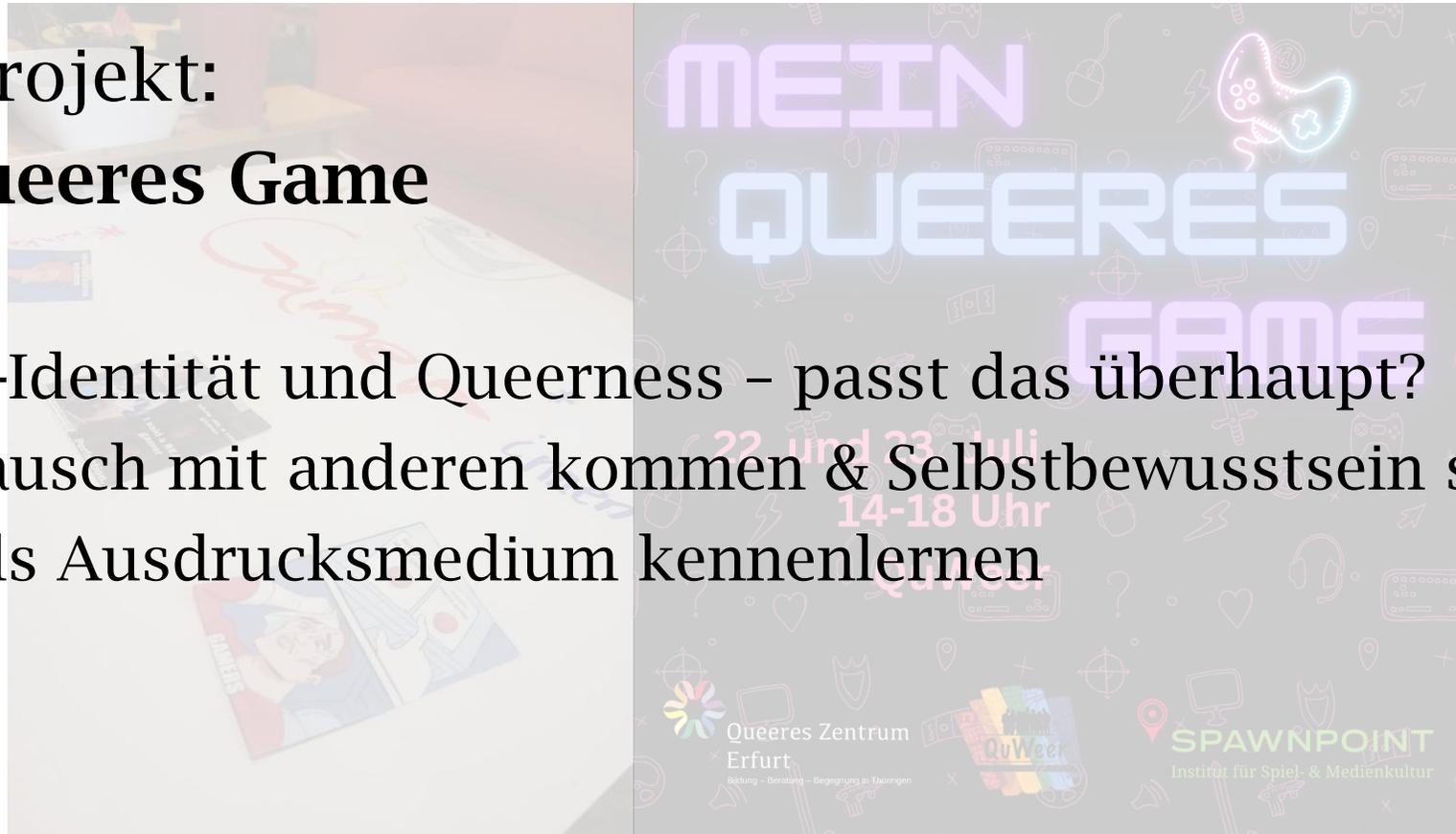
Bild: Institut Spawnpoint

Mein Queeres Game

Spiele-Kultur öffnen

Modellprojekt: Mein Queeres Game

- Gaming-Identität und Queerness – passt das überhaupt?
- In Austausch mit anderen kommen & Selbstbewusstsein stärken
- Spiele als Ausdrucksmedium kennenlernen



Zocken & Schnacken

Spielen im öffentlichen Raum besprechen



Erwachsene über 18 Jahren

Deathmask666GER: 👍

and3rs0n1992: danke für die info

chrysar1a_17: Genau, nutzt den Chat gerne, um mitzudiskutieren - sachlich und respektvoll 💜

Deathmask666GER: chrysar1a_17 also so wie immer 😊

chrysar1a_17: @Deathmask666GER genau ^^

Deathmask666GER: wäre auch gern vor ort aber kam vorhin erst vom Zahnarzt ^^

jusufrinderknecht: Hallo! Ich freu mich auf die spannende Veranstaltung 🙌

chrysar1a_17: @jusufrinderknecht Willkommen @jusufrinderknecht und danke für dein Interesse

Deathmask666GER: 👍

Bild: Institut Spawnpoint

Zocken & Schnacken

Spielen im öffentlichen Raum besprechen

Abendveranstaltung:

Zocken & Schnacken – Erinnern an Nationalsozialismus und seine Verbrechen

- Offener Abend im Café Franz Mehlhose in Erfurt am 04.Juli 23
- „Spielung“ von Spielen die sich mit Nationalsozialismus beschäftigen
- Gerahmt von Gesprächen mit Fachpersonen
- Gleichzeitiger Online-Stream



Erwachsene über 18 Jahren
Deathmask666GER:
Chat gerne, um mitzuspielen -
sachlich und respektvoll
Deathmask666GER: chvs a 17
chryssie: p
@Deathmask666GER genau ^^
Deathmask666GER: wäre au
josuissensnecht: Hallo! Ich freu
mich auf die spannende Veranstaltung
cht
und
danke für dein Interesse
Deathmask666GER:

SPAWNPOINT

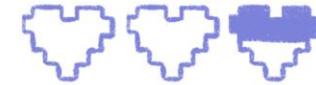
Retro-Gaming

Games Geschichte gemeinsam erleben



Bild: Institut Spawnpoint

13. Mai 2022
19–22 Uhr



»Live-Museum der
Gaming-Kulturen«
**Bühnen-Show mit Speed
Runs, Retro-Spielen
und Kunst in Games**

Institut Spawnpoint

Pop-Up-Store F11

Retro-Gaming

Games Geschichte gemeinsam erleben

Abendveranstaltung:

Live-Museum der Gaming-Kulturen

- Offener Abend im Pop-Up-Store F11 am 13. Mai 22
- Gespräch mit Retro-Fans & Sammelnden
- Speed-Runs Lokaler Streamer*innen
- Gemeinsames, generationenübergreifendes Spielen

13. Mai 2022
19–22 Uhr



»Live-Museum der
Gaming-Kulturen«
Bühnen-Show mit Speed
Runs, Retro-Spielen
und Kunst in Games

Institut Spawnpoint

Pop-Up-Store F11



Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!



Quellen

- Daniel, M. & Garry, C.** (2018). *Video Games As Culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge advances in sociology: Bd. 241. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781317223931> <https://doi.org/10.4324/9781315622743>
- Isbister, K.** (2016). *How games move us: Emotion by design. Playful thinking*. MIT Press.
- Juul, J.** (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Makai, P. K.** (2019). Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. In N. Salmose (Hrsg.), *Contemporary Nostalgia* (S. 158–171). MDPI.
- Mejeur, C. & Cote, A.** (2021). Who Gets to Be in The Guild? Race, Gender and Intersecting Stereotypes as Mythical Norms in Gaming Cultures. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 14(24), 70–89.
- Mortensen, T. E.** (2018). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787–806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Newman, M. Z.** (2017). *Atari age: The emergence of video games in America*. MIT Press.
- Robinson, J. A. & Bowman, N. D.** (2022). Returning to Azeroth: Nostalgia, Sense of Place, and Social Presence in World of Warcraft Classic. *Games and Culture*, 17(3), 421–444. <https://doi.org/10.1177/15554120211034759>
- Rother, J., Gerke, J., Brandenburg, A. & Wimmer, J.** (2025). *Spielräume für Demokratie*. <https://doi.org/10.11586/2025058>
- Stalder, F.** (2016). *Kultur der Digitalität* (Originalausgabe). *edition suhrkamp: Bd. 2679*. Suhrkamp. <http://www.sehepunkte.de/2007/10/12679.html> <https://doi.org/12679>
- Suominen, J.** (2012). Mario's Legacy and Sonic's Heritage: Replays and Refunds of Console Gaming History. *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*, 10. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.57359.pdf>
- Tompkins, J. E. & Guajardo, A. M. L.** (2024). Gatekeeping the Gatekeepers: An Exploratory Study of Transformative Games Fandom & TikTok Algorithms. *Games and Culture*, Artikel 15554120241244416. Vorab-Onlinepublikation. <https://doi.org/10.1177/15554120241244416>
- Whalen, Z. & Taylor, L. N. (Hrsg.)**. (2008). *Playing the past: History and nostalgia in video games*. Vanderbilt University Press.
- Wiemker, M. & Wimmer, J.** (2014). Computerspielkulturen: Praktiken der Aneignung durch Computerspielfans. In V. Cuntz-Leng (Hrsg.), *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum* (S. 113–135). BÜCHNER-Verlag.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Velez, J. A. & Breuer, J.** (2020). Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being. *Psychology of Popular Media*, 9(1). <https://doi.org/10.1037/ppm0000208>
- Zimmerman, J. J.** (2019). Computer Game Fan Communities, Community Management, and Structures of Membership. *Games and Culture*, 14(7-8), 896–916. <https://doi.org/10.1177/1555412017742308>

Bildquellen

Klassische Videospieldwerbung: <https://rarehistoricalphotos.com/vintage-video-game-ads-1980s-1990s/>

Zeitungsausschnitt Bild-Zeitung zu Killerspielen: <https://www.einfach-gaming.de/article/52-das-gamescom-paradoxon-reportage/>

Wii-Family Edition: https://sm.ign.com/ign_za/screenshot/h/h2wii-fami/h2wii-family-editionh2h3released-2011h3the-wii-family-editio_cw3t.jpg

Meme „Only True Gamers will understand“: <https://de.pinterest.com/pin/649925789955244668/>

Restliche Memes: https://www.boredpanda.com/funny-relatable-gaming-memes/?cexp_id=73446&cexp_var=14&_f=featured

Stock-Fotos von Pexels:

Photo by Yan Krukau: <https://www.pexels.com/photo/teenagers-playing-on-computers-9072317/>

Photo by Pavel Danilyuk: <https://www.pexels.com/photo/men-playing-video-games-7776228/>

Photo by Alexander Kovalev: <https://www.pexels.com/photo/flat-screen-computer-monitor-3977908/>

Photo by FOX ^.^: <https://www.pexels.com/photo/close-up-of-microphone-in-recording-studio-8476444/>

Titelbild Digital Streetwork Bayern: <https://jugend-oberbayern.de/wp-content/uploads/2022/10/Thumbnail-DSW.png>

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung: Die Retro-Gaming-Szene

Untersuchung von Communities auf Reddit im Rahmen meiner Dissertation

Fragestellung:

Wie werden Retro-Videospiele genutzt, um Gaming Culture zu verhandeln?

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung: Die Retro-Gaming-Szene

Retro-Wissen als Marker für Gaming-Identität

*„Ich wurde in den frühen 2000ern geboren, also habe ich viele klassische Spiele verpasst. Ich habe aber seitdem Halo 1 und 2 im Original gespielt, und das Resident Evil 1 Remake von 2002. Das war für mich das härteste Spiel, das ich je gespielt habe und ich bin froh, dass ich diese alten Spiele erlebt habe. Ich wünschte ich wäre in dieser Zeit aufgewachsen.“ – User Margot-der-Graue **

*Aus forschungsethischen Gründen wurden alle Usernamen verfremdet und Zitate übersetzt und paraphrasiert

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung: Die Retro-Gaming-Szene

Warum spielt ihr? – Wege ins Hobby

*„Ich hatte meinen ersten Computer mit 11. Ein Freund kam vorbei und hat mir Dofus gezeigt, ein rundenbasiertes MMORPG, das meine gesamte Mittelschulzeit übernommen hat. Und dabeigeblichen bin ich wegen der Freundesgruppe, die ich in dieser Zeit ums Gaming gefunden habe. Mit ihnen spiele ich auch heute, 16 Jahre später, noch. Es geht für mich mehr darum, mit wem ich spiele, als was.“ – User LOanam **

*Aus forschungsethischen Gründen wurden alle Usernamen verfremdet und Zitate übersetzt und paraphrasiert

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung: Die Retro-Gaming-Szene

Coping & Eskapismus – Warum auch gespielt wird

*„Wegen eines Kindheitstraumas war Gaming für mich eine Flucht. Heute ist es immer noch eine Art Flucht aus dem Alltag, aber ich habe auch eine große Leidenschaft dafür entwickelt, mehr über Game Design und die Techniken, die Entwickler nutzen zu lernen, deswegen spiele/schaue ich Games, nur um gewisse Dinge zu sehen“ – User StickyFungus**

*Aus forschungsethischen Gründen wurden alle Usernamen verfremdet und Zitate übersetzt und paraphrasiert

Games als Soziales Medium

Aus der Forschung: Die Retro-Gaming-Szene

Ghosts in the Machine – Hinterlassenschaften im Cyberspace

*„Mein Bruder und ich haben früher immer zusammen Spiele gespielt. Er starb 2015 und seit der Pandemie habe ich angefangen, unsere alten Konsolen und Spiele zu sammeln. Es ist aber nicht das gleiche, ich vermisse ihn.“ – User SadDrawing **

*Aus forschungsethischen Gründen wurden alle Usernamen verfremdet und Zitate übersetzt und paraphrasiert