

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Weißt du noch damals?“ Nostalgie in der Gaming-Community unter der Berücksichtigung der Covid-19-Pandemie

verfasst von / submitted by

Felix Ibler, Bakk.phil.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree
of

Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Assoz. Prof. Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker, Privatdoz.

Danksagung

Hiermit möchte ich mich herzlich bei meinen Eltern Claudia und Günter, meiner Schwester Alina, meinen Freunden und besonders bei meiner Partnerin Lena für ihre Unterstützung während des Studiums und beim Verfassen dieser Masterarbeit bedanken, insbesondere für die anregenden Gespräche und das konstruktive Feedback, ebenso wie für den Rückhalt und die Unterstützung über viele Jahre hinweg. Großer Dank gilt auch meinen InterviewpartnerInnen, die einen wichtigen Teil zu dieser Arbeit beigetragen haben.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Theorieteil	2
2.1 Nostalgie	2
2.1.1 Historische Nostalgie.....	5
2.1.2 Persönliche Nostalgie	6
2.1.3 Interpersonelle Nostalgie.....	6
2.1.4 Kollektive Nostalgie	7
2.1.5 Ursachen von Nostalgie.....	7
2.2 Soziale Identität	13
2.3 Elaboration Likelihood Modell.....	16
2.4 Coping.....	18
2.5 Eskapismus	22
3. Forschungsstand	24
3.1 Videospiele	24
3.1.1 Geschichte der Videospiele	24
3.1.2 Klassifizierung von Genres	30
3.1.3 Gründe für das Spielen	35
3.1.4 Funktionen des Spielens	37
3.1.5 Spielertypen.....	38
3.2 Nostalgieforschung	39
3.3 Covid-19-Pandemie	43
4. Empirischer Teil.....	50
4.1 Forschungsfragen.....	50
5. Methode.....	52
5.1 Qualitative Forschung.....	53
5.2 Teiloffenes Leitfadeninterview mit erzählgenerierendem Stimulus.....	56
5.3 Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring	58
5.4 Sampling	59
6. Zusammenfassung und Auswertung der Interviews	60
6.1 Interview 1	60
6.2 Interview 2	63
6.3 Interview 3	66
6.4 Interview 4	69

6.5	Interview 5	72
6.6	Zusammenfassung der Ergebnisse	75
7.	Diskussion und Hypothesengenerierung	80
8.	Ausblick	84
9.	Quellenverzeichnis	86
10.	Anhang	96
10.1	Codebuch	96
10.2	Interview Transkripte	101
10.2.1	Interview 1	101
10.2.2	Interview 2	113
10.2.3	Interview 3	124
10.2.4	Interview 4	135
10.2.5	Interview 5	143
10.3	Abstract	155
10.3.1	Abstract - Deutsch	155
10.3.2	Abstract - Englisch	156

1. Einleitung

Die Videospielbranche hat sich in den letzten Jahren zu einer der größten Medienschaffenden Branchen der Welt entwickelt. Das erste Videospiel existierte aber bereits in den 1940er Jahren, war aber in keinsten Weise mit den Videospielen von heutzutage zu vergleichen und aufgrund der sehr rudimentären Technik, weit entfernt von dem was wir heute als Videospiel verstehen. Die ersten dedizierten Videospiele und speziell dafür entwickelten Konsolen kamen erst in den 70iger Jahren, mit den Spieleautomaten Pong und Space Invaders auf. Hier wurde der erste Schritt in die Richtung eines populären Mediums und eine Vergrößerung der Zugänglichkeit zu diesem Medium geschaffen. Der große Durchbruch der Spieleindustrie fand erst in den 80iger statt, in denen die ersten Heimkonsolen auf den Markt kamen, wie beispielsweise das NES (Nintendo Entertainment System) auf dem noch heute bekannte Spiele wie Super Mario Bros. oder Tetris erschienen. In den 90igern und 2000ern wurden auch große Firmen auf den Trend des Gaming aufmerksam und es erschienen die Konsolen Playstation von Sony und die Xbox von Microsoft. Von da an ließ sich ein schneller und stetiger Aufstieg des Mediums Videospiel beobachten, der bis zum heutigen Tage anhält. Mittlerweile sind Videospiele und Gaming stark in den Fokus des Mainstreams geraten und die meisten Kinder und Jugendlichen sind bereits mit diesem Medium in Berührung gekommen oder zählen sich selbst zur Gaming-Community und konsumieren regelmäßig Videospiele. Hinsichtlich dieser raschen Entwicklung eines gesamten Medienbereichs, sind hier gerade bei den Konsumenten im Laufe der Jahre unterschiedlichste Erfahrungen entstanden. So legt dies auch den Schluss nahe, dass ähnlich wie im Bereich Filme oder generell bei Erfahrungen, die die Personen in ihrem Leben und gerade in ihrer Entwicklung in den Kinder- und Teenagejahren gemacht haben, sentimentale Erinnerungen entstanden sind die man als Nostalgie beziehungsweise nostalgische Erfahrungen beschreiben könnte. Aufgrund dessen stellen sich einige Fragen in Bezug auf Videospiele und die Nostalgie die Konsumenten für sie empfinden.

Auch die seit Anfang 2020 weltweit herrschende Covid-19-Pandemie könnte einen großen Einfluss auf das Verhalten der SpielerInnen haben. Durch die Lockdowns und Ausgangssperren ist es den Menschen nicht uneingeschränkt möglich gesellschaftlichen Aktivitäten außerhalb ihrer Wohnbereiche oder anderen Hobbys nachzugehen, die in Gruppen ausgeübt werden oder direkten Kontakt zu anderen Menschen erfordern. Im

Gegensatz dazu steht das Gaming, das nach wie vor Kontakt zu anderen SpielerInnen erlaubt und in der Regel von zuhause aus ausgeführt wird. Es liegt also nahe, dass gerade jetzt zur Zeit der Pandemie verstärkt Videospiele im heimischen Wohnzimmer konsumiert werden, die nostalgische Gefühle auslösen könnten. Wiederum ist es auch möglich, dass durch das nostalgische Erinnern zu dieser Krisenzeit, Personen dazu neigen sich in die „gute alte Zeit“ zurückzusetzen und somit wieder beginnen Videospiele aus der Vergangenheit, beispielsweise ihrer Kindheit zu konsumieren, um sich einen Ausweg aus den Problemen der Pandemie zu suchen. Aus diesem Grund wäre es sehr interessant herauszufinden, welche Motive die Mitglieder der Gaming-Community haben sich aktuell mit Gaming zu beschäftigen und welche Rolle die Nostalgie hierbei spielt.

Erkenntnisinteresse

Ziel dieser Arbeit ist es herauszufinden, wie die Mechanismen der Nostalgie in Bezug auf Videospiele funktionieren und besonders wie die Rezipienten von Videospielen, die sich in der Gaming-Community befinden diese wahrnehmen und welches Verhalten im Umgang mit Videospielen dies nach sich zieht. Außerdem ist es interessant herauszufinden, welche emotionale Reaktionen SpielerInnen auf nostalgische Erinnerungen bezüglich Videospielen zeigen und welche Bedeutung sie diesen beimessen. Um dies zu erfahren ist es wichtig die Einstellungen und Gefühle der Spielecommunity zu erforschen und die Entstehung und die Mechanismen der Nostalgie im Bereich der Videospiele ausführlicher unter die Lupe zu nehmen. Ebenso auch unter Berücksichtigung der aktuellen Lebensumstände, die aufgrund der Covid-19-Pandemie aufgetreten sind und welche Auswirkungen die Pandemie auf diese Phänomene hat. Ebenso wie das Auftreten der Pandemie und der dadurch entstandene Stress das Spielverhalten von Personen beeinflusst und in welchem Zusammenhang dies mit Bewältigungsmechanismen steht.

2. Theorieteil

2.1 Nostalgie

Ursprung der Nostalgie

Historisch betrachtet stammt den Begriff „Nostalgie“ aus dem Griechischen und setzt sich aus den Begriffen „nostos“ was „Rückkehr in die Heimat“ und „algos“ was „Schmerz oder

Leid“ bedeutet zusammen. Die wörtliche Bedeutung von Nostalgie wäre demnach „der Schmerz in die Heimat zurückzukehren“ woraus sich die historische Bedeutung des Begriffs Nostalgie ableiten lässt, nämlich „Heimweh“ (vgl. Wildschut et al. 2006, S. 975; Davis 1977, S.414).

Historisch gesehen wurde der Begriff Nostalgie zuerst in der Medizin verwendet und beschrieb ein Krankheitsbild, dass Symptome wie Weinkrämpfe, unregelmäßigen Herzschlag, Schlaf- und Appetitlosigkeit ausgelöst durch starkes Heimweh diagnostizierte. So wurde von den Medizinern im 17. Jahrhundert angenommen, dass das Verlassen der Heimat, Trauer, Unwohlsein, melancholische Stimmung und sogar Depressionen auslösen konnte, was sich insbesondere bei Soldaten zeigte, die ihre Heimat beziehungsweise ihr Zuhause aufgrund des Krieges in anderen Ländern verlassen mussten (vgl. Hofer 1688, S.376ff.).

Im 20.Jahrhundert wandelte sich das Bild der Nostalgie weg vom reinen Krankheitsbild ausgelöst durch Heimweh, hin zu einem komplexen Konstrukt aus Vergangenheitsliebe gepaart mit Sehnsucht.

Heutiges Nostalgieverständnis

Die heutige Bedeutung von Nostalgie unterscheidet sich von den bisherigen Vermutungen es handle sich um eine Krankheit beziehungsweise der alleinigen Bedeutung von Heimweh. Viel mehr legt erstmals Davis nahe, dass es sich bei Nostalgie um „die Sehnsucht nach der Vergangenheit“ (vgl. Davis 1979, S. 14) handle. Somit definiert Davis hier die neue heutzutage gebräuchliche Definition von Nostalgie, die im Laufe der Zeit noch durch einige andere Aspekte erweitert wurde. Das es sich hierbei nicht nur um reines Erinnern an die Vergangenheit handelt, sondern Nostalgie sich als durchaus komplexer zeigt und unter starken Miteinbezug von Emotionen stattfindet, wird schon bei Davis (vgl. Davis 1977, S.418) klar der Nostalgie als „bittersüß“ bezeichnet, Baker und Kennedy (vgl. 1994, S.169) kommen ebenso zu diesem Schluss. Hierbei ist klar zu erkennen, dass Nostalgie die Heutzutage als positives Gefühl von Erinnerung und Geborgenheit beschrieben wird auch immer eine leicht negative Komponente besitzt, eben diesen Schmerz beziehungsweise die Sehnsucht nach der Vergangenheit oder dem Vergangenen.

Weiters wird auch in der Emotionsforschung davon ausgegangen, dass es sich bei Nostalgie um eine Emotion handelt die zum einen positive, aber auch mit einem gewissen Anteil an negativen Stimmungen insbesondere Wehmut verknüpften Gefühlen handelt, die

sich als komplex darstellen. Außerdem wird der Nostalgie auch eine wichtige Rolle für das Selbst zugeschrieben, so werden zum einen Informationen und Emotionen verarbeitet aber auch Handlungen von aufgrund der nostalgischen Emotionen getroffen (vgl. Natterer 2016, S.34). Dies kognitiven und Affektiven Komponenten werden im späteren Verlauf dieser Arbeit noch ausführlicher behandelt werden.

Ein weiterer Gesichtspunkt der Nostalgie ist die Idealisierung der Vergangenheit, so begreifen Personen die Vergangenheit beziehungsweise in der Vergangenheit erlebte Situationen unter der zu Hilfenahme von Nostalgie als stark idealisiert, also als rein positiv möglicherweise sogar beschönigend. Die von den Personen selektierten Erinnerung, welche stark von der einzelnen Person abhängig ist und grundsätzlich für jegliche gemachte Erfahrung gelten kann, beispielsweise jedoch eine Kindheitserinnerung, werden oft über lange Zeiträume hin weg bis ins hohe Alter von den Personen mit Nostalgischen Emotionen in Verbindung gebracht (vgl. Schwarz 2009; Holbrook & Schindler 2003, S. 114).

Abbildung von Nostalgie

Zunächst soll erläutert werden, wie sich Nostalgie abbilden lässt und welche Schlüsse dies auf die Formen von Nostalgie zulässt. Ein Ansatz erklärt nostalgische Neigungen von Personen so, dass Nostalgie genutzt wird um die eigene Umwelt besser erfassen und bewerten zu können und so auch besser auf die Umwelt reagieren zu können. Dieser Ansatz stammt aus der Umweltpsychologie und wurde von McKechnie 1972 entwickelt. Die eigentlich allgemeinere Untersuchung zu environmental dispositions, lässt sich insofern mit Nostalgie in Zusammenhang bringen, da von den acht unterschiedlichen Veranlagungen die mithilfe des Environmental Response Inventory (ERI) erkannt wurden, eine Anitquarismus benannt wurde. Diese Ausprägung beschreibt innerhalb mehrerer, unterschiedlicher Items, kurz zusammengefasst die Beschäftigung mit und die Zuneigung zu alten Dingen. Es wurde in der Untersuchung gezeigt, dass Nostalgische Gefühle eine grundlegende Rolle für das Verhalten von meschen spielt, Menschen also im Sinne der Umweltpsychologie Nostalgie als individuelle Orientierung und Verhaltenswegweiser benutzen (vgl. McKechnie 1972; 1974; 1977).

Ein weiterer Ansatz zur Erklärung von Nostalgie stammt aus der Anthropologie von Taylor und Konrad (1980). Auch hier wurde mit Disposition ein gegenüber der Vergangenheit gearbeitet beziehungsweise ein neues Modell zur Messung dieser erarbeitet. So wurden

die Ausprägungen von diesen nun in vier Dimensionen bestimmt: „conservation of (pre)historical resources, appreciation of the past as cultural heritage, appreciation of direct experience with the past und general interest in the past“ (Taylor & Konrad 1980, S.290). Besonders hervorzuheben ist in diesem Fall die Dimension der eigens gemachten Erfahrungen mit der Vergangenheit, dies legt nahe, dass vor allem auch eigene Erfahrungen Grund dafür sind nostalgische Gefühle zu entwickeln.

2.1.1 Historische Nostalgie

Historische Nostalgie beschreibt die nostalgischen Emotionen, die ein Individuum bei Erinnerungen an die Vergangenheit, die sie selbst im originalen Zeitkontext nicht erlebt hat, wie beispielsweise eine bestimmte Zeitepoche wie die 1960er Jahre. Das Individuum wünscht sich in eine vergangene, nie erlebte Zeit zurück, die besser erscheint als die Gegenwart. Außerdem ist es möglich, dass Personen auch eine Identifikation mit anderen Objekten aus der Vergangenheit aufweisen können, über die die Personen gewisse Vorstellungen haben und so ein Gefühl von Nostalgie erleben, ohne jemals mit diesen im Zeitkontext interagiert zu haben (vgl. Stern 1992, S.13ff.). Diese Form der Nostalgie ist oftmals durch dritte vermittelt, beispielsweise Medien wie Film und Fernsehen oder durch andere Personen wie etwa Großeltern. Historische Nostalgie kann sich in verschiedenen Ausprägungen zeigen und reicht von der Liebe für einzelne historische Artefakte über geschichtliche Epochen bis hin zu einer generellen Liebe für die Vergangenheit. Dies kann wie schon erwähnt, darauf zurückzuführen sein, dass man sich vergangene Zeiten zurückwünscht und diese idealisiert, weil man selbst mit der Gegenwart unzufrieden ist (vgl. Natterer 2016, S.12; Baker & Kennedy 1994, S. 171). Jedoch ist dies nicht der einzige Grund, warum es zu historischer Nostalgie kommen kann, so bietet die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit auch oftmals positive Gefühle zum Beispiel wegen den kulturellen Unterschieden zur Gegenwart und einer gewissen Faszination für diese und wird aufgrund dessen als idealisiert angesehen. Besonders lässt sich historische Nostalgie und deren Instrumentalisierung an den zahlreichen Angeboten von Flohmärkten, Mittelaltermärkten und Neuauflagen (Remakes) von Autos, Filmen oder Spielen (vgl. Kießling 2012, S.39). Zusammenfassend lässt sich historische Nostalgie wie folgt kurz beschreiben: „The way it was“ (Stern 1992, S.13ff.) und die Liebe zu etwas nicht selbst Erlebtem.

2.1.2 Persönliche Nostalgie

Gegensätzlich zur historischen Nostalgie steht bei der persönlichen Nostalgie die persönlichen Erfahrungen des Individuums aus der Vergangenheit im Vordergrund. Die nostalgischen Emotionen werden hierbei durch Erinnerungen mit markanten Ereignissen im eigenen Leben der Personen verknüpft, beispielsweise die Erinnerung an eine Fernsehserie die man als Kind gesehen hat. Auslöser für persönliche Nostalgie kann so gut wie alles sein, sofern man einen persönlichen Bezug zum Gegenstand entwickelt hat, es können sowohl Personen, Tiere oder Gegenstände als auch Medien Inhalte wie Musik oder bestimmte Gerüche sein (vgl. Sierra & McQuitty 2007, S.99). Bei persönlicher Nostalgie ist besonders zu erwähnen, wie einzigartig sowohl der Nostalgie Auslöser als auch die Gefühle, die damit verknüpft sind, dies liegt vor allem daran, dass Personen verschiedenste Lebensläufe und Lebensumstände aufweisen und die Verknüpfung mit Emotionen zu gewissen Nostalgie-Gegenständen sehr individuell ist (vgl. Daniels 1985, S.372). Geprägt ist die persönliche Nostalgie durch ein reflektierendes und oftmals wehmütiges Zurückerinnern. Ein weiteres Merkmal der persönlichen Nostalgie ist die oft verklarte Sichtweise auf die Vergangenheit und die damit einhergehend Verdrängung negativer Emotionen. Zusammenfassend bezeichnet Stern die persönliche Nostalgie kurz als: „This is the way i was“ (Stern 1992, S. 13ff.), was den klaren Fokus auf die persönliche Geschichte einer Person und deren Gefühle zeigt.

2.1.3 Interpersonelle Nostalgie

Interpersonelle Nostalgie stellt eine Unterform der persönlichen Nostalgie dar. Genauer handelt es sich hierbei um eine Form von Nostalgie bei der die persönlichen Erlebnisse Dritter, wie beispielsweise die der Großeltern, Eltern oder anderen Verwandten durch Erzählungen und Überlieferungen weitergegeben werden und so die Lebenserfahrungen anderer an eine bestimmte Person weitergegeben werden (vgl. Havlena & Holak 1996, S.38). Infolgedessen kann es dazu kommen, dass diese Person nostalgische Gefühle hinsichtlich der überlieferten Erzählungen beziehungsweise Inhalten erlebt, ohne aktiv an den Geschehnissen beteiligt gewesen zu sein und lediglich durch die Erzählungen von nahen Angehörigen Nostalgie empfinden. Zusammenfassen beschreibt Stern die interpersonelle Nostalgie wie folgt: „The way my loved ones were“ (Stern 1992, S.13ff.)

2.1.4 Kollektive Nostalgie

Eine weitere Form der Nostalgie ist die kollektive Nostalgie oder kulturelle Nostalgie. Hierbei wird die Nostalgie um die Dimension der kollektiven Erlebnisse erweitert, so wird Nostalgie hier zu einem Gruppenphänomen, wenn es sich um Erfahrungen handelt, die in einer Gruppe erlebt wurden (vgl. Davis 1979, S. 111ff.). Beispielhafte Gruppen könnten hierbei verschiedene Generationen, Kulturgruppen oder Nationen sein, die ein Event gemeinsam erlebt haben und ähnliche Erfahrungen und Einstellungen zu diesem Event haben. So haben zum Beispiel bestimmte Generationen die gleichen historischen Momente erlebt und betrachten diese in der Rückschau nostalgisch, da sie alle dieselben Gefühle damit verbinden (vgl. Sierra & McQuitty 2007, S. 104f.). Als eines dieser kollektiv nostalgischen Events könnte beispielhaft der Fall der Berliner Mauer gesehen werden, an den sich vor allem die Personen, die direkt an diesem beteiligt waren, erinnern, aber auch jene Personen, die damals die Fernsehübertragungen gesehen haben. Ein solches Event mit der Beteiligung vieler Menschen und der Konnotation der Wiedervereinigung und der Emotionalität des Mauerfalls dürfte ein starkes kollektives Nostalgiegefühl hervorrufen. Mit Hilfe der kollektiven Nostalgie beschreibt das Individuum seine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe, die sich aus all jenen Personen zusammensetzt, die die gleichen Erlebnisse nostalgisch betrachten. So können bestimmte Ereignisse im Bewusstsein ganzer Generationen fest verankert sein, wodurch die Identifikation der einzelnen Personen mit der Gruppe steigt und das Zusammengehörigkeitsgefühl als Gruppe gestärkt wird, sowie sich eine gemeinsame Identität bildet und die eigene gefestigt wird (vgl. Havlena & Holak 1991, S. 324). Um die kollektive Nostalgie kurz zusammenzufassen, wird sie von Stern so beschrieben: „The way we were“ (Stern 1992, S.13ff.) und kann als gemeinschaftliche Nostalgie verstanden werden, die von mehreren Personen gleich erlebt wird.

2.1.5 Ursachen von Nostalgie

Als Ursachen für die Entstehung beziehungsweise die Anwendung von Nostalgie können verschiedene Motive identifiziert werden, die jedoch stark von der Persönlichkeit des einzelnen Individuums und der Form der Nostalgie abhängig ist. Grundsätzlich lässt sich aber sagen, dass Nostalgie immer zu Deckung von Bedürfnissen dienen soll, beziehungsweise von Individuen dafür genutzt wird, um Bedürfnisse zu befriedigen, um psychologisch konsistent zu bleiben. Hierbei soll vor allem zwischen Motiven der

persönlichen Nostalgie und der historischen Nostalgie unterschieden werden (vgl. Kießling 2012, S.55).

2.1.5.1 Ursachen von persönlicher Nostalgie

Für die Ursachen von persönlicher Nostalgie lassen sich zunächst drei Hauptargumente finden, die zum einen das Bedürfnis nach Schutz des Selbstkonzepts, das Bedürfnis nach eigener und sozialer Identität und das Bedürfnis nach Emotionen befriedigen sollen. Diese drei Kernbedürfnisse werden nun erläutert, beginnend mit Schutz des Selbstkonzepts.

Das Selbstkonzept eines Menschen beruht auf dessen eigener Wahrnehmung von sich Selbst und den Informationen die er erhält und den Erfahrungen, die gesammelt werden. Alle Informationen die ein Individuum sammelt formen in diesem ein Konzept des Selbst (vgl. Filipp & Mayer 2005). Grundsätzlich stellen sich zur Erklärung des Selbstkonzepts folgende Fragen, deren Antworten Aufschluss über das Selbstkonzept eines Menschen geben können: „Wer bin ich? Wer war ich? Wer werde ich sein? Und wer hätte ich sein können?“ (vgl. Mummendey 2006, S. 87, 127) dieses Selbstverständnis vom eigenen Ich, kann und wird möglicherweise bedroht oder verändert sich im Laufe des Lebens durch Bedrohungen dieses. Ein wichtiges Ziel des Individuums ist es nämlich das Selbstkonzept stabil zu halten, was wiederum durch den Einsatz von Nostalgie erreicht werden kann. Mögliche andere Bedrohungen des Selbstkonzepts können zum Beispiel ein Verlust oder Veränderung von Rollen innerhalb des Lebens einer Person sein, wie beispielsweise eine Trennung von dem/der PartnerIn oder der Verlust der Arbeitsstelle (Wildschut et al. 2010, S. 574). Diese Veränderungen im Leben der Personen führt oft zu Unsicherheiten, ebenso wie der Verlust von sozialen Kontakten was auch ein Grund für die Hinwendung zu nostalgischen Gefühlen sein kann, um die Einsamkeit, die verspürt wird zu kompensieren. Eine andere Bedrohung des Selbstkonzepts können finanzielle oder gesundheitliche Angst oder Unsicherheiten sein, diese Art von Bedrohung sind meist nicht vorhersehbar beziehungsweise können vom Individuum nur schwer kontrollierbar sein, wodurch sie umso erschütternder für das Konzept des selbst sind (vgl. Routledge et al. 2008). All das kann als Kontrollverlust über das eigne Selbst wahrgenommen werden, also den wahrgenommenen handlungsspielraum des Individuums einschränken, wodurch sich die Person machtlos fühlt. Aus diesem Grund kann angenommen werden, dass die stärkere Hinwendung zur Nostalgie in schwierigen Lebensumständen als eine Art Bewältigungsmechanismus oder Flucht aufgefasst werden kann, um den gegenwärtigen

Problemen des Alltags zu entfliehen. Auf Bewältigungsstrategien und Eskapismus soll zusätzlich im späteren Verlauf der Arbeit zurückgekommen werden (vgl. Goulding 2001, S. 576f.).

Das zweite Bedürfnis nach sozialer Identität, bedeutet das mit Hilfe der Rückschau auf die eigene Vergangenheit die eigene Identität erzeugt und gefestigt wird. Durch die Betrachtung der eigenen Vergangenheit mittels Nostalgie wird die Vergangenheit und die Erfahrungen der Vergangenheit wertgeschätzt und der eigene Lebenslauf rekapituliert, was wiederum die eigene Identität festigt. Durch die verklärende Rückschau und die positive Bewertung von vergangen Ereignissen fördert dies zusätzlich ein positiveres Selbstbild und bedingt durch die positive Verknüpfung der individuellen Erlebnisse mit angestrebten Werten, wird eine einzigartige Identität konsolidiert (vgl. Davis 1979, S. 31) Außerdem wird ebenso zur einzigartigen Identität auch die soziale Identität positiv von Nostalgie beeinflusst, so wird können aufgrund nostalgischer Erinnerungen zu anderen gefunden werden und so neue Kontakte geknüpft werden oder bestehende Verbindungen aufrechterhalten werden. Des Weiteren wird das Bedürfnis der Person sich einer oder mehreren Gruppen zu zuordnen erfüllt, wenn sich Gruppen finden, die die gleichen nostalgischen Gefühle für bestimmte Dinge empfinden und so ähnlich zueinander sind und die gleichen Werte teilen (vgl. Davis 1979, S. 31; Brown & Humphreys 2002, S. 143). Der genaue Prozess der sozialen Identität wird jedoch zu einem späteren Zeitpunkt in dieser Arbeit noch genauer betrachtet und ausführlich erläutert.

Als letzter Grund für die Entstehung von persönlicher Nostalgie kann das Bedürfnis nach Emotionen gelten. Da Nostalgie ein Auslöser positiver Emotionen ist, was dadurch begründet es, dass Personen die Nostalgie empfinden ein positives beschönigendes Bild ihrer Vergangenheit haben und so positive Emotionen entwickeln, wenn sie sich verklärt an ihre Vergangenheit zurückerinnern (vgl. Davis 1979; Wildschut et al. 2006, S. 986). Wenn Personen nun also das Verlangen nach positiven Emotionen, wie Geborgenheit, Wärme oder Glück haben, liegt es nahe, dass sie sich der Nostalgie zu wenden, um diese Emotionen zu verspüren. Auch Gefühle wie Sorglosigkeit oder Harmonie stehen mit der Nostalgie aufgrund der verklärten Wahrnehmung zur Vergangenheit in starkem Zusammenhang. Hierbei sei allerdings anzumerken, dass das Bedürfnis nach Emotionen nicht nur darauf basiert, das Selbstkonzept zu festigen, also als Ausgleich zu schlechten Emotionen, die in der Gegenwart erlebt werden, sondern es auch möglich ist ohne negativen Auslöser ein Bedürfnis nach positiven Emotionen und somit den Rückgriff auf

nostalgische Gefühle zu haben (vgl. Kießling 2012, S.60). Zusammenfassend gibt es also verschiedene Ursachen von persönlicher Nostalgie die sich kurz zusammenfassen lassen. So wird zum einen versucht ein konsistentes Selbstbild zu bewahren, die eigene Identität, so wie die soziale Identität zu schaffen und zu bewahren und auch grundsätzlich das Bedürfnis zu befriedigen positive Emotionen zu empfinden.

2.1.5.2 Ursachen von historischer Nostalgie

Um die Ursachen von historischer Nostalgie aufzuzeigen, gibt es auch mehrere Erklärungsansätze, die nun erläutert werden sollen. So lassen sich teilweise ähnliche Motive wie bei der persönlichen Nostalgie finden, jedoch auch Unterschiede erkennen. So gibt es hierbei fünf Herangehensweisen der Bedürfnisbefriedigung die wie folgt lauten: Bedürfnis nach Ausdruck der Identität, Bedürfnis nach Sicherheit, Bedürfnis nach Wissen, Bedürfnis nach materiellem Besitz und das Bedürfnis nach positiven Emotionen (vgl. Kießling 2012, S.61ff.).

Das Bedürfnis nach Ausdruck der Identität lässt sich insofern erklären, dass Personen die historische Nostalgie, also Nostalgie für Dinge erleben, die sie nicht aktiv erlebt haben, empfinden, die idealisierten Wertvorstellungen von historischen Objekten oder vergangenen Epochen übernehmen und diese Eigenschaften auf ihre eigene Identität übertragen (vgl. Goulding 2002, S.544). Außerdem lässt sich erkennen, dass Personen auch die Auseinandersetzung mit Vergangenen als positiv betrachten und dies Teil deren Identität wird, sowie diese Vergangenheitsliebe Teil der eigenen Persönlichkeit. Die Einschätzung dieser Personen die vergangene/n Epoche/n würden die Gegenwart in ihrer Ästhetik oder ihren Wertvorstellungen übertreffen und die nostalgische Rückbesinnung würde diese sozusagen in die Gegenwart zurückholen, trägt auch einen Teil zur Entstehung einer individuellen Persönlichkeit bei, die sich von anderen Personen abgrenzt (vgl. Holbrook/Schindler 1994, S. 412; Goulding 2001, S. 584).

Auch hier lässt sich eine Verbindung mit der Entwicklung einer sozialen Identität erkennen, so kann es auch bei historischer Nostalgie zu einer Sozialisierung mit anderen Personen kommen, die ähnliche nostalgische Vorstellungen von beispielsweise unterschiedlichen Epochen haben und sich zu Gruppen zusammen schließen die sich durch ihre Vergangenheitsliebe zusammenschließen (vgl. Kießling 2012, S.63f.). Ein Beispiel wäre hierfür etwa Mittelaltergruppen oder Gruppen, die das Leben im viktorianische London nachstellen. Durch den Austausch mit anderen Gruppenmitgliedern wird die

eigene Identität gestärkt, sowie eine bessere Bewertung der eigenen Identität durch beispielsweise hohes historisches Fachwissen, Expertise oder den Besitz von wertvollen Artefakten erlangt (vgl. Goulding 2002, S. 545).

Das Bedürfnis nach Sicherheit lässt sich im Zusammenhang mit historischer Nostalgie so beschreiben, dass Personen, die der historischen Nostalgie zugewandt sind oftmals eine Überforderung in ihrem Leben sehen, dies kann durch persönliche Probleme oder Bedrohungen des Selbstkonzeptes, welche bereits im Kapitel der persönlichen Nostalgie beschrieben wurden, wie etwa Arbeitslosigkeit, ausgelöst werden, es besteht aber auch die Möglichkeit das Personen generell von der heutigen, sehr schnelllebigen und hektischen Zeit, die zahlreiche Möglichkeiten bereithält überfordert sind (vgl. Kießling 2012, S.64f.). Durch die historische Nostalgie versuchen diese Personen über die Auseinandersetzung mit historischen Fakten und Errungenschaften eine konsistente Welt abzubilden, in der es keine Veränderungen mehr gibt und man sich auf bereits Vergangenes stützen kann. Diese Rückschau auf beständige historisch festgehaltene Ereignisse bieten den Individuen Sicherheit in einer Zeit die häufig als unsicher und als sich stetig verändernd wahrgenommen wird (vgl. Lübke 1985, S. 13). Aus diesem Grund kann eine Beschäftigung mit Geschichte für Individuen als eine Art Ausgleich zur Gegenwart aufgefasst werden, beziehungsweise eine Art Flucht aus dem Alltag und eine Hinwendung von der unsicheren Informationslage der Gegenwart zu einer sicheren auf Fakten beruhenden Vergangenheit mit festen Ereignissen, erfolgen und Werten, die als feststehende und unberührbar wahrgenommen werden (vgl. Goulding 2001, S. 582f.). Somit ist hierbei anzunehmen, dass historische Nostalgie auch das Bedürfnis nach Eskapismus vor der Gegenwart darstellt, wobei auf die die Ursachen und Wirkungen von Eskapismus zu einem späteren Zeitpunkt in dieser Arbeit eingegangen und Eskapismus noch ausführlicher behandelt werden soll.

Eine weiterer Erklärungsansatz für die Entstehung von historischer Nostalgie ist das Bedürfnis des Menschen neues Wissen zu erlangen (vgl. Cacioppo & Petty 1982; Kießling 2012, S.65). So bietet die Vergangenheit viele Ansätze sich neues Wissen anzueignen, welches nicht nur für die Erweiterung des Wissensstandes im Allgemeinen sinnvoll ist, sondern auch für das Verständnis der Gegenwart und Zukunft nützlich sein kann, sowie für die Interaktion mit anderen Personen, wie beispielsweise Gespräche über historische Themen (vgl. Kießling 2012, S.66). Alle diese Effekte der Aneignung von neuem Wissen beziehungsweise der Beschäftigung und intensiven Auseinandersetzung mit Geschichte

haben positive Vorteile auf das eigne Ich, so steigt zum einen durch den Wissenserwerb das eigene Selbstwertgefühl und eine idealisierte Wahrnehmung von sich selbst sowie durch den Austausch mit anderen Personen steigt auch das Ansehen bei anderen Personen der Gruppe. Ein hohes Wissen wird allgemein als erstrebenswerte Eigenschaft der Menschheit angesehen wodurch sich Personen selbst als besser wahrnehmen und sich zu Menschen mit niedrigerem Wissensstand abgrenzen. Auch hier spielt die Theorie der sozialen Identität eine zentrale Rolle (vgl. Kießling 2012, S.66).

Als ein anderer Grund kann das Bedürfnis nach materiellem Besitz angesehen werden. Hierbei spielt besonders die Nostalgie zu historischen schätzen wie Artefakten, Antiquitäten oder anderen Kunstgegenständen der Geschichte eine Rolle. Es liegt natürlich nahe, dass historische Gegenstände nur knapp verfügbar sind und in ihrer originalen Form meist einzigartig und nicht genau replizierbar, besonders in Bezug auf die Zeit und Authentizität, sind (vgl. Belk 1988, S. 149, Kießling 2012, S.66). Wie für alle einzigartigen und knappen Güter gilt auch hier, dass bei einer gewissen Nachfrage, der Wert von historischen Objekten sehr hoch sein, sowie stetig steigen kann. Einerseits kann die Liebe zu historischen Objekten nun dem Fakt geschuldet sein, dass diese Objekte enormen wert, sowohl persönlich als auch monetär besitzen oder auch die Beschäftigung und der Besitz von beispielsweise kunsthistorischen Gemälden als Wertanlage beziehungsweise zur Deckung von finanziellen Bedürfnissen (Antiquitätenhandel) dienen kann (vgl. Kießling 2012, S.66)

Der letzte Grund für die Entstehung von historischer Nostalgie ist, analog zur Entstehung der persönlichen Nostalgie, das Bedürfnis nach Emotionen. Auch hier wird angenommen, dass die Beschäftigung mit Historie und Vergangenen, welches nicht selbst erlebt wurde, dazu beiträgt Freude und positive Emotionen zu erleben. Auch im Zusammenhang mit dem gemeinsamen Nacherleben bestimmter Epochen, wie beispielsweise einem Mittelaltermarkt kann davon ausgegangen werden, dass Personen dies aus reinem Genuss beziehungsweise Spaß an der Sache und dem dazugehörigen Gemeinschaftsgefühl erleben wollen (vgl. Holbrook & Schindler 1994, S. 412). Ebenso liegt hierbei der Fokus auf der Freude an der positiven Verknüpfung der historischen Begebenheiten, Epochen und Werte mit den Emotionen der Personen, die auf diese Weise zunächst positive Emotionen mit der Beschäftigung von Geschichte erfahren und im weiteren Schritt um das Verlangen nach weiteren positiven Emotionen mit der Zuwendung zur historischen Nostalgie befriedigen (vgl. Kießling 2012, S.67).

2.2 Soziale Identität

Als Erklärungsansatz für die Entstehung von Nostalgie und deren Funktion für das Individuum kann die Theorie der sozialen Identität herangezogen werden. Wie bereits zuvor kann Nostalgie als Emotion verstanden werden, was bedeutet, dass Nostalgie sich sehr individuell bei einzelnen Personen zeigt, aber jedoch auch bei mehreren Personen auftreten kann und sich dann jedoch wieder stark ähnelt, beispielsweise anhand von Gruppennostalgie/ kollektive Nostalgie, die auch in dieser Arbeit untersucht werden soll. Deshalb ist es wichtig zu klären, wie es vom individuellen Phänomen der Nostalgie zum Gruppen-Phänomen der Nostalgie kommt. Einen Ansatz wie diese Prozesse ablaufen zeigt die Theorie der sozialen Identität, die sowohl die Identität des einzelnen als auch die Zugehörigkeiten zu Gruppen und deren Dynamik verbindet und so eine Erklärung für die Entstehung bestimmter Emotionen und im Besonderen auch der Nostalgie liefert (vgl. Natterer 2016, S.30).

Die Theorie der sozialen Identität zeigt die Entstehung und Entwicklung der sozialen Identitätsfindung und Aufrechterhaltung auf, indem das Individuum versucht das Selbstwertgefühl zu stärken und die Verbundenheit mit dem sozialen Umfeld zu steigern. Grundsätzlich besteht die Theorie der sozialen Identität aus vier Prozessen, die voneinander abhängig sind. Diese vier Prozesse lauten, der sozialen Kategorisierung, der sozialen Identität, des sozialen Vergleichs und der sozialen Distinktheit (vgl. Tajfel 1981; Tajfel & Turner 1986) die im Folgenden genauer erklärt werden sollen.

Unter der sozialen Kategorisierung wird im Sinne der Theorie der sozialen Identität verstanden, dass sich das Individuum einer bestimmten Gruppe auf Grund von spezifischen Merkmalen zuordnet und sein Umfeld in verschiedene In-groups und Out-groups definiert. Dies bedeutet das angenommen werden kann, dass im sozialen Umfeld diverse Gruppen vorhanden sind, die sich aufgrund von spezifischen Merkmalen wie beispielsweise dem Alter, dem Geschlecht oder dem Bildungsgrad definieren. Die genauen Eigenschaften bestimmter Gruppen können sich hierbei aus unterschiedlichsten Unterscheidungsmerkmalen zusammensetzen. Somit liegt auch eine Unterscheidung der Gruppen durch Medienpräferenzen Nahe (vgl. Natterer 2016, S.30). Bezugnehmend auf diese Arbeit bedeutet dies eine Zugehörigkeit zur Gaming-Community. Aufgrund der persönlichen Präferenzen des Individuums definiert sich diese Person entweder als Teil der in Group oder nicht als Teil der in Group, wobei die Gruppe der Gaming-Community

nun als Outgroup angesehen wird. Diese eigene Zuordnung zur Gaming-Community fördert ein positives Selbstbild und eine positivere Bewertung der Identität.

Der Prozess sozialen Identität bezeichnet, die Vorgehensweise des Individuums die eigene Gruppe anhand eigener Maßstäbe zu bewerten. Zusätzlich werden auch die anderen Gruppen anhand dieser Maßstäbe bewertet, dieser Prozess führt dazu, dass sich das Individuum seiner eigenen Rolle beziehungsweise Position im System bewusstwird (vgl. Natterer 2016, S.30).

Unter dem Prozess des sozialen Vergleichs findet ein Vergleich zwischen der eigenen Gruppe (Ingroup) und den anderen Gruppen (Outgroup) statt. Hierbei wird versucht sich möglichst überlegen gegen über den anderen Gruppen zu fühlen, es werden also Argumente gefunden wieso die eigene Gruppe besser beziehungsweise bessere Merkmale aufweist. Dieser Vergleich kann zwei Konsequenzen nach sich ziehen. Zum einen, wenn es zu einer positiven Einschätzung der Überlegenheit der eigenen Gruppe kommt und zum anderen, wenn es zu einer negativen Einschätzung der eigenen Gruppe gegenüber den anderen Gruppen kommt (vgl. Natterer 2016, S.30f.). Im ersten Fall, der positiven Einschätzung, kommt zu einer verbesserten Einschätzung der eigenen Identität. Dies bedeutet die eigene soziale Identität wird als positiver wahrgenommen je überlegener sie den anderen Gruppen ist, was zu einer Festigung der eigenen Identität und dem Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe führt. Unter der Voraussetzung der Vergleich der Gruppen fällt negativ für die eigene Gruppe aus besteht der Wunsch die eigene soziale Gruppe zu verlassen beziehungsweise in eine andere attraktivere Gruppe zu wechseln. Dieser Prozess wird in diesem Kontext als soziale Mobilität verstanden. Soziale Mobilität bedeutet genauer, dass durch ein Verlassen der bisherigen Gruppe und den Wechsel in eine neue Gruppe angenommen wird, dass der soziale Status verbessert werden könnte und somit auch eine positivere Wahrnehmung der eigenen Identität entstehen kann (vgl. Natterer 2016, S.30).

Der Prozess der sozialen Distinktheit besagt eine Abgrenzung der erkannten und bewerteten Gruppen von der eigenen. So werden anhand von positiven Merkmalen und der Hervorhebung dieser, der eigenen Gruppe oder durch die Erschaffung von neuen Vergleichsdimensionen zu anderen Gruppen, die eigene Gruppe klar von den Outgroups getrennt. Durch diesen Prozess wird die eigene Position innerhalb der sozialen Gruppe gefestigt und die eigene Identität deutlich von den anderen Gruppen abgegrenzt (vgl. Natterer 2016, S.30).

Zusammenfassend bedeutet dies, dass der Theorie der sozialen Identität drei Annahmen vorausgehen, zum einen wäre dies, dass Personen stets daraufhin arbeiten eine positive Identität oder Selbstbild zu erhalten oder diese zu schaffen. Erreicht wird dies durch den Vergleich der Ingroup zu anderen Outgroups die für den Vergleich als relevant erachtet werden. Hierfür ist zunächst eine Einschätzung der eigenen Mitgliedschaft in der Gruppe erforderlich und im nächsten Schritt der Vergleich mit anderen Gruppen aufgrund von relevanten Merkmalen. Im letzten Schritt werden die Konsequenzen aufgrund dieses Vergleichs gezogen, entweder steigt die positive Identität durch den Vergleich oder sie sinkt, falls dies der Fall sein sollte, wird versucht die eigene Gruppe aufzuwerten oder ein Wechsel zu einer anderen Gruppe in Betracht gezogen (vgl. Tajfel & Turner 1986).

Ausgehend von diesen Annahmen wurden drei Haupthypothesen der Theorie der sozialen Identität formuliert, welche die genauen Wirkungsweisen der Identität innerhalb eines sozialen Systems aufzeigen sollen. Erstens wird die Gruppenzugehörigkeit von der Person selbst gewählt und verinnerlicht, so wird eine Person nicht aufgrund von der Einschätzung anderer einer Gruppe zugeordnet, also bedeutet dies, dass die eigene Einschätzung der Zugehörigkeit viel bedeutender ist als die Einschätzung anderer (vgl. Gollwitzer & Schmitt 2006, S.66ff.). Zweitens ist es möglich dass Personen Mitglieder in verschiedenen Gruppen sein können. Merkmal spezifisch zu verschiedenen Gruppen zugeordnet, ist jedoch immer relevant welche Merkmale in Bezug auf das aktuelle Umfeld von Bedeutung sind. Je nach sozialem Umfeld ist es wichtiger sich zum Beispiel eine Unterscheidung nach Geschlecht durchzuführen oder eben sich als Teil der Gaming-Community zu zuordnen, wenn es um das Merkmal Hobbys beziehungsweise Lifestyle geht (vgl. Gollwitzer & Schmitt 2006, S.66ff.). Drittens muss in Bezug auf den Vergleich zwischen den Gruppen festgestellt werden, dass nur für den Vergleich sinnvolle andere Gruppen für diesen herangezogen werden, so vergleicht sich ein Mitglied der Gaming-Community zum Beispiel mit Gruppen, die andere Hobbys betreiben also Musikliebhaber oder Filmfans, aber zum Beispiel nicht mit Gruppen, die sich aufgrund ihres Alters oder des Berufs definieren (vgl. Natterer 2016, S.30f). Zusätzlich ist anzumerken, dass dies auch für die Gruppe von Nostalgikern und gilt, so grenzen sich Nostalgiker von den ihnen relevant erscheinenden Gruppen ab was wahrscheinlich Nicht-Nostalgiker sind, so ist anzunehmen, dass es innerhalb der Gaming-Community Untergruppen gibt mit einer Gruppe von Nostalgikern und Nicht-Nostalgikern.

2.3 Elaboration Likelihood Modell

Da Nostalgie auch mit der Verarbeitung von Informationen erklärt werden kann, bietet sich auch die Betrachtung der Nostalgie unter der Berücksichtigung des ELM von Petty und Cacioppo (1986) an. Dieses Modell zeigt zwei Arten der Informationsverarbeitung auf, zum einen zentrale Route und eine periphere Route. Hierbei fokussiert sich das Modell zum einen auf die Motivation der Person und deren Fähigkeiten Informationen zu verarbeiten.

Involvement

Das Involvement, auch Beteiligung, stellt eine Kernbedingung für das Elaboration-Likelihood-Modell dar. So ist das Involvement eine Grundvoraussetzung für das Verarbeiten von Informationen und in weitere Folge für die Einstellungsänderungen. Involvement wird meist in zwei Ausprägungen unterschieden zum einen hohes Involvement, die Person beschäftigt sich intensiv mit den Informationen, die ihr zur Verfügung gestellt werden und die Informationen besitzen für diese Person hohe Relevanz in Bezug auf ihre Kognition oder ihr Verhalten, und zum anderen niedriges Involvement (vgl. Kroeber-Riel & Esch, 2004, S.143f.). Hierbei sind Personen wenig involviert und nehmen wenig Anteil an den Informationen, die sie erhalten, dies kann aufgrund von persönlicher niedriger Relevanz oder aus einem Informationsmangel erfolgen. Ausgehend von der Unterscheidung zwischen hohem und niedrigem Involvement liegt es nahe, dass für die weitere Informationsaufnahme und die folgende Elaboration, Personen mit hohem Involvement wahrscheinlicher gewillt sind zum einen sich intensiver mit den Informationen auseinander zusetzen und zu anderen es wahrscheinlicher ist, dass diese Personen mit hohem Involvement eine Meinungs-/Einstellungsänderung durchführen beziehungsweise ihre Meinung stärker festigen, als Personen mit niedrigem Involvement (vgl. Kroeber-Riel & Gröppel-Klein, 2013, S.461).

Elaboration

Die Elaboration meint im Zusammenhang mit dem Elaboration-Likelihood-Modell, die intensive Auseinandersetzung mit Themen beziehungsweise Informationen durch die Einstellungs- und Verhaltensänderungen möglich werden. Neben dem bereits erwähnten Involvement gibt es weitere Voraussetzungen für das Elaborieren, die die Wahrscheinlichkeit zur intensiven Auseinandersetzung noch verstärken. Einige Faktoren

wären hierbei Die persönliche Stimmung der RezipientInnen, das Umfeld der RezipientInnen während des Medienkonsums und natürlich das Medium selbst in dem die Informationen vermittelt werden (vgl. Petty & Cacioppo 1986).

Die Wahl des Mediums spielt insofern eine große Rolle, als dass sie die Zeit bestimmt mit der sich RezipientInnen mit den Botschaften beschäftigen, beispielsweise sind Fernsehen oder Radio eher durch schnelle Abläufe bestimmt, die sich weniger wiederholen. Bei Printmedien ist es jedoch möglich, dass RezipientInnen sich die Inhalte in ihrer eigenen Geschwindigkeit erschließen können. Und besonders ausgeprägt stellt sich die Elaboration bei Videospielen dar, da hier Steuerung erlernt werden muss, eine lange Auseinandersetzungszeit auch durch sich wiederholende Tätigkeiten und ein starkes Involvement durch die eigene Interaktion innerhalb des Videospieles die Elaboration stark begünstigen (vgl. Natterer 2016, S.41f.).

Das Umfeld in dem die Informationen rezipiert werden hat insofern eine Auswirkung auf die Elaboration, indem es in unruhigen, stressigen, für die RezipientInnen ablenkenden Situationen schwieriger ist sich auf die Elaboration der vermittelten Inhalte zu konzentrieren, folglich ist es demnach für die Elaboration förderlich ein Umfeld zu schaffen in dem Personen möglichst ungestört rezipieren können, wenig durch äußere Einflüsse abgelenkt werden und sich rein auf die Informationen die vermittelt werden sollen zu fokussieren (vgl. Lien 2001, S. 303). Im Zusammenhang mit der Rezeption von Videospielen lässt sich hier erkennen, dass diese sich besonders eignen, um stärker elaboriert zu werden, da sie meist allein zuhause und mit voller Aufmerksamkeit rezipiert werden, zusätzlich wird von SpielerInnen sichergestellt, dass sie ungestört mit ihren Videospielen interagieren könne, was sowohl auf hohes Involvement hindeutet als auch die Elaboration dadurch verstärkt. Auch das Videospiele meist im Sitzen oder Liegen rezipiert werden trägt zu einer besseren Elaboration bei als dies die Rezeption im Stehen oder in Bewegung zulässt (vgl. Petty 1983, S. 209-222).

Die Stimmung von Personen hat auch einen starken Einfluss darauf, wie sehr Personen Inhalte, die sie rezipieren elaboriert werden. So wird zum einen angenommen, dass eine neutrale Stimmung sich gut auf das Elaborieren auswirkt, sogar besser als gute Stimmung. Andererseits lässt sich auch erkennen das Personen in guter Stimmung bereiter dazu sind zu elaborieren, wenn sie erwarten, dass sich dadurch ihre Stimmung nicht verschlechtert. Anders gesagt Personen elaborieren dann am besten, wenn sie sich einen emotionalen

Vorteil davon erhoffen oder eine neutrale an eine Information herangehen. In Stresssituationen oder schlechter Stimmung neigen Personen dazu wenig zu elaborieren und stärker Peripher Informationen zu verarbeiten (vgl. Natterer 2016, S.41).

Persuasion

Unter Persuasion wird in diesem Zusammenhang die Überzeugung beziehungsweise die Einstellungsänderung der Personen bezeichnet, die durch das Elaborieren im ELM entstehen oder verändert werden. Ausgehend von den zwei Routen des ELM, der peripheren und der zentralen Route gibt es verschiedene Persuasionsmerkmale, die je nach Route die Persuasion entweder verstärken oder abschwächen (vgl. Schenk 2002 S.257ff.; Cacioppo & Petty 1981)

Nostalgiebezug

Nostalgische Medien sollen hierbei eine direktere Route abbilden da sie leicht verständlich sind (vgl. Natterer 2016, S.41f.). Hinzu kommt das bei der Auseinandersetzung mit Videospielen eine sehr hohe Elaboration erwartet wird, dies besteht zum einen aus dem Erlernen der Steuerung, hineinversetzen in den Spielecharakter und die Spielwelt, die Emotionale Bindung zu Charakteren oder den Erfolgs- beziehungsweise Misserfolgserlebnis im Spiel, sowie den meist über viele Stunden hinweg verbrachten Fortschritt und der intensiven Beschäftigung mit den Spielen. Alle diese Faktoren begünstigen die Einstellungsveränderungen oder die Entstehung von Nostalgie, auf die Weise wie das Elaboration-Likelihood-Modell in ihrer klassischen Verwendung in der Persuasions- oder Werbeforschung.

2.4 Coping

Coping-Strategien sind Verhaltensweisen die Menschen verwenden, wenn sie Situationen geraten, die ihre psychologischen Möglichkeiten übersteigen, wie beispielsweise Stress oder negative Gefühle. Hierzu werden laut Folkman und Lazarus (vgl. 1986, S. 107 ff.) acht Dimensionen von Coping unterschieden die wie folgt lauten: Konfrontation, Distanzierung, Selbstkontrolle, Suche nach sozialer Unterstützung, Übernahme von Verantwortung, Eskapismus und Vermeidung, strategische Problemlösung und positive Neueinschätzung. Je nach Art des Problems sind unterschiedliche Strategien wahrscheinlich und zielführender, hängen jedoch stark von der jeweiligen Person und deren Einstellung ab. Der Zusammenhang mit Nostalgie wird hierbei dadurch hergestellt,

dass es sich bei Nostalgie wiederum auch eine emotionale Bewältigungsstrategie handelt, indem schon selbst erlebte oder medial vermittelte Probleme bereits gelöst wurden und sich daran erinnert wird fällt es Personen leichter mit der derzeitigen Situation umzugehen und ähnlichen Handlungsmustern zu folgen. Ein anderer Aspekt der Nostalgie findet sich im Eskapismus wieder. Personen, die die Strategie des Eskapismus wählen flüchten sich in Vergangenes, welches oftmals einen positiveren Aspekt bietet als die aktuelle Gegenwart der Personen., somit wird versucht mithilfe der Ausflucht in die Vergangenheit die Probleme der Gegenwart zu verdrängen und aktiv diesen zu entfliehen (vgl. Folkman & Lazarus 1988, S.311ff.).

Stress und transaktionales Stress-Modell nach Lazarus

Um Coping und Copingstrategien bestmöglich zu beschreiben, sollte zunächst auf den Begriff Stress eingegangen werden. Stress stellt oft den Auslöser für Handlungen, die mit Coping verbunden sind, dar, beziehungsweise müssen Handlungsmuster zur Bewältigung nur dann eingesetzt werden, wenn eine Stressquelle vorliegt oder die Gefahr von stress besteht. Im Alltagskontext wird unter Stress eine negative Belastung für das Individuum verstanden, die wissenschaftliche Herangehensweise unterscheidet sich jedoch von der reinen Auffassung als Belastung und spezifiziert die Definition von stress genauer (vgl. Semmer & Zapf 2018, S.24f.). Zunächst wird beschrieben, dass es sich bei stress um eine Reaktion auf einen Stressauslöser handelt, einen sogenannten Stressor. Weiters wird stress so beschrieben, dass eine Person eine Situation, in der etwas von ihr verlangt wird, als überfordernd beziehungsweise die eigenen Kapazitäten übersteigend angesehen wird, und so bei dieser Person stress ausgelöst wird, weil diese Person glaubt, nicht in der Lage zu sein dieses Problem zu lösen oder ihr Wohlbefinden bedroht wird. Einher geht stress oft mit den Gefühlen von Angst, Wut oder Verzweiflung. Jedoch ist anzumerken, dass es auch positiven stress gibt, der eher als Herausforderung oder Ansporn angesehen wird (vgl. Semmer & Zapf, 2018, S.28ff.).

Im Weiteren soll zusätzlich auf das transaktionale Stresskonzept von Lazarus eingegangen werden, dass Entstehung von stress mit den Bewältigungsmechanismen (Coping) in Verbindung bringt und als Grundlage für die Erklärung von Coping dient (vgl. Lazarus & Folkman 1984). Zu Beginn des Stresskonzeptes von Lazarus steht die Annahme eine gewisse Situation beziehungsweise Stimulus wirkt auf eine Person ein, die nun das

sogenannte Appraisal vornimmt, eine erste Bewertung der Situation. Zunächst wird hierbei zwischen den Einordnungen irrelevant, günstig oder stressend entschieden, wobei irrelevant und günstig als Bewertung für eine Situation dazu führen, dass kein Stressor vorliegt, beziehungsweise kein Stress entsteht. Falls die Situation als stressend empfunden wird, folgt eine weitere bewertungsebene, in der die Einschätzung getroffen wird, ob die Situation eine Schädigung Bedrohung oder Herausforderung darstellt. Als Schädigung wird verstanden, dass bereits ein Schaden entstanden ist, wohingegen bei der Bedrohung lediglich eine Schädigung vorausgesehen wird, diese aber noch nicht eingetreten ist. Als Herausforderung werden Situationen empfunden, die entweder die Chance für Erfolg oder Misserfolg bringen (vgl. Semmer & Zapf, 2018, S.29). Je nachdem welche Einschätzung vom Individuum getroffen wurde ergeben sich unterschiedliche Strategien der Bewältigung. In der zweiten Bewertung werden diese Optionen analysiert, also welche Möglichkeiten und Fähigkeiten stehen zur Verfügung, um den Stress zu minimieren oder zu eliminieren. Trotz der Benennung von primary appraisal und secondary appraisal soll klargestellt werden, dass die Bewertungsschritte nicht zwingend nacheinander erfolgen, sondern auch gleichzeitig bewertet werden kann um welche stressvolle Situation es sich handelt und wie etwaige Lösungsmöglichkeiten aussehen könnten (vgl. Semmer & Zapf, 2018, S.28ff.). Dies bezüglich spielen Coping-Mechanismen eine große Rolle in der Vermeidung von Stress der Neubewertung von Stresssituationen und Lösung von Problemen, die Stress auslösen.

Arten von Coping

Unterschieden kann im Allgemeinen zwischen vier Copingstrategien, dem problemorientierten Coping, dem emotionsorientierten Coping, dem vermeidungsorientierten Coping und dem proaktiven Coping. Diese vier Strategien zeigen unterschiedliche Herangehensweisen mit Stress umzugehen und diesen zu überwinden.

Das Problemorientierte Coping richtet seinen Fokus auf die Reduzierung von stress durch eine direkte Herangehensweise an die Probleme einer person. so gilt es hier die Reduzierung des Stress durch eine direkte Handlung vorzunehmen, bei der die Lösungsfindung im Vordergrund steht. Auch ist es möglich aktive die eigene Rolle bezüglich der Ursache des Problems zu ändern, um so den eigenen Blickwinkel auf das

Problem zu wandeln beziehungsweise eine Position einzunehmen, in der ein besserer Umgang mit dem Problem möglich ist (vgl. Blum et al. 2012, S: 598f.).

Emotionsorientiertes Coping beschreibt ein Verhaltensmuster, das bei Problemen angewandt wird, die nicht durch einfaches Handeln gelöst werden können, aus diesem Grund, wenn eine Reduzierung des Stresses nicht durch aktive Auseinandersetzung funktioniert, wird versucht der empfundene Stress und unerwünschte Emotionen zu verringern oder diese gänzlich zu entfernen (vgl. Lazarus & Folkman 1984).

Das Vermeidungsorientierte Coping sieht vor sich selbst den Problemen oder dem stress zu entziehen, also genauer gesagt, zu vermeiden selbst mit stress in Berührung zu kommen oder sich anderen Dingen zuzuwenden, um die negativen Einflüsse zu ignorieren. Ebenfalls ist es möglich die Auseinandersetzung mit Problemen insofern von sich abzuwenden, indem man sich beispielsweise von anderen helfen lässt und die Lösung eines Problems an andere weitergibt (vgl. Endler & Parker 1990).

Unter Proaktivem Coping wird im Allgemeinen verstanden sich auf zukünftig auftretende Stresssituationen vorzubereiten, indem versucht wird möglich Bedrohungen, die im Leben von Individuen auftreten können, zu erkennen und dementsprechend Vorkehrungen zu treffen. Dies kann verschiedene Lebensbereiche betreffen, wie etwa Finanzielles, Kontakte zu Freunden, die Bildung oder den Umgang mit stress zu verbessern, umso mehr Vorbereitung und Vorsorge in die unterschiedlichen Bereiche investiert wird umso wahrscheinlicher ist es, dass auftretende Stresssituationen einfacher bewältigt werden können. Des Weiteren wird durch proaktives Coping versucht, zukünftig auftretende Stressauslöser frühzeitig zu erkennen und sich dementsprechende Strategien zu Bewältigung oder andere Hilfsmittel, wie beispielsweise Unterstützung von Anderen oder finanzielle Mittel, zurechtzulegen (vgl. Blum et al. 2012, S. 598).

Coping Nostalgiebezug

Hieraus lässt sich folgender Zusammenhang zwischen Nostalgie und Coping feststellen, zum einen ist Nostalgie und das zurückerinnern und wiedererleben nostalgischer Erinnerungen eine Möglichkeit sich mit auftretenden Problemen zu beschäftigen beziehungsweise sich an Handlungsmuster zu erinnern die bereits in früheren Situationen zu Stress geführt haben und die damals erfolgreichen Lösungsmuster wiederaufzunehmen, dies bezieht vor allem auf das problemorientierte Coping (vgl. Blum et al. 2012, S. 598).

Zweitens bietet Nostalgie unter Berücksichtigung des emotionsorientierten Coping die Möglichkeit, sich Emotionen aus der Vergangenheit zu bedienen die positiv besetzt sind umso mit den aktuellen stressigen Ereignissen umzugehen und den derzeitigen stress zu reduzieren. Auch das vermeidungsorientierte Coping kann durch Nostalgie erklärt werden oder stellt eine Form von Coping dar mit der Nostalgie erklärt werden kann, so werden Probleme und Stress durch die Beschäftigung mit der Vergangenheit verdrängt, wird also versucht durch die Hinwendung zu nostalgischen Gefühlen die aktuellen Gefühle zu verdrängen und durch die Flucht in diese, der Realität zu entfliehen. Ausführlicher soll dies unter dem Gesichtspunkt des Eskapismus erläutert werden (vgl. Natterer 2016, S.32ff.).

2.5 Eskapismus

Ein weiteres Phänomen, das sich mit Nostalgie in Verbindung bringen lässt, ist der Eskapismus. Allgemein lässt sich das Wort Eskapismus als Flucht vor dem Alltag beschreiben, also dem versuch durch die intensive Beschäftigung mit Medien Erzeugnissen der Realität und dem Alltag zu entfliehen, indem man sich in die Welt flüchtet, die in Medien dargestellt werden, beziehungsweise sich so stark in den Konsum des Mediums vertieft, sodass man seine Umwelt und die Gedanken an eigene Probleme oder ähnliches vergisst. Ausgelöst wird der Eskapismus oft durch Unzufriedenheit, Einsamkeit oder langweile, ebenso wie durch andere Faktoren, die das Selbstkonzept von Individuen bedrohen, wie Arbeitslosigkeit oder scheinbar ausweglose Situationen.

Formen von Eskapismus

Eskapismus kann sich in verschiedenen Formen zeigen, dazu zählt zum der soziologische Eskapismus, der sozial-psychologische Eskapismus und der individual-psychologische Eskapismus. Der soziologische Eskapismus zeichnet sich durch eine Flucht vor der Realität aus, die auf die Unzufriedenheiten im sozialen Umfeld zurückzuführen ist und dadurch einen erhöhten Medienkonsum nach sich zieht, um die Probleme des eigenen Lebens zu verdrängen (vgl. Natterer 2016, S.34). Der sozial-psychologische Eskapismus entsteht durch fehlende Kompetenzen bei der sozialen Interaktion mit anderen Menschen, was folglich zu einer stärkeren Zuwendung zu Medien führt, um den Mangel an erlebter sozialer Interaktion auszugleichen. Individual-psychologischer Eskapismus hat seinen Ursprung in der individuellen Persönlichkeit des Individuums, so gibt es bestimmte

persönliche Eigenschaften, die begünstigen, dass Personen, die sich mit beispielsweise Langweile konfrontiert sehen, dazu neigen diese negativbesetzten Gefühle durch intensive Medien Nutzung zu verdrängen (vgl. Natterer 2016, S.34).

Auch lässt sich Eskapismus dadurch definieren, welchen Zweck das Individuum mit der Anwendung eskapistischer Handlungen verfolgt, so gibt es zum einen die Möglichkeit, dass eskapistische Handlungsmuster aufgrund von bestimmten Ursachen wie Stress oder Langweile hervorgerufen werden, dies kann von einer bloßen Hinwendung zu Medienprodukten aufgrund von Mangel an anderen Beschäftigungsmöglichkeiten, zur Überbrückung von Zeit zwischen zwei Tätigkeiten bis hin zur permanenten, möglicherweise schon krankhaften Vermeidung von Problemen (vgl. Natterer 2016, S.34f.). Jedoch muss gesagt werden, dass es sich hierbei um keine Problemlösung handelt, sondern lediglich die Beschäftigung und das Lösen der Probleme aufgeschoben wird. Dies kann in schlimmen Fällen von Eskapismus dazu führen, dass Probleme immer wieder verdrängt werden, die Probleme sich dadurch noch verstärken, und somit noch intensivere eskapistische Handlungen verfolgt werden, dies kann als eine Art Abwärtsspirale gesehen werden, die das Individuum immer tiefer in den krankhaften Eskapismus treibt, was wiederum in einer Sucht enden könnte. Das Phänomen das Personen ihren Problemen durch Eskapismus zu entfliehen versuchen, nennt man ursachengetriebenen Eskapismus (vgl. Natterer 2016, S.35).

Gegensätzlich zum ursachengetriebenen Eskapismus existiert auch der sogenannte wirkungsbasierte Eskapismus. Bei dieser Form des Eskapismus liegt der Fokus des Individuums auf der Wirkung, die mithilfe des Eskapismus erreicht werden soll. Hierbei wird Eskapismus angewendet, um dem Alltag beziehungsweise der Realität zu entfliehen, um eine Form von Befriedigung oder Freude zu erlangen. Auch hier lässt sich ein gewisses Spektrum an Intensität mit dem Umgang von Eskapismus und Medienkonsum erkennen, so können Medien zum einen passiv genutzt werden, wie Musik oder Filme und Personen so unterhalten werden oder aktiv, wie beispielsweise Computerspiele, bei welchen die höhere Immersion zu stärkeren eskapistischen Einflüssen führt (vgl. Ermi & Mäyrä 2005, S. 94), konsumiert werden. Auch hier ist natürlich eine Extremform möglich die sich in Realitätsverlust, dauerhaftes Leben in einer anderen Welt oder Vergnügungssucht äußert. Auch kann der wirkungsbasierte Eskapismus als Katalysator für die eigene Fantasie dienen, sich in vorgestellte individuelle Welten zu begeben zu träumen in andere Rollen

zu schlüpfen, kann durch aus bereichernd für Individuen sein, Spaß erzeugen und der Unterhaltung dienen (vgl. Natterer 2016, S.35f.).

Folglich lässt sich ein deutlicher Zusammenhang zur Nostalgie feststellen, zum einen wie bereits in früheren Kapiteln beschrieben, die Nostalgie als Mittel zum Eskapismus genutzt werden kann.

3. Forschungsstand

Ausgehend von den theoretischen Vorüberlegungen und aus der Recherche zu den Teilthemen Videospiele, Nostalgieforschung und Covid-19-Pandemie-Forschung ergibt sich folgender Forschungsstand, der versucht gewisse Vorarbeit hinsichtlich des Umganges mit der Thematik der Nostalgie bei Videospielen rund um die Covid-19-Pandemie zu leisten. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird der Forschungsstand in thematische Blöcke unterteilt. Zuerst soll ein Überblick über die bisherige Videospieelforschung im Allgemeinen aufgezeigt werden, so wie Nutzungsverhalten von VideospielerInnen. Anschließend soll ein Überblick über die Nostalgieforschung gegeben werden, indem die Studien aus dieser vorgestellt und eingeordnet werden sollen. Abschließend soll das Feld der Forschungen bezüglich der Auswirkungen der Covid-19-Pandemie beziehungsweise der Folgen der Lockdowns, Social Distancing und gesellschaftlichen, sowie persönlichen Veränderungen aufgrund der Maßnahmen zur Pandemiebekämpfung. Abschließend soll sich hieraus ein umfassender Forschungsstand ablesen lassen, der einen Teil zur Erarbeitung der Forschungsfragen beitragen soll und als Überblick über die bisherige Forschung dienen soll.

3.1 Videospiele

3.1.1 Geschichte der Videospiele

Videospiele sind mittlerweile in der breiten Gesellschaft angekommen und stellen zusammen mit Musik und Filmen einen wichtigen Teil der Unterhaltungsmedienindustrie dar. Auch wenn die Geschichte der Videospiele im Vergleich zu anderen Medien vergleichsweise kurz erscheint, kam es in der kurzen Geschichte der Videospiele zu vielen und bedeutsamen Wandeln, die nun erläutert werden sollen. Dies beschränkt sich nicht nur auf den Wandel der Technologien an sich, sondern es ist auch ein Wandel in der Gesellschaft und den Umgang dieser mit dem Medium zu beobachten.

Als Das erste offizielle Videospiel gilt das am Massachusetts Institute of Technology im Jahr 1961 programmierte Spacewar!, dieses Spiel gilt als erstes seiner Art obwohl es bereits zuvor spielähnliche Computerprogramme gab, da dies das erste Spiel war das rein als Unterhaltungsmedium dienen sollte (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.67f.) Aufgrund der hohen Beliebtheit am MIT wurde das Spiel 1971 als Spielautomat Computer Space umgesetzt und erfreute sich ebenso großer Beliebtheit. Aus diesem Erfolg entstand Atari, die Spielefirma, die unter anderem auch für den Retroklassiker Pong verantwortlich war. In den 1970er folgt eine Art explosionsartiger Anstieg an nicht zuletzt durch den Atari-Gründer Nolan Bushnell der den damaligen Trend und die Möglichkeiten der neuen Technologie erkannt und bald darauf wurde die erste Videospielfirma von Warner Bros. übernommen und die finanziellen Erfolge wuchsen stetig weiter. So entstand in den 70er Jahren auch die erste Heimkonsole namens Odyssey und auch eine Umsetzung des Pong-Arcade-Automaten für Zuhause wurde auf den Markt gebracht. Auch eine Konsole namens Channel F kam auf den Markt, die Besonderheit dieser Konsole war es, dass sie im Gegensatz zu den anderen Konsolen, die nur eine begrenzte Anzahl an eingebauten Spielen, über einen Mechanismus zum Wechseln der Spiele mittels Modulen hatte. Diese Innovation sollte auch die folgenden Jahre der Videospielesgeschichte prägen. Eine weitaus bedeutendere Konsole wurde aber im Jahr 1977 von Atari selbst entwickelt der sogenannte Atari 2600, welche für einige Jahre den Videospielesmarkt beherrschte (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.69f.). In den 80er Jahren kam es in der Videospielebranche zu einem großen Crash, auch als The Great Videogame Crash bezeichnet, genauer bedeutet dies das nicht an die großen Erfolge im Milliarden Bereich an Umsätzen angeknüpft werden konnte und vor allem Atari deutlich an Anerkennung. Gründe für diesen Einbruch der Videospiele waren zum einen das Aufkommen der ersten Computer für den Heimgebrauch, die die Spielekonsolen der 70er Jahre ablösten, da sie zum einen günstiger als auch vielseitiger in ihren Verwendungsmöglichkeiten darstellten, Beispiele für die Heimcomputer waren zum Beispiel der Apple II oder auch der Commodore 64. Aber auch das starke Nachlassen der Spielequalität sorgte für große Missgunst bei den KonsumentInnen und enorme Umsatzeinbußen. So gilt die Spielumsetzung des Films E.T. immer noch als Negativer Meilenstein in der Spielegeschichte aufgrund der schlechten Programmierung. Ein weiterer Faktor war die Spieleflut, die sich über die Heimkonsolen erstreckte, so wurde es möglich das jeder für die Heimkonsolen Spiele programmieren konnte, was wiederum auch dazu führte das die Qualität der Spiele massiv nachließ (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020,

S.76f.). Erst die japanische Spielefirma Nintendo schaffte es 1986 mit dem Nintendo Entertainment System wieder als Konsolenhersteller im großen Ausmaß auf dem Videospielemarkt Fuß zu fassen und in weiterer Folge mit dem Gameboy einen überragenden Erfolg zu verbuchen, besonders im Vergleich mit dem Produkt der schwächelnde Firma Atari (vgl. Lackner, 2014, S. 73f.). Die 80iger Jahre waren geprägt durch die Videospiele von japanischen herstellen so wurden Nintendo und Sega weltweit zu etablierten Marken im Videospielebereich und auch die Art und Weise wie Videospiele vermarktet wurden trugen einen großen Beitrag zur weiteren Popularisierung bei. Bekannte Videospielcharaktere wie Pac-Man, Super Mario, Donkey Kong oder Sonic trugen stark zur Popularisierung der Videospiele vor allem bei Kindern bei, dass sie durch ihr verspieltes und ansprechendes Design für diese Zielgruppe als besonders attraktiv gewertet wurden. Es ist fair zu sagen das diese Spielfiguren schon damals den Grundstein, für ihre seit damals andauernde Beliebtheit und einen gewissen Kultfaktor gelegt haben (vgl. Lackner, 2014, S. 73f.). Auch generell gesprochen entwickelten sich die Spiele in den 1980igern immens weiter so wurden einige neue Spielgenres erfunden, neue Spielmechaniken verwendet sowie Grafik und technische Umsetzungen verbessert. Gegen Ende der 80iger wurde auch die Spieleentwicklung für die Computer deutlich verbessert und es kam zu größeren technischen Sprüngen die enorm zur Popularisierung und Verbreitung von Videospielen und Computerspielen führte. In den 90iger Jahren wurde der technische Fortschritt durch die PCs besonders deutlich, nicht nur die leichtere Programmierbarkeit auf PC aber auch die enorme Verbreitung von PCs und die deutlich gestiegene Leistungsfähigkeit dieser Rechner, legte den Fokus der Spieleprogrammierung auf den PC als maßgebende Plattform. Ein weiterer Faktor war das Aufkommen von CDs und DVDs als Mediendatenträger, die es nun erlaubten, viel größere Mengen an Daten in höherer Qualität zu verbreiten, auch dies legte den Grundstein für Spiele mit höherer Grafik, komplexeren Spielwelten, bessere Soundqualität oder Videosequenzen in Spielen. Und der vielleicht wichtigste Punkt der Veränderungen durch technische Gegebenheiten der Wechsel von 2D-Grafiken auf 3D-Grafiken was es ermöglichte gänzlich andere Spiele zu entwickeln (vgl. Freyermuth, 2015, S. 84-97; Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.93).

Ein weiteres Ereignis in der Geschichte der Videospiele war der Konflikt der beiden japanischen videospielefirmen Sega und Nintendo. Während Nintendo weiterhin an ihrer kinderfreundlichen Ausrichtung festhielt, setzte Sega auf einen erwachseneren Auftritt und versuchte sich mittels aggressiven Marketings deutlich von Nintendos „kindischen“

Konsolen abzuheben. Auch Sony die 1994 ihre erste Konsole die Playstation auf den Markt brachten verfolgten ein ähnliches Ziel ihre Konsole und ihre Spiele als Unterhaltung für Erwachsene zu präsentieren, was in einem großen Erfolg für die Playstation mündete. Sega hingegen war zwar erfolgreich mit ihren eigenen Konsolen musste aber gegenüber der deutlichen Dominanz Nintendos zurückstecken und verlagerte gegen Ende der 90iger ihren Fokus auf die reine Spieleentwicklung. Nintendo hingegen setzt bis heute auf eigens entworfene Hardware (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.93f.). Auch das Aufkommen des Internets hatte eine enorme Bedeutung für die Spieleindustrie aber auch für die Spielercommunitys, zum einen konnten Spiele nun über das Internet zusammen oder gegeneinander gespielt werden, was wiederum neue Möglichkeiten für das Entstehen neuer Genres und Spiele bot, aber es führte auch dazu, dass SpielerInnen aus der ganzen Welt sich über die Spiele austauschen konnten, wodurch eine Spieleforenkultur entstehen konnte. Die Weiterentwicklung der Videospiele führte unter anderem in weiterer Folge dazu, dass gegen Ende der 90iger Jahre Grafikadventures, die in den 90iger Jahren wohl zu den beliebtesten Genres gehören weniger populär wurden und actionlastigere Genres wie beispielsweise Shooter an Beliebtheit gewannen (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.93f.).

In den 2000er Jahren festigte sich die Rolle der Videospielebranche, Spieleentwickler begannen immer professionell mit der Vermarktung und dem Vertrieb von Videospielen, oftmals wurde dies auch von sogenannten Publishern übernommen. Dies bedeutet Firmen konzentrierten sich ausschließlich auf die kreative Entwicklung von Videospielen und andere Aufgaben wie die Bewerbung des Produkts, die physische Herstellung von Verpackung und Datenträgern, sowie der Vertrieb der Videospiele wurde von anderen Firmen, den Publishern, übernommen ebenso wie die Vorfinanzierungen der Entwicklungskosten. Wie bereits erwähnt wurden Shooter insbesondere Multiplayershooter zunehmend populärer aber auch MMORPGs, beides erst ermöglicht durch das schnelle Wachstum und die großflächige Verbreitung des Internets (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.101f.).

Auch der Konsolenmarkt war sehr erfolgreich mit den bis heute wichtigsten Teilnehmern Sony mit der Playstation 2, Nintendo mit dem Gamecube und dem neuen starken Konkurrenten Microsoft mit der Xbox, zu Beginn der 2000er Jahre. Durch die rasanten Entwicklungen in der Hardware und neueren Möglichkeiten für verbesserte Konsolen, wurden bereits Mitte der 2000er von allen drei Firmen neue Konsolen vorgestellt. So

präsentierte Sony die Playstation 3, Nintendo die Wii und Microsoft die Xbox 360. Auch diese Konsolengeneration stellte sich als besonders erfolgreich heraus. Besonderes Augenmerk ist dabei auf die Nintendo Wii zu legen die mit ihrer innovativen Art der Steuerung, eine Art Bewegungssteuerung, sowohl GamerInnen als auch neue Zielgruppen, die vorher nicht spielten, zu begeistern. Dies war hauptsächlich auf die simple Bedienung und die simplen Minispiele mit Bewegungssteuerung wie Bowling oder Tennis zurückzuführen. Diese Art von Spielen gelten als sogenannte Casual Games und sprechen vor allem SpielerInnen mit wenig Erfahrung an oder SpielerInnen, die nur wenig Zeit in das Erlernen eines Spiels stecken möchten, also vor allem Gelegenheitsspieler oder Anfänger (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.101f.).

Ein weiterer neuer Trend der 2000er Jahre war das mobile Gaming, konkret lässt sich hier das Erscheinen des ersten iPhones (2007) nennen. Mit dem dazugehörigen neuen App Store wurden so auch Spiele für das Mobiltelefon vertrieben und fanden in der Gesellschaft Anklang. Außerdem waren mobile Spielekonsole wie die Playstation Portable von Sony oder der Nintendo DS sehr beliebt. Die finanziellen Erfolge der Spielebranche stiegen weiterhin massiv an, auch wenn der PC-Spiele-Markt aufgrund der leichteren Beschaffung von Raubkopien an Relevanz verlor, so stieg die Bedeutung des Konsolenspielermarktes umso mehr (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.102f.). Ein weiteres Feld der Videospiele das enormen Zuwachs erlebte und sich großer Beliebtheit erfreute, waren Multiplayer-Onlinegames. Das wohl zeitweise beliebteste MMORPG war World of Warcraft (2004) was zu seinen Hochzeiten mehrere Millionen an SpielerInnen verzeichnete. Aber auch Online-Shooter wie Counter-Strike waren sehr beliebt. Oder das MOBA (multiplayer online battle arena) League of Legends (2009) wurde zu einem der erfolgreichsten Spiele überhaupt. Die Besonderheit von League of Legends war es damals, dass es sich um ein free-to-play-Spiel handelte, dies bedeutet, dass kein Kauf für das eigentliche Spiel notwendig war, sondern lediglich Ingame-Items wie beispielsweise optisch ansprechendere Kostüme für die Spielfiguren erwerbbar waren und das Spiel sich über diese sogenannten Mikrotransaktionen finanzierte. Als Mikrotransaktionen bezeichnet man in der Regel Käufe, die innerhalb eines Spiels getätigt werden, die Einzelsummen dieser Käufe belaufen sich meist auf niedrige Euro Beträge, jedoch ist es möglich viele verschiedene dieser Käufe zu tätigen, um alle angebotenen optischen oder spielerischen Verbesserungen zu erhalten. Besonders unbeliebt sind hierbei Verbesserungen die Personen einen unfairen Vorteil in Onlinemultiplayerpartien einbringen, dies wird als

sogenanntes pay-to-win bezeichnet. Mit Hilfe der Mikrotransaktionen wurden in der gesamten Videospielbranche Umsätze in Milliardenhöhe erzielt. Weshalb diese Art von Monetarisierung bis heute sehr beliebt bei den Spieleherstellern und bis heute stetig angepasst und immer neue Arten von Mikrotransaktionen erfunden werden (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.109f.).

In den 2010er Jahren wurden neue Vertriebsmöglichkeiten für Spiele zunehmend wichtiger, so wurden Spiele immer mehr online über das Internet verkauft beispielsweise Steam und die Verkäufe im Einzelhandel war nicht mehr der relevanteste Vertriebskanal. So wurden zum einen die Kosten für Spielverpackungen eingespart und auch die Kosten für die Verkaufsflächen. Außerdem wurden Spiele so rund um die Uhr erwerbbar und herunterladbar, ebenso wurde verstärkt auf herunterladbare Add-Ons für Spiele gesetzt. Diese sogenannten DLCs (downloadable content) bieten für den KonsumentInnen, Mehrwerte die ursprünglich nicht Teil des Spieles waren und erweitern somit das Spielerlebnis durch beispielsweise mehr Missionen, neue Karten oder neue Charaktere. Eine weitere Neuerung in der Spielebranche war die stärkere Verbreitung von Social Games, wie beispielsweise Farm Ville, die vor allem über Facebook gespielt werden konnten. Hierbei lag der Fokus der Spiele bei Social Games vor allem auf die gegenseitige Unterstützung der SpielerInnen und der gegenseitige Vergleich des Fortschritts. So gab es zum einen die Funktion anderen SpielerInnen, mit denen man auf Facebook befreundet war Leben oder andere Ressourcen zu schicken und anhand von Bestenlisten sich mit anderen zu vergleichen und den Fortschritt von Freunden nachzuverfolgen. Ein anderer Trend in den 2010er Jahren war das Entstehen zahlreicher Indiespielentwickler die ohne große finanzielle Mittel teilweise innovative und interessante Videospiele entwickelten, die auch teilweise äußerst erfolgreich wurden. Dabei agierten diese Indie-Entwickler ohne große Firmen im Rücken und mit im Vergleich zu den bekannten und etablierten Spieleentwicklern nur mit sehr geringem Budget, dafür aber mit weniger Druck durch Publisher oder andere Verbindlichkeiten (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.111f.). Andere Entwicklungen waren der Versuch auf andere Controller zu setzen als bisher, so gab es zum Beispiel Controller in Form von Gitarren oder anderen Instrumenten wie beispielsweise bei Guitar Hero. Aber auch Microsofts Kinect oder Sonys Playstation Move versuchten einen Schritt in die Entwicklung neuer Steuerungsarten, so wurde man bei diesen Systemen selbst zum Controller, da die Spiele für diese Geräte mithilfe von Bewegungssteuerung realisiert wurde. Durch die Bewegung des Körpers, die mithilfe von

Kameras abgefilmt wurde, konnte man die Spiele so ohne einen herkömmlichen Controller bedienen. Einen anderen Ansatz verfolgen die EntwicklerInnen der Virtual Reality Brillen wie beispielsweise die Oculus Rift. Hierbei trägt man eine Brille mit eingebautem Bildschirm, die den Effekt erzeugen, man befände sich mitten in der Spielwelt. Auch Firmen wie Google, Sony und Microsoft legten mit der Entwicklung von ähnlichen Projekten nach (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, S.113).

Die neuesten Entwicklungen im Bereich der Videospiele war die Veröffentlichung der neuen Konsolengeneration, mit Sony Playstation 5 und Microsofts Xbox Series X. Jedoch zeigte sich (auch auf Grund der Corona-Pandemie) Lieferengpässe und bis zum jetzigen Zeitpunkt gelang es beiden Firmen nicht, ausreichend Konsolen zu produzieren und zu liefern, was laut den Herstellern am Mangel an bestimmten Mikrochips und anderer Komponenten liegt (vgl. Molke 2021).

3.1.2 Klassifizierung von Genres

Um eine bessere Einteilung von Videospielen vornehmen und mögliche Unterschiede besser herausarbeiten zu können, soll nun ein Überblick über diverse Videospiegelgenres gegeben werden, um in weiterer Folge mögliche Unterschiede hinsichtlich nostalgischer Emotionen zu überprüfen. Laut Breiner können grob elf unterschiedliche Genres im Bereich der Videospiele unterschieden werden, die nun im Anschluss erläutert werden sollen. Breiner (2019) beginnt seine Aufzählung der Genres mit dem Erzählspiel. Dieses Genre zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass bestimmte Geschichten nacherzählt werden, die Narration steht hierbei im Vordergrund und weniger das Gameplay. Die Handlung wird meist durch das Lösen von Rätseln oder Erkundung der Welt vorangetrieben. Aufgrund seiner leichten Umsetzbarkeit war dieses Genre wohl eines der Ersten, in Form der Textadventures, die nur auf reinem Text basierten und auch durch Texteingabe gesteuert wurde. Man könnte sagen, es handelte sich hierbei um eine Art interaktives Buch. Mittlerweile haben sich sowohl Grafik als auch Interaktionsmöglichkeiten deutlich erweitert, was aber nichts an der Tatsache ändert, dass diese Spiele primär das Ziel verfolgen, eine Geschichte zu erzählen. Zu bekannten Erzählspielen gehören beispielsweise Monkey Island (Grafikerzählspiel) oder God of War (Actionerzählspiel) (vgl. Breiner et al. 2019, S.43f.).

Ein weiteres Genre der Videospiele sind die sogenannten Sportspiele, wie schon der Name verrät, handelt es sich hierbei um Spiele, die diverse Sportarten abbilden, wie

beispielsweise Fußball, Kampfsportarten, etc. Natürlich ist es nicht möglich hundertprozentig akkurate Abbildungen von sportlichen Wettkämpfen in Spielform zu verpacken, da Spiele immer gewissen, vorprogrammierten Mustern unterworfen sind, jedoch zeigt sich auch hier eine Entwicklung die Sportspiele immer realistischer wirken lässt. Berühmte Beispiele für Sportspiele sind beispielsweise Pong oder FIFA (vgl. Breiner et al. 2019, S.44f.).

Das Genre der Denkspiele umfasst Spiele, bei denen die kognitiven Fähigkeiten des Spielenden im Vordergrund stehen. Hierzu zählen dabei digitale Versionen von Wimmelbildbüchern oder digitale Umsetzungen von Brettspielen wie beispielsweise Schach oder Dame, ebenso Puzzles, Sudoku oder Kreuzworträtsel in digitaler Form (vgl. Breiner et al. 2019, S.45f.). Man könnte annehmen, dass Denkspiele bereits in analoger Form sehr ausgeprägt sind und sich großer Beliebtheit erfreuen und deshalb die digitalen Denkspiele sich meist nicht groß von ihrem analogen Pendant unterscheiden. Das Genre der Musikspiele zeichnet sich dadurch aus, dass der spieldominierende Teil des Spiels daraus besteht sich mit Musik zu beschäftigen. Sei es zum einen selbst Musik zu machen, wie Spiele, bei denen man selbst komponiert, selbst Instrumente spielt, selbst singen wie beim Karaoke oder rhythmusbasiert Tasten drückt oder zum Rhythmus tanzt. Bekannte Musikspiele sind beispielsweise Guitar Hero, Rock Band oder Just Dance (vgl. Breiner et al. 2019, S.46f.).

Das nächste Genre ist das der Rollenspiele. Bei diesem Genre nimmt der Spieler immer die Rolle eines Charakters ein, dieser Charakter kann im Grunde jegliche Form annehmen, beginnend von Menschen über verschiedene Fantasiewesen wie Zwerge oder Elfen, oder Tiere, Fabelwesen oder sogar Gegenstände. In einigen Fällen ist es auch möglich eigene Avatare zu erstellen. Entwickelt haben sich die Computerrollenspiele aus den Pen & Paper-Rollenspielen, die analog mit Stift, Papier und Würfeln gespielt werden, und ebenso wie diese besitzen auch Computerrollenspiele über komplexe Regelwerke und Zufallsberechnungen, die im Hintergrund aktiv sind, wobei die kreativen Freiheiten bei digitalen Rollenspielen eingeschränkt sind, da nur programmierte Handlungen auch spielwirksam eingesetzt werden können. MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games), sind wohl die populärsten Rollenspiele, hierbei können mehrere tausend Menschen zusammen in verschiedene Welten eintauchen und diese erforschen. Dies funktioniert Online über bestimmte Server, die die Spielwelt und Charakterentwicklungen speichern und so eine persistente Spielwelt ermöglichen. Bekannte Beispiele für

Rollenspiele sind Baldurs Gate, Pokémon oder The Elderscrolls: Skyrim, sowie World of Warcraft (MMORPG) (vgl. Breiner et al. 2019, S.47f.).

Die Planspiele sind ein weiteres Genre der Videospiele, diese Spiele, auch strategische Simulationsspiele genannt, lassen den Spielenden aus der Vogelperspektive auf das Level blicken, um dann Strukturen aufzubauen und zu verwalten. Im Speziellen gibt es bestimmte Unterkategorien von Planspielen, je nachdem was im Spiel verwaltet werden muss. So gibt es zum Beispiel Stadtaufbauspiele, bei denen man die Planung, den Aufbau und die Verwaltung von Städten übernimmt. Bei einem ökonomischen Fokus bei der Verwaltung, spricht man von Wirtschaftssimulationsspielen, hier werden ökonomische Bereiche verwaltet wie etwa Länder, Firmen oder beispielsweise Fußballvereine. Ebenso existieren Spiele mit militärischen Settings, wie Kriegs-, Panzer- oder Marineverwaltung. Des Weiteren gibt es ein spezielles Untergenre der Landwirtschaftssimulatoren, bei denen die landwirtschaftlichen Aufgaben wie Aussaat oder Ernte spielerisch nachvollzogen werden können, und ein landwirtschaftlicher Betrieb verwaltet werden muss. Auch das Untergenre der Lebenssimulationen erfreut sich großer Beliebtheit, denn hier werden die Leben von Personen beziehungsweise von Lebewesen simuliert, indem man Einfluss auf deren Leben nimmt und zum Beispiel die Charaktere füttert oder zum Schlafen schickt. Ein weiteres Untergenre ist das der God-Games, in dem der Spielende die Rolle eines Gottes einnimmt und so verschiedenste Veränderungen in der Spielwelt vornehmen kann. Einige bekannte Beispiele für Planspiele sind die Anno-Reihe, SimCity (Wirtschafts-/Aufbausimulation), Die Sims (Lebenssimulation) oder Der Landwirtschaftssimulator (vgl. Breiner et al. 2019, S.48ff.).

Ein anderes Genre, das sich mit der Simulation in Spielen beschäftigt, sind die Flug- und Fahrsimulationsspiele. Hierbei handelt es sich um Spiele die einen Umgang mit Fahrzeugen jeglicher Art simulieren. Oft geschieht dies aus der Egoperspektive oder der Third-Person-Perspektive und auch die fehlende strategische Tiefe lässt sie von sich von den anderen Simulationsspielen abgrenzen und als eigenes Genre betrachten. Je nach Fahrzeug lassen sich hier verschiedene Untergenres erkennen, beispielsweise Fahrzeugspiele mit Pkws, Lkws, Motorrädern, etc. ebenso wie Skateboardspiele oder Eisenbahnsimulationen. Hinzu kommen noch diverse Flugsimulatoren, einerseits von Flugzeugen und Helikoptern, aber auch von Raumschiffen. Ein weiterer Faktor für diese Art von Simulatoren ist die Hardware, wie Lenkräder, Pedale, Schaltungen oder die Nachbildung eines gesamten Cockpits, die häufig zum immersiveren Eintauchen in das Spiel verwendet

werden und das Spielerlebnis immens verbessern können, jedoch nicht zwingend notwendig sind. Bekannte Spiele sind zum Beispiel Super Mario Kart, Microsoft-Flight-Simulator, Wing Commander oder Tony Hawks Skateboarding (vgl. Breiner et al. 2019, S.51f.).

Als nächstes Genre nennt Breiner die Flippersimulationsspiele diese stellen einen sehr kleinen Bereich der Simulationsspiele dar, da es sich lediglich um Simulationen von Flipperautomaten handelt, die man aus Spielhallen oder Kneipen kennt. Auch die Relevanz in der heutigen Spielebranche ist nicht mehr so hoch wie noch in den 1980iger und 90iger Jahren, birgt aber dennoch hohes nostalgisches Potenzial. Zu den bekanntesten Pinball Games gehören Pinball FX oder Microsoft Pinball Arcade (vgl. Breiner et al. 2019, S.53). Das nächste Genre ist das der Shooter oder Schießspiele. Dieses Genre ist geprägt durch den Gebrauch von Schusswaffen, die in den meisten Fällen dazu verwendet werden, um Gegner zu eliminieren, meist kommen auch andere Waffen, wie Granaten oder Nahkampfwaffen zum Einsatz. Üblicherweise reagiert die Spieleumwelt sehr gewalttätig auf die Spielfigur, weshalb diese dazu gezwungen ist sich zu verteidigen. Das dies mitunter eines der potenziell gewalthaltigsten Genres ist steht hierbei außer Frage, weshalb von Öffentlichkeit und Medien teils starke Kritik an diesem Genre geübt wurde beziehungsweise wird. Shootergames gab es schon zu Beginn der ersten Computerspiele mit simpler 2D-Grafik haben sich aber in den letzten Jahrzehnten vor allem durch das Aufkommen von 3D-Grafik stark weiterentwickelt. Zu den 2D-Varianten gehören oft Weltraumshooter bei denen man ein Raumschiff steuert, welches schießen kann und andere Raumschiffe oder Asteroiden zerstören muss. In der 3D-Ära wurde sich verstärkt auf die Entwicklung von Egoshootern fokussiert also Spielen bei denen man aus der Egoperspektive diverse Waffen bedienen kann und so auf Gegner verschiedenster Art schießen kann. Meist sind hier nur Teile der Waffen beziehungsweise die Hände des eigenen Spielecharakters zu erkennen und nicht selten gibt es in der Mitte des Bildschirms ein Fadenkreuz, um den Schussbereich der Waffe zu verdeutlichen. Wie bei den meisten anderen Genres gibt es auch hier noch weitere Untergenres wie beispielsweise taktische Shooter, bei denen der Realismus von Bewegung und Handhabung der Waffen im Vordergrund steht und es vom Spielenden verlangt wird möglichst taktisch in den Levels vorzugehen. Auch gibt es das Untergenre der Stealthshooter, hierbei wird vom Spielenden verlangt die Level möglichst heimlich und unerkannt zu bewältigen, dies wird vor allem dadurch umgesetzt, dass man als Spielfigur eigentlich den Gegner unterlegen ist, wenn

man entdeckt werden sollte und so gezwungen ist aus dem verborgenen zu arbeiten. Ein weiteres weniger populäres, aber durchaus erwähnenswertes Genre ist das der Lightgunshooter, bei diesem Genre hält der Spieler selbst ein Gewehr oder eine Pistole aus Plastik in den Händen und schießt selbst auf den Bildschirm, dies sorgt für eine sehr hohe Immersion beim Spielenden, ist aber aufgrund von technischen Umsetzbarkeiten nicht mehr auf moderne TV-geräte anwendbar und hat deswegen an Bedeutung verloren und wird zu meist nur noch in Arcadespielhallen oder Retrokonsolen angetroffen. Beispiele für bekannte Shooter sind zum einen die Call of Duty-Reihe (Egoshoooter) oder Counter Strike (Tactical Shooter) sowie Space Invaders (2D-Shooter). Ziel aller Shooter ist es möglichst nicht selbst zu sterben, was oft nur durch das Eliminieren von Gegnern durch Waffengewalt möglich ist (vgl. Breiner et al. 2019, S.53ff.).

Ein weiteres Spielegenre ist das Plattform-Genre, diese Spiele sind vor allem durch die Art der Fortbewegung geprägt. Hier wird vom Spieler verlangt Hindernisse und Plattformen in den Leveln durch Rennen und Springen zu überwinden, Gegnern auszuweichen oder diese zu bekämpfen, um einen bestimmten Endpunkt in der Levelarchitektur zu erreichen. Als Plattformen kann hier jede Art von Untergrund dienen auf der der Spielecharakter sich fortbewegen kann. Das Spieleprinzip wurde zunächst im zweidimensionalen Raum entwickelt, wobei hier häufig von links nach rechts gelaufen werden muss, um zum Ziel zu gelangen. Allerdings wurden auch in diesem Genre Umsetzungen in 3D geschaffen, sobald dies möglich war. Hier kommt meist eine Ansicht von schräg hinten auf den Spielcharakter zur Anwendung, jedoch gibt es auch meist eine frei drehbare Kameraperspektive für die bessere Orientierung in den teils offeneren Spielwelten im Vergleich zu den 2D-Plattformspielen. Bekannte Plattformspiele sind Super Mario, Sonic (beide sowohl 2D als auch 3D) oder Donkey Kong (statischer Hintergrund) (vgl. Breiner et al. 2019, S.56).

Das letzte Genre, dass Breiner in seine Aufzählung der Spielegenres nennt sind die sogenannten Parallelweltspiele oder Open World Games. Diese Spiele haben als Grundlage ihres Spielekonzepts eine offene frei erkundbare Spielwelt, die sich in jeglichen Settings befinden können, von realistischen Nachbildungen der Welt bis hin zu Fantasie-Arealen. Vom Gameplay an sich, also dem was die Spielenden an Aufgaben zu erledigen haben beziehungsweise das Ziel des Spiels, setzen sich Open World Spiele aus Elementen anderer Spielgenres zusammen. Zum einen ist es in vielen Parallelweltspielen möglich sich mittels Fahrzeugen und Flugzeugen fortzubewegen, sie bedienen sich also

Fahrzeugsimulatoren oder es ist möglich mit Gegner zu kämpfen oder diese mit Waffen zu beschießen, was sich den Mechaniken von Kampfspielen oder Shootern bedient. Außerdem werden auch meist Geschichten innerhalb einer offenen Welt anhand verschiedener Aufgaben erzählt, die einem die Möglichkeit gibt, die gesamte Welt kennen zu lernen, dies folgt dem Prinzip der Erzählspiele. Durch ihren großen Umfang und ihren hohen Wiederspielwert gehören Open World Spiele zu einem der beliebtesten Genres, aber auch zu dem am aufwendigsten Umzusetzenden. Die bekanntesten Vertreter der Open World Spiele sind wohl Grand Theft Auto und Minecraft (vgl. Breiner et al. 2019, S.57f.). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine genaue Genreeinteilung sich bei einigen Spielen als schwierig herausstellen kann, da sich die Genres teilweise überschneiden oder Spiele existierten die Genres, teilweise auch ganz bewusst vermischen. Dennoch sollte die Genreeinteilung einen Überblick über die Spielelandschaft geben und bestimmte Besonderheiten aufzeigen können, wenn gleich die vorliegende Einteilung nicht den Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Lackner unterscheidet hierbei aufgrund ähnlicher Kriterien unterteilt jedoch nur in vier Gattungen, nämlich Action-, Simulation-, Strategie-/Taktik-/Denk- und Rollen-/Abenteuerspiele (vgl. Lackner 2014, S.79-92).

3.1.3 Gründe für das Spielen

Nun sollen die Gründe für das Spielen von Videospielen näher betrachtet werden, wobei sich auf verschiedene Studien bezogen werden kann. Beispielsweise Lehmann et al. nennen in ihrer Studie, in der sie den Einfluss von Lebensstil und Nutzungsmotiven auf die Spielweise von First-Person-Shootern untersucht haben, vier Nutzungsmotive, die wie folgt lauten: Eskapismus & Stimmungsregulierung, Macht & Kontrolle, Leistungsmotivation & Teamorientierung und Langeweile. Sie kamen zu dem Schluss, dass sich bei First-Person-Shootern die Motive Macht & Kontrolle in Bezug auf den Lebensumstand des FPS als Lebensmittelpunkt und Leistungsmotivation & Teamorientierung in Bezug auf das FPS als E-Sport, als häufigste Motive in der Befragung zeigten (vgl. Lehmann et al. 2008, S.259).

Hamari und Keronen führten ebenfalls eine Studie zu Erforschung der Motive des Spielens durch. Hierbei handelte es sich um eine Meta-Analyse von 48 anderen Studien und sie kamen zu dem Ergebnis, dass es starke Zusammenhänge zwischen dem Vorhaben zu Spielen und der generellen Einstellung, sowie Freude und gefühlten Nutzen gibt. Mittlere Zusammenhänge erschienen beim Vorhaben zu spielen und der Zufriedenheit, der

wahrgenommenen leichten Bedienbarkeit, der wahrgenommenen Verspieltheit, der subjektive Normen, der kritischen Masse und dem Flow (vgl. Hamari et al. 2017, S.131). Es zeigte sich also, dass eine positive Einstellung gegenüber dem Spielen, Freude am Spielen und das Gefühl etwas Nützliches zu tun als Hauptfaktoren für die Intention zu spielen erkennbar sind.

Hartmann et al. (2012) führten zur Untersuchung der Frage welche Faktoren den Videospielekonsum beeinflussen, eine Online-Befragung in zwei Wellen durch. anhand von drei Faktoren, den Gewohnheiten der SpielerInnen, Suchttendenzen und der Spielintention, wurde der Konsum von Videospielen untersucht. Dabei konnte festgestellt werden, dass Gewohnheiten und Suchttendenzen einen starken Einfluss auf den Videospielekonsum haben. Die Spielintention hingegen zeigte lediglich einen Effekt als Mediator. Personen die also größere Gewohnheiten zum Videospielen und/oder ein höheres Suchtpotenzial besitzen, haben folglich einen höheren Videospielekonsum. Durch eine hohe Intention wird dies noch zusätzlich verstärkt, bei einer niedrigen Intention konnte kein signifikanter Einfluss gemessen werden (vgl. Hartmann et al. 2012, S.26f.).

Patzer et al. untersuchten die Motivation von SpielerInnen Videospiele zu spielen anhand einer Umfrage von 353 SpielerInnen von vier Onlinespielen (League of Legends, World of Warcraft, Overwatch und Hearthstone). Die Studie zeigte, dass Zufriedenheit mit einem Spiel positive Effekte auf das weiter-/wiederspielen eines Videospieles und die wöchentliche Spieldauer haben. Die Zufriedenheit wird zum Teil durch die Motivation der SpielerInnen erklärt. Eine weitere Erkenntnis die Patzer et al. herausgefunden haben ist, dass die Motivation zum Spielen stark vom individuellen Spielertypen und passenden Genre abhängig ist, gewisse Spielertypen bevorzugen hierbei bestimmte Spielegenres und dadurch steigt die Zufriedenheit mit dem jeweiligen Spiel. Folglich steigen auch die Intention das Spiel weiterhin zu spielen und auch mehr Zeit damit zu verbringen (vgl. Patzer et al. 2020, S.302ff.).

Agag et al. untersuchten mit Hilfe einer Umfrage die Intentionen der SpielerInnen Onlinevideospiele zu spielen und die Effekte dessen auf die Loyalität gegenüber den Videospielen. Die Umfrage hatte 1660 gültige TeilnehmerInnen, die zu ihren Spielgewohnheiten befragt wurden. Sie kamen zu dem Schluss, dass die Hauptfaktoren für die Intention zu spielen und die Loyalität gegenüber einem Spiel, vor allem wahrgenommene relative Vorteile, Kompatibilität, wahrgenommene leichte Bedienbarkeit, wahrgenommenes Vergnügen, subjektive Normen, wahrgenommene

Verhaltenskontrolle, Flow-Erfahrung, soziale Interaktion und Einstellung sind (vgl. Agag et al. 2019, S.122). Diese Ergebnisse sind ähnlich zu den bereits zuvor vorgestellten Studien von Hamari et al. und Patzer et al. und legen nahe, dass die erwähnten Faktoren, die Intention zu spielen tatsächlich stark beeinflussen.

3.1.4 Funktionen des Spielens

Breiner und Kolibus (2019) beschreiben in ihrem Buch „Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendungen“ sieben Funktionen des Spielens, die wie folgt lauten Lernfunktion, Sozialfunktion, Rauschfunktion, Therapiefunktion, Leibesfunktion, Kreativfunktion und Kulturfunktion, die zum besseren Verständnis kurz erläutert werden sollen. Die Lernfunktion repräsentiert das Lernen durch Spielen auf verschiedenste Weisen und in verschiedensten Bereichen, so lernen wir durch Spielen in verschiedene Rollen zu schlüpfen und uns in andere Personen hineinzusetzen dies bestärkt unsere Empathie und zeigt auf welche Rolle wir in der Gesellschaft vertreten wollen. Ein weiterer Aspekt des Lernens sind die Fähigkeiten zu erlernen schwierige Situationen zu meistern und Durchhaltevermögen zu zeigen, sowie soziale Kompetenzen zu erlernen. Auch ist es möglich durch Spielen Fakten zu erlernen oder die motorischen Fähigkeiten zu verbessern (vgl. Breiner et al. 2019, S.116ff.).

Spiele bieten auch wichtige soziale Funktionen, zum einen reduzieren Spiele Stress und verbinden durch gemeinsames Spielen, wodurch Communitys und soziale Beziehungen entstehen können. Auch bieten sie Anhaltspunkte zur Identifikation, so identifizieren sich SpielerInnen eines Spiels zusammen und stärken dadurch sowohl ihre eigene Identität als auch die der Gruppe, ebenso ist es auch möglich sich dadurch von anderen abzugrenzen (vgl. Breiner et al. 2019, S.119-126).

Die Rauschfunktion des Spielens kann so erklärt werden, dass es möglich ist während des Spielens negative Emotionen zu vergessen und in einen Zustand des Flows zu kommen, bei dem die äußeren Einflüsse in den Hintergrund rücken. Auch rein körperliche Bedürfnisse wie Schlaf oder Hunger können hierbei verdrängt werden (vgl. Breiner et al. 2019, S.126ff.).

Die Therapiefunktion des Spielens manifestiert sich insofern, dass sich das Spielen auf gewisse psychische Krankheiten beziehungsweise Symptome positiv auswirken kann und das Spielen an sich eine therapeutische Wirkung annimmt. So legen die Autoren nahe, dass zum Beispiel Kriegsspiele besonders häufig in ehemaligen Kriegsgebieten verkauft

werden oder Spiele mit kriminellen Handlungen oft in Ländern mit hoher Kriminalitätsrate verkauft werden. Die therapeutische Funktion stellt sich hier vor allem durch das Nacherleben und das aktive Verarbeiten, von sowohl erlebten Traumata als auch sogar von durch Vorfahren überlieferte Traumata, die über Generationen hinweg weiter gegeben wurden, ein (vgl. Breiner et al. 2019, S.128ff.). Die Leibesfunktion findet bei Videospielen keine Anwendung, da es nur bei wenigen Videospielen zu einer aktiven Bewegung in der Natur kommt, deshalb wird hier nur kurz erwähnt, dass freies Spielen in der Natur positive Effekte auf die körperliche Entwicklung und die Erhaltung der Gesundheit haben kann (vgl. Breiner et al. 2019, S.130).

Die Kreativfunktion wird von Breiner und Kolibius so verstanden, dass durch den Prozess des Spielens immer wieder kreative und neue Lösungen gefunden werden müssen, um Situationen zu lösen. Dabei wird auch das strategische Vorgehen geschult. Durch die wiederkehrende Analyse der Umwelt und Reflexion plus die kreativen Bewältigungsstrategien von Hindernissen, verbessern sich diese Fähigkeiten nicht nur innerhalb des Spiels, sondern auch darüber hinaus (vgl. Breiner et al. 2019, S.130f.). Die Kulturfunktion des Spielens beschreibt Spielen an sich als kulturelle Errungenschaft und als Möglichkeit Kulturen und deren Entwicklung zu beschreiben. Außerdem wird ausführlich betont welche Rolle das Spielen im Sprachgebrauch einnimmt und unsere Kultur somit beeinflusst (vgl. Breiner et al. 2019, S.131f.).

3.1.5 Spielertypen

Es wird angenommen, dass es verschiedene Nutzungstypen von Videospielen gibt, die sich durch sogenannte Spielertypen manifestiert. Jäger beschreibt in seinem Buch „Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele“ fünf Spielertypen, den Freizeitspieler, den Gewohnheitsspieler, den Intensivspieler, den Fantasiespieler und den Denkspieler und nennt zugehörige Merkmale und Vorlieben der unterschiedlichen Spielertypen, die auch hier kurz erläutert werden sollen. Zusätzlich wird eine Verteilung der verschiedenen spielertypen angegeben wobei 54% auf den Freizeitspieler entfallen, 24% auf den Gewohnheitsspieler, 11% auf den Denkspieler, 6% auf den Fantasiespieler und 5% auf den Intensivspieler (vgl. Jäger 2013, S.56). Der Freizeitspieler zeichnet sich durch ein Durchschnittsalter von 44 Jahren aus und hat eine ausgewogene Geschlechterverteilung, spielt zum Zeitvertreib in der Freizeit oft einhergehend mit anderen Freizeitaktivitäten. Aufgrund des gehobenen Alters und den beruflichen und

privaten Lebensumständen, wie Kinder, bleibt nur wenig Zeit zum Spielen in der Freizeit, weshalb einfach Spiele ohne komplexe Steuerung oder Geschichte bevorzugt werden (vgl. Jäger 2013, S.56f.). Der Gewohnheitsspieler zeichnet sich durch ein Durchschnittsalter von 30 Jahren aus und stammt aus der Generation die bereits mit Videospielen aufgewachsen sind. Dieser Spielertyp spielt sozusagen schon seit der Kindheit und führt dieses Hobby im Erwachsenenalter weiter. Bei der Geschlechterverteilung überwiegt der männliche Anteil mit 75%. Auch hier zeigt sich mit gehobenem Alter weniger Zeit zum Spielen, da das Gaming jedoch als Hobby angesehen wird und sich kontinuierlich drüber informiert wird, ist der Stellenwert des Spielens trotz Beruf und Familie höher als beim Freizeitspieler (vgl. Jäger 2013, S.58ff.).

Der Denkspieler hat ein Durchschnittsalter von 38 Jahren und zeichnet sich vor allem durch die Motivation zum Spielen aus. Dieser Spielertyp sucht die (intellektuelle) Herausforderung, in Form von Strategiespielen oder Rätselspielen. Ansonsten unterscheidet er sich kaum vom Freizeitspieler (vgl. Jäger 2013, S.63f.). Der Fantasiespieler zeichnet sich durch das Fliehen aus dem Alltag hinein ins Spiel aus, zu seinen favorisierten Genres gehören Rollenspiele, bei denen sich der Spieler in Helden mit außergewöhnlichen Fähigkeiten verwandelt. Das Spielen kann hierbei als eskapistische Handlung verstanden werden. Die Altersstruktur reicht hierbei von Teenagern bis hin zum mittleren Alter (vgl. Jäger 2013, S.61f.). Der letzte Spielertyp, der Intensivspieler, weist ein Durchschnittsalter von 20 Jahren auf, dies hängt vor allem damit zusammen das Personen dieses Alters deutlich mehr Zeit für Videospiele zur Verfügung haben, was die intensive Nutzung erklärt. Vor allem zeitintensive Spiele wie MMORPGs oder Multiplayershooter gehören zu den bevorzugten Genres (vgl. Jäger 2013, S.60f.).

3.2 Nostalgieforschung

Da die bisherige Forschung zur Nostalgie vor allem zu Themen wie historischen Gegebenheiten wie beispielsweise der DDR (Ostalgie) oder anderen Medien Erzeugnissen wie Etwa Musik oder Filmen durchgeführt wurden wird sich anhand der bestehenden Forschung an das Thema Videospiele angenähert und auf Grund der größten Übereinstimmung besonders das audiovisuelle Medium Film herangezogen, dass sich von Videospielen nur durch die Fehlende Interaktivität unterscheidet.

Laut Böhn können Filme Nostalgie erschaffen, indem sie entweder Mittel der allgemeinen Geschichte, der Filmgeschichte oder altmodische Genres verwenden. Außerdem wird die

These aufgestellt, dass Nostalgie auch durch Selbstreferenzen entstehen kann, filmisch betrachtet bedeutet dies, wenn beispielsweise ein Film in einem Film gezeigt, beziehungsweise von den Darstellern geschaut wird (vgl. Böhn 2007, S.150ff.).

Boym stellt in ihrem Buch „THE FUTURE OF NOSTALGIA“ den Bezug von „Jurassic Park“ zur Nostalgie her. Sie stellt hier die These auf, dass Dinosaurier die perfekten Objekte zur Erzeugung von historischer Nostalgie sind, da sich niemand an die wahre Existenz der Dinosaurier erinnern kann und somit niemand die filmischen Darstellungen der Dinosaurier bestreiten kann (vgl. Boym 2001, S.33).

Einen weiteren Ansatz liefert Ludewig wonach Heimatfilme die kulturelle beziehungsweise nationale Identität des Zuschauers ansprechen und dieser seine Erfahrungen/Emotionen der Heimat mit der, der filmischen Darstellung verbindet. Daraus resultiert ein nostalgisches Gefühl, dass diese Art von Filmen trägt (vgl. Ludewig 2011). Filme wirken also nostalgisch, wenn sie Verbindungen zu Emotionen oder der Identität von Personen herstellen. Personen die sich den gezeigten Identitäten oder Begebenheiten verbunden fühlen, verspüren demnach eine Sehnsucht nach den Erinnerungen, die sie damit verbinden und lösen so die Nostalgie in ihnen aus.

Natterer führte eine Mixed-Methods-Untersuchung zur Entstehung und nutzen von Nostalgie durch. Zuerst wurde eine qualitative Befragung zu Nostalgie durchgeführt, von der ausgehend durch die gesammelten Erkenntnisse zur Nostalgie geprüft wurden und im Anschluss an diese eine quantitative Online-Befragung durchzuführen. In der quantitative Online-Befragung, um die Rezeption und Wirkung nostalgischer Filme auf persönlicher und historischer Ebene zu untersuchen., zeigte sich, dass der Faktor persönliche Nostalgie bei jeder Altersgruppe unterschiedlich erscheint, zurückzuführen auf die jeweiligen Erscheinungsdaten der Filme im Gegensatz zur historischen Nostalgie, die in jeder Altersgruppe gleich ist. Außerdem wurde herausgefunden, dass die Nostalgieempfindlichkeit nicht von der individuellen Empfindlichkeit abhängt, sondern eher eine alltägliche Emotion darstellt. Auch wurde gezeigt das Nostalgie einen starken Einfluss auf die Einstellung, die Kaufintention und die Weiterempfehlungsbereitschaft gegenüber dem Film hat (vgl. Natterer 2016, S.183ff.).

Jayanathan et al. (2021) untersuchten in ihrer Studie „IS NOSTALGIA MARKETING A GAME-CHANGER FOR TOY INDUSTRY?“ mit Hilfe einer Online-Umfrage von 228 Personen ab dem Alter von 20 Jahren, in Indien (vgl. Jayanathan et al. 2021, S.1823). Sie fanden heraus, dass es keinen signifikanten Unterschied bezüglich der Emotion Nostalgie

oder deren Effekte gibt, zumindest für das Thema Spielzeug. Des Weiteren stellten sie fest, dass nostalgische Werbung die KonsumentInnen wahrscheinlicher zu einem Kauf überredet als nicht nostalgische Werbung, zusätzlich führt Nostalgie zu einer höheren Kundenbindung und einer verbesserten Einstellung gegenüber dem Produkt, in diesem Fall Spielzeug (vgl. Jayanathan et al. 2021, S.1828f.). Dies lässt den Schluss zu, dass Produkte die nostalgisch konnotiert sind stärkere emotionale Bindungen zu KonsumentInnen aufbauen und somit stärker im Bewusstsein dieser verankert sind, das heißt sich leichter an sie erinnern und sie ihnen größeren Wert beimessen.

Batcho (2020) untersuchte in ihrer Studie „When Nostalgia Tilts to Sad: Anticipatory and Personal Nostalgia“ die Auswirkungen von traurigen und fröhlichen nostalgischen Geschichten auf die Gefühle von Menschen unter Berücksichtigung von persönlicher und antizipatorischer Nostalgie. Dazu wurde eine Befragung von 144 Personen durchgeführt und die TeilnehmerInnen wurden mit dem Lesen von fröhlichen und traurigen Geschichten, die für die Studie erstellt wurden, beauftragt. In weiterer Folge musste ein Fragebogen bearbeitet werden (vgl. Batcho 2020, S.2f.). Batcho kam zu dem Ergebnis, dass Personen die mehr fröhlichen Geschichten ausgesetzt waren, eine höhere Fröhlichkeit aufwiesen und Personen die mehr traurigen Geschichten ausgesetzt waren, trauriger waren. Es wurde auch gezeigt, dass fröhliche Geschichten mehr mit persönlicher Nostalgie in Verbindung gebracht wurden und traurige mehr mit antizipatorischer Nostalgie. Aber Personen die negativen Geschichten ausgesetzt wurden, waren dennoch nicht generell trauriger (vgl. Batcho 2020, S.5). Dies zeigt, dass nostalgische Personen ihre Vergangenheit durch persönliche Nostalgie als positiv empfinden und ihre Zukunft potenziell durch die antizipatorische Nostalgie als trauriger empfinden können, beispielsweise die Vorstellung in der Zukunft Angehörige zu verlieren.

Armbruster (2016) untersuchte in ihrer Studie „Watching Nostalgia“ die Auslöser von Nostalgie bei Fernsehserien mittels Gruppendiskussionen, an den insgesamt 29 Personen in vier Gruppen teilnahmen und im Nachgang einen Fragebogen beantworten mussten (vgl. Armbruster 2016, S.203/209f.). Armbruster stellte fest, dass Personen die Nostalgie beim wieder ansehen alter Serien empfanden dies vor allem wegen der Gefühle taten, die sie beim Sehen des ersten Males hatten. Außerdem fand sie heraus, dass Personen auch aufgrund der Ästhetik der Fernsehserien Nostalgie entwickeln konnten, besonders wenn die Zeit, in der die Handlung der Serie spielt von den Personen selbst erlebt wurde (vgl. Armbruster 2016, S. 375ff.).

Kießling (2013) untersuchte in ihrer Studie „Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance“ den Einfluss von Nostalgie auf das Marketingpotenzial bei Möbeln, Autos und Tourismus angeboten. Dazu wurde sowohl ein Online- als auch ein Offline-Fragebogen konzipiert, der die Items Einstellung und Kaufabsicht, persönliche und historische Nostalgie und die Ursachen der historischen Nostalgie abfragt (vgl. Kießling 2013, S.145ff.). Die Bequemlichkeitsstichprobe stellte sich aus insgesamt 549 TeilnehmerInnen zusammen, wobei 368 Personen online teilnahmen und 181 offline. Die meisten der TeilnehmerInnen waren Studierende, weswegen das Durchschnittsalter bei 32 Jahren lag (vgl. Kießling 2013, S.147f.). Grundsätzlich wurde festgestellt, dass es eine Gruppe von Personen gibt, die sich entweder nur persönlich nostalgisch oder historisch nostalgisch fühlen. Weiters zeigte sich, dass historische Nostalgie positive Auswirkungen auf den Konsum von Produkten und der Einstellung zu diesen auswirkt auch über einen langen Zeitraum hinweg (vgl. Kießling 2013, S.207ff.). Persönliche Nostalgie verbessert auch die Einstellung zu Produkten jedoch nur wenn diese auch selbst verwendet wurden. Bezüglich der Ursachen von historischer Nostalgie konnten die Annahmen bestätigt werden, dass historische Nostalgie zur Erfüllung menschlicher Bedürfnisse beispielsweise nach Wissen, Identitätsausdruck, sozialem Anschluss, etc. dient (vgl. Kießling 2013, S.205f.). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Konzepte persönliche und historische Nostalgie hier ausführlich geprüft wurden und erkennbar wurde das beide Formen durchaus unterschiedliche Eigenschaften aufweisen und somit generell differenziert werden müssen, wenn es um das Auftreten von Nostalgie geht.

Kim und Kim (2018) untersuchten in ihrer Studie „Segmentation of potential film tourists by film nostalgia and preferred film tourism program“ die Rolle von Nostalgie in Bezug auf Film-Tourismus von koreanischen Personen in Hong Kong bezogen auf die Hong Kong-Filme der 70iger bis 90iger Jahre. Hierzu wurde eine Umfrage mit 610 TeilnehmerInnen durchgeführt, bei der die Kategorien „Yearning for advanced society, Memory of film content and movie stars, Reminiscence of mimicking, Memory of film backdrops, Memory of Hong Kong history and culture“ (Kim & Kim 2018, S.292f.) abgefragt wurden und aufgrund der Ergebnisse eine Clusteranalyse durchgeführt wurde, bei der sich vier Cluster erkennen ließen. Cluster 1 enthielt Personen mit mittleren Nostalgie-Leveln, Cluster 2 waren Personen mit hohem Nostalgie-Level, Cluster 3 waren Personen mit niedrigem Nostalgie-Level und Cluster 4 enthielt Personen mit gemischten Nostalgie-Level bezogen auf die abgefragten Items (vgl. Kim & Kim 2018, S.293). Es

wurde herausgefunden, dass Nostalgie Einflüsse auf den Film-Tourismus haben, ebenso wie bereits bekannte Einflüsse wie kulturelle Nähe oder Involvement. Die am ausschlaggebendsten Faktoren für den Film-Tourismus in Bezug auf Nostalgie, waren die Faktoren der Erinnerung an Nachahmung, Filmkulissen und die Kultur Hong Kongs. Diese Faktoren führten am häufigsten dazu, dass Personen eine Reise machten, planten oder sich wünschten eine Reise zu machen (vgl. Kim & Kim 2018, S.299). Des Weiteren fanden sie heraus, dass Personen aus Cluster 2 den eine höhere kulturelle Nähe zu Hong Kong wahrgenommen hatten, also Personen die höhere Nostalgie empfinden, dies aufgrund der kulturellen Nähe zu einer stärkeren Ausprägung von Nostalgie führt. Ebenso zeigte sich Cluster 2 als die größte Zielgruppe für nostalgischen Film-Tourismus (vgl. Kim & Kim 2018, S.300ff.).

3.3 Covid-19-Pandemie

Die Covid -19-Pandemie hält seit Anfang 2020 die gesamte Welt in ihrem Bann. Neben den gesundheitlichen Risiko des Virus, der eine Vielzahl von Symptomen im menschlichen Körper auslöst, wie beispielsweise Fieber, Husten, Verlust des Geschmacks- und Geruchssinns, sowie schwere Symptome wie Atemnot oder Schmerzen in der Brust, bis hin zum Tod, gibt es auch andere Auswirkungen der Pandemie und deren Maßnahmen zur Eindämmung, die nun erläutert werden sollen. Um diese Bedrohung für den Menschen effektiv einzudämmen und eine Überlastung der Krankenhäuser durch Intensivpatienten, die künstlich beatmet werden müssen, zu verringern entschieden sich viele Regierungen weltweit einen Lockdown als sinnvolles Mittel zur Pandemiebekämpfung einzusetzen. Konkret bedeutet dies, dass der Großteil der Bevölkerung dazu angehalten wurde, ihr Leben hauptsächlich Zuhause zu verbringen und nur in Notfällen das Haus zu verlassen, beziehungsweise wenn dies unbedingt notwendig war wie beispielsweise für den Einkauf von Lebensmitteln. Somit wurde versucht die sozialen Kontakte so stark wie möglich zu unterbinden, um somit die Zahl der Ansteckungen deutlich zu reduzieren. Ein weiterer Grund hierfür war außerdem die Risikogruppen zu schützen um diese vor Ansteckung und dem im Falle der Risikogruppen eben den größeren gesundheitlichen Folgen wie beispielsweise dem Aufenthalt auf einer Intensivstation oder im schlimmsten Fall dem Tod vorzubeugen. Einhergehend mit den Maßnahmen des Lockdowns, der Maskenpflicht, der Schließung von nicht lebensnotwendigen Geschäften wie beispielsweise Gastronomie oder Bekleidungsgeschäften, ebenso wie die weitgehende Einführung des Homeoffice für

Berufe, die auch von Zuhause aus arbeiten konnten, wurde auch die Maßnahme des social-distancing eingeführt, um die Pandemie zu bekämpfen. Zum einen zählt zu den social-distancing Maßnahmen ein Mindestabstand von Personen von mindestens 1.5 Metern, aber auch eine Beschränkung von Gruppen, die sich zusammen aufhalten durften, die je nach Phase der Pandemie sowie Aufenthaltsort (im Freien oder in geschlossenen Räumen) unterschiedlich definiert wurden. So wurden beispielsweise Großveranstaltungen wie Konzerte, Theateraufführungen oder Kinos auf unbestimmte Zeit geschlossen beziehungsweise verschoben. Ebenso waren Schulen und Universitäten von Schließungen betroffen und der Unterricht musste auf Fernlehre umgestellt werden, wodurch SchülerInnen und Studierende von Zuhause aus via Internet am Unterricht oder Vorlesungen teilnehmen mussten. Weiters kam es im Zuge dessen zur Schließung von Flughäfen und Grenzen, die nur mit speziellen Gründen überquert werden durften, sowie generellen Reiseeinschränkungen und der Kennzeichnung bestimmter Länder oder Gebiete als Risikogebiete, die mit erhöhter Aufmerksamkeit überprüft und mit strengeren Maßnahmen belegt wurden.

Da es in dieser Arbeit aber vor allem um die psychologischen Auswirkungen der Covid-19-Pandemie beziehungsweise um die Folgen des Lockdowns und social-distancing auf die menschliche Psyche gehen soll und deren Einfluss auf das Spielverhalten. Bildet sich der Forschungsstand zu diesem Thema aus Studien, die die Auswirkungen der Covid-19-Pandemie auf einer psychologischen und soziologischen Ebene untersuchen, sowie das Mediennutzungsverhalten während der Pandemie näher beleuchten.

Bering und Eichenberg (2021) schreiben in ihrem Buch „Die Psyche in Zeiten der Corona-Krise“ über die Risikofaktoren, die während dieser Pandemie auftreten können zu diesen zählen unter anderem die gesundheitliche Bedrohung für sich selbst und Angehörige, sowie finanzielle Bedrohungen und wirtschaftliche Nachteile, die soziale Isolation und die unklare Lage im Allgemeinen wie beispielsweise Unklarheiten bezüglich der Dauer der Pandemie oder Unklarheiten bezüglich der Maßnahmen und Regelungen. All das führt zu einer zunehmenden Verunsicherung in der Bevölkerung, die jeden Einzelnen belasten können (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.76). Auch aufgrund der täglichen medialen Berichterstattung über Todesfälle und Infektionszahlen, sowie der generellen Möglichkeit einer Infektion, kann es bei Personen zu Stress kommen, auf welchen unterschiedlich reagiert werden kann. So können diese Berichterstattungen zum einen Panik auslösen, aber auch absolute Gleichgültigkeit oder sogar aggressive Verleugnung, die eventuell zu

Trotzreaktionen wie Verschwörungstheorien oder gezielte Missachtung der Coronaregeln führen kann (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.23f.)

Isolation gilt als einer der Hauptstressfaktoren in der Pandemie neben den wirtschaftlichen und gesundheitlichen Folgen. Als Auslöser für die Angst der Vereinsamung sind klar die Kontaktbeschränkungen, Quarantäne, social-distancing und Lockdowns erkennbar (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.50). Laut einer Statistik von Anrufern einer Hilfehotline in Wuhan wurden 2144 Anrufe analysiert und es stellte sich heraus, dass: „47,3 % Angstzustände, 19,9 % Schlafprobleme, 15,3 % somatoforme Symptome, 16,1 % depressive Symptome und 1,4 % andere emotionale Zustände (wie Einsamkeit, Müdigkeit und Unruhe)“ (Bering & Eichenberg 2021, S.57) hatten. Weiters wurde erkannt, dass 19,6 % von Angstzuständen, innerer Unruhe und Schlaflosigkeit erzählte, ausgelöst durch Medien, sowie 15,7 % klagten über Panik und andere körperliche Symptome und 21,4 % hatten psychosoziale Probleme, wie beispielsweise Konflikte innerhalb des Wohnbereiches mit anderen Personen (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.57). Eine weitere Stressbelastung durch die Pandemie, ist die Mehrbelastung für Eltern durch die Schließung von Schulen und Kitas, die zum einen mehr Zeit für die Betreuung der Kinder aufwenden müssen und zum anderen auch teilweise die Aufgaben von Lehrenden übernehmen mussten, wobei bei den meisten Eltern sowohl keine Zeit für eine ganztags Kinderbetreuung als auch für die Lehre nicht ausreichende Kompetenzen verfügen. All dies führt zu weiteren Belastungen und Stress, ausgelöst durch die Isolation beziehungsweise die Lockdowns (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.58).

Eichenberg führte im Rahmen der coronabedingten Lockdowns eine Befragung in Österreich und Deutschland durch die zum Ziel hatte die Folgen der Corona-Pandemie und die dazugehörige Compliance zu untersuchen, also die Einstellungen zu den Maßnahmen und deren Durchführung zu evaluieren und festzustellen welche Faktoren eine hohe und welche Faktoren eine geringere Zustimmung auslösten. Die Studie hatte 3003 TeilnehmerInnen bei ihrer Online-Befragung und umfasste fünf Hauptitems, die abgefragt wurden: die Einschätzung der Gefährlichkeit des Virus, der Gefährlichkeit für einen selbst und das Risiko andere anzustecken, die negativen Gefühle bezüglich der Maßnahmen, die Einschätzung der Effektivität und die Bereitschaft zur Umsetzung der Maßnahmen (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.99). Die Ergebnisse der Studie zeigten, dass vor allem jüngere Personen, Frauen, Familien mit jungen Kindern, einkommensschwache Personen und Personen mit psychischen Grunderkrankungen besonders negativ auf die Maßnahmen

reagierten und besonders stark von Angst und Depressionen betroffen waren. Grob wurde zwischen vier verschiedenen Arten von Persönlichkeiten unterschieden, die verschiedene Eigenschaften im Umgang mit der Pandemie beziehungsweise mit den Maßnahmen zur Pandemiebekämpfung aufweisen. So spricht Eichenberg (2021, S.101f.) vom „Gruppe 1: sorglosen Bagatellisierer, [...] Gruppe 2: Ressourcenstarke Verantwortungsbewusste, [...] Gruppe 3: Angst-Abwehrer [...] und Gruppe 4: ängstlich Compliant [...]“. Gruppe 1 verharmlost hierbei das Virus und somit auch die gesetzten Maßnahmen und hat nur wenig mit psychischen Problemen zu tun. Gruppe 2 nimmt das Corona-Virus zwar als bedrohlich wahr, jedoch weniger für das eigene Selbst. Die Maßnahmen in dieser Gruppe werden deshalb zwar trotzdem befolgt, aber es findet nur eine geringe psychische Belastung statt. Gruppe 3 schätzt die eigene Drohung durch das Virus als hoch ein, hält aber dennoch die Maßnahmen für unwirksam beziehungsweise übertrieben. Es zeigte sich dass diese Gruppe zu höherer Ängstlichkeit neigt und schlechter mit der Situation umgehen kann. Gruppe 4 schätzt die eigene und allgemeine Bedrohung durch das Virus als sehr hoch ein. Ebenso die Maßnahmen werden hier als nützlich eingestuft und sich an diese gehalten. Auch hier lässt sich eine hohe Ängstlichkeit erkennen und ein schlechterer Umgang mit Stress, was bedeutet diese Gruppe kann besonders schlecht mit der Pandemie beziehungsweise den Maßnahmen umgehen (vgl. Bering & Eichenberg 2021, S.101ff.).

Frevert (2020) erläutert in ihrem Artikel zu Nähe und Distanz im Buch „Corona - Historisch- sozialwissenschaftliche Perspektiven“ die durch die Corona-Pandemie und deren Maßnahmen, hierbei vor allem Bezugnehmend auf die Maskenpflicht, die Folgen, die durch die Maßnahmen zu einer Distanzierung der Gesellschaft führten. Beispielsweise werden ausführlich Situationen und Konflikte geschildert, die sich nach Inkrafttreten der Maßnahmen aufgetan haben. Vor allem wird der Konflikt zwischen Personen, die die Maßnahmen befolgen und Personen, die die Maßnahmen für übertrieben oder sinnlos halten erläutert (vgl. Nolte et al. 2020, S.379ff.). Weiters wird nahegelegt, dass beispielsweise Konflikte zwischen der Stadt- und Landbevölkerung, sowie in Deutschland der Ost- und West-Bevölkerung lange bekannte Spannungsfelder darstellten, jedoch die alten Konflikte durch die Pandemie und deren Maßnahmen neuentfacht wurden. Auch das Konfliktpotenzial, einige Personen würden Menschen, die sich nicht an die Maßnahmen halten, bei der Polizei oder anderen Behörden denunzieren mit dem Verweis auf Praktiken aus der DDR-Geschichte, führte zu einer weiteren Entzweiung der Gesellschaft, und somit zu einer Vereinsamung der Menschen (vgl. Nolte et al. 2020, S.387ff.).

Matsubayashi et al. (2021) untersuchten in ihrer Studie „Economic Crisis and Mental Health during the COVID-19 Pandemic in Japan“ inwiefern ArbeiterInnen während der Corona-Pandemie unter Depressionen und/oder Angststörungen zu leiden hatten, auch unter dem Gesichtspunkt des Geschlechts. Im Zuge dessen wurde eine Umfrage mit 9000 Teilnehmenden erstellt, die im Zeitraum von Juni 2020 bis Februar 2021 durchgeführt wurde. Abgefragt wurden dabei Items zu Depressionssymptomen, sowie Angstörungssymptomen, ebenfalls wurden Items zu den Arbeitsumständen abgefragt, um die Veränderungen während der Pandemie erkennen zu können. Außerdem wurden Items des sozioökonomischen Status abgefragt, um die Veränderungen bezüglich des Arbeitsstatus beziehungsweise der Einkommensverhältnisse zu beleuchten (vgl. Matsubayashi et al. 2021, S.3). Sie fanden heraus, dass Personen, die ihren Job verloren, Gehaltskürzungen erlitten oder keine Hochschulausbildung hatten, eine höhere Wahrscheinlichkeit für Depressionen und Angststörungen aufwiesen. Außerdem zeigte sich, dass Frauen eine höhere Wahrscheinlichkeit hatten an Depressionen und Angststörungen zu leiden als Männer, die unter den Umständen von Jobverlust, Lohnkürzungen, etc. mehr dazu neigten nur Depressionen zu entwickeln. Es wird angenommen, dass die Pandemie die Arbeitsumfelder (Tourismus/Gastronomie) der Frauen deutlich stärker bedrohte als die der Männer, weswegen die Effekte auf Frauen bezüglich Depressionen und Angststörungen zusammen, stärker in den Umfragen wahrnehmbar waren (vgl. Matsubayashi et al. 2021, S.5f.). Es ist anzumerken, dass kein Vergleich zu Statistiken vor der Covid-19-Pandemie durchgeführt wurden, somit lässt sich nur geringe Aussagekraft darüber treffen, wie sich die Statistiken im Vergleich zu vor der Pandemie verändert haben (vgl. Matsubayashi et al. 2021, S.6).

Aftab und Mushtaq (2021) untersuchten in ihrer Studie „Impact Of COVID-19 On Mental Health“ den Einfluss der Covid-19-Pandemie auf die mentale Gesundheit. Hierzu wurde eine Online-Umfrage in sozialen Medien durch geführt mit 173 TeilnehmerInnen aus acht verschiedenen Ländern im Juli 2020 (vgl. Aftab & Mushtaq 2021, S.5). Untersucht wurden vor allem psychische Erkrankungen, die im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie und den Maßnahmen dieser Pandemie auftraten. Aus diesem Grund wurde auch die Krankheitsgeschichte der Befragten abgefragt, um die neu aufgetretenen mentalen Krankheiten besser auf die Pandemie zurückführen zu können. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass vor allem vulnerable Gruppen, wie die Jugend und ältere Personen, stärker von mentalen Problemen betroffen waren, und zwar hauptsächlich von Depressionen,

Stimmungsschwankungen und Angststörungen. 38% der Befragten gaben an, ihre mentale Gesundheit sei durch die Pandemie beeinflusst worden, sowie die Mehrheit der Personen gab an, sich vor der Pandemie weniger depressiv zu fühlen als während der Pandemie (vgl. Aftab & Mushtaq 2021, S.8ff.). Es ist anzumerken, dass diese Studie leider nur geringe Validität aufgrund der geringen Stichprobe aufweist und die Auswertung der Zahlen nur aufgrund der einfachen Häufigkeitszählungen basiert und keiner weiteren statistischen Überprüfung unterzogen wurden, weswegen die Erkenntnisse dieser Studie mit Vorsicht zu betrachten sind.

Yokoyama et al. (2021) untersuchten in ihrer Studie „The Unexpected Side Effects of Lockdowns on Those "Barely" Inside and Outside of Lockdown Area“ die Effekte des Lockdowns auf die japanische Bevölkerung unter dem Gesichtspunkt des Vergleiches zwischen Hochrisikogebieten und angrenzenden Gebieten. Die Umfrage wurde online im September 2020 und im Februar 2021 in zwei Wellen durchgeführt und hatte 37,958 TeilnehmerInnen (vgl. Yokoyama et al. 2021, S.11f.). Die drei Hauptfaktoren, die untersucht wurden, sind: die Angst vor Covid-19, der Besuch eines Restaurants oder einer Bar und die Maßnahmen der Pandemie. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass Personen, die außerhalb von Risikogebieten eine größere Furcht vor dem Coronavirus hatten als Personen innerhalb der Risikogebiete. Auch die Besuche der Bars und Restaurants waren außerhalb der Risikogebiete deutlich geringer als in den Risikogebieten. Ebenso verhielt es sich bei der Befolgung der Maßnahmen, wobei außerhalb der Risikogebiete sich strenger an die Maßnahmen gehalten wurde (vgl. Yokoyama et al. 2021, S.16-20). Die Studie zeigte somit, dass Personen, die zwar weniger wahrscheinlich vom Virus betroffen waren, beziehungsweise leichtere Maßnahmen zu beachten hatten größere Angst vor dem Virus und einer Infektion hatten als Personen, die sich in Risikogebieten aufhielten (vgl. Yokoyama et al. 2021, S.26).

Ortner et al. (2020) untersuchten in ihrer Studie „Kinder und Medien in der Covid-19-Krise“ den Umgang von Kindern mit Medien während der Corona-Pandemie. Hierzu wurde eine online Umfrage in 42 Ländern mit 4322 Kindern von 9 bis 13 Jahren durchgeführt. Abgefragt wurden unter anderem die Veränderungen und Herausforderungen, die Kinder während der Pandemie erleben mussten, sowie die Mediennutzung der Kinder (vgl. Ortner et al. 2020, S.6ff.). Es wurde festgestellt, dass Kinder besonders durch die Kontakteinschränkungen belastet, sowie die Schulschließungen und dem Wegfallen vieler Freizeitaktivitäten. Als Bewältigungsstrategien wurden vor allem die intensivere

Mediennutzung identifiziert, als wichtigste Medien galten hierbei das Handy, das Fernsehen, Bücher und WhatsApp. Auch Videospiele waren ein sehr beliebter Zeitvertreib während der Pandemie (vgl. Ortner et al. 2020, S.26ff.). Zu den Limitationen dieser Studie zählt zum einen die erhobenen Gelegenheitsstichproben, was vor allem die Vergleiche auf internationaler Ebene erschweren, dies ist auch den unterschiedlichen Maßnahmen in den verschiedenen Ländern geschuldet. Auch die Lebensumstände der befragten Kinder wurden nicht umfassend beleuchtet, es ist aber anzunehmen, dass Kinder deren Eltern einen höheren sozialökonomischen Status aufweisen, anders auf die Pandemie reagierten als Kinder aus sozialökonomisch schwachen Haushalten (vgl. Ortner et al. 2020, S.30f.). Eine Literaturstudie, die sich mit der Isolation von älteren Menschen beschäftigt wurde von Nicholson (2009) durchgeführt. Diese Studie hat zwar keinen direkten Bezug zur Covid-19-Pandemie beziehungsweise beschäftigt sich nicht mit der Untersuchung der Auswirkungen der Maßnahmen, jedoch liegt es nahe, dass die generellen Aussagen zu Einsamkeit im Alter auch auf die Zeit während der Coronapandemie anwendbar sind, sowie möglicherweise auch für andere Altersgruppen während der Pandemie Gültigkeit haben könnten.

In dieser Studie wurden 30 Publikationen zum Thema der Isolation im Alter untersucht, die aufgrund von festgelegten Stichwörtern in Datenbanken gefunden wurden. Auf dieser Basis wurden zum einen die Hauptgründe für Einsamkeit identifiziert und im Zuge dessen eine Definition für soziale Isolation erarbeitet, die wie folgt lautet:

„a state in which the individual lacks a sense of belonging socially, lacks engagement with others, has a minimal number of social contacts and they are deficient in fulfilling and quality relationships“ (Nicholson 2009, S.1346)

Anhand dieser Definition lässt sich gut erkennen, dass es sich bei den Maßnahmen der Covid-19-Pandemie, wie Lockdowns und social-distancing, um Maßnahmen handelte, die eine Isolation und Vereinsamung gefördert haben. Vor allem das Gefühl nicht sozial dazuzugehören und die nicht erfüllenden Beziehungen zu anderen, sowie die generell niedrige Kontaktaufnahme mit andern (vgl. Nicholson 2009, S.1346) legen nahe, dass die Pandemie großflächig zu Vereinsamung/sozialer Isolation beigetragen hat.

Nicholson (2012) untersuchte Isolation noch in einer anderen Studie, in der auch Auswirkungen der Einsamkeit/Isolation dargestellt wurden. Die Vorgehensweise der Analyse war ähnlich wie bei der vorangegangenen Studie eine Literaturanalyse von 70 Publikationen zum Thema der Isolation, die aus Datenbanken entnommen wurden (vgl.

Nicholson 2012, S.139). Nicholson kam zu dem Schluss, dass drei negative Hauptfaktoren von sozialer Isolation erkennbar waren. Dazu zählen gesundes Verhalten, dass durch soziale Isolation stark negativ beeinflusst werden kann, sodass einsame Personen eher zu Alkohol- und Tabakkonsum, einer ungesünderen Ernährung und weniger eigener Vorsorge neigen. Ein weiterer Faktor ist die der Psyche, hierbei wurde festgestellt, dass isolierte Personen eher zu kognitiven Abbau tendieren und im Gegensatz zu sozial integrierten Personen eher an Demenz erkranken. Auch Suizid gehört zu den Effekten von sozialer Isolation im Alter. Die körperlichen Auswirkungen von Isolation, zeigen das isolierte Personen krankheitsanfälliger sind, vor allem Herzerkrankungen sind hier häufig (vgl. Nicholson 2012, S.140f.). Weiters wurde nahegelegt, dass Isolation Einflüsse auf die Entstehung beziehungsweise Verschlechterung von Depressionen hat. Aber hierzu zeigte sich eine inkonsistente Quellenlage, bei der auch Studien die nur geringe Effekte von Isolation auf Depressionen zeigten analysiert wurden (vgl. Nicholson 2012, S.143).

Es kann angenommen werden, dass die Erkenntnisse über die Isolation älterer Personen auch auf die Gesamtbevölkerung unter den Umständen der Covid-19-Pandemie angewendet werden können, besonders deshalb, weil eben gerade auch ältere Personen speziell während der Pandemie vom Rest der Bevölkerung abgeschottet wurden, aber auch jüngere Menschen, gerade alleinstehende junge Erwachsene, die wohl den Hauptteil der Gaming-Community darstellen unter sozialer Isolation zu leiden hatten.

4. Empirischer Teil

Aufgrund dieser Vorüberlegungen, der dargelegten Theorien und dem Forschungsstand ergeben sich folgende Forschungsfragen, die im weiteren Verlauf erläutert werden und schließlich beantwortet werden sollen.

4.1 Forschungsfragen

Für die Forschung wäre es wichtig zu erfahren, wie Nostalgie bei VideospielerInnen zu Beginn entsteht und was die Auslöser für nostalgische Gefühle gegenüber Videospielen sind, auch wenn die grundlegende Entstehung von Nostalgie bereits ansatzweise erforscht ist, ist es wichtig zu untersuchen, ob es im Bereich der Videospiele eventuelle Unterschiede zu beobachten gibt. Außerdem wäre es sinnvoll in Erfahrung zu bringen, welche Faktoren

oder persönliche Prädestinationen es gibt die die Entstehung von nostalgischen Gefühlen begünstigen oder diese verstärkt. Hieraus ergibt sich folgende Forschungsfrage:

FF1: Inwiefern entwickeln VideospielerInnen nostalgische Gefühle für Videospiele und welche Faktoren sind ausschlaggebend dafür den Prozess der Entwicklung von nostalgischen Gefühlen zu begünstigen?

Es ist interessant herauszufinden, wie VideospielerInnen sich verhalten, wenn es um nostalgische Videospiele und den dazu gehörigen Erinnerungen beziehungsweise Gefühlen geht. Was sind hierbei die häufigsten Muster, die sich erkennen lassen, wenn es sich um Nostalgie bei Videospielen handelt. Interessant ist es hierbei zu erkennen, wie die Videospielerinnen zum einen mit ihren Emotionen, aber auch wie sie mit den tatsächlichen Videospielen umgehen, wie beispielsweise häufiges Spielen oder auch die Kommunikation über diese. Daraus ergibt sich folgende Forschungsfrage:

FF2: Welche Handlungsmuster lassen sich bei VideospielerInnen in Bezug auf den Nostalgischen Umgang mit Videospielen erkennen?

Dass Videospiele oftmals gezielt emotionalisiert werden oder gezielt nostalgische Elemente beinhalten, um eine größere Bindung zu ihren Konsumenten herzustellen ist nicht verwunderlich. Die Frage, die sich hierbei stellt, ist wie nehmen VideospielerInnen diese platzierten emotionalen/nostalgischen Trigger wahr und werden diese bewusst erkannt oder funktionieren sie auf einem unterbewussten Level und entfalten ihre Wirkung ohne das Wissen um diese bei den SpielerInnen. So gilt es zu erforschen wie VideospielerInnen nostalgische Elemente erkennen und ob und in welchem Ausmaß dies emotionale Reaktionen hervorrufen.

FF3: Welche emotionalen Reaktionen rufen nostalgische Situationen in Videospielen und in der Erinnerung von Personen hervor und wie werden diese wahrgenommen?

Unter der Berücksichtigung der derzeit herrschenden Pandemie durch das Covid-19-Virus und der daraus resultierenden Ausgangsbeschränkungen und reduzierten Freizeitaktivitäten, liegt es nahe, dass Gaming einen stärkeren Einfluss auf die

Freizeitgestaltung vieler Menschen hat, die jetzt zuhause, verstärkt ihrem Hobby oder auch dem Hobby ihrer Jugendzeit nachgehen können. So kann man davon ausgehen, dass durch die neue Situation des Lockdowns, der Ausgangsbeschränkungen und den Fokus auf Aktivitäten innerhalb der eigenen Wohnung oder Hauses, die Menschen auch dazu gezwungen werden sich mit ihrer Vergangenheit auseinanderzusetzen, wie beispielsweise dem Gaming und den Gefühlen, die das Gaming begleiten, hierbei besteht die Möglichkeit, dass es sich auch stark um nostalgische Gefühle handelt. Auch liegt der Schluss nahe sich mit Hilfe von nostalgischen Gefühlen in die Vergangenheit zu flüchten, die mit den aktuell herrschenden Situationen umzugehen und aus der aktuellen Realität durch das Gaming zu entfliehen. Nostalgie könnte hier als Bewältigungsstrategie und als Strategie des Eskapismus funktionieren. Deshalb soll herausgefunden werden, wie die Covid-19-Pandemie die Einstellung der Gaming-Community zu Nostalgie beeinflusst und welche Zusammenhänge zwischen nostalgischem Gaming und der Pandemie zu erkennen sind.

FF4a: Inwiefern beeinflussen die Covid-19-Pandemie und ihre Folgen die nostalgischen Gefühle der Mitglieder der Gaming-Community in Bezug auf Videospiele?

FF4b: Welche Handlungsmuster lassen sich, während der Covid-19-Pandemie bei GamerInnen erkennen, wenn es um Nostalgie bei Videospielen geht?

5. Methode

Bei der Methode die für die Untersuchung der Nostalgie bei VideospielerInnen unter Berücksichtigung von Covid-19 herangezogen werden soll, handelt es sich um qualitative Interviews, genauer gesagt Leitfadeninterviews mit erzählgenerierendem Stimulus die mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet werden sollen.

Das Leitfadeninterview bietet sich hierbei besonders an, da nach Froschauer und Lueger (vgl. 2003, S.17): Qualitative Forschung sich der Untersuchung der sinnhaften Strukturierung von Ausdrucksformen sozialer Prozesse widmet. Und: „Es geht darum zu verstehen, was Menschen in einem sozialen Kontext dazu bringt, in einer bestimmten Weise zu handeln, welche Dynamik dieses Handeln im sozialen Umfeld auslöst und wie diese auf die Handlungsweisen zurückwirkt.“ (Froschauer & Lueger 2003, S.17).

Hierbei liegt der Fokus vor allem darauf die befragten Personen durch einen gelungenen Eingangsstimulus dazu zu bewegen von sich aus frei über die Themen Videospiele, Nostalgie und die Corona-Pandemie zu erzählen und so den Fokus auf die wichtigen Aspekte in ihren eigenen Erzählungen selbst wählen zu können, somit sollten möglichst viele persönliche individuelle Einblicke in die unterschiedlichen Verhaltensmuster der Befragten aufgezeigt werden. Durch den Fokus der Erzählungen auf für das Individuum wichtige Aspekte bietet sich zu dem die Möglichkeit neue Ansichten zu gewinnen und besser die Punkte der Problemstellung zu erkennen die für die Befragten von großer Bedeutung sind.

Für das bessere Verständnis für die Auswahl der methodischen Vorgehensweise, der Methodenwahl, der zugrunde liegenden Forschungsablauf und dem verwendeten Sample, werden diese im Anschluss offengelegt, erläutert und diskutiert. Dies soll dazu dienen das grundlegende Verständnis für die Vorgehensweisen dieser Forschung aufzuzeigen so wie die verwendete Methode für diese Forschung zu legitimieren.

5.1 Qualitative Forschung

Dem grundlegenden Paradigma der Publizistik- und Kommunikationswissenschaften entsprechend lässt sich diese in die beiden Bereiche quantitative Forschung und qualitative Forschung unterteilen. Die beide gemäß ihren Definitionen unterschiedliche Herangehensweisen an die Untersuchung bestimmter Phänomene haben. Den jeweiligen Forschungsrichtungen stehen dementsprechend zunächst unterschiedliche Ausgangspunkte voran, in weiteren Schritt unterschiedliche Methoden und Umsetzung der Forschung an sich und folglich auch unterschiedliche Ergebnisse, die je nach Richtung mehr oder weniger frei interpretierbar sind. Beide Herangehensweisen sollen nun kurz aufgezeigt werden und eine Entscheidungsgrundlage beziehungsweise Rechtfertigung für die Wahl der daraus resultierenden Methode sein (vgl. Flick 1995, S.3f.).

Wie bereits angesprochen lässt sich die Forschung in der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft in zwei Richtungen aufteilen, der quantitativen Forschung und der qualitativen Forschung. Zunächst wird kurz auf die quantitative Forschung eingegangen die in der breiten Masse der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft als populärer gilt, um sich im Anschluss mit der qualitativen Forschung zu beschäftigen, die in dieser Arbeit zum Erkenntnisgewinn beitragen soll.

Die Merkmale der quantitativen Forschung sind vor allem, die Untersuchung des Forschungsgegenstands aufgrund von repräsentativen Stichproben und dem besonderen Augenmerk auf Häufigkeitsverteilungen und messbaren Zahlen aufgrund dessen Aussagen über die Realität getroffen werden sollen, Quantifizierbarkeit nimmt hier einen großen Stellenwert ein. Die quantitative Forschung geht dabei hypothesenprüfend vor, dies bedeutet die Forschung der quantitativen Vorgehensweise zielt darauf ab Theorien oder Hypothesen, die bereits existieren zu prüfen und folglich entweder zu falsifizieren oder zu beweisen. Dieses deduktive Vorgehen orientiert sich am Vorgehen in den Naturwissenschaften, die versuchen allgemein gültige Aussagen zu bestimmten Phänomenen zu treffen und bestimmte Zusammenhänge zu beschreiben und zu erklären (vgl. Herczeg & Wippersberg 2019, S.49ff.). Aufgrund ihrer allgemeingültigen Aussagen und der eindeutigeren Interpretierbarkeit erfreut sich die quantitative Forschung in der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft größerer Popularität. Dennoch gibt es auch Untersuchungen, die von einer qualitativen Vorgehensweise profitieren, weshalb die qualitative Forschung ebenso erläutert werden soll.

Im Gegensatz zur quantitativen Forschung arbeitet die qualitative Forschung induktiv, die bedeutet sie versucht vom Einzelfall auf das Allgemeine zu schließen, somit werden auch keine Hypothesen zu Beginn einer Forschung formuliert, die im Zuge dessen geprüft werden sollen, sondern die qualitative Forschung arbeitet hypothesengenerierend. Dies bedeutet, dass auf Grund der Forschungsergebnisse mittels qualitativer Forschung Hypothesen erarbeitet werden können, beziehungsweise sogar neue Theorien entstehen können (vgl. Herczeg & Wippersberg 2019, S.47f.). Grundsätzlich verfolgt die qualitative Forschung einen völlig anderen Ansatz als die quantitative, so wird hier mehr Wert auf das Verstehen und das Interpretieren von Verhalten gelegt, wobei das individuelle Subjekt und seine eigene Realität eine größere Rolle einnehmen. Der Fokus auf Einzelfälle ermöglicht es hierbei detaillierter und breiter auf gewisse Begebenheiten einzugehen und offen für verschiedene Ergebnisse beziehungsweise unterschiedliche Interpretationsansätze zu bleiben. Auch die Auswahl der zu untersuchenden Fälle, beziehungsweise das Sampling, werden nicht anhand der statistischen Häufigkeiten der Grundgesamtheit herangezogen, sondern der aufgrund ihrer Relevanz für das Thema und für die Untersuchung. So werden in der qualitativen Forschung zum Beispiel gezielt Personen ausgewählt, die bestimmte Merkmale erfüllen, selbst wenn diese nur einen minimalen Teil der Gesamtbevölkerung ausmachen, jedoch von größerer Relevanz für das Thema sind als der

Durchschnittsmensch. Man kann sagen, dass bei der qualitativen Forschung die Personen, die untersucht werden, sowie deren Aussagen und Handlungen im Mittelpunkt stehen, so ist es zumal der Fall, dass das zu untersuchende Material nicht anhand eines vorgegebenen Schemas interpretiert wird sondern sich das Schema aus dem Material selbst ergibt. So ist es beispielsweise möglich, dass befragte Personen andere Schwerpunkt bei einem Thema legen beziehungsweise gewisse Aspekte anders gewichten als andere (vgl. Herczeg & Wippersberg 2019, S.51ff./57f.).

Im Gegensatz zu linearem Forschungsablauf der quantitativen Forschung kann der Forschungsablauf der qualitativen Forschung mehr als Kreis angesehen werden, so stehen zu Beginn der Forschung die Vorannahmen die zunächst Einfluss auf die Auswahl der zu untersuchenden Fälle haben. Mit der Erhebung der einzelnen Fälle und deren Auswertung, ergeben sich so vergleichbare Samples aufgrund dieser und deren Vergleich neue Fälle gefunden werden können oder diese sich gegenseitig in den Kontext setzen können. Im besten Fall werden so alle Fragen im Forschungsfeld beantwortet, beziehungsweise so lange neue Fälle untersucht, bis sich keine neuen Aspekte des Themas eröffnen und somit das Thema umfassend untersucht ist. Durch diesen ständigen Vergleich der untersuchten Einzelfälle, wird dem entsprechend eine Theorie erarbeitet (vgl. Flick 2016, S.128f.).

Zusammenfassend lassen sich fünf Prinzipien der qualitativen Forschung aufzeigen. Diese lauten Einzelfallbezogenheit, Alltagsnähe, Kommunikation, Deskription und Interpretation sowie Offenheit, die nun genauer erläutert werden. Die Einzelfallbezogenheit, dies bedeutet, dass sich qualitative Forschung, ausgehend von einem Einzelfall bewegt, so wird anhand eines speziellen Falles versucht komplexe Themen zu bearbeiten und Erkenntnisse zu gewinnen, indem versucht wird so vollständig und genau wie möglich Aspekte zu beleuchten. Bezüglich der Alltagsnähe bedeutet dies, dass der Forschungsgegenstand im natürlichen Setting untersucht werden sollte, sowie praxisnahe Bezüge aufweisen sollte, um ein realistischeres Bild von Untersuchungsgegenstand abzubilden (vgl. Decker 2018, S.205ff.). Das Prinzip der Kommunikation in der qualitativen Forschung zielt darauf ab, dass die Kommunikation zwischen den Befragten beziehungsweise untersuchten Personen und den Forschenden von essenzieller Bedeutung ist. Ausgehend von den Annahmen sowohl für die Forschenden als auch die erforschte Person treten in einem gleichberechtigten Verhältnis in Kontakt, ergeben sich aus der Interaktion zwischen diesen die Möglichkeit den Forschungsgegenstand zu ändern und auf die Schwerpunkte einzugehen, die sich aus der

Kommunikation ergeben (vgl. Decker 2018, S.209f.). Das Prinzip der Deskription und Interpretation definiert für die qualitative Forschung, dass mithilfe dieser versucht wird die subjektiven Empfindungen der Befragten zu verstehen und zu interpretieren. Und zusätzlich auch verborgene Verhaltensmuster oder Handlungsweisen der Untersuchungspersonen, die, zumal selbst nicht erkannt oder bewusst sind, zu erkennen und zu interpretieren. Offenheit bedeutet in diesem Zusammenhang die Offenheit für Ergebnisse, die in die verschiedenste Richtung gehen können, auch Ergebnisoffenheit genannt aber auch die Offenheit während des Forschungsprozesses auf die Befragten einzugehen und den Fokus von den Befragten legen zulassen, ohne zu großen Einfluss auf die Antworten der untersuchten Personen zu legen (vgl. Decker 2018, S.209f.). Außerdem lässt sich sagen, dass qualitative Forschung stark abhängig von den Befragten Personen ist, die der Forschung zur Verfügung stehen und von der anschließenden Interpretation der Erkenntnisse durch die forschende Person.

5.2 Teiloffenes Leitfadeninterview mit erzählgenerierendem Stimulus

Als Methode für diese Studie wurde das eine qualitative Befragung mittels teiloffenen Leitfadeninterviews mit erzählgenerierendem Stimulus ausgewählt, da mit Hilfe dieser Art von Interviews zum einen eine strukturierende Komponente gegeben ist um auf alle Aspekte, die für den Erkenntnisgewinn nötig sind, eingegangen werden kann, aber auch den Befragten die Möglichkeit gegeben werden soll auf ihre eigene individuelle Spielhistorie und ihre eigenen biografischen Erlebnisse einzugehen. Im narrativen Teil des Interviews in dem versucht wird, an freie Erzählungen der Befragten zu kommen, liegt der Fokus vor allem auf den subjektiven Erfahrungen der befragten Personen und darauf die Handlungsweisen dieser zu erfassen (vgl. Häder 2019, S.280). Dies ist für diese Studie vor allem in Bezug auf die nostalgischen Erlebnisse und Gefühle wichtig aber auch für die Erzählungen über die Covid-19-Pandemie und ihre Folgen auf das Leben und das Verhalten der Befragten. Hierbei sollte der Fokus möglichst auf eine offene Erzählung gelegt werden, bei der die Befragten frei von ihren Erlebnissen erzählen können und in Zuge dessen für sich bestimmen können welche Aspekte sie als wichtig erachten.

Der Teil des teiloffenen Leitfadeninterviews bietet dem Interviewenden die Möglichkeit gezielte Nachfragen zu verschiedenen Themen zu stellen und den Fokus zurück auf die für die Untersuchung wichtige Aspekte zu legen, hierbei gibt es bestimmte vorüberlegte Fragen auf, die im Falle des Stockens der Erzählung zurückgegriffen werden, kann (vgl.

Häder 2019, S.281). In diesem Fall bieten sich vor allem Nachfragen zur Nostalgie im Allgemeinen an, sowie über die Themen, die die Befragten nicht von sich aus erzählt haben.

Allgemein lässt sich sagen, dass die Form der Befragung durch qualitative Interviews hier am besten geeignet scheint, da zum einen individueller auf die bestimmten Einzelfälle eingegangen werden kann und diese untersucht werden können um im Zuge dessen einen besseren Überblick zu schaffen, des weiteren bringt die Durchführung von Interviews eine gewisse Ergebnisoffenheit mit (vgl. Flick 1995, S.180);, die sich nicht auf vor definierte Variablen bezieht, da der Untersuchungsgegenstand Nostalgie ein sehr individueller und persönlicher ist.

Ausgehend von den Grundannahmen des qualitativen Interviews ergibt sich für die diese Untersuchung folgender Forschungsablauf.

Studienspezifischer Forschungsablauf

1. Zunächst findet ein Vorgespräch mit dem/der TeilnehmerIn statt, indem die Rahmenbedingungen des Interviews erläutert werden, sowie die Zustimmung zur Tonaufnahme und die Datenschutzerklärung erklärt und angenommen werden. Die Interviews sollten aufgrund der Corona-Pandemie zunächst online über ein Videochatprogramm wie beispielsweise Skype oder ähnliches durchgeführt werden.
2. Vorberatung des Aufnahmegeräts, der Interviewunterlagen und Schreibutensilien für zusätzliche Notizen während des Interviews
3. Begonnen werden soll das Gespräch mit einer Eingangsfrage beziehungsweise einem erzählgenerierenden Stimulus, der die befragte Person dazu anregt von sich aus möglichst ohne großes Nachfragen zu erzählen. Die befragte Person soll so ausgehend vom Stimulus selbständig die für sie wichtigen Aspekte des Themas erläutern und nur in wenigen Fällen vom Interviewenden zurück zum Thema geleitet werden oder eventuell tiefere Nachfragen zu einzelnen Teilaspekten, die noch von weiterem Interesse sind.
4. Im Hauptteil des Interviews sind die Befragten dazu in der Lage Erzählungen zum Thema zu liefern und ihre eigenen Erfahrungen darzulegen. Dabei werden die Befragten durch das aktive Zuhören der interviewenden Person dazu angehalten frei zu erzählen und gegebenenfalls gebeten mehr zum Thema zu erzählen, wenn

diese ins Stocken gerät. Des Weiteren werden Fragen für das weitere Interview notiert, falls Lücken in den Erzählungen auftreten beziehungsweise falls etwas noch tiefer erläutert werden muss.

5. Fragestellungen, die im Hauptteil des Interviews aufgetreten sind, sollten nun geklärt werden und die Fragestellungen anhand der Notizen formuliert werden.
6. Aspekte, die in den bisherigen Erzählungen nicht stattgefunden haben, werden nun durch spezifische Nachfragen angesprochen, wodurch die Möglichkeit geschaffen werden soll, weitere Erzählungen beziehungsweise andere Gesichtspunkte des Themas zu erfahren.
7. Im Anschluss an das Interview werden die sozio-demografischen der InterviewteilnehmerInnen erfasst. Diese umfassen in der Regel Alter, Geschlecht, Bildung, Familienstand und Einkommen.
8. Debriefing: die TeilnehmerInnen werden über die Ziele der Untersuchung informiert, sofern sie dies wollen, und weiters wird ihnen angeboten sie über die Ergebnisse der Untersuchung zu informieren. Den TeilnehmerInnen wird gedankt und es werden mögliche Fragen der Befragten beantwortet.
9. Erstellung eines Interviewprotokolls, in dem die Situation beschrieben wird und die Begebenheiten des Interviews, die nicht in der Audioaufzeichnung festgehalten werden können, festgehalten werden können.
10. Transkription: im Anschluss an das Interview wird dieses transkribiert, also die Audioaufnahme wird verschriftlich, um diese besser auswerten zu können
11. Analyse: Auswertung mittels Analysesoftware MAXQDA

5.3 Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring

Die Inhaltsanalyse bedient sich grundsätzlich der Analyse von diversen Kommunikations-Inhalten, wie beispielsweise Zeitungsartikeln, Gesprächsprotokollen oder Transkripten, Bildern und Musik, also jeglicher Form von Kommunikation. Hierbei wird aber nicht nur der tatsächliche Inhalt dieser Texte beleuchtet, sondern die Untersuchungsgegenstände viel mehr auch anhand anderer Bewertungskriterien untersucht. So werden Transskripte auch auf Gesprächspausen oder verschiedenen Intonationen hin untersucht, um einen umfassenderen Eindruck des Inhalts zu bekommen. Die Aussagen, die von Texten nicht durch ihren tatsächlichen Inhalt, sondern durch die Art und Weise wie etwas formuliert ist oder welche Aussagen indirekt getroffen werden, werden dadurch ebenfalls zum

Untersuchungsgegenstand und tragen dadurch zu einer tiefergehenden Analyse und daraus hervorgehenden aussagekräftigeren Erkenntnissen bei (vgl. Mayring 2015, S.11ff.). Der Ablauf einer Inhaltsanalyse besteht im Grunde aus einer systematischen, regel- und theoriegeleiteten Vorgehensweise mithilfe derer sich „Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation“ (Mayring 2015, S.13) ziehen lassen. Konkret werden die Untersuchungsgegenstände mittels eines Codebogens strukturiert, ausgewertet und miteinander verglichen, dies kann sich lediglich auf die Aspekte von Häufigkeiten von Wortnennungen beschränken, aber auch komplexere Dimensionen annehmen, wenn zum Beispiel latente Aussagen untersucht oder Bewertungen analysiert werden sollen. Bei allen Formen der Inhaltsanalyse ist es jedoch wichtig, die Untersuchungsgegenstände anhand eines Codebogens/Codebuchs zu kodieren, welcher zur Gewährleistung einer hohen Inter-Coder- und Intra-Coder-Reliabilität mit so genannten Ankerbeispielen, dies bedeutet Musterbeispiele für bestimmte Codes, bestückt wird. Diese Beispiele setzen den Ausgangspunkt für die Analyse der weiteren Texte, wodurch sichergestellt wird, dass diese einheitlich codiert werden können, um so systematisch und geregelt einheitliche Ergebnisse zu erzielen.

Zur Entwicklung der Inhaltsanalyse lässt sich sagen, dass Lasswell während seiner Propagandaforschung im zweiten Weltkrieg einen großen Teil zur Verbreitung der Inhaltsanalyse beigetragen hat (vgl. Mayring 2015, S.11). Seitdem wurde die Inhaltsanalyse jedoch stark erweitert und ihre Vorgehensweisen und Anwendungsgebiete stark vervollständigt. Grob kann man sagen, dass sich heute eine Einteilung zwischen qualitativen und quantitativen Inhaltsanalysen etabliert haben, die aufgrund ihrer Herangehensweisen an den Untersuchungsgegenstand verschiedene Wege des Erkenntnisgewinns und der Form der Ergebnisse mit sich bringen. Vorteile der Inhaltsanalyse sind die manifesten Untersuchungsgegenstände und die festen Codierregeln durch die eine gesicherte Erkenntnisstruktur ablesbar ist. Probleme treten jedoch auf, da trotz der Regeln unterschiedliche Schlüsse aus dem Material gezogen werden können.

5.4 Sampling

Bei der Auswahl der TeilnehmerInnen ist es wichtig, um die Diversität der Gaming-Community als Gesamtes abzubilden, verschiedene Arten von Spielertypen zu befragen. Dies bedeutet sowohl Personen zu befragen die sehr häufig und regelmäßig spielen sogenannte Hardcore-Gamer als auch Personen, die nur wenig oder unregelmäßig spielen

(Casual-Gamer), dadurch soll sich ein umfassendes Bild von Einstellung und Handlung der Gaming-Community zum Phänomen der Nostalgie in Bezug auf Videospiele abzeichnen. Um dies zu erreichen, wurden fünf Interviews mit verschiedenen Personen im Zeitraum von 16. bis zum 23.08.2021 durchgeführt und nach ihren Spielgewohnheiten, nostalgischen Momenten, sowohl persönlich nostalgisch als auch historisch nostalgisch, deren Auslöser, Auswirkungen der Pandemie und der Bewältigung von Stress durch die Pandemie gefragt. Die Interviews fanden zum Teil über Skype statt und zum Teil persönlich.

6. Zusammenfassung und Auswertung der Interviews

Im Folgenden werden die Interviews aufgrund der Kernaussagen zusammengefasst und interpretiert umso für die Beantwortung der Forschungsfragen vorbereitet zu werden. Dabei werden die verschiedenen Merkmale Spielertypen, Spielgewohnheiten, Nostalgie und Pandemie und Bewältigungsmechanismen der Reihe nach erläutert.

6.1 Interview 1

Der Befragte 1 ist männlich, 26 Jahre alt und ist als Polizist tätig und lebt derzeit in Bayern. Das Interview wurde am 16.08.2021 um 13:00 Uhr über Skype geführt und dauerte circa eine Stunde.

Der Befragte 1 ist aufgrund des Interviews zu den Gewohnheitsspielern zu zählen, da er bereits im Kindesalter begonnen hat Videospiele zu konsumieren und dies bis heute tut. Allerdings lassen sich auch sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart der Pandemie starke Tendenzen zum Intensivspieler erkennen, da die Person oftmals mehrere Stunden am Tag für Videospiele investiert hat, dies zeigt sich unter anderem auch durch die häufigen wiederholten Spieldurchläufe einer bestimmten Spielereihe, in diesem Fall der Mass Effect-Reihe, die laut eigenen Angaben bereits mindestens sieben Mal durchgespielt wurden. Es ist zu beobachten, dass während der Pandemie und der so entstandenen Freizeit diese Zeit intensiv für das Spielen von Videospielen genutzt wurde, obwohl laut den Angaben des Befragten die Zeit für das Videospielen in den vergangenen Jahren aufgrund der Berufstätigkeit stark zurückgegangen ist. Es lässt sich also ein Verlauf der Zuordnung zu den Spielertypen erkennen, so war die Person in ihrer Kindheit und Jugend durchaus ein Intensivspieler, entwickelte sich im Laufe der Jahre aber zu einem

Gewohnheitsspieler. Während der Pandemie entwickelte sich der Befragte aber wieder zu einem Intensivspieler, weil die Lebensumstände dies ermöglichten.

Zu den weiteren Spielgewohnheiten des Befragten 1 zählen vor allem die intensive Auseinandersetzung mit komplexen Rollenspielen, die auf eine umfassende Geschichte und verzweigte Entscheidungen aufbauen, die laut eigener Aussage, einen besonderen Mehrwert auch beim Wiedererleben der Spielwelt mit sich bringen. Des Weiteren spielt die Person gerne MMORPGs, die sie zum einen an die Kindheit erinnern und zum anderen dazu beitragen zusammen mit anderen SpielerInnen zu kommunizieren, gemeinsam Aufgaben zu erledigen oder sich online mit anderen zu messen. Konkret spielte die Person FlyFF, schon während ihrer Schulzeit und begann dies erneut während der Pandemie zu spielen.

Ebenso gibt der Befragte 1 an gerne Multiplayer-Online-Shooter zusammen mit seinen Freunden zu spielen, vor allem Call of Duty Warzone. Analog zur Kindheit des Befragten zeigt sich, dass sowohl in der Kindheit verschiedenste Spielgenres vom Befragten gespielt wurden und dieses breite Interesse sich auch im Erwachsenenalter wieder zeigt. Allerdings wurde in Bezug auf die Spieldauer von mehreren Stunden am Tag vom Befragten geäußert, dass sich diese wieder in ein sozialverträglicheres Maß zurück verschieben würden, da durch soziale Kontakte wieder weniger Zeit zum Videospielen bleibt.

In Bezug auf Nostalgie beschreibt sich die befragte Person als nostalgisch, was sich auch im Verlauf des Interviews klar herausstellte. Persönliche Nostalgie ließ sich hier zum einen bei dem Spiel FlyFF erkennen. Hier wurde eine klare Verbindung mit der Schulzeit des Befragten hergestellt. Die Schulzeit wurde als sehr angenehme und unkompliziert empfunden, es wurde als eine Zeit wahrgenommen, in der man keine Sorgen hatte. Die Verbindungen mit FlyFF und der Schulzeit stellten die vor allem die Kommunikation und der Austausch mit Schulfreunden in den Vordergrund, so wie das hohe Zeitinvest, dass sowohl den Zeitraum nach der Unterrichtszeit umfasste wie eben auch Spielzeit vor dem Unterricht, was sich als durchaus intensive Auseinandersetzung mit dem Spiel werten lässt. Ein weiterer Faktor für die Nostalgie, die der Befragte mit Spielen in Verbindung brachte, waren die Videospielmusik, die den Befragten in die Kindheit zurückversetzte. Auch andere Spiele hatten einen nostalgischen Effekt auf den Befragten, so dass dieser das Verlangen hatte Spiele, die er aus der Kindheit kannte, wieder zu spielen, aber feststellte, dass diese nicht so waren wie er sie in Erinnerung hatte. Auch das Spielen zusammen mit anderen Personen hatte einen nostalgischen Effekt, so zeigte sich, dass die LAN-Partys,

die er zusammen mit Freunden durchgeführt hatte mit starken positiven Gefühlen verknüpft waren und sich so stark in die Erinnerung einbrannten. Auch in Bezug auf Musik und das allgemeine Miteinander umgehen zeigte sich der Befragte nostalgisch und gab an heutig Musik als wenig interessant zu empfinden und sich gerne an die Musik aus der Jugend zu erinnern. Ebenso wurde nahegelegt, dass das Miteinander, der Umgang mit anderen Personen sich negativ verändert hat. So war das Miteinander im sozialen Umgang mit anderen früher unkomplizierter und menschlicher. Die Person erinnert sich gerne an die Zeit zurück, in der man draußen zusammen im Wald gespielt hat und Probleme unkompliziert gelöst wurden. Auch Filme und der Besuch von Festivals stimmten den Befragten nostalgisch, besonders durch die guten Gefühle, die er damit verbunden hat, so sah er beispielsweise die James Bond-Filme immer mit seiner Familie an und verbindet damit eine schöne Kindheit und die Nähe zu seiner Familie. Bei Festivals lässt sich hierbei das Gleiche sagen aber eher in Bezug auf seine Freunde und die Faszination des Festivals aufgrund der Größe, der vielen Menschen und der Musik. Eine weitere nostalgische Erinnerung aus dem Interview, waren die Besuche des Altstadtfestes im Heimatort des Befragten, er schilderte den Verlauf vom Kindesalter bis hin ins Erwachsenenalter des jährlichen Festes. Dabei war erkennbar, wie der Besuch des Festes ein ständiger Begleiter im Heranwachsen des Befragten war und somit eine starke emotionale Bindung zu den Erlebnissen während des Festes entstand.

Auch zeigte sich der Befragte historisch nostalgisch in Bezug auf die 60er bis 80er Jahre, die laut dem Befragten unbeschwerter waren und nicht so schnelllebig und stressig wie die heutige Zeit, zurückzuführen sei dies zum einen auf die Digitalisierung der Gesellschaft und auch auf die wie bereits erwähnten veränderten Umgangsformen und weniger menschlichen Verhaltensweisen im sozialen Miteinander. Der Wunsch nach einer sozialen Veränderung hinsichtlich dieser Gesichtspunkte.

Als eigene Definition von Nostalgie stellte sich während des Interviews folgende Punkte heraus. Erstens wird ein Gefühl von Leichtigkeit beschrieben, bei der die guten Erinnerungen im Gedächtnis bleiben und die schlechten Erinnerungen verdrängt werden, dies führt zu einer Art Sorgenfreiheit, wenn man sich an vergangene Erlebnisse zurückerinnert. Zweitens auch positive Gefühle wie Freude spielen eine große Rolle bei Nostalgie. Ein Zurückversetzen in die Kindheit und ein Erinnern an die positiven Gefühle aus dieser zählen auch dazu. Auch die Sehnsucht nach vergangen Erlebnissen und

glücklichen Zeiten bilden einen Teil der Nostalgie, sodass auch eine Art des Vermissens und trauriger Gefühle zur Nostalgie gehören.

Ausgelöst wurden die nostalgischen Gefühle oft durch das Erinnern an sich und durch den aktiven Wunsch nach anderen Umständen beziehungsweise dem Wunsch vergangene Zeiten ins jetzt zu holen. Auch der Wunsch aktiv nostalgische Gefühle zu erleben, stellt einen Auslöser für das Erleben nostalgischer Gefühle dar.

Bezüglich der negativen Aspekte der Pandemie und des Lockdowns wurde vor allem auf die fehlenden sozialen Kontakte eingegangen, so wurden besonders der fehlende Kontakt zu Freunden und Familie herausgearbeitet und der fehlenden Freizeitaktivitäten wie beispielsweise ins Fitnessstudio zu gehen. Ebenso waren die fehlenden Veranstaltungen wie Feste und Festivals, die eine starke Bedeutung für den Befragten besitzen als problematisch dargestellt und die zunehmende Vereinsamung im Lockdown ohne persönliche Kontakte beklagt. Als Bewältigungsstrategie und als Flucht aus dem Alltag im Lockdown wurden hier vor allem die Beschäftigung mit Videospielen genannt. Es war klar erkennbar, dass Videospiele in diesem Kontext sowohl als Bewältigungsstrategie als auch als eskapistisches Mittel dienten. So wurde beispielsweise Kontakte über MMORPGs gesucht, um zu kommunizieren und sich als Teil einer Gruppe zu fühlen, sowie Rollenspiele konsumiert, um dem Alltag zu entfliehen und den stressigen Situationen zu entkommen und von den bedrohlichen Auswirkungen der Pandemie abzulenken. Die Rückbesinnung auf Spiele aus der Jugend stellten hierbei die Brücke zwischen reinem Spielen und nostalgischen Gefühlen her, da vor allem bereits bekannte und nostalgische Spiele wieder gespielt wurden, was den Effekt der Bewältigung und des Eskapismus zusätzlich verstärken konnten. Das Rückbesinnen auf die Spiele der Kindheit und das Zurückversetzen in dieses Gefühl half dem Befragten besser mit der Situation der Pandemie umzugehen. Auch um der Langweile und den veränderten Lebensumständen während der Pandemie eine Konstante zu geben, wurde auf Videospiele zurückgegriffen, die dem Befragten so Halt gaben, Ablenkung bereiteten und gewisse Fixpunkte für den Lebensalltag bieten konnten.

6.2 Interview 2

Die Befragte 2 ist weiblich, 24 Jahre alt und arbeitet im Bereich Social-Media und lebt derzeit in Wien, stammt aber ursprünglich aus der Ukraine. Das Interview wurde am

16.08.2021 um 18:00 Uhr geführt und dauerte inklusive des Vorgesprächs circa eine Stunde.

Die Befragte 2 ist aufgrund ihrer Spielerfahrungen aus der Kindheit, dem Spielertypen Gewohnheitsspieler zu zuordnen. Da sie als Kind besonders viele unterschiedliche Spiele gespielt hat, besonders zusammen mit ihrer Cousine und ihrem Cousin. Im Laufe der Zeit nahm die Zeit für das Spielen allerdings ab und mit zunehmendem Alter spielte die Befragte fast gar nicht mehr, was vor allem auf das Studium und den Beruf und die dadurch wenige Zeit zum Spielen zurückzuführen ist. Während der Pandemie lässt sich aber ein Anstieg der Spieldauer erkennen und legt nahe, dass die Befragte zu einer Freizeitspielerin wurde, da laut eigenen Angaben in der Pandemie zunehmend die Tendenz zum Spielen vor allem in kleinen Pausen zwischen anderen Tätigkeiten gegeben war. So setzte sich die Person immer öfter während der Pandemie mit dem Spielen von Video- und Handyspielen auseinander, was die Person im Rahmen der Pandemie zu einer Mischform aus Freizeitspieler und Gewohnheitsspieler werden ließ.

Zu den Spielgewohnheiten der Befragten 2 zählen vor allem die Auseinandersetzungen mit Handyspielen wie beispielsweise Homescapes oder anderen Rätselspielen, die vorwiegend während Pausen im Alltag oder der Arbeit, sowie zur Entspannung gespielt werden. Die konsumierten Handyspiele beschränkten sich hierbei auf kostenlose Free2Play-Spiele, die eine niedrige Hürde zum Einstieg boten und kostenlos getestet werden konnten. Im Zuge dessen spielte die größte Rolle das Rätselspiel Homescapes, das für die Befragte zu einem täglichen Begleiter während der Pandemie wurde und bis heute täglich von ihr gespielt wird. Ebenso beschäftigte die Person sich mit Spielen aus ihrer eigenen Vergangenheit, also Spielen die sie bereits im Kindesalter gespielt hatte. Ein Beispiel hierfür wäre das Computerspiel Die Sims, das die Person bereits früher zusammen mit ihrer Cousine und Freunden gespielt hatte und es im Rahmen der Pandemie erneut gekauft und gespielt hatte, da sich nun wieder Zeit bot sich intensiver mit dem Spiel auseinander zu setzen. Hierbei zeigte sich, dass die positiven Erinnerungen an die Spiele aus ihrer Kindheit ausschlaggebend für die erneute Auseinandersetzung mit diesen waren.

In Bezug auf Videospiele zeigte sich die Befragte 2 durchaus als nostalgisch, so gab sie an sich gut an Situationen aus ihrer Kindheit, in denen sie zusammen mit Freunden oder Verwandten gespielt hatte zu erinnern. Die Erinnerungen hatten immer einen positiven Aspekt und wurden von der Person als glückliche Erinnerungen beschrieben. Auch einige eigentlich negative Situationen, die während des Spielens auftraten, zum Beispiel, dass

ihre Großeltern den Strom im Haus ausstellten, um sie am Spielen zu hindern und dabei ihr gesamter Fortschritt im Spiel Die Sims gelöscht wurde, hatte in der Rückschau weniger negative Gefühle herbeigerufen als damals beziehungsweise wurde von der Befragten als wenig schlimm wahrgenommen. Des Weiteren erinnerte sich die Person an viele Spiele aus ihrer Vergangenheit, die sie in positiver Erinnerung hatte, dazu zählten die unterschiedlichsten Spiele aus verschiedensten Genres mit der sie ihre Kindheit verband. Auch Handspiele, die sie während des Unterrichtes in der Schule zusammen mit ihren MitschülerInnen gespielt hatte, wurden als nostalgisch bewertet und erinnerten sie vor allem an die Schulzeit, als es noch wenige Probleme gab und das Leben sorgenfreier war als heute. Als weitere Momente von persönlicher Nostalgie nannte die Befragte ihre Erinnerungen an ihre alte Heimat, Lieder aus ihrer Kindheit und bestimmte Gerüche, die sie an die Vergangenheit denken lassen. Sie gab zusätzlich an auch für bestimmte Gerichte aus ihrer Vergangenheit Nostalgie zu empfinden und diese, wenn sie sich nostalgisch für diese Gerichte fühlte, sie diese Gerichte für sich nachkochte.

In Bezug auf historische Nostalgie zeigte sich die Befragte 2 auch empfänglich vor allem bezogen auf die Musik und Konzerte, wie beispielsweise Woodstock, bei dem sie gerne dabei gewesen wäre. Ebenso zeigte ich eine Faszination für die Musikgruppen The Beatles oder The Doors, von denen sie gerne ein Konzert besucht hätte. Ein weiterer Punkt von historischer Nostalgie zeigte sich im Erinnern an die Sowjetunion, besonders am Beispiel von illegalen Konzerten bei denen Musik aus dem Westen gespielt wurde und die damals verboten waren. Die befragte Person kennt diese Konzerte nur aus den Erzählungen von Dritten, zeigte sich aber fasziniert vom Mut der Teilnehmenden beziehungsweise verspürte einen nostalgischen Stolz auf ihre Vorfahren.

Die Definition, die die Befragte zur Erklärung von Nostalgie angab, umfasste mehrere Aspekte. Sie definierte Nostalgie als eine komplexe Mischung der Gefühle Trauer und Glücklichkeit. Weiters ist Nostalgie die Trauer darüber, dass eine Sache oder ein Erlebnis vorbei bei ist aber auch die Freude darüber so etwas erlebt zu haben. Weiters brachte die befragte Nostalgie mit Heimweh in Verbindung und beschrieb diese als gleiche Gefühl, also etwas zu vermissen und sich dieses Erlebnis oder ähnliches zurückholen zu wollen.

Als Auslöser für nostalgische Gefühle erkannte die Befragte zum einen die Kommunikation mit FreundInnen über Vergangenes wie beispielsweise die Kindheit. Durch den Austausch mit anderen wurden die Gefühle von damals wieder präsenter und es wurde sich aktive an Momente aus der Kindheit und Jugend erinnert, die dann vermisst

wurden. Ein weiterer Auslöser von Nostalgie ist für die Befragte das Betrachten von Bildern beziehungsweise Fotos aus der Vergangenheit, durch die Visualisierung und das Erinnern an die Situation werden auch nostalgische Gefühle geweckt. Auch Musik oder Gerüche wurden als Auslöser für Erinnerungen an die Vergangenheit genannt.

Bezogen auf die negativen Aspekte der Pandemie wurden vor allem die Einschränkung zu reisen und somit die Möglichkeit die Eltern oder andere Verwandte zu besuchen genannt. Ebenso die sonst persönlichen Kontakte mit dem Freund oder den Freundinnen mussten eingeschränkt werden was auch eine Belastung für die Befragte darstellte. Weiters war die sehr reduzierten Gesprächsthemen, die sich hauptsächlich um das Virus und die Maßnahmen drehten und aufgrund der eingeschränkten Freizeitaktivitäten gab es wenig andere Gesprächsthemen eine große Belastung für die Befragte, da man in jedem Gespräch an die bedrohlichen Zustände erinnert wurde und immer die gleichen Themen zu großer Frustration und Langeweile führten.

Als Bewältigungsstrategien wurde das Spielen von Videospielen genannt zum einen von nostalgischen Spielen wie etwa Die Sims um sich so in die sorgenlose Vergangenheit zurück versetzt zu fühlen, in der man keine Probleme hatte. Aber auch das Spielen von beispielsweise Handyspielen an sich, um aus dem stressigen Alltag an sich zu entfliehen und die Sorgen der Pandemie für kurze Zeit auszublenden. Außerdem wurde das Spiel Die Sims als eskapistisches Mittel verwendet, um sich von den Problemen und der stressigen Situation im Umgang mit der Masterarbeit zu entfliehen und um nicht über die Probleme im realen Leben nachdenken zu müssen. Auch um mit der Langweile und dem Alleinsein umzugehen, wurden Spiele von der Befragten konsumiert zu dem Zweck sich zu beschäftigen und laut eigener Aussage etwas Sinnvolles zu erledigen, statt nur rumzusitzen. Auch wurde beschrieben, dass es oft leichter fällt sich mit bereits bekannten Dingen auseinanderzusetzen als neue Dinge zu beginnen, wie etwa bereit bekannte Serien erneut anzusehen als eine Neue zu beginnen umso mentale Kapazitäten für wichtige Dinge zu sparen. Man kann also sagen, dass die Befragte Nostalgie und Videospiele durchaus als Mittel zur Bewältigung und zum mentalen Entfliehen vor der Pandemie genutzt hat.

6.3 Interview 3

Die Befragte 3 ist weiblich, 23 Jahre alt und arbeitet als Zahnarzthelferin und studiert an der Universität Wien, wo sie auch lebt. Das Interview wurde am 17.08.2021 um 18:00 Uhr geführt und dauerte inklusive des Vorgesprächs circa eine Stunde.

Die Befragte 3 spielt bereits seit ihrer Kindheit Videospiele und ist sozusagen dem Spielertypen des Gewohnheitsspielers zuzuordnen, jedoch zeigte sich auch hier, dass mit zunehmendem Alter der Konsum von Videospiele deutlich abnahm. Weiters lässt sich diese Person auch zur Gruppe der Fantasiespieler zählen, da der Umgang mit Videospiele stets ein sehr fantasievoller und über das eigentliche Videospiel hinaus ging und so auch Einfluss auf die Fantasie über die Grenzen hinaus hatte. Spielen war für diese Person mehr als das reine Spiel selbst sondern es wurden beispielsweise Regeln aus Spielen in die Realität übertragen und das Spiel sozusagen im echten Leben weitergeführt. Im Zuge der Pandemie war erkennbar, dass der Spielekonsum der Befragten wieder anstieg und vor allem in Situationen gespielt wurde, in denen sich Zeit dafür ergab, folglich wäre heute eine Zuordnung zum Spielertypen der Freizeitspieler passend. Die Person gab an über Social Media von den Spielen aus ihrer Jugend erfahren zu haben und dadurch inspiriert worden zu sein ich diese Spiele erneut anzuschauen.

Als Kind, gab die Person an sich teilweise stundenlang und ganze Tage mit dem Spielen von Videospiele zu beschäftigen, dies tat sie vorwiegend zusammen mit ihrem älteren Bruder, der ihr viele Spiele näherbrachte. Zu Anfang konsumierte sie vorwiegend Kinder- und Lernspiele, aber ihr Bruder zeigte ihr zunehmend komplexere und eher an eine erwachsenere Zielgruppe gerichtete Spiele. In den letzten Jahren beschäftigte sich die Person eher weniger mit Videospiele, was sich jedoch durch die Pandemie wieder veränderte, so begann die Befragte mit dem Spielen diverser Handyspiele, um sich zum einen abzulenken, aber es stellte sich heraus, dass sie sich auch besser konzentrieren konnte nachdem sie ein bisschen gespielt hatte, um sich besser zu fokussieren. Auch begann die Person wieder mit dem Spielen von Die Sims, nachdem sie sich mit Freundinnen über das Spiel ausgetauscht hatte, und dies bei ihr nostalgische Erinnerungen an die Kindheit weckte.

Besonders blieben der Befragten die Situationen in Erinnerung, in der sie zusammen mit ihrem älteren Bruder gespielt hatte. Sie hatte sich sehr gefreut und war sehr glücklich zu erzählen, dass ihr Bruder immer Zeit und Lust hatte mit ihr zusammen zu spielen und sie immer gemeinsam Dinge in Spielen erlebt hatten. Es zeigte sich, dass sie viele verschiedene Spiele zusammenspielten und teils sehr intensiv, was ihr in der Rückschau sehr viel bedeutet und sie durchweg positive Emotionen damit verbindet. Weiters zeigte sich die Befragte persönlich nostalgisch in Bezug auf ihre Schulzeit und die Ferienzeit, in der sie ihre Großeltern besucht. Sie gab an stolz auf ihre Schulzeit zu sein, auch wenn es

nicht immer leicht gewesen war, so blicke sie mit Freude zurück und weiß jetzt, dass sie vieles schaffen kann, weil sie die Schule so gut gemeistert hat. Auch zeigte sie sich nostalgisch gegenüber dem Fernsehen, dass sie wie sie sagt, in ihrer Kindheit beinahe auswendig konnte und vor allem in Verbindung mit Fernsehzeitschriften weckte dies ein großes Gefühl von Nostalgie, besonders weil sie heutzutage keinen Fernseher besitzt, aber sie nur gute Gefühle damit verbindet. Auch mit den frühen Internetseiten verbindet sie ein gutes Gefühl und gab an die Seiten von früher wurden mit mehr Herzblut geführt und es war für sie bedeutender damals im Internet zu sein und zu chatten als es dies heute ist. Zusätzlich gab sie an dieses alte Internet zu vermissen.

Bezüglich historischer Nostalgie gab die Befragte an sich nostalgisch für die Zeit der Dinosaurier zu fühlen und sie sich wünschen würde diese einmal in Echt zu erleben. Bei der Erinnerung an die Zeit der Dinosaurier war eine Freude zu erkennen, die von der Auseinandersetzung mit diesen ausging.

Nostalgie wird von der Befragten folgendermaßen definiert, und zwar das Nostalgie ein eigenes Gefühl darstellt. Dabei empfindet sie Wärme und Dankbarkeit gegenüber von erlebten Ereignissen und freut sich diese erlebt zu haben. Außerdem beschreibt die Befragte, dass sie teilweise Nostalgie für Situationen empfindet, von denen sie nicht erwartet hätte, dass sie nostalgische Gefühle dafür empfinden würde. Grundsätzlich aber geht es bei Nostalgie um ein positives Gefühl von Freude und Wärme beim Erinnern an Vergangenes.

Als Auslöser von nostalgischen Gefühlen ließen sich im Interview zum einen bestimmte wiederkehrende Daten wie der Herbstbeginn oder andere jährliche Ereignisse erkennen, an denen die Befragte sich an bestimmte Ereignisse zurückerinnert, die zu diesem Zeitpunkt stattfanden. Als weiterer Punkt, der nostalgische Gefühle auslöst, lässt sich die Kommunikation über die Kindheit mit beispielsweise FreundInnen erkennen, hierbei wird durch das Reden über vergangene Ereignisse, die damit verknüpften, nostalgischen Gefühle präsent.

Die negativen Auswirkungen der Pandemie waren für die befragte vor allem die Einschränkung ihrer sozialen Kontakte durch die Kontaktbeschränkungen und die daraus resultierende Einsamkeit. Ein weiterer negativer Faktor der Pandemie war die Angst andere infizieren zu können, ausgehend von der nicht direkt nachvollziehbaren Art und Weise einer Infektion beziehungsweise dem allgegenwärtigen Risiko trotz dem

Ausbleiben von Symptomen andere Personen anzustecken, auch unter der Berücksichtigung der Tätigkeit als Zahnarzthelferin.

Das Spielen von Videospielen wurde auch hier als Mittel zur Bewältigung des Stresses in der Pandemie verwendet, so wurde angegeben, dass das Spielen von Handygames zum einen dazu diene sich abzulenken und um sich besser konzentrieren zu können. Hier ist also eine klare Verwendung von Videospielen als Coping-Mechanismus zu sehen, auch nostalgische Spiele wie Die Sims wurden hierbei dazu benutzt sich in die Schulzeit zurückzusetzen, positiv verknüpfte Gefühle nachzuerleben und aus dem Alltag zu fliehen. Auch wurde Spielen dazu verwendet bewusste Pausen in den Alltag zu integrieren, die als Entspannung und für die bessere Verarbeitung des Stresses, der im Alltag oder im Job auftrat, diene. Auch bietet die Rückschau auf die bewältigten Probleme während der Schulzeit und die damit verbundene Nostalgie eine Art von Bewältigungsmechanismus, da dies die Befragte hoffnungsvoller in die Zukunft blicken lässt und sie das Gefühl hat alles zu meistern, weil sie bereits zuvor Hindernisse in ihrem Leben überwunden hat.

6.4 Interview 4

Die Befragte 4 ist weiblich, 23 Jahre alt und ist Studentin an der Universität Wien im Fachbereich Pharmazie und lebt derzeit in Wien, stammt aber aus Deutschland. Das Interview wurde am 19.08.2021 um 15:00 Uhr über Skype geführt und dauerte inklusive des Vorgesprüches circa eine Stunde.

Die Befragte lässt sich aufgrund des Interviews als Freizeitspielerin klassifizieren. Sie spielt zwar schon seit ihrer Kindheit Videospiele, tut dies aber nur sehr unregelmäßig und meist nur wenn sich die Gelegenheit dazu bietet und sucht selten aktiv nach der Beschäftigung mit Spielen, dennoch empfindet sie große Freude am Spielen und erinnert sich gerne an das Spielen mit FreundInnen während der Schulzeit und auf Klassenausflügen. Häufig spielte sie also Multiplayer-Spiele gegen andere, was für sie auch einen explizit erwähnten Reiz am Spielen ausmachte, beispielsweise bei Mario Kart gegen andere zu gewinnen. Einzige Ausnahme stellt die Auseinandersetzung mit dem Spiel Die Sims dar, dass sie während ihrer Jugend des Öfteren intensiver gespielt hat. Während der Pandemie spielte sie vorwiegend Free2play-Spiele auf dem Handy und gab an dies auch regelmäßig zu tun, teilweise bis zu einer Stunde am Tag. Hierbei waren vor allem Rätselspiele und Denkspiele bei ihr beliebt, die sie täglich spielte.

Die Befragte beschreibt sich selbst als hin und wieder nostalgisch, als nostalgische Erinnerungen erwähnte sie das Spielen von Die Sims mit einer Freundin, an das sie sich gut erinnerte. Weiters gab sie an sich gut an das Spielen von Mario Kart auf Klassenfahrten zu erinnern und dies habe zu einem stärkeren Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Klasse beigetragen, weswegen sie das Spielen mit positiven Gefühlen verknüpft. Weiters zeigte sich die Befragte nostalgisch gegenüber Musik, insbesondere einem Song von Bruno Mars, der sie beim Hören immer wieder an eine Klassenfahrt denken lässt, für die sie Nostalgie empfindet. Wenn sie diesen Song hört, fühlt sich die Befragte zurückversetzt in die Zeit, in der sie mit ihrer Klasse im Skikurs war. Eine andere Situation, in der sich persönlich Nostalgie bei der Befragten zeigte, waren das Ansehen von Filmen wie Pippi Langstrumpf oder Michel aus Lönneberga, die sie in ihrer Kindheit regelmäßig im Fernsehen anschaute und für sie ein fester Bestandteil der Feiertage darstellt. Diese Erinnerungen versetzen sie zurück in ihre Kindheit, die von der Befragten als durchweg positiv bewertet wird. Auch die Erinnerung an einen Wettkampf in rhythmischer Sportgymnastik in dem die Befragte den ersten Platz belegte, wurde als nostalgisch bewertet und anhand der Medaille und der Urkunde konnte sie sich gut an den Sieg und die positiven Gefühle dabei erinnern.

Bezüglich historischer Nostalgie zeigte die Befragte sich zuerst weniger betroffen, gab dann jedoch an, dass die Zeit des Mittelalters mit einem Burgfräulein in der verklärten Rückschau schon eine gewisse Faszination ausübte. Sie gab dabei selbst an, dass sie, wenn sie an das Mittelalter denke oftmals negative Aspekte wie Hexenverbrennungen, Hungersnöte und Kriege ausblenden würde und das Mittelalter nur romantisiert wahrnehme.

Die Befragte definiert Nostalgie wie folgt, Nostalgie ist das positive Zurückdenken an die Vergangenheit, bei dem negative Aspekte und Erlebnisse ausgeblendet werden und man sich nur an das Positive erinnert. Weiters fühlt man sich dabei in die Situation zurück und erlebt diese wieder. Die Verklärung, mit der man auf die Vergangenheit zurückblickt, ist dabei ein wichtiger Punkt, da man mit Nostalgie vor allem positive, glückliche Gefühle wie Freude oder Stolz verbindet.

Ausgelöst wurden die nostalgischen Gefühle der Befragten 4 größtenteils durch das Erinnern an die Kindheit durch Gespräche mit MitschülerInnen und dem Austausch darüber was früher so passiert ist. Meist sind dies Personen, die auch an den bestimmten Ereignissen teilgenommen hatten oder mit der Situation der Nostalgie in Verbindung stehen. Ein weiterer Punkt der bei der Befragten nostalgische Gefühle auslösen konnte war

die Beschäftigung mit Utensilien aus ihrer Vergangenheit wie hier beispielsweise die Urkunde und Medaille eines Sportwettkampfes, deren Betrachtung die Befragte in einen nostalgischen Zustand versetzte. Hier zeigte sich, dass mit bestimmten Gegenständen bestimmte dazugehörige Emotionen verknüpft waren, die bei der Beschäftigung mit den Objekten wieder abgerufen wurden. Ein anderer Auslöser für nostalgische Gefühle wurde im Anhören bestimmter Songs identifiziert, die in bestimmten Situationen des Lebens gespielt wurden und sich sozusagen mit den Gefühlen, die in dieser Situation erlebt wurden, verknüpft haben, sodass jetzt schon das zufällige Hören des Songs Erinnerungen an die damit verknüpften Erlebnisse und Emotionen auslösen. Bestimmte Songs können somit als Trigger für nostalgische Emotionen gelten.

Die negativen Auswirkungen der Pandemie und der Maßnahmen, die zur Eindämmung eingeführt wurden, waren bei der Befragten 4 vor allem die Einschränkung zu reisen, um ihre Familie zu sehen und auch generell keine persönlichen Kontakte mit FreundInnen pflegen zu können und nur mehr über soziale Medien mit anderen in Verbindung bleiben zu können. Ebenso waren die Beschränkung der Freizeitaktivitäten, wie beispielsweise der sportliche aus gleich eine Belastung der Befragten, die sowohl einen Handball- als auch einen Bogenschießkurs besuchte, die aufgrund der Maßnahmen abgesagt wurden., wodurch zum einen der sportliche Ausgleich zum Alltag fehlte als auch der persönliche Kontakt zu anderen KursteilnehmerInnen und sie keine neuen FreundInnen kennen lernen konnte. Dies hatte zur Folge, dass sich die Person oft sehr einsam fühlte und zuhause nicht wusste was sie machen sollte, also gelangweilt war.

Für die Lösung dieser Probleme, verwendete die Befragte 4, auch Videospiele, um sich von der Einsamkeit und der Langeweile im Lockdown abzulenken. So machte das Spielen von Handyspielen es leichter die Zeit im Lockdown zu überbrücken und durch die Vertiefung ins Spielen der Situation der Pandemie und den eigenen vier Wänden zu entfliehen. Auch der Aspekt der Erfolgserlebnisse durch das Spielen von Videospiele und das positive Gefühl etwas erreicht zu haben trug für die Befragte zu einer Erleichterung der Anspannung durch die Pandemie bei. Zwar wurden nicht direkt nostalgische bewertete Spiele wie beispielsweise Die Sims gespielt, aber der Wunsch das Spiel Die Sims zu spielen war jedoch da. Nur aufgrund von technischen Voraussetzungen war es der Befragten nicht möglich das Spiel erneut zu spielen. Es lässt sich also erkennen, dass der Wunsch sich mit Hilfe nostalgischer Gefühle abzulenken beziehungsweise der Realität zu entfliehen durchaus gegeben war. Nostalgie wurde hierbei von der Person des Öfteren dazu

verwendet positive Gefühle zu empfinden, was auch eine Verwendung von Nostalgie als Stimmungsregulator nahelegt.

6.5 Interview 5

Der Befragte 5 ist männlich, 26 Jahre alt und arbeitet in der öffentlichen Verwaltung einer Gemeinde in Bayern. Das Interview wurde am 23.08.2021 um 15:00 Uhr über Skype geführt und dauerte inklusive des Vorgesprächs circa eine Stunde.

Der Befragte 5 spielt schon seit seiner Kindheit intensiv Videospiele, also mehrere Stunden täglich. Heutzutage bezeichnet er sein damaliges Spielverhalten durchaus als eine Art Spielsucht, bei der das Spielen das wichtigste in seinem Leben war und andere Dinge wie beispielsweise die Schule in den Hintergrund rückten. In seiner Kindheit und Jugend lässt sich der Befragte also klar dem Spielertypen der Intensivspieler zuordnen. Mit dem Berufseinstieg und anderer Veränderungen im Leben des Befragten lässt sich allerdings ein Rückgang der Spielzeit erkennen, wobei der Befragte immer noch regelmäßig pro Woche spielt, beziehungsweise täglich kleine Gelegenheitsspiele konsumiert. Spielen ist also immer noch fester Bestandteil des Lebens des Befragten und spielt eine wichtige Rolle in der Freizeitgestaltung. Zu den favorisierten Genres des Befragten zählen vor allem MOBAs wie beispielsweise League of Legends, dass er regelmäßig zusammen mit Freunden spielt, aber auch Online-Multiplayer-Shooter, wie Call of Duty Warzone. Ebenso spielt die Person regelmäßig kleine Minispiele wie Sudoku auf dem Handy oder Browsergames so wie das Pennergame, das er bereits zu Schulzeiten spielte. Während der Schulzeit spielte er auch exzessiv das MMORPG FlyFF bei dem, wie schon zuvor beschrieben suchartige Tendenzen bei ihm auftraten, aus diesem Grund meidet er heutzutage MMORPGs aus Angst wieder in alte Gewohnheiten zu verfallen. Zu den heutigen Spielgewohnheiten zählt auch ein hohes Maß an Kommunikation mit seinen Freunden während des Spielens, da er zum einen sehr Multiplayer affin ist und Teamspiele, wie League of Legends bevorzugt und zum anderen das Spiel als eine Art sozialen Medium betrachtet, in dem er sich mit anderen austauschen kann und so in Kontakt mit Freunden bleibt.

Der Befragte beschrieb sich im Interview und konkrete Nachfrage durchaus als nostalgischen Menschen. Besonders nostalgisch schilderte das Spielen am PC seines Vaters zusammen mit seinem Bruder. Beispielsweise das Spielen von Worms und der Verwendung eines speziellen Gegenstandes, der für ihn neu war, brannten sich in sein

Gedächtnis und weckten gute Gefühle in ihm. Ebenso waren die ersten Spielerfahrungen, die er auf dem PC sammelte mit nostalgischen Gefühlen verbunden, die Möglichkeit überhaupt Spiele auf dem PC spielen zu können und nicht nur Textprogramme für Geburtstagseinladungen zu schreiben faszinierten den Befragten. Eine weitere nostalgische Erinnerung war das gemeinsame Gameboy spielen mit seinem Bruder an das er immer wieder denkt, wenn er die Kiste mit dem Gameboy betrachtet, allerdings stellte er fest, dass er das Spielen von Pokémon auf dem Gameboy besser in Erinnerung hat als es beim wiederholten Spielen war. Eine weitere Szene aus dem Gedächtnis, mit dem der Befragte nostalgische Gefühle verbindet, stammt aus dem Spiel League of Legends, dass er damals gerade erst begonnen hatte. Zusammen mit seinen Freunden entstand ein besonderer Moment im Spiel auf den alle Personen sehr aufgeregt reagierten, dadurch dass der Befragte das Spiel noch nicht so gut kannte und von der Aufregung der anderen angesteckt wurde. Auf Grund dessen entstanden beim Befragten nostalgische Gefühle gegenüber dieser Situation und dem Spiel. Ein weiteres Spiel zu dem sich der Befragte nostalgisch hingezogen fühlt ist das Browsergame Pennergame, das der Befragte nach eigenen Angaben während der Schulzeit spielte. Aufgrund einer online Werbung wurden bei ihm das Verlangen geweckt das Spiel wieder zu beginnen, da er damit gute Erinnerungen aus der Schulzeit verband. Während der Pandemie spielte er das Spiel regelmäßig für circa fünf Minuten pro Tag.

Andere nostalgische Momente des Befragten waren beispielsweise der Besuch von Stadtfesten während der Jugend- beziehungsweise Schulzeit, die damals eine größere Faszination auf den Befragten auswirkte als heutzutage und in der Rückschau als nostalgisch bewertet werden. Sowie die Betrachtung von Jahresberichten aus der Schulzeit mit Klassenfotos aus den verschiedenen Klassenstufen stimmten den Befragten nostalgisch und ließen ihn an eine unbeschwerte sorgenfreie Schulzeit zurückblicken.

In Bezug auf historische Nostalgie gab der Befragte an sich nostalgisch für die Musik des Barocks beziehungsweise der Musik des 16. Bis 17. Jahrhunderts zu empfinden, beziehungsweise er empfände es interessant die damaligen Interpretationen der Stücke zu erleben und nach empfinden zu können wie die Personen damals die Stücke gespielt haben.

Der Befragte 5 definiert Nostalgie so, dass Nostalgie zum einen ein positives Gefühl ist, das beim Erinnern an Vergangenes auftritt und das einen gerne in die Zeit von damals zurückversetzen würde, sodass man bestimmte Ereignisse noch einmal erleben kann. Zum

anderen nennt die Person auch negative Aspekte, bei denen man für gewisse Erlebnisse negative Emotionen empfindet und diese so nicht wieder erleben möchte.

Auslöser für nostalgische Momente stellen beim Befragten 5 vor allem die Kommunikation mit anderen dar, also Ereignisse, die mit anderen erlebt wurden, insbesondere beim Spielen zusammen mit anderen kommen Erinnerungen an frühere Spiele aus der Vergangenheit wieder. Zusätzlich treten nostalgische Gefühle in den Vordergrund, wenn die Person Gegenstände aus der Vergangenheit betrachtet, konkret zeigten sich die Betrachtung eines Gameboys als Auslöser für nostalgische Erinnerung zusammen mit dem Bruder. Ebenso stellen sich bei der Betrachtung von Fotos aus der Schulzeit nostalgische Gefühle über die Zeit in der Schule ein. Als weiterer Auslöser wurde das Ansehen einer Werbung erkannt, die den Befragten an ein Spiel erinnerte, dass er in seiner Jugend spielte. Man kann also sagen, dass die nostalgischen Erinnerungen durch das Ansehen der Werbung wieder präsenter wurden und so dazu führten, dass der Befragte sich wieder mit dem Spiel beschäftigte.

Als negative Auswirkungen der Pandemie gab der Befragte 5 an vor allem durch die Kontakteinschränken betroffen gewesen zu sein und, dass er sich nicht wie gewohnt mit Freunden treffen konnte. Eine weitere Belastung stellte die eigene Erkrankung dar, wodurch der Befragte mehrere Wochen in Quarantäne verbringen musste, was auch zu großer Langeweile führt. Zusätzlich waren auch Personen aus dessen Umfeld erkrankt und wiesen teilweise sehr schwere Verläufe auf, was natürlich auch eine Belastung für den Befragten darstellte.

Zur Bewältigung der Stresssituationen während der Pandemie benutzte der Befragte vor allem Spiele, um online mit anderen und besonders den eigenen Freunden zu kommunizieren, hierbei wurde nicht nur über das Spiel an sich kommuniziert, sondern auch über alltägliche Dinge also sozusagen ein genereller Austausch während des Spielens. Für den Befragten stellte diese Kommunikation einen Ersatz für die persönlich face-to-face Kommunikation dar und er gab an, dass es ihm teilweise wie die Kommunikation vor der Pandemie anfühlte. Auch merkte der Befragte an, dass diese Form der Kommunikation sich als deutlich befriedigender erwies als einfaches telefonieren, da die Komponente des Spielens allen GesprächsteilnehmerInnen zusätzliche Freude bereite. Um die Langeweile während der Lockdowns einzudämmen bediente der Befragte sich Spielen, die er schon seit langem oder vor langer Zeit gespielt hatte. League of Legends und das Pennergame

dienten hierbei zur Ablenkung vom Alltag und zur Steigerung der Lebensqualität aufgrund der spaßbringenden Eigenschaften für den Befragten.

6.6 Zusammenfassung der Ergebnisse

Anhand der zusammengefassten Interviews und deren Interpretationen lassen sich nun Aussagen zu den gestellten Forschungsfragen bilden die im Folgenden zu beantworten versucht werden.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage 1: „Inwiefern entwickeln VideospielerInnen nostalgische Gefühle für Videospiele und welche Faktoren sind ausschlaggebend dafür den Prozess der Entwicklung von nostalgischen Gefühlen zu begünstigen?“ Aus den geführten Interviews lässt sich deutlich erkennen, dass Nostalgie für Videospiele empfunden werden kann. Dies äußert sich sowohl in nostalgischen Gefühlen über das Videospiel an sich, nostalgischen Gefühlen über Momente, die in Videospiele passiert sind, aber auch nostalgischen Gefühlen über Situationen, die während des Spielens passiert sind, also auch mit wem das Spiel gespielt wurde und zu welcher Zeit. Grundsätzlich lässt sich erkennen, dass Nostalgie bei Videospiele sehr individuell ausgeprägt ist, es lassen sich aber gewisse Faktoren fest machen die die nostalgische Prägung von Personen besonders begünstigen. So sind vor allem prägende Phasen des Lebens in der spiele konsumiert wurden ausschlaggebend für die Entstehung von Nostalgie, besonders häufig wurde das Spielen hierbei in Verbindung mit der Schulzeit genannt. Es ist davon auszugehen, dass für viele Menschen die Schulzeit eine sehr prägende Zeit im Leben darstellt und an sich schon hohes Potenzial birgt nostalgische Gefühle zu wecken. Ebenso verhält es sich auch bei Videospiele, die zu dieser Zeit gespielt wurden und im Zuge dessen mit einer unbeschwerten Kindheit und der kindlichen Freiheit verbunden werden. Ein anderer Faktor für die Entstehung von nostalgischen Erinnerungen ist das Spielen mit anderen Personen, entweder FreundInnen oder Verwandte, mit denen man zusammen eine schöne Zeit erlebt hat. Das Spielen zusammen fördert die Gemeinschaft zwischen den Spielenden und schafft gemeinsame Momente der Freude, an die man sich gut erinnern kann. Vor allem das verstärken der Gemeinsamkeiten und das Zusammengehörigkeitsgefühl bilden Erinnerungen die sowohl persönlich als auch innerhalb der Gruppe stattfinden. Gemeinsames Erinnern und der Austausch darüber, an diese glücklichen Momente fördern zusätzlich das Potenzial nostalgische Erinnerungen zu erschaffen und zu konservieren. Auch die Beschäftigung mit Artefakten aus der eigenen (Spiele-)Vergangenheit von

Personen wie das Betrachten von alten Videospielen oder Videospielkonsolen im Regal oder in der Werbung konnten als Auslöser für nostalgische Gefühle identifiziert werden. Die Auseinandersetzung mit physischen Elementen der eigenen Geschichte, wobei diese Objekte emotional beladen sein müssen, stellen einen Auslöser von nostalgischen Gefühlen dar und begünstigen eine nostalgische Auseinandersetzung mit der eigenen Geschichte. Durch die Emotionen, Situationen und den Gefühlen, die mit den Situationen verknüpft sind, fällt es Personen leicht sich in die Vergangenheit zurückversetzt zu fühlen und nostalgisch über ihre Vergangenheit mit dem bestimmten Objekt nachzudenken, somit können Objekte aus der Vergangenheit als Auslöser für nostalgische Emotionen identifiziert werden. Des Weiteren trägt auch die Kommunikation über Vergangenes beispielsweise mit FreundInnen und der gegenseitige Austausch über Erlebtes dazu bei nostalgische Gefühle zu manifestieren, auch hierbei kann von einer Art Gruppengefühl gesprochen werden, da sich Personen mit ähnlichen Erfahrungen so als eine Art Gruppe fühlen könnten und diese gemeinsame Rückschau alle Gruppenmitglieder quasi zu NostalgikerInnen werden lässt, was das Gemeinschaftsgefühl fördert. Die nostalgischen Gefühle die Personen mit Videospielen verbinden, sind hauptsächlich positive wie Freude, Spaß, Freiheit, Faszination, Sorglosigkeit und Unbeschwertheit. Dies ist insofern nicht verwunderlich, da Spiele im Allgemeinen dazu bestimmt sind Spaß zu bringen und im Weiteren viele nostalgische Erinnerungen sich auf die Kindheit beziehen, welche im Allgemeinen in der Rückschau bei den meisten ähnlich konnotiert ist.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage 2: „Welche Handlungsmuster lassen sich bei VideospielerInnen in Bezug auf den Nostalgischen Umgang mit Videospielen erkennen?“ lässt sich zum einen erkennen, dass alle Befragten, die sich Videospielen gegenüber nostalgisch zeigten, auf das Spielen der nostalgischen Videospiele zurückkamen und dies teilweise sogar regelmäßig tun. Auch wenn dies beispielsweise aus technischen Gründen, nicht möglich ist nostalgisch bewertete Spiele erneut zu konsumieren, so ist dennoch der starke Wunsch vorhanden dies zu tun. Auch wenn Personen nicht mehr die Zeit für Videospiele aufbringen können, wie sie das beispielsweise in ihrer Jugend und Kindheit getan haben, so ist doch erkennbar, dass es Personen gibt die sich entweder bewusst die Zeit nehmen nostalgische Spiele wieder zu konsumieren oder auch Personen die in Momenten in denen sie Freizeit oder Pausen vom Alltag machen bewusst auf diese Spiele zurückgreifen, statt zu einer anderen Unterhaltung zu greifen, obwohl es auch viele andere

Alternativen gäbe. Auch ist es möglich, dass das Spielen von bestimmten Videospielen für manche Personen zu einer Art persönlichen Tradition wird und sie regelmäßig zum Beispiel jedes Jahr ein bestimmtes Spiel wieder spielen, was ihnen eine Form von Stabilität im Leben gibt. Videospielen allgemein wird von vielen Personen entweder zur Unterhaltung, zum Zeitvertreib, als Ablenkung oder als Kommunikationskanal verwendet, auch der Ausdruck der eigenen Persönlichkeit zählt zu den Faktoren, warum Personen spielen. Nostalgische Spiele bieten hierbei eine niedrigere Einstiegshürde zum Spielen, da diese Spiele bereits bekannt sind und sich nicht auf etwas neues unbekanntes eingelassen werden muss. So fällt es Menschen leichter bei ihren Gewohnheiten zu bleiben und bekannte Muster zu wiederholen als sich neuem zu zuwenden.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage 3: „Welche emotionalen Reaktionen rufen nostalgische Situationen in Videospielen und in der Erinnerung von Personen hervor und wie werden diese wahrgenommen?“ Die emotionalen Reaktionen, die bei VideospielerInnen auftreten, lassen sich größtenteils als positiv beschreiben, besonders sind natürlich Freude und Spaß, bei den Personen zu erkennen, wenn sie sich mit nostalgischen Spielen auseinandersetzen. Dies hat seinen Ursprung sicherlich in den Emotionen, die schon beim Entstehen dieser Momente präsent waren, also beim erstmaligen Spielen der Videospiele. Diese Emotionen übertragen sich nun auf auch auf die Gegenwart beim Erleben bestimmter Momente. Zusätzlich sollen Videospiele zur Erzeugung von Spaß dienen und Spaß stellt einen expliziten Mehrwert von Videospielen dar, weswegen sie hauptsächlich konsumiert werden. Andere Emotionen, die im Zusammenhang von Videospielen und Nostalgie entstehen sind auch Dankbarkeit. Die Dankbarkeit entsteht hierbei aus den schönen Momenten, die man beim Spielen erleben dürfte und die Person die Dankbarkeit empfindet tut dies aus dem Gefühl heraus, dass die verbrachte Zeit gut genutzt wurde und diese einen Mehrwert für sie dargestellt hat. Außerdem soll klar werden, dass die positive Rückschau auf vergangenes dies als positiv und erlebenswert darstellt, um so nicht an das Gefühl zu denken etwas anderes verpasst zu haben und die verbrachte Zeit sinnvoll genutzt zu haben. Eine weitere emotionale Reaktion ist eine Form von Faszination, sei es bei erstmaligen Spielen und der Überraschung im Spiel etwas Besonderes erreicht zu haben oder in der Spielgeschichte eine dramatische Wendung erlebt zu haben, beziehungsweise eine gut inszenierte Cutscene in einem Spiel gesehen zu haben die einen in welcher Art auch immer emotional berührt hat. Auch die

Faszination von rein technischen Möglichkeiten, die einem eine neue Spielkonsole oder ein neues Spiel bieten, kann bei der ersten Benutzung Nostalgie auslösen und zu emotionalen Ausbrüchen führen, auch verbunden mit einer Art Erstaunen und einer Art Gänsehaut, wenn etwas Bedeutendes im Spiel passiert, dass die gesamte Handlung verändert oder vom Spieler oder der Spielerin so nicht vorhergesehen wurde. Diese Überraschtheit, etwas Neues nicht Geahntes zu erreichen oder zu erleben, führt auch zur Entstehung von Nostalgie und lässt sich in den Beschreibungen zu nostalgischen Momenten und Emotionen erkennen. Auch messen viele SpielerInnen dem Spielen an sich und bestimmten Situationen beim Spielen große Bedeutung für ihr Leben zu und erinnert sie dran, wie sorglos sie ihre Leben verbracht haben als sie bestimmte Spiele konsumiert haben. Auch wird die Emotion Sehnsucht in Videospielen hervorgerufen zum Beispiel, wenn Personen das Gefühl haben, lieber in der Spielwelt zu leben als in der Realität, diese eskapistische Haltung steht in engem Zusammenhang mit den nostalgischen Gefühlen an sich. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass hauptsächlich positive Emotionen mit nostalgischen Momenten in Videospielen verbunden werden und die Wahrnehmung dieser sich auf glückliche und schöne Emotionen beschränkt.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage 4a: „Inwiefern beeinflussen die Covid-19-Pandemie und ihre Folgen die nostalgischen Gefühle der Mitglieder der Gaming-Community in Bezug auf Videospiele?“ Da die Pandemie und ihre Folgen mitunter sehr negative Auswirkungen auf den Menschen hatten und eine besonders mental belastende Phase darstellte, wurde deutlich das die nostalgischen Gefühle allgemein deutlich bei den Befragten anstiegen, da sie sich tendenziell häufiger während der Pandemie an ihre vergangene und bessere Lebenssituationen vor der Pandemie erinnerten. Den Anstieg an Erinnerungen an die Vergangenheit lässt sich hierbei auf Eskapismus und Coping-Techniken zurückführen die unterbewusst von Personen verwendet werden um sich vor den negativen Einflüssen auf ihre Psyche schützen. So bietet Eskapismus die Möglichkeit zusammen mit nostalgischen Gefühlen die Person in die Vergangenheit zurückzusetzen. Diese oft verklarte Erinnerung basiert vor allem auf positiven, glücklichen Erinnerungen, die beim Hineinversetzen auch positive Gefühle in der Gegenwart freisetzen, wodurch die Flucht in eine idealisierte Vergangenheit zuträglich für das eigene Wohlbefinden in schweren Zeiten wie eben der Pandemie sein kann. Die Bedeutung von früheren positiven Gefühlen nimmt hierbei während der Pandemiezeit und die nostalgischen Momente

werden insgesamt wichtiger, für die Stimmungsregulierung. Die emotionale Pandemiebewältigung ist hierbei von essenzieller Bedeutung, da das Problem sehr groß und unbeherrschbar erscheint und man als Individuum fast hilflos dem Virus gegenübersteht. Aus diesem Grund ist es wichtig auf emotionaler Basis mit der Pandemie fertig zu werden, um weiterhin einen mental stabilen Zustand beizubehalten. Im Bezug auf Videospiele lässt sich auch hier feststellen, dass die nostalgischen Gefühle gegenüber Videospielen während der Pandemie zunahmen. Zum einen könnte dies der Fall sein, weil generell Personen wieder angefangen haben intensiver zu spielen und sich die Bedeutung des Spielens für einige Personen erhöht hat. Zum anderen bilden die nostalgischen Gefühle gegenüber Videospielen vor allem positive Gefühle wie Freude ab. Diese Gefühle waren zum Teil besonders während der Pandemie abwesend, wodurch die Erinnerungen an freudige Momente mehr an Bedeutung gewannen. Auch die Sehnsucht nach den Zeiten ohne Pandemie und sorgenfreiem Spielen in der Kindheit, waren Gefühle, die von Videospielen ausgelöst wurden. Die Sehnsucht wurde zu dem von der gefährlichen Pandemie zusätzlich verstärkt, da die Bedrohung des eigenen Lebens und der Leben anderer, einen sehr intensiven Wunsch weckt aus der Gegenwart zu entfliehen und sich der Vergangenheit zuzuwenden.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage 4b: „Welche Handlungsmuster lassen sich, während der Covid-19-Pandemie bei GamerInnen erkennen, wenn es um Nostalgie bei Videospielen geht?“ Während der Pandemie lässt sich grundsätzlich erkennen, dass alle Personen deutlich mehr Zeit für sich hatten, welche wiederum auch für das Spielen von Videospielen genutzt wurde. Zum einen geschah dies bewusst, da das Verlangen zu spielen schon im Vorhinein bei den Personen vorhanden war. Allerdings kamen auch andere Faktoren zum Tragen wie Langeweile, Einsamkeit und Unsicherheit. Da Spielen in der Regel als Unterhaltung dient und der Hauptzweck des Spielens die Unterhaltung beziehungsweise das Bringen von Freude darstellt. Liegt es nahe auftretende Langeweile durch den Konsum von Unterhaltungsmedien zu bekämpfen, Spielen zeigt sich ihr durch die spezifischen Attribute des Spielens, wie beispielsweise Interaktivität oder das Flow-Erlebnis als eine sehr wirkungsvolle Methode Langeweile zu bekämpfen. Auch die Einsamkeit konnte durch die Verwendung von Spielen verringert werden, so beispielsweise durch Online-Multiplayer-Spiele oder den Austausch über Spiele mit FreundInnen. So wird ein Gemeinschaftsgefühl erzeugt, in dem sich das Individuum als

Teil einer Gruppe fühlt, auch wenn man keinen direkten Kontakt zu anderen Personen hat. Man fühlt sich als Teil einer Gaming-Community, die gemeinsam spielt und ähnliche Ziele verfolgt. Als weiteres Muster während der Pandemie ist erkennbar, dass Personen Spielen gezielt dazu nutzen, um sich von den Ängsten und Gefahren abzulenken. Dabei fliehen sie mit Hilfe der Spiele in eine andere Welt und mit Hilfe von nostalgischen Spielen sogar in eine andere Zeit beispielsweise die sorglose Kindheit. Es war klar erkennbar, dass Spiele als eskapistisches Mittel dienen, um aus der Realität auszubrechen und sich von schwierigen Emotionen zumindest für kurze Zeit abzulenken. So spielen einige Befragte intensiv Videospiele, um sich von der Pandemie gedanklich zu distanzieren und besser mit den Konsequenzen für sie umzugehen. Der Verlust von persönlichen Kontakten und die Einschränkung des alltäglichen Lebens durch die Pandemie wird durch das Spielen erträglicher gemacht in dem es zum einen ablenkt und zum anderen den SpielerInnen die Möglichkeit bietet sich in eine andere Realität, die Spielwelt, zu begeben in der es keine Pandemie gibt, wobei die nostalgischen Erinnerungen ein Gefühl von Sicherheit bringen und auch diese eine Person, mit den Gedanken an die Vergangenheit in den Eskapismus befördern kann. Auch wurde gezeigt das das Spielen von Videospiele während der Pandemie bei Personen zur Wahrnehmung von größerer Konzentration beitragen kann. Durch den Fokus auf ein bestimmtes Spiel kann bei SpielerInnen ein Zustand ausgelöst werden, der es begünstigt sich besser konzentrieren zu können, weil man alles andere, wie beispielsweise Probleme, ausblenden kann um dann in weiterer Folge konzentrierter weiter zu arbeiten. Weiters war das Spielen on Videospiele eine Möglichkeit wieder etwas zu erleben, da die sonstigen Freizeitaktivitäten meist nicht verfügbar waren, so konnten Personen während des Lockdowns in neue Welten eintauchen oder Erfolgserlebnisse in beispielsweise Multiplayerspielen erzielen, was eine deutliche Abgrenzung zum sonst ereignislosen Lockdown darstellt.

7. Diskussion und Hypothesengenerierung

Ausgehend von den Ergebnissen dieser Studie lassen sich nun Hypothesen für die jeweiligen Forschungsfragen aufstellen.

Zur Forschungsfrage 1 lässt sich erkennen, dass Emotionen einen wichtigen Bestandteil bei der Entstehung von Nostalgie darstellen. Vor allem positive Emotionen wie Spaß, Freude und Glücksgefühle bleiben Personen im Gedächtnis und die Verbindung dieser

Emotionen führt zu einer nostalgischen Wahrnehmung von Videospielen, mit denen diese Gefühle erlebt wurden. Es ist also anzunehmen, dass die Entstehung von starken Emotionen beim Videospielen, die Entstehung von Nostalgie gegenüber Videospielen begünstigen kann. Aufgrund dieser Annahme ergibt sich folgende Hypothese:

H1: Wenn starke Emotionen von Videospielen ausgelöst werden, ist es wahrscheinlicher das nostalgische Gefühle gegenüber dem Videospiel entstehen.

Zur Forschungsfrage 2 ließ sich erkennen, dass aufgrund der empfundenen Nostalgie, der Wunsch Spiele erneut zu spielen und sich so in die Vergangenheit zurückzusetzen besonders groß war. Das Wiedererleben von Momenten in Spielen stellt oftmals den Versuch dar alte als besser wahrgenommene Zeiten zurückzuholen, außerdem wird das Spielen von Videospielen, die bereits in der Vergangenheit großen Spaß für Personen brachte als leichter zugänglich, als neue Spiele betrachtet wird. Es ist anzunehmen, dass der Faktor Nostalgie die Einstellung gegenüber bestimmten Spielen insofern positiv beeinflusst, sodass diese als besonders gut und spielenswert wahrgenommen werden, selbst dann, wenn dies objektiv nicht mehr der Fall ist, zum Beispiel wenn es schon technisch bessere Spiele gibt. Durch die Nostalgie werden die bereits bekannten Videospiele verklärt positiv in der Erinnerung behalten und die SpielerInnen behalten aufgrund dessen eine positivere Einstellung zu diesem Spiel und sind öfter dazu bereit nostalgisch bewerte Videospiele erneut zu spielen. Aus dieser Annahme zu Handlungsmustern im Umgang mit nostalgischen Spielen lässt sich folgende Hypothese generieren:

H2: Je nostalgischer Personen Videospiele bewerten, desto häufiger spielen Personen diese Videospiele erneut.

Zur Forschungsfrage 3 lässt sich sagen, dass die emotionalen Reaktionen auf nostalgische Momente sich besonders durch positiv besetzte Emotionen, Überraschung oder Sehnsucht äußern. Zum einen werden positive Gefühle erzeugt, wenn sich an die nostalgische Vergangenheit erinnert wird, dies geschieht, weil die meisten nostalgischen Erinnerungen eben durch diese positiven Gefühle erzeugt wurden und diese beim Erinnern sozusagen miterinnert werden. Aber auch weil das Erinnern an sich positive Gefühle erzeugen kann, ebenso wie die Sehnsucht nach genau diesen Momenten und den Gefühlen, die man in diesen Momenten hatte. Ausgehend davon, dass die Sehnsucht nach nostalgischen

Erinnerungen, als eine Sehnsucht nach positiven vergangenen Emotionen verstanden werden kann, liegt es nahe, dass stärkere positive Emotionen auch stärkere Sehnsucht nach diesen Momenten auslösen, hieraus ergibt sich folgende Hypothese:

H3: Wenn nostalgische Situationen in/mit Videospielen mit positiven Gefühlen, wie Freude oder Glück verknüpft sind, dann lösen die Erinnerungen an diese Situationen mehr Sehnsucht bei Personen aus als er Innungen ohne positiv verknüpfte Gefühle.

Zur Forschungsfrage 4a lässt sich erkennen, dass die Bedeutung von Videospielen für VideospielerInnen im Allgemeinen gestiegen ist, also die Auseinandersetzung mit Videospielen aufgrund von mehr Zeit zum Spielen, aber auch aufgrund des Spielens als Coping- oder Eskapismusstrategien an Bedeutung gewonnen hat. Sowohl die Bewältigung dieser schweren Situation mit Videospielen als auch mit nostalgischen Erinnerungen bildet für viele SpielerInnen eine passende Bewältigungsstrategie für diese Art von Stresssituation, es ist erkennbar, dass die Häufigkeit, mit der sich während der Pandemie an nostalgische Videospiele oder nostalgische Momente in Videospielen gestiegen ist. Unter Berücksichtigungen dieser Erkenntnisse, liegt es nahe zu vermuten, dass die Intensität, mit der die Belastung des Individuums durch die Pandemie wahrgenommen wird, Auswirkungen auf die Einstellung gegenüber nostalgischen Videospielen hat und aufgrund dessen es für das Individuum wichtiger ist Bewältigungsmaßnahmen mit Hilfe von nostalgischen Videospielen zu ergreifen. Hieraus ergibt sich folgende Hypothese:

H4a: Je stärker VideospielerInnen von den Auswirkungen der Covid-19-Pandemie auf ihren Alltag und ihre mentale Gesundheit betroffen sind, desto wahrscheinlicher versuchen sie mit Hilfe von Videospielen einen positiveren Zustand für sich zu erreichen, sich abzulenken oder in die Vergangenheit zu flüchten.

Zur Forschungsfrage 4b wurde erkennbar, dass zum einen aufgrund der wenigen Freizeitalternativen viele Personen mehr Zeit hatten sich intensiver mit Videospielen auseinanderzusetzen, aber Videospiele auch eine Möglichkeit zur Kommunikation mit Anderen darstellten, zum einen als Kommunikationskanal aber auch als Kommunikationsthema, weil man sonst nur wenig erleben konnte. Das Spielen von nostalgischen Videospielen ist insofern häufig zu erkennen, da die Hürde sich mit etwas neuem zu befassen größer ist als bereits Bekanntes wieder zu spielen, mit dem man schon gute Erfahrungen hatte. Zum anderen bietet die nostalgische Auseinandersetzung mit

Videospielen, den Mehrwert positivere Emotionen widerzuspiegeln, wodurch es wahrscheinlicher ist sorgen und Stress auszublenden, was auch zur Festigung von neuen Handlungsmustern beiträgt. Man könnte annehmen, dass Personen die stärker von den Folgen der Pandemie betroffen sind, sei es durch mehr Freizeit, Arbeitslosigkeit oder anderes, sich intensiver mit für sie nostalgischen Videospielen auseinandersetzen, um sich abzulenken. Aus dieser Annahme ergibt sich folgende Hypothese:

H4b: Wenn VideospielerInnen stark von den Folgen der Pandemie betroffen sind, dann spielen sie intensiver Videospiele mit nostalgischer Bedeutung für sie, um sich abzulenken.

Limitationen

Die hier durchgeführte Studie zu Nostalgie bei VideospielerInnen unter Berücksichtigung der Covid-19-Pandemie bringt auch einige Limitationen mit sich die nun erläutert werden sollen. Als erster Punkt steht zum einen die Datenerhebung im Vordergrund vor allem die Durchführung der Interviews, die teilweise online über Skype durchgeführt werden mussten, was es dem Interviewer deutlich erschwerte zwischenmenschliche und nonverbale Kommunikation zu erfassen, was die Interpretation der Interviews um einiges erschwerte. Zusätzlich gestaltete es sich so schwieriger einen konstanten Erzählfluss anzuregen, da der persönliche Kontakt unter dem Online-Gespräch zu leiden hatte. Weiters waren technische Probleme und teils schlechte Verbindungsqualität nicht dem Erzählfluss zuträglich.

Ein anderes Problem was bei der Auswertung der Interviews auftrat, sind die unterschiedlichen Maßnahmen in unterschiedlichen Ländern beziehungsweise Gebieten, was die Vergleichbarkeit der Einschränkungen verschlechtert hat. Auch, dass die Befragten Personen unterschiedlich stark aufgrund ihres Jobs sozial eingeschränkt waren, führt zu Verzerrungen wobei Personen ohne Homeoffice deutlich mehr Kontakt zu anderen Menschen hatten als die im Homeoffice. Auch wurden die Empfindungen gegenüber der Pandemie teils unterschiedlich interpretiert, so dass von den Befragten der Fokus auf die Maßnahmen verschiedener Zeitpunkte der Pandemie umfasste. teils wurde vom Beginn der Maßnahmen und dem harten Lockdown gesprochen teilweise auch über Zeiten mit teilweiser Öffnung und gelockerten Maßnahmen aufgrund der Impfung. Dies verzerrte teilweise die eigene Wahrnehmung der Befragten auf die Auswirkungen, die die Pandemie auf sie hatte.

Weiters wäre es sinnvoll eine diversere Auswahl an ProbandInnen für das Interview auszuwählen, besonders in Bezug auf den sozialen Status, den höchsten Bildungsabschluss und dem Alter. In dieser Studie hatten alle TeilnehmerInnen einen hohen Bildungsgrad und guten sozialen Status, auch befanden sich die StudienteilnehmerInnen alle in den 20er Jahren. Eine diversere Auswahl an StudienteilnehmerInnen hätte sicher noch andere interessante Aspekte offengelegt und beispielsweise in Bezug auf die nostalgischen Momente, bei älteren TeilnehmerInnen andere Ergebnisse gezeigt.

8. Ausblick

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Forschung einen Einblick in die Entstehung, Wirkung und Handlungsweisen im Zusammenhang mit Nostalgie bei Videospielen bietet und auch verstärkten Fokus auf die Zeit der Covid-19-Pandemie und die Folgen für die SpielerInnen und ihr Spielverhalten so wie ihren nostalgischen Gefühlen und daraus resultierenden Handlungen legt. Es wurde gezeigt, dass Nostalgie einen starken Einfluss auf das Spielverhalten allgemein hat aber auch auf den Umgang mit schwierigen Situationen wie der Covid-19-Pandemie. Es zeigte sich, dass Videospielen nicht nur als Zeitvertreib genutzt werden kann sondern auch in Verbindung mit Stressvermeidung oder Reduzierung, Copingstrategien und eskapistischen Handlungsmustern steht. Durch das Involvement von Nostalgie werden diese Effekte teils noch verstärkt, da sich in schwierigen Situationen oftmals positiver Emotionen aus der Vergangenheit bedient wird, um ähnliche Effekte der Stressverdrängung oder des Eskapismus zu erreichen.

Diese Forschung trägt einen Teil zum besseren Verständnis des komplexen Themas der Nostalgie bei und versucht die Gefühle von SpielerInnen in Bezug auf nostalgische Erlebnisse zu beschreiben und Ansätze zu liefern wie nostalgische Gefühle im Spielekontext entstehen und warum sie für viele SpielerInnen von großer Bedeutung sind. Diese Forschung ist nicht nur für die Publizistik- und Kommunikationswissenschaft von Bedeutung, sondern lässt auch psychologische und soziologische Ansätze erkennen, wenn es um die psychologischen Bewältigungsstrategien geht oder dem Willen zur Gruppenzugehörigkeit. Außerdem bieten sie Spieleentwicklern und Publishern einen Ansatz ihre Spiele insofern mit nostalgischen Elementen auszustatten, um somit eine höhere emotionale Bindung zu ihren Produkten zu erreichen, aber auch den Wiederspielwert dieser zu erhöhen oder die Verkaufszahlen von Spielereihen mittels Nostalgie zu steigern.

Dennoch ist es notwendig noch weitere Untersuchung zum Thema Nostalgie bei Videospielen durchzuführen, um noch tiefere Erkenntnis in Bezug auf Nostalgie im Allgemeinen aber auch im Besonderen mit Videospielbezug zu erlangen. In nächster Folge würden sich eventuell quantitative Studien zur Untersuchung von nostalgischen Videospielen anbieten, aber auch das Spielen während der Pandemie und die Gründe und Auswirkungen dieser auf das Spielverhalten im quantitativen Setting nochmals zu prüfen, um allgemeingültigere Aussagen zum Thema treffen zu können. Das Thema Nostalgie ist durch seine hohe persönliche Individualität prädestiniert für weitere Forschungen, da im Grunde jede Person individuell mit diesem Thema umgeht und für jede Person andere Dinge von nostalgischer und emotionaler Bedeutung sind, die in zukünftigen Studien beispielsweise gesammelt und kategorisiert werden könnten, um den Versuch eines ganzheitlichen Überblicks über die Emotionen der Nostalgie zu bilden. Diese Arbeit hat gezeigt, dass es sich beim Thema Nostalgie um ein Thema handelt, dass zwar der Vergangenheit zugewandt ist, aber in der Zukunft noch eine wichtige Rolle in der Kommunikationsforschung einnehmen könnte.

9. Quellenverzeichnis

Aftab, A. & Mushtaq, A. (2021). *Impact Of COVID-19 On Mental Health*.
https://www.researchgate.net/publication/354035113_Impact_Of_COVID-19_On_Mental_Health

Agag, G. & Khashan, M. & El-Gayaar, M. (2019). Understanding online gamers' intentions to play games online and effects on their loyalty: An integration of IDT, TAM and TPB. In: *Journal of Customer Behaviour*. 18. S.101-130.

Armbruster, S. (2016). *Watching Nostalgia*. Bielefeld: transcript-Verlag.
<https://doi.org/10.14361/9783839435090>

Baker, S., M. & Kennedy, P. F. (1994). Death by Nostalgia: A Diagnosis of Context-Specific Cases, In: *Advances in Consumer Research*, Vol. 21, S.169-174.

Batcho, K. (2020). When Nostalgia Tilts to Sad: Anticipatory and Personal Nostalgia. In: *Frontiers in Psychology*. 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01186>.

Beil, B., Hensel, T. & Rauscher, A. (2018). *Game Studies* (1st ed. 2018). Springer Fachmedien Wiesbaden: Imprint: Springer VS.

Belk, R. W. (1988). Possessions and the Extended Self, In: *Journal of Consumer Research*, Vol. 15 (September), S.139-168.

Blum, S., Brow, M. & Silver, R. C. (2012). Coping. In: *Encyclopedia of Human Behavior*. Academic Press. S.596-601.

Böhn, A. (2007). Nostalgia of the media/in the media. In: Nöth, W., und Bishara, N. (Hrsg.), *Self-reference in the media*. Berlin: Mouton de Gruyter, S.143-164.

Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. New York: Basic Books.

Breiner, T. C. & Kolibius, L. D. (2019). *Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Springer Berlin / Heidelberg.

Brown, A. D. & Humphreys, M. (2002). Nostalgia and the Narrativization of Identity: A Turkish Case Study; In: *British Journal of Management*, Vol. 13 (2), S.141-159.

Cacioppo J. & Petty R. (1981). *Attitudes and Persuasion: Classic and contemporary approaches*. Dubuque, Iowa: Browns.

Daniels, E. B. (1985). Nostalgia and Hidden Meaning, In: *American Image*, Vol. 42, S.371-383.

Davis, F. (1977). Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave. In: *Journal of Popular Culture*, 11, S.414-424

Davis, F. (1979). *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York: Free Press.

Decker, O. (2018). *Sozialpsychologie und Sozialtheorie. Band 1: Zugänge*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19564-3>

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: the essential introduction*. (Fourth edition.). Routledge, Taylor & Francis Group.

Endler, N. S., & Parker, J. D. A. (1990). Multidimensional assessment of coping: A critical evaluation. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 58 (5), S.844-854

Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analyzing immersion. In: *Proceedings of the 2005 Digital Games Research Association Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver.

Felzmann, S. (2010). Playing yesterday: Mediennostalgie im Computerspiel. In: Böhn, A., & Möser, K. (2010). *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. (Volume 2.0). S.197-215 KIT Scientific Publishing. https://doi.org/10.26530/OAPEN_422365

Filipp, S. & Mayer, A. (2005). Selbst und Selbstkonzept, In: Weber, H. & Rammsayer, T. (Hrsg.): *Handbuch der Persönlichkeitspsychologie und Differentiellen Psychologie*. Göttingen: Hogrefe, S.266-276.

Flick, U. (1995). *Handbuch qualitative Sozialforschung: Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen*. (2. Aufl.). Beltz, Psychologie-Verl.-Union.

Flick, U. (2016). *Qualitative Sozialforschung: eine Einführung*. (Vollständig überarbeitete und erweiterte Neuauflage 2007, 7. Auflage.). Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Folkman, S. & Lazarus, R. S. (1986). Stress processes and depressive symptomatology. In: *Journal of Abnormal Psychology*, 95(2), S.107-113.

Folkman, S., Lazarus, R. S., Dunkel-Schetter, C., De-Longis, A., & Gruen, R. J. (1986). Dynamics of a stressful encounter: Cognitive appraisal, coping, and encounter outcomes. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 50(5), S.992-1003.

Folkman, S., & Lazarus, R. S. (1988). The relationship between coping and emotion: Implications for theory and research. In: *Social Science in Medicine*, 26(3), S.309- 317.

Freyermuth, G. S. (2015). *Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung*. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839429822>.

Froschauer, U. & Lueger, M. (2003). *Das qualitative Interview: Zur Praxis interpretativer Analyse sozialer Systeme*. Wien: Facultas WUV. (UTB 2418)

Gollwitzer, M. & Schmitt, M. (2006). *Sozialpsychologie*. Weinheim: Beltz Verlag.

Goulding, C. (2001). Romancing the Past: Heritage Visiting and the Nostalgic Consumer, In: *Psychology & Marketing*, Vol. 18 (6), S.565-592.

Goulding, C. (2002). An Exploratory Study of Age Related Vicarious Nostalgia and Aesthetic Consumption, In: *Advances in Consumer Research*, Vol. 29, S.542-546.

Häder, M. (2019). *Empirische Sozialforschung: Eine Einführung* (4th ed. 2019.). Springer Fachmedien Wiesbaden Imprint: Springer VS.

Hamari, J. & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. In: *International Journal of Information Management*, 37, S.125-141.

Hartmann, T., Jung, Y. & Vorderer, P. (2012). What Determines Video Game Use?: The Impact of Users' Habits, Addictive Tendencies, and Intentions to Play. In: *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*. 24, S.19-30.

Havlena, W. J. & Holak, S. L. (1991). "The Good Old Days": Observations on Nostalgia and Its Role in Consumer Behavior, In: *Advances in Consumer Research*, Vol. 18, S.323-329.

Havlena, W. J. & Holak, S. L. (1996): Exploring Nostalgia Imagery Through the Use of Consumer Collages, In: *Advances of Consumer Research*, Vol. 23, S.35-42.

Herczeg, P. & Wippersberg, J. (2019). *Kommunikationswissenschaftliches Arbeiten: eine Einführung*. Facultas.

Hofer, J. (1688/1934). Medical Dissertation on Nostalgia, In: *Bulletin of the History of Medicine*, Vol. 2, S.376-391.

Holbrook, M. B. & Schindler, R. M. (2003). Nostalgic Bonding: Exploring the Role of Nostalgia in the Consumption Experience, In: *Journal of Consumer Behavior*, Vol. 3 (2), S.107-127.

Jäger, S. (2013). *Erfolgreiches Charakterdesign Für Computer- und Videospiele* (2013th ed.). Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-02626-4>

Jayanathan, M., Mitra, S. & Bhooshetty, L. (2021). *IS NOSTALGIA MARKETING A GAME-CHANGER FOR TOY INDUSTRY?*. 20. 10.17051/ilkonline.2021.05.200.

Jensen, S. & Ohlwein, M. (2020). *Nostalgie als Chance für die Markenpositionierung (Essentials)*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Kießling, T. (2013). *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*. (1. Aufl. ed., Markenkommunikation und Beziehungsmarketing). Wiesbaden: Springer-Verlag

Kim, S. & Kim, S. (2018). Segmentation of potential film tourists by film nostalgia and preferred film tourism program. In: *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 35(3), S.285–305. <https://doi.org/10.1080/10548408.2017.1284705>

Kim, S., Kim, S., & Petrick, J. F. (2019). The Effect of Film Nostalgia on Involvement, Familiarity, and Behavioral Intentions. In: *Journal of Travel Research*, 58(2), S.283–297. <https://doi.org/10.1177/0047287517746015>

Kirchler, E., Pitters, J. & Kastlunger, B. (2020). *Psychologie in Zeiten der Krise*. <https://link.springer.com/10.1007/978-3-658-31271-8>

Kroeber-Riel, W. & Esch, F. (2004). *Strategie und Technik der Werbung. Verhaltenswissenschaftliche Ansätze*. 6., überarbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart: Verlag W. Kolhammer

Kroeber-Riel, W. & Gröppel-Klein, A. (2013). *Konsumentenverhalten*. 10., überarbeitete, aktualisierte und ergänzte Auflage. München: Verlag Franz Vahlen.

Lackner, T. (2014). *Computerspiel und Lebenswelt: Kulturanthropologische Perspektiven*. transcript Verlag.

Lazarus, R. S. & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer

Lehmann, P., Reiter, A., Schumann, C. & Wolling, J. (2008). Die First-Person-Shooter: wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Quandt, T., Wimmer, J., & Wolling, J. (2008). *Die Computerspieler* (1. Aufl.). VS Verlag für Sozialwissenschaften. S.241-261.

Lien, N. H. (2001). Elaboration Likelihood Model in Consumer Research: A Review. In: *Proc. Natl. Sci. Counc. ROC(C): Vol. 11*, No. 4, S.301-310

Lübbe, H. (1985). *Die Gegenwart der Vergangenheit. Kulturelle und politische Funktionen des historischen Bewusstseins*. Oldenburg: Heinz Holzberg Verlag.

Ludewig, A. (2011). *Screening nostalgia: 100 years of German heimat film*. Bielefeld: transcript Verlag.

Matsubayashi, T., Ishikawa, Y. & Ueda, M. (2021). *Economic Crisis and Mental Health during the COVID-19 Pandemic in Japan*. <https://doi.org/10.1101/2021.03.20.21254038>.

Mayring, P. (2002). *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. München: Beltz.

Mayring, P. (2010). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. Weinheim: Beltz.

McKechnie, G. E. (1972). *A Study of Environmental Life Styles*. Ph. D. dissertation, University of California, Berkeley.

McKechnie, G. E. (1974). The Psychological Structure of Leisure: I. Past Behavior, In: *Journal of Leisure Research*, Vol. 6, S.27-45.

McKechnie, G. E. (1977). The Environmental Response Inventory In Application, In: *Environment and Behavior*, Vol. 9 (2), S.255-276.

Molke, D. (2021). *PS5- & Xbox Series X-Mangel wird "noch schlimmer", bevor es besser wird.* *GamePro*. In: <https://www.gamepro.de/artikel/ps5-xbox-series-x-konsolenmangel-schlimmer,3366789.html>. Abgerufen am: 25.08.2021

Mummendey, H. D. (2006). *Psychologie des Selbst. Theorien, Methoden und Ergebnisse der Selbstkonzeptforschung*. Bielefeld: Hogrefe.

Natterer, K. (2016). *Nostalgie als Zukunftsstrategie für Unterhaltungsmedien*. Wiesbaden: Springer Gabler.

Nicholson, N. R. (2009). Social isolation in older adults: An evolutionary concept analysis. In: *Journal of Advanced Nursing*, 65(6), S.1342–1352. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2008.04959.x>

Nicholson, N. R. (2012). A review of social isolation: An important but underassessed condition in older adults. In: *Journal of Primary Prevention*, 33(2–3), S.137–152.

Nolte, P., Frevert, U. & Reichardt, S. (2020). Corona – Historisch-sozialwissenschaftliche Perspektiven. In: *Geschichte und Gesellschaft. Zeitschrift für Historische Sozialwissenschaft Heft 3/2020*. Vandenhoeck & Ruprecht.

Ortner, C., Kovacs, C. & Jadin, T. (2020). Kinder und Medien in der Covid-19-Krise. Österreich im internationalen Vergleich. In: *Medienimpulse* 58(3), S.1–40. <https://doi.org/10.21243/mi-03-20-15>

Patzer, B., Chaparro, B. & Keebler, J. R. (2020). Developing a Model of Video Game Play: Motivations, Satisfactions, and Continuance Intentions. In: *Simulation & Gaming*, 51(3), 287–309. <https://doi.org/10.1177/1046878120903352>

Petty, R. E., Wells, G. L., Heesacker, M., Brock, T. C., & Cacioppo, J. T. (1983). The effects of recipient posture on persuasion: A cognitive response analysis. In: *Personality and Social Psychology Bulletin*, 9, S.209-222

Petty, R. E. & Cacioppo, J. T. (1986). The elaboration likelihood model of persuasion. In: *Advances in Experimental Social Psychology*, 19(1), S.123-205.

Platzer, J., Kröll, W., Ruckebauer, H. & Schaupp, W. (2020). *Die Corona-Pandemie* (1. Auflage). Nomos Verlagsgesellschaft GmbH & Co. KG.

Quandt, T., Wimmer, J., & Wolling, J. (2008). *Die Computerspieler* (1. Aufl.). VS Verlag für Sozialwissenschaften (GWV).

Rauscher, A. (2012). *Spielerische Fiktionen – Genrekonzeppte in Videospielen* (1. Auflage 2012.). Schüren Verlag.

Bering, R. & Eichenberg, C. (2021). *Die Psyche in Zeiten der Corona-Krise: Herausforderungen und Lösungsansätze für Psychotherapeuten und soziale Helfer*. Vol. 3., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Klett-Cotta.

Routledge, C. (2015). *Nostalgia: A Psychological Resource*. (1st ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315669311>

Schenk, M. (2002). *Medienwirkungsforschung*. Tübingen: J.C.B. Mohr

Schwarz, O. (2009). Good Young Nostalgia. Camera Phones and Technologies of Self among Israeli Youths, In: *Journal of Consumer Culture*, Vol. 9 (3), S.348-376.

Semmer, N. K., & Zapf, D. (2018). Theorien der Stressentstehung und -bewältigung. In: Fuchs, R. & Gerber, M. (Hrsg.), *Handbuch Stressregulation und Sport*. Berlin: Springer S.23-50

Sierra, J. J., McQuitty, S. (2007). Attitudes and Emotions as Determinants of Nostalgia Purchases: An Application of Social Identity Theory, In: *Journal of Marketing Theory and Practice*, Vol. 15 (2), S.99-112.

Sloan, R. J. S. (2015). Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. In: *Games and Culture*, 10(6), S.525–550. <https://doi.org/10.1177/1555412014565641>

Stern, B. B. (1992). Historical and personal nostalgia in advertising text: The fin de siècle effect. In: *Journal of Advertising*, 21(4), S.11-22.

Tajfel, H. & Turner, J.C. (1986). The social identity theory of intergroup behaviour. In: Worchel, S., und Austin, W.G. (Hrsg.), *The psychology of intergroup relations*. Chicago: Nelson-Hall Publishers, S.7-24.

Tajfel, H. (1981). *Human groups and social categories*. New York: Cambridge University Press.

Tajfel, H. (1982). *Gruppenkonflikt und Vorurteil*. Bern; Göttingen; Seattle; Toronto: Verlag Hans Huber.

Taylor, M. S. & Konrad, V. A. (1980). Scaling Dispositions Toward the Past, In: *Environment and Behavior*, Vol. 12 (3), S.283-307.

Whalen, Z. (2008). *Playing the past: History and nostalgia in video games*. Nashville, Tenn. London: Vanderbilt Univ. Press Eurospan.

Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J. & Routledge, C. (2006). Nostalgia: Content, Triggers, Functions, In: *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.91 (5), S.975-993.

Wildschut, T., Sedikides, C., Routledge, C., Arndt, J. & Cordaro, F. (2010). Nostalgia as a Repository of Social Connectedness: The Role of Attachment-Related Avoidance, In: *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 98 (4), S.573-586.

Wimmer, J. (2013). *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte*. Konstanz: UVK.

Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., & Breuer, J. (2018). Running Head: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In: *Media and Communication*, 6(2), S.60-68. <http://dx-doiorg.uaccess.univie.ac.at/10.17645/mac.v6i2.1317>

Yokoyama, I., Takaku, R., Tabuchi, T. & Fujiwara, T. (2021). *The Unexpected Side Effects of Lockdowns on Those "Barely" Inside and Outside of Lockdown Areas*. https://www.researchgate.net/publication/353632145_The_Unexpected_Side_Effects_of_Lockdowns_on_Those_Barely_Inside_and_Outside_of_Lockdown_Areas Abgerufen am: 05.11.2021

10. Anhang

10.1 Codebuch

1 Eskapismus	13
2 Auslöser von Nostalgie	22
3 Spielertypen	5
4 Coping	19
5 Pandemie	0
5.1 Negativ/Stress	16
5.2 positiv	6
6 Spielgewohnheiten	0
6.1 Spielgewohnheiten nach Pandemie	3
6.2 Spielgewohnheiten während Pandemie	27
6.3 Spielgewohnheiten vor Pandemie	15
7 Nostalgie	0
7.1 Definition von Nostalgie	12
7.2 Historische Nostalgie	7
7.3 Emotionale Reaktion auf Nostalgie	44
7.4 Persönliche Nostalgie	58

1 Eskapismus

wird codiert, wenn von eskapistischen Handlungen oder der Flucht aus Alltag, dem Leben oder bestimmten Situationen gesprochen wird

Ankerbeispiel:

C: Und man so bisschen alles ausblenden können, was außenrum ist. Das das das Suche ich in Videospielen bisschen tatsächlich vor allem jetzt in der Pandemie, wo so viel Scheiße war immer. Wo alles draußen, so bedrückend war also ein bisschen so flüchten in so eine andere Welt rein

2 Auslöser von Nostalgie

wird codiert, wenn von Situationen gesprochen wird, die bei der befragten person Nostalgie auslösen

Ankerbeispiel:

L: Der erste Grund, ist das wahrscheinlich, dass ich nicht in meiner Heimstadt wohne. Also deswegen gibt es ganz schon viele Gründe um nostalgisch zu sein, weil ich ja, in einem anderen Land wohne und hier ist alles ganz anders, und deswegen kriege ich manchmal nostalgische Gefühle von meiner Heimatstadt, Kindheitsgewohnheiten. Weil hier in Österreich gibt es ja auch nicht alle Produkte, zum Beispiel, die es zuhause gibt und @kichert@ ich muss für mich selbst kochen, zum Beispiel und gibt's es ja auch nostalgische Gefühle vom, vom hausgemachten Essen, zum Beispiel oder so.

3 Spielertypen

wird codiert, wenn die Aussagen zu den Spielgewohnheiten einem bestimmten Spielertypen entsprechen

Ankerbeispiel:

M: Als ich irgendwie, ich muss das Spielen, also ich weiß nicht so, dass ich dann einfach jetzt mal Stunde geguckt hab und gesagt hab okay, jetzt ist gut. Sondern dann teilweise auch vor der Schule noch und dann, da noch eine Stunde und dann bis um 11 und 12 und 1 Uhr bis um 2 in der Nacht. Und, ja, also damals war es echt schon eher wieso ne Sucht, FlyFF, zum Beispiel.

4 Coping

wird codiert, wenn Bewältigungsstrategien/ Copingstrategien erwähnt wurden beziehungsweise deren Anwendung

Ankerbeispiel:

C: guten Erinnerungen behält und die Schlechten verdrängt, das ist sas ist menschliches Ding und somit haben die meisten Leute mehr positive Erinnerungen an die Vergangenheit als negative, weil man die eher verdrängt und die anderen sich manifestieren.

5 Pandemie

5.1 Pandemie >> Negativ/Stress

wird codiert, wenn von negativen Auswirkungen der Covid-Pandemie gesprochen wird, beziehungsweise von ausgelöstem Stress durch die Pademie

Ankerbeispiel:

C: Ich hatte war das wie ich anfangs, als wir noch nicht geimpft waren, dass wir keine Veranstaltungen mehr im Rahmen unserer Familien machen konnten. Und vor allem, dass ich meinen Opa, meine Oma nicht mehr wirklich sehen konnte, weil mein Opa, leider, echt

krank ist. Und so mit so ne COVID-19 Infektion für den halt sehr schwerwiegend sein könnte. Und dass das der Kontakt halt auf dem absoluten Minimum beschränkt worden ist. Das war so, will ich sagen, fast das Schlimmste.

5.2 Pandemie >> positiv

wird codiert, wenn positive Auswirkungen der Covid-Pandemie besprochen werden

Ankerbeispiel:

L: Sondern andersrum, iwie. Ja, ich hab das, ich hab gelernt, das zu schätzen, dass ich so gute Freunde habe, mit denen ich meine Zeit verbringen kann, mit denen ich kommunizieren kann. Und ich kann nur sagen, dass die Beziehungen mit meinen Freunden sich nur verbessert haben, was natürlich schwer war zu Beginn der Pandemie

6 Spielgewohnheiten

6.1 Spielgewohnheiten >> Spielgewohnheiten nach Pandemie

codiert wird, wenn Aussagen über die zukünftigen Spielgewohnheiten getroffen werden, auch Vermutungen wie sich die Spielgewohnheiten nach der Pandemie verändern könnten.

Ankerbeispiel:

C: Ich glaub tatsächlich, das es sich wieder zurück verschiebt. Ähm, ich sag ich Spiel ja trotzdem, aber halt dann wieder in einem deutlich sozial verträglicheren Maß, werd ich sagen. Weil ich halt wirklich stellenweise, bin ich in der Früh aufgestanden um 10 und hab von 10 bis 3 Uhr Nachts gespielt. Und das geht nur während der Pandemie, sage ich mal, das geht jetzt in meinem Leben nicht. Weil ich da zu viel Arbeit hab und zu viel Verpflichtungen mit Freundin und Familie und Freunde, dass das dann nicht mehr funktioniert, so viel zu spielen und deswegen wird sich, wenn die Pandemie komplett vorbei ist, wieder zurückentwickeln und ich werde wieder weniger spielen, bin ich mir ziemlich sicher.

6.2 Spielgewohnheiten >> Spielgewohnheiten während Pandemie

codiert wird, wenn Aussagen zu Spielgewohnheiten während der Pandemie getroffen werden oder zu Veränderungen, die während der Pandemie in Bezug auf das Spielverhalten aufgetreten sind

Ankerbeispiel:

C: Also natürlich hat sich die Länge verändert ja, ich hab viel mehr gespielt. Die Art, würd ich sagen, ja, mehr in die Richtung Rollenspiele. Tatsächlich ist mir, fällt mir jetzt

eigentlich auf wenn drüber redet so, offensichtlich unterbewusst einfach um bisschen dieses Gefühl von sozialer Interaktion mehr zu kriegen, wahrscheinlich.

6.3 Spielgewohnheiten >> Spielgewohnheiten vor Pandemie

wird codiert, wenn Aussagen zu den Spielgewohnheiten vor der Pandemie getroffen werden

Ankerbeispiel:

L: Weil vor der Pandemie habe ich mir immer gedacht, dass ich nie dafür Zeit hab, solche Computerspiele zu spielen.

7 Nostalgie

7.1 Nostalgie >> Definition von Nostalgie

wird codiert, wenn von einer eigenen Definition von Nostalgie gesprochen wird

Ankerbeispiel:

A: Nostalgie ist für mich so das positive zurückdenken an die Vergangenheit, an die schönen Momente, daraus, was man erlebt hat. Aber unter dem Aspekt, dass man so das negative ausblendet, sondern nur sich so an Positives erinnert und das, ähm, in der Nostalgie, das immer so alles positiv ist. Und schön und... Ja. Man sich vor allem so auf diese positiven Aspekte von früher bezieht?

7.2 Nostalgie >> Historische Nostalgie

wird codiert, wenn sich die Aussagen auf historische Nostalgie beziehen

Ankerbeispiel:

C: Mich faszinieren vor allem die Sechziger, aber auch bisschen die Achtziger rein. Ist natürlich schon so, dass man es nur aus Erzählungen mitkriegt und einem die Leute natürlich auch eher nur das sagen, was positiv war und man sieht halt in Filmen oder man hört's an der Musik, man hört halt die alte Musik aber das [Pause] gefällt mi sehr gut, was da erzählt wird. Und ich red zur Zeit sehr viel mit dem Opa, besuch ihn sehr oft und er erzählt halt viele Geschichten von früher. Und ich muss sagen das klingt alles einfach ein bisschen unbeschwerter und dass man sich da auf das Wesentliche konzentriert hat. Und deswegen, glaube ich, wäre das ziemlich interessant, also man kann es natürlich auch nur... Es ist natürlich nicht sicher, das ist da alles besser war mich selber erlebt, haben, aber es gibt mir das Gefühl, dass da alles viel besser war, als heutzutage. Ja. So auch Sachen...

Digitalisierung und sowas da steh ich nicht so dahinter, sag ich mal, das finde ich, hat viele Nachteile. Und früher war alles irgendwie einfacher. Es gab weniger Stress.

7.3 Nostalgie >> Emotionale Reaktion auf Nostalgie

wird codiert, wenn von Emotionen/Gefühlen/Stimmungen im Zusammenhang mit Nostalgie gesprochen wird

Ankerbeispiel:

L: Und wenn ich jetzt über die Spiele rede, dann erinnere mich an die Zeiten und ich fühl mich schon iwie gut. Das waren so die sorglosen Zeiten und generell, Videospiele oder Computerspiele zu spielen bedeutet iwie unterbewusst, dass du nicht so viele Sorgen hast und dir das leisten kannst, Spiele zu spielen, also dass du dafür einfach nur genug Zeit hast und dass du einfach um nichts anderes kümmern sollst. Also wenn ich darüber spreche, dann hab ich schon angenehme Gefühle, würd ich mal sagen.

7.4 Nostalgie >> Persönliche Nostalgie

wird codiert, wenn sich die Aussagen auf persönliche Nostalgie beziehen

Ankerbeispiel:

C: also mit FlyFF verbind ich halt so ein bisschen die tatsächlich die Schulzeit. Ich fand Schulzeit jetzt im nachhinein ziemlich geil, weil man da halt einfach null Sorgen hatte und alles war irgendwie lief so dahin, man hat nur bisschen Hausaufgaben gemacht und den Rest hat man halt mit den Kumpels unterwegs oder man hat ja eben gezockt und ja... ich hab mir irgendwann überlegt was kann ich zocken und dann hab ich mir gedacht, ein MMO wär eben schon, wegen Korona, mal wieder mit Paar Leute quatschen

10.2 Interview Transkripte

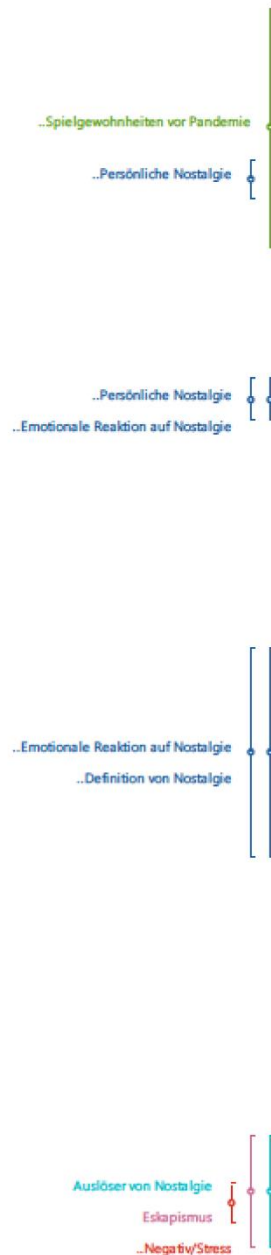
10.2.1 Interview 1

	1	Interview 1
	2	I – Interviewer
	3	C – Befragter 1
	4	I: Wenn du dich an die letzten paar Monate erinnerst, die Zeit während der Pandemie, welche Rolle haben da Videospiele in deinem Leben und kannst du es bitte mir ausführlich schildern?
..Spielgewohnheiten während Pandemie	5	C: Ja, also ich hab relativ viel gezockt, weil eben sonst Freizeit mäßig nicht so viel drinnen war, sag ich mal. Also, es war dann schon, wenn ich nicht gearbeitet hab, natürlich hab ich viel gearbeitet, aber wenn ich dann freit hatte, waren Videospiele schon Ding, wo ich mehrere Stunden am Tag verbracht hab einfach um die Zeiten wie tot zu schlagen... Und ich dann auch bisschen MMO wieder gespielt. So... um einfach mit Paar anderen Leute wieder zu quatschen, das fand ich gar nicht schlecht muss ich sagen, dass war ich so bisschen unter die Leute gekommen, sag ich mal und war trotzdem halt zuhause, weil ich da nicht viel unternehmen konnte. Also das war tatsächlich ein ganz cooles Mittel um bisschen Abwechslung zu kriegen während man die ganze Zeit nur zu Hause rumsitzt und wartet bis irgendwann wieder Öffnungen kommen ob man sich irgendwann wieder mit seinen Freunden treffen kann. Deswegen würde ich schon sagen, stellenweise echt auch am Tag 10 Stunden nur gezockt, also große Rolle auf jeden Fall... Das war sinnvoll, jetzt wenn die Lockerungen weg gehen, merke ich, dass ich deutlich weniger spiel. Und viel mehr rausgehen und mit den anderen Leuten mich halt befass im echten Leben. Genau...
..Spielgewohnheiten während Pandemie	6	I: Okay, kannst du mir sagen, welche Spiele du so spielst und welche Spiele dir am besten gefallen?
..Spielgewohnheiten nach Pandemie	7	C: Äh, das letzte Spiel, dass ich komplett durchgezockt hab war Mass Effect, the Legendary Collection, das kam jetzt dann ich glaub diesen April oder was, das war halt Mass Effect eins bis drei neu aufgelegt, neue Graphik. Das hab ich komplett durchgespielt und das ist ein Rollenspiel und dann hab ich tatsächlich Anfang des Jahres Fly for Fun gespielt falls es dir noch was sagt. FlyFF das ist MMO was wir früher mal gezockt haben in der Schule
..Spielgewohnheiten während Pandemie	8	I: Ja.
..Spielgewohnheiten während Pandemie	9	C: Hab ich mal wieder gegraben und hab recht viel Zeit daran investiert, das hab ich viel gespielt und äh... dann noch War Zone hier und dann mal mit den Kollegen falls Zeit war, da haben wir so gespielt.
..Spielgewohnheiten während Pandemie	10	I: Okay.
..Spielgewohnheiten während Pandemie	11	C: Genau, na ich kann mir überlegen... Na mit dem Mass Effect ist natürlich sehr viel Zeit weg, da dauert jedes Spiel 15 Stunden, FlyFF hat auch sehr viel gedauert. Was ich noch gezockt hab... Ähm... Hm... Gothic hab ich wieder gespielt, Gothic 3, aber sonst war die meiste Zeit tatsächlich Flyff und, ähm, Mass Effect.
..Persönliche Nostalgie	12	I: Okay, du hast jetzt schon Spiele erwähnt, die du, ich sag mal, in deiner Jugend und Kindheit gespielt hast, kannst du mir vielleicht sagen was du mit diesen Spiele verbindest und wieso du diese Spiele wieder gerne spielst?
	13	C: Ja, also mit FlyFF verbind ich halt so ein bisschen die tatsächlich die Schulzeit. Ich fand Schulzeit jetzt im nachhinein ziemlich geil, weil man da halt einfach null Sorgen hatte und alles war irgendwie

1/12

..Persönliche Nostalgie		lief so dahin, man hat nur bisschen Hausaufgaben gemacht und den Rest hat man halt mit den Kumpels unterwegs oder man hat ja eben gezockt und ja... Ich hab mir irgendwann überlegt was kann ich zocken und dann hab ich mir gedacht, ein MMO wär eben schon, wegen Corona, mal wieder mit Paar Leute quatschen und dann ich wär... äh irgendwie kam mir der FlyFF in der Sinn, ja, das war früher so geil, das hat früher so Spaß gemacht, da hab ich so viel Zeit darein investiert. Und dann hab ich es mir eben wieder runtergeladen und da kann man tatsächlich richtig diese... ähh... passt auch ganz gut zu dem Thema, diese Nostalgiefaktor, so die Musik und alles.. das hab dann ich gleich auskannt und das war irgendwie war echt cool, weil ich mich zurückversetzt gefühlt hab, in die Kindheit. Und das hat mir echt viel Spaß gemacht, auch über längeren Zeitraum, also mehrere Monate dann. Das war ja genau das richtige, so um die Pandemie, wo dieses ernste Leben da kam, mit allem dies eingesperrt, Virus, potenziell tödlich und so, so ein bisschen zu entfliehen, so da wieder bisschen paar Monster rumklopfen, mit den Paar Leute auf eine Party chillen und so, das war echt top.
..Persönliche Nostalgie		14 I: Kannst du mir vielleicht noch erzählen welche Momente aus den Spielen dir so besonders in Erinnerung geblieben sind oder wo du daran zurückerinnerst?
Coping		15 C: Ja also alles was man dann außerhalb vom gründen sag ich mal so in der Gruppe macht, so äh mit der Gilde mal in Dungeon rein gehen, zusammen gegen Bosse kämpfen, so also alles was so bissl Interaktion bringt sag ich mal, oder in der PVP Arena, einfach mal mit 20-30 anderen Leute schreiben und deswegen sich auf die Fresse klopfen, so das find ich am coolsten in so einem MMOS, so zwar wenn man mit anderen Leute so zusammen ist, und dann zusammen bissl was machen kann. Genau.
..Negativ/Stress		16 I: Und bezüglich der Nostalgie, würdest du da sagen, dass es bestimmte Szenen gibt die da so richtig ins Gehirn gebrannt sind wo du dich genau daran erinnerst wie es damals war und dich auch gern daran erinnerst?
..Persönliche Nostalgie		17 C: Ja, ich sag mal da also eine Szene nämlich immer wieder gut dran, dass da waren wir irgendwann echt ein bisschen süchtig und dann haben wir schon so ne Stunde vor der Schule, hast du dich noch kurz eingeloggt, mal kurz geschaut und dann bist du in der pvp Arena gepawnt und dann waren wir einfach die Leute mit dir in die Schule gegangen sind auch schon on. Und hat dann gequatscht, und dann haste bisschen ne halbe Stunde gedaddelt, dann bist du in die Schule gegangen, das ist so ein Ding, was mir richtig hängengeblieben ist. So hat sich eingeloggt und man hat irgendwie immer Freunde gehabt, die mehr gekannt hat und dann kommt immer gleich stark und dann irgendwas, irgendwas zusammen unternehmen. Ja, das fand ich, das war richtig geil. Und dann das so dieses dieses bisschen Nostalgiefaktor wollte ich auch wieder haben. Und hab ich dann auch gleich bekommen in der Gilde und da hat man auch wieder Leute gehabt mit den mal direkt nochmal starten konnte. Mal gegen paar Bosse kämpfen. Gegeneinander und so. Genau.
Auslöser von Nostalgie		18 I: Okay. Und du hast noch Mass Effect erwähnt? Die Legendary Edition ja, das ist ja quasi ein Remake des original Spielen. Kannst du mir erklären, was da die Faszination für dich ist, jetzt noch mal wieder zu spielen.
..Spielgewohnheiten vor Pandemie		19 C: Ich hab. Ich würde sagen, mittlerweile, habe ich mindestens alle

...Spielgewohnheiten vor Pandemie		
...Spielgewohnheiten während Pandemie		
Spielertypen		
...Emotionale Reaktion auf Nostalgie		
...Emotionale Reaktion auf Nostalgie		
Auslöser von Nostalgie		
...Emotionale Reaktion auf Nostalgie		
Auslöser von Nostalgie		
...Spielgewohnheiten vor Pandemie		
	20	3 Teile schon 6-7 mal durchgespielt, ist meine absolute Lieblingsspielreihe. Und als dann klar war, dass das Legendary Edition rauskommt, sprich in 4 K und mit allen DLCs die es verfügbar gab, musste ich sofort wieder einmal durchspielen. Das Spiel ist, also das ganze Universum unglaublich fesselt. Und die Charakter drinnen und dass diese Tiefe, die das Spiel hat, dann kann das Spiel im Endeffekt 7 mal durchspielen und 7 mal eine andere Spielerlebnis. Was halt so extrem verzweigtes Rollenspiel ist also sehr viel Rollenspielanteil. Und das...Ich werde es auch nächstes Jahr wieder nochmal durchspielen, weil es einfach ist einfach mega geiles Spiel, die ganze Spielreihe. Und ich muss natürlich in neuer Grafik und mit den anderen DLCs nochmal spielen als Fan.
	21	I: Was kannst du sagen, was waren deine Gefühle, wenn du wie du gehört hast, es gibt eine neue Auflage davon? Wenn du daran denkst, es wieder zu spielen – was sind deine Gefühle, die du hast. C: Ja, ich hab mich mega gefreut erstmal. Will ich halt wusste die Spielmechaniken werden überarbeitet. Weil die Spielmechanik in den ersten Teil nicht so gut waren und da dachte ich jetzt nochmal zocken mit den Spielmechaniken, mit neuen Spielmechanik, es wird megageil. Ähm...Ja direkt dran erinnert an die die geilsten Szenen im Endeffekt, das aus dem Spielen, wo man dann gegen die Endbosse kämpft und hab einfach richtig richtig Bock bekommen, hast dann direkt am Release Tag geholt und angefangen zu spielen.
	22	I: Okay, und gibt es auch hier Momente, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind?
	23	C: Hmmm
	24	I: Vielleicht Momente, wo du dich noch Erinnerst, wie du zum ersten Mal oder zum zweiten Mal gespielt hat? Ganz konkrete Momente, wo irgendwas passiert ist.
	25	C: Ja, also, der der konkreteste Moment ist in Mass Effect 3, als Commander Shepard, also die Hauptperson, die Erde verlässt die gerade von den Reapern... Also, ich weiß nicht, kennst du Mass Effect? Da is so ein...ähm...
	26	I: Ja ja, aber du kannst gerne bisschen aufklären (unverständlich).
	27	C: Genau, genau die Reaper sind praktischen ein hyperintelligentes Maschinevolk, die wollen Zivilisationen enden, sprich komplett ausrotten. Und Commander Shepard kommt von der Erde, er ist ein Mensch und findet sich zum Zeit vor dem Vernichtungsangriff der Reaper immer auf der Erde. Und dieser Moment, als er dann mit seinem alten Gefährten Commander Anderson, also damals schon Admiral Anderson, dann ausmacht, dass er praktisch losfliegt um Bürokratie zu machen, um Leute zu vereinen und Völker zu vereinen und nicht auf der Erde zu bleiben, gekoppelt mit dem absolut geilen Soundtrack Leaving Earth, den ich mir auch gerne privat anhören. Das ist so ein Moment der macht echt Gänsehaut, wo er dann weg fliegt und die Erde brennt. Ja, das ist der krassste Moment in der Spielreihe.
	28	I: Okay. Gut. Dann kannst du mir noch weitere Spiele nennen, die dich nostalgisch beeinflussen oder wenn du zurück denkst. Welches Spiel spielst du vielleicht nicht mehr, aber du hast noch gute Erinnerungen daran, an früher?
		C: Ähm... muss ganz kurz überlegen. Ja... [Pause]. Ich hab sehr gute Erinnerungen an Spiel, es war eines der ersten 3 das war tatsächlich eines der ersten 3-D spiele, die es damals gab, die kam zu der Zeit raus als auch Doom und so weiter dann in Richtung Doom 3-D und Wolfenstein 3-D. Dieses spiel, hat MDK geheißen. Es ist so eines der



ersten Spiele, die ich überhaupt in meinem Leben gespielt hab dich richtig gesucht hab als ich noch recht klein war, vielleicht 7-8 Jahre alt. Ist so ein Spiel da, da erinnere ich mich gern zurück, das hab ich mit meinem Kollegen von mir das haben wir das tagelange Tage lang geockt. Das war, das war richtig aufregend, da muss man auch gegen Aliens kämpfen. Die Erde Invasion gegen die Erde gemacht haben, das ist so ein Spiel, das ist halt so richtig nostalgische Faktor hab ich auch tatsächlich mal probiert wieder an zu spielen, aber ist jetzt nur noch Pixel Krieg also kann man aufgrund der Grafik heutzutage wenn ich überhaupt nicht mehr spielen. Das ist auf jeden Fall ein Spiel, was mir in Erinnerung geblieben ist. Wo ich auch so richtig so noch weiß, wieso, wie das damals war es für diese diese Aufregung und die Faszination des zu spielen. Ähm... Age of Empires habe ich noch ein Paar richtig gute Erinnerungen, was ich jetzt spiele aber heutzutage noch manchmal zusammen mit Kollegen. So da hab ich gute Erinnerungen an vergangene LAN-Partys. Sehr sehr viel Spaß gemacht hat, genauso wie, wie Halo. Was also ist so LAN-Partys, Partyspiele und Warcraft 3. Wo man richtig, richtig stundenlang, nächtelang gegrindet hat und gespielt hat. Das, das das sind, das sind sehr schöne Änderungen daran, den Spielen. Würde ich sagen ja. Genau.

29 I: Wie würdest du deine Emotionen beziehungsweise Gefühle zu diesem Spiel beschreiben beziehungsweise wie würdest du beschreiben, welche Emotionen hast du, wenn du dich zurückerinnerst? Möglichst wirklich konkrete Emotionen, was empfindest du dabei?

30 C: Es hat irgendwie immer so ein Gefühl von von von Leichtigkeit, weil ist ja schon so, dass da man immer die guten Erinnerungen speichert und die Schlechten so ein bisschen verwischt. Deswegen hab ich halt an die Spiele, die mir gefallen haben und dann an die Settings praktisch wo man sie gespielt, auch mal mit Kollegen und so weiter natürlich so gute Erinnerungen, so dieses früher war alles besser Ding ein bisschen und da hab ich so eine gewisse Leichtigkeit, Sorgenfreiheit, irgendwie das so somit mitspielt und einfach Freude auch würd ich sagen. Ja alle diese diese diese Sorglosigkeit so irgendwie. Ja, ich hatte rein gesteigert in diese Spiele, hat echt tagelang geockt und irgendwie war es das einzige, was wichtig war, ist, dass man da richtig gut ist. Und man hat sonst irgendwie so ganz wenig Probleme gehabt oder das echte Leben war noch nicht so da, wie jetzt mal gesagt, ich muss in die Arbeit ich muss das schauen, äh, Lohn, Steuern, Krankversicherung, diese ganzen Sachen, die waren irgendwie nicht und so dieses dieses Befreite ein bisschen so, da hab ich euch viele Erinnerungen an alte Computerspiele. Immer früher sich im Endeffekt, wo dann so das Hauptaugenmerk vor paar Tagen nur dieses Computerspiel war. Das hätte ich gern wieder das, was ich in so eine Sache so rein faszinieren kann. Und man so bisschen alles ausblenden können, was außenrum ist. Das das das Suche ich in Videospielen bisschen tatsächlich vor allem jetzt in der Pandemie, wo so viel Scheiße war immer. Wo alles draußen, so bedrückend war also ein bisschen so flüchten in so eine andere Welt rein. Ja.

31 I: Okay. Ja. Also würdest du sagen, dass es auch gewisse negative Emotionen vielleicht da sind, so Trauer zum Beispiel oder sowas in der Art, wenn du daran zurückerinnerst.

32 C: Hmm. Also ich habe jetzt tatsächlich mit Videospielen keine keine Erinnerung, wo ich sag Trauer. Nee, ich hatte eigentlich

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

tatsächlich immer nur gute Erinnerungen ans zocken. Meinst du jetzt praktisch so im dass man äh... aus Videospielen generierte Moment, dass was sagt man? Ist deswegen so ein bisschen hat er Trauer oder meinst du jetzt schon so Emotionen, dass man halt früher vielleicht hatte in so ein bisschen versucht hat oder ein zu flüchten und dann, das war dann, sagst du, das war so ein bisschen dieses Thema aufgefangen hat oder so was, das hatte ich jetzt tatsächlich nicht.

I: *Ich meine, dass du, dass du traurig bist, wo wenn du zurück denkst an das frühere Spielen, dass du denkst, schade, dass es heute nicht mehr so ist oder so was*

33

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

C: Ja, das auf jeden Fall! Also das hab ich auch jetzt bei FlyFF wieder gemerkt. Das war halt dann nicht mal nicht mehr so eine große Spiel Community und das hat schon ganz schon Spaß gemacht, aber ich sag mal, diese Faszination, die vor allem die MMOS früher hatten auf mich, die ist jetzt leider nicht mehr so. Das hat auch nicht mehr die Spielerschaft, sag ich mal, und das macht mich tatsächlich bisschen traurig, weil man halt merkt, dass das Spiel langsam stirbt. Genauso wie World of Warcraft, ich hab vor vor 2 Jahren hab ich mal wieder World of Warcraft angezockt und das ist nicht mehr das, was es früher mal war. Das hat tatsächlich vielen Leuten verloren und ein bisschen ein Herz verloren? Ja, das ist... das finde ich., finde ich schade, dass solche so alte Spiele dies im Endeffekt schon derzeit, ja, 16-17 Jahren sind, dass die langsam den Geist aufgeben, ja, das finde ich schon schade.

34

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

I: *Okay, kannst du das noch bisschen spezifizieren? Was genau macht dich daran irgendwie traurig oder so. Inwiefern vermisst du dieses Gefühl?*

Auslöser von Nostalgie

C: Äh, ich hab ich sag mal vor allem bei den MMOS, was halt früher so, dass man voll sein ganzes Herzblut reingesteckt hat und echt gesagt hat jetzt sagt er gezockt hat und das ist halt auch einfach richtig viel Belohnung war, für einen selber soll ich mal, wenn man was erreicht hat drinnen. Und jetzt sieht man, dasa früher gleichzeitig 10000 Leute im Spiel online waren und jetzt vielleicht noch Hundert? Man merkt halt, dass dieses diese Sache, die früher so richtig mega wichtig war für einen, wo man sagte, hey, das ist jetzt voll mein Ding, da werde ich jetzt recht viel Zeit investieren. Und echt echt aufzocken, um da gut drin zu werden, dass die jetzt einfach so ein bisschen in Vergessenheit gerät. Also jetzt ist es halt einfach anders. Sag ich mal jetzt, diese diese diese Faszination nicht mehr. Weil auch viele Leute diese offensichtlich nicht mehr haben, was verloren gegangen ist, weil sonst bin ich ja immer noch so viel spielen, aber das gibt es halt nicht mehr. Un es is, glaub ich tatsächlich bei MMOS fast überall so, dass diese Genre stirbt jetzt so langsam aus. Ja, das ist ein bisschen schade, weil ich finde so, so Rollenspiele echt interessant, aber wenn man heutzutage schaut, sieht man halt vor allem Online Shooter. Das ist so, das ein bisschen, so voller Fantasy online Rollenspiel ein bisschen kaputt gemacht hat beziehungsweise verdrängt hat, das finde ich echt schade. Genau.

35

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

I: *Jetzt möchte ich ein bisschen allgemein über Nostalgie sprechen. Nicht nur Videospiele, sondern auch andere Medien zum Beispiel, oder Nostalgie im Allgemeinen. Meine erste Frage wäre an dich: würdest du dich selbst als nostalgisch beschreiben? Und wenn ja, dann kannst du mir verraten, welche Gründe es haben könnte, dass du besonders nostalgisch bist?*

..Persönliche Nostalgie	36	C: Ich würde mich ja, als nostalgischer Mensch beschreiben, weil ich gemerkt haben in den letzten Jahren, dass viele sich auf unserer Welt und auch vor allem in Deutschland, finde ich, massiv ins schlechtere verwandelt. Sei es Musik, Gesetzgebung, das allgemeine Miteinander, was ich in meinem Berufsfeld sehr viel merk, dass die Leute sich voneinander entfernen, sich distanzieren, dass ähm dieses, dieses, diese Gruppenzusammengehörigkeit komplett weggeht und ich hab schon das Gefühl, dass es früher besser war. Dass die Leute früher mehr miteinander gemacht haben. Ich sehe es draußen, ich war früher als Kind jeden Tag draußen, wo ähm immer war's mega viele Leute in unserem Dorf. Jetzt gibt es keine Kinder mehr, die draußen spielen. Die hocken alle noch drinnen, am Fernseher, an einem Playstation. Ich merk's halt an meinen Beruf, die Leute reden nicht mehr miteinander, die holen gleich die Polizei. Ich merk's an, an Musik, wenn ich mir die aktuellen Deutschrapschaut sein willst mir echt, wirds mir echt anders... Da hab ich das Gefühl, dass früher einfach viel viel bessere Musik gab. Und das es anders war einfach. Ich liebe alte Filme. Ja, ich bin, ich schwelge gerne in der Vergangenheit, ja. Auf jeden Fall. Und ich sehe, das verändert sich heutzutage vieles ins schlechtere. Was ich glaube, was vor 20 Jahren, vor 30-40 Jahren noch nicht so war, weil sich die Leute ein bisschen mehr aufs, äh, aufs Essentielle noch beschränkt haben. Und langsam bisschen durchdrehen, ja
..Persönliche Nostalgie	37	I: Okay und was glaubst du, welche persönlichen Faktoren dich nostalgisch werden lassen? Du hast jetzt viel genannt, was unsere Gesellschaft betrifft und das du den Wandel da feststellst, aber wie würdest du sagen, was ist die Voraussetzung an dir selbst, dass du nostalgisch wirst?
..Historische Nostalgie	38	C: Also an mir selbst, würd ich sagen, dass ich ähm sehr freiheitsliebender Mensch bin und mir ungern was verbieten lasse. Und ich das Gefühl hab, dass heutzutage nicht mehr erlaubt wird, sondern mehr verboten wird. Das lässt mich ganz was falsch machen, weil ich mir immer denke vor 20 Jahren war das noch nicht. [Pause] So wenn ich zurück denke, was wir früher gemacht haben, wir sind mit mit Soft-Air Pistolen draußen rumgelaufen, wir waren Kinder, wir haben... Wir haben uns früher mal eine reingehaut halt, solche Sachen und wie das heutzutage macht, kommt die Polizei, du kriegst Ärger dies und das. Und das lies mich persönlich einfach zum Schluss kommen, dass früher vieles viel besser war. Und deswegen würde ich gerne vor 30-40 Jahren leben tatsächlich. Weil ich glaub, du war's unbeschwerter.
..Historische Nostalgie	39	I: Also du empfindest die Nostalgie nicht nur dafür, dass du selbst erlebt hast, sondern auch weiter zurück. Könntest du das bisschen genauer beschreiben? Vor 40 Jahren, die 80er Jahre zum Beispiel, was dich daran fasziniert hat? C: Ja ist es. Ja, es ist natürlich schon sowas für mich. Mich faszinieren vor allem die Sechziger, aber auch bisschen die Achtziger rein. Ist natürlich schon so, dass man es nur aus Erzählungen mitkriegt und einem die Leute natürlich auch eher nur das sagen, was positiv war und man sieht halt in Filmen oder man hört's an der Musik, man hört halt die alte Musik aber das [Pause] gefällt mi sehr gut, was da erzählt wird. Und ich red zur Zeit sehr viel mit dem Opa, besuch ihn sehr oft und er erzählt halt viele Geschichten von früher. Und ich muss sagen das klingt alles einfach ein bisschen unbeschwerter und dass man sich da auf das Wesentliche konzentriert hat. Und deswegen, glaube ich, wäre das

..Historische Nostalgie		ziemlich interessant, also man kann es natürlich auch nur... Es ist natürlich nicht sicher, das ist da alles besser war mich selber erlebt, haben, aber es gibt mir das Gefühl, dass da alles viel besser war, als heutzutage. Ja. So auch Sachen... Digitalisierung und sowas da steh ich nicht so dahinter, sag ich mal, das finde ich, hat viele Nachteile. Und früher war alles irgendwie einfacher. Es gab weniger Stress.
	40	I: <i>Okay. Denkst du, es gibt noch weitere Gründe dafür, dass du und viele andere sich der Vergangenheit irgendwie zuwenden, außer, dass es im Moment schlecht läuft, sag ich mal?</i>
	41	C: [säufzt] Hm... Das ist eine schwierige Frage. Ja, ich, ich sag mal, das ist das liegt in gewisser Weise auch in der Natur des Menschen, weil man eben sich die guten Erinnerungen behält und die Schlechten verdrängt, das ist sas ist menschliches Ding und somit haben die meisten Leute mehr positive Erinnerungen an die Vergangenheit als negative, weil man die eher verdrängt und die anderen sich manifestieren. Deswegen, glaube ich, ist das grundsätzliche Menschen so drin, dass man die Vergangenheit immer als irgendwas Gutes beschreibt. Außer man hat natürlich eine ganz schlimme Vergangenheit gehabt, die durch durchwegs von negativen Erlebnissen geprägt worden ist, aber ich sag mal wenn man eine normale bis positive Vergangenheit gehabt hat, dann. Oder dann auch nur Erzählungen hat? Die. Von früher sind die immer nur in gewisser Weise positiv sind. Das war dann schon äh... gewöhnt so zu sagen, das früher echt alles sehr schön war und man sich gerne zurück erinnert und auch gerne wieder dort sein würde. Ja. Das ist so... Besser, glaub ich, kann ich nicht antworten auf die Frage, die ist sehr schwierig.
..Persönliche Nostalgie		
	42	I: <i>Dann möchte ich noch mal auf Nostalgie allgemeinen eingehen, was für andere Dinge, außer Videospiele du mit einem nostalgischen Auge betrachtet? Also welche anderen Media, zum Beispiel oder welche anderen [Ereignisse]? Müssen jetzt nicht irgendwie große Ereignisse sein, sondern können auch ganz privat Ereignisse sein, wo du immer dich gerne dran zurückerinnerst?</i>
		C: Also du meinst jetzt schon Sachen, die mir auf jeden Fall passiert sind. Oder..?
	43	I: <i>Ja, ne, das kann auch sein, dass du es nur aus Erzählungen weiß, aber halt starke Ereignisse, wo du dich immer dann zurückerinnerst irgendwie.</i>
	44	C: [säufzt] Hmm..Ereignisse...
	45	I: <i>Ich weiß nicht, zum Beispiel ein Geburtstag oder sowas oder irgendeine Klassenfahrt, irgendwas wo du dich daran zurückerinnerst und immer denkst, aber das war schön damals.</i>
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie		
..Persönliche Nostalgie	46	C: Also was extrem schön war, mein erstes Festival in meinem Leben, das soll ich nie vergessen. Die erste Nature One, wo ich 18 wäre. War auch schon 8 Jahre her. Das war mega. Da schau ich so bisschen mit einem weinenden Auge zurück, auch weil die letzten 2 Jahre ist halt komplett ausgefallen ist. Da werde ich auf jeden Fall nostalgisch. Tja.. Die Nature One. Ähhh. Was mich im allgemeinen Nostalgisch stimmt, sind alle James Bond Filme, die ich immer noch gern schau, die ich früher mit meinen Eltern geschaut habe. Große James Bond und Sean Connery Fan, ja, der vor kurzem verstorben ist. So, das lässt so ziemlich nostalgische Gefühle mir hoch werden, sag ich mal. Ähm... [Pause] [denkt nach]. Hmm... Ich hab tolle Erinnerungen an die alten Altstadtfeiern, die ich auch sehr vermiss. Und ja... Woah, superschwierig.
		I: <i>Vielleicht kannst du mir ein bisschen genauer erklären warst du</i>

		47	dann vermisst? Und wie es sich anfühlt für dich, wenn du daran zurückdenkst, beim Altstadtfest zum Beispiel. C: Hmm...Also ist immer zum, zum Altstadtfest. Da waren so, hab ich halt so weit (unverständlich), das ist so ein Prozess sag ich mal, das sich verändert hat, weil ich jetzt sehr gerne zurückdenkt. Früher als wir noch klein war, so, mit 10-11, da war Altstadtfest immer so Mittelalter, dann hat man sich was Süßes gekauft und dann irgendwann, sag ich mal, hat man dann Red Bull getrunken und irgendwann ist man an der Bar, das ist so, dieser, dieser Prozess, der man da beobachten konnte, das fand ich sehr schön, dass man das in verschiedenen Lebensstadien gemacht haben, das heimische Altstadtfest und dass es sich dann irgendwann verändert hat. So was, wie es jetzt ist und jetzt man da bis sechs in der Früh dort bleibt und läuft in der Früh dann heim. Das ist, das ist so sehr schön, da guck ich eigentlich gern zurück. Dass das in jeder Lebenslage sehr viel Spaß gemacht hat, obwohl mir immer was anderes gemacht hat dort. Und ähm.. So an meiner ersten Nature One, da war es pure Faszination. Das ist ein Festival mit 70.000 Leuten gewesen. Da war ich, ich war noch nie auf so eine große Veranstaltung und da war es eigentlich immer nur diesen Augen gehabt. Und hat die ganze Zeit nur geschaut. Und diese Faszination hätte ich gerne jetzt wieder. Es ist immer noch sehr schön hinzufahren, sag ich mal und macht immer sehr viel Spaß. Aber so diese Faszination für diesen ersten Mal, die einen so richtig umgehauen hat, es wie die, die hätte ich gerne wieder und da denke ich wie mutig zurück dran. Also ich hätte es gerne wieder das erste Mal erlebt, sag ich mal. Das dieser hätte man gerne, glaube ich, oft Sachen, die man schon öfter gehabt hat, die Spaß machen, die irgendwann gewissermaßen Routine werden. Ich glaube, da, die würde man immer gerne nochmal zum ersten Mal erleben und das ist schon gewisse Nostalgie. Wo man daran zurückdenkt und sagt das erste Mal war es einfach das Beste, das schönste Mal und danach wird es halt irgendwie normaler. Und dann natürlich so, umso älter man wird, umso weniger Momente hat man, die man das erste Mal erleben kann. Und das ist Schade. Früher war halt vieles noch so deutlich neue und bisschen aufregender und heutzutage ist halt einfach vieles Routine. Und hat man alles schon erlebt, dann fällt man oftmals als weich gekocht, so ein bisschen, würd ich sagen, ja.
..Persönliche Nostalgie			
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie			
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie			
..Persönliche Nostalgie			
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie		48	I: Okay. Und jetzt, du hast also über Veranstaltungen erzählt, die im Moment nicht möglich sind. Wie hat die Pandemie Einfluss auf dein Bild von diesen Veranstaltungen genommen? C: Ähm... Ich vermisse es unglaublich [betont] tatsächlich. Und ich werd echt traurig, wenn ich dran denk, dass sie nicht sind und wo ich eigentlich sein könnte, sag ich mal, das für mich schon, ich war ja bin auch sehr viele Festivals im Jahr immer schon 6-7 Stück. Und die für mich einfach so ein kompletter Ausgleich zum normalen Leben darstellen, so Arbeit vergessen, alles vergessen und jetzt nur Camping, Musik, Grillen, Papierchen. Das ist der komplette Ausgleich immer für mich gewesen. Und der hat dann, jetzt fehlt ihr immer noch und hat die letzten eineinhalb Jahre gefehlt. Und das muss ich ganz ehrlich sagen hat mich echt stellenweise echt traurig gemacht und wütend, dass das fehlt. Weil mir total langweilig war. Und ich gar kein Ausgleich gefunden hab zur Arbeit, außer Sport und nicht mal den konnte ich richtig machen, weil ich Fitnessstudios zu waren. Also ich hab dann ganz wenig Ausgleich gefunden den. In gewisser Weise in Videospielen, weil ich da sehr viel gezoockt hab.
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie			
..Negativ/Stress			
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie			
..Negativ/Stress			
..Negativ/Stress			
Coping			

49

Aber sonst halt kein Ausgleich gekriegt haben. Und ich fieber darauf hin, dass endlich wieder... Das wäre sehr wichtig. Ich hoff dass es bald wieder geht.

I: Und wie würdest du sagen, dass sich deine nostalgischen Gefühle dadurch verändert haben? Wenn du an die Festivals denkst, zum Beispiel?

C: Na, das ist dadurch, dass es nicht mehr da ist, ist viel größer geworden. Aber man denkt viel mehr drüber nach und denkt, weil es jetzt nicht mehr selbstverständlich ist. Also so ein klassisches Ding, wenn das selbstverständlich ist, dann ist es irgendwann normal, aber jetzt ist es nicht mehr selbstverständlich. Und jetzt dann wird es auch, ich sehe mich auch viel mehr zurück. Äh, ich denk eigentlich viel darüber nach und merk auch, wie schön es damals war und wie ein bis jetzt fehlt. Einfach diese dieser Ausgleich dieses, dieses Feiern, und mit Freunden draußen sein und so. Also es fehlt mir jetzt viel mehr als sag ich mal, im Winter sind ja keine Festivals, im normalen Winter hab ich mir auch mal gedacht, oh ich freu mich wieder und das fehlt mir, aber ist halt bald wieder. Aber jetzt im Moment ist halt so, es fehlt mir, schon seit längerer Zeit. Und ich weiß nicht, ob es überhaupt irgendwann wieder sein wird. Das ist echt [betont] traurig. Genau.

50

I: Würdest du sagen, dass deine nostalgischen Gefühle gegenüber den Festivals mehr geworden sind durch die Pandemie. Oder dass die Gefühle schon immer so groß waren, nur du jetzt öfter dran denken musst?

51

C: Ich würd sagen die Gefühle waren schon immer so groß, allerdings sind sie jetzt mehr nostalgisch geworden. Weil es vorher noch aktuell war, sag ich mal, ich war ja vorher aktuell immer dort. Und jetzt ist es nicht mehr so. Und damit ist es vergangen und damit fängt diese, diese Nostalgie brutal an. Dadurch, dass man sich zurücklehnen, dass man alte Lieder hört, dass man so ein bisschen die die Gefühle wieder sich ins in den Kopf ruft, die alten Erinnerungen, das ist jetzt viel mehr. Also es ist jetzt zur Nostalgie geworden, sage ich mal. Mehr, deutlich. Ich hab früher auch vorher immer gerne an die Nature One erinnert, wie schön's war, aber ich wusste, ich hab sie jetzt immer noch. Und ich kann jetzt wieder sowas ansatzweise sowas kriegen, da war es schon auch Nostalgie, aber jetzt ist es so ein bisschen bittere Energie, weil ich jetzt weg ist.

52

I: Okay. Gut, dann möchte ich dich nochmal allgemein zur Pandemie fragen und zwar, Welche Veränderungen hatte die Pandemie für dein Privatleben? Du kannst einfach erzählen, was dir gerade einfällt. Wenn's in Ordnung sei.

53

C: Nee, oder so ja, einer so, einer so sag mal die, die schlechteste Änderung. Ich hatte war das wie ich anfangs, als wir noch nicht geimpft waren, dass wir keine Veranstaltungen mehr im Rahmen unserer Familien machen konnten. Und vor allem, dass ich meinen Opa, meine Oma nicht mehr wirklich sehen konnte, weil mein Opa, leider, echt krank ist. Und so mit so ne COVID-19 Infektion für den halt sehr schwerwiegend sein könnte. Und dass das der Kontakt halt auf dem absoluten Minimum beschränkt worden ist. Das war so, will ich sagen, fast das Schlimmste. Und dann kommt der soziale Kontakt zu anderen Leuten, der halt komplett weg war. Ähm... Die Arbeit war echt belastend stellenweise, weil es ist da halt auch sehr viel darum gedreht hat, mit der mit der, mit der Pandemie, sag ich mal. Also da wäre es nicht näher drauf eingehen, aber ich sag mal,

..Persönliche Nostalgie

..Persönliche Nostalgie

..Negativ/Stress

..Negativ/Stress

da hat sich tatsächlich der normale Arbeitsalltag, die man sonst hatte, sehr in die Richtung Pandemie verschoben, man sehr viele Sachen machen musste, die damit zu tun haben, was dann in der Arbeit, plus privat an eigentlich nur noch, ähm, war nur noch dieses, dieses COVID 19 im Kopf. Das war richtig, richtig schlecht, ja, das war so die Veränderung. Ich mein das mit der Familie und das man seine Kumpels nicht mehr sehen konnte und nicht mehr fortgehen könnte. Genau. Das waren natürlich so zwei Veränderungen die so, sag ich mal, am einschneidendsten gewesen. Und anderes Ding, was sich noch verändert hat, was mir persönlich massiv gegen Strich geht, ist die Ganze, diese Querdenker Bewegung, die sich dann gebildet hat. Dieser ja, [Pause] öffentliche Diskurs ja, sag ich mal, das öffentlich grundsätzlich in den Nachrichten nur noch in Corona geht und dann über die Querdenker und das muss jetzt 2 Themen sind, die man nur noch hört und nichts mehr anderes. Und da ich dann echt irgendwann die Nachrichten nicht mehr gehört hab, hab ich dann einfach nicht mehr eingeschaltet. Weil ich konnte es nicht mehr hören. So echt diese bissl, ja irgendwann resigniert, ich hab, ich bin ja echt durch mit dem Thema. Ja.

54 I: *Wie bist du damit umgegangen mit dieser Frustration oder mit der Situation, die du eben beschrieben hast? Wie bist du damit umgegangen, welche Lösung hast du dafür gefunden?*

55 C: Also eine Lösung war, dass ich so viel wie möglich zu meiner engsten Familie gegangen bin, also sagen wir zu Mama und Papa und meiner Schwester, mit denen, mit meiner Freundin natürlich, mit denen möglichst viel Zeit verbracht hab und zumindest ein bisschen was mit den anderen Menschen zu machen. Und ich habe einfach sau viel gezockt. Tatsächlich. Weil man sonst ja nicht viel machen konnte. Gezockt und Musik gehört, habe ich extrem viel. Ist schon so ein bisschen meine, meine Bewältigung der Pandemie. So, und natürlich arbeiten. Das war so ein bissl, ein bissl Abwechslung, auch wenn sich daran 90% gefühlt nur noch um Corona gedreht hat, aber Arbeit war tatsächlich auch nicht schlecht. Aber dann wenigstens rausgekommen ist, wenn man durfte, am Anfang durfte man nicht mal rausgehen. Und da konnte man schon ein bisschen was unternehmen zumindest in der Arbeit. Ja, Familie, Arbeit und sehr viel zocken

Coping

56 I: *Okay. Wenn du dich daran zurück erinnerst, nochmal an der Pandemie, wie würdest du sagen, wie bist du letztendlich dazu gekommen, mehr zu spielen? War das ein Verzweiflungsmoment „ich kann eh nichts anderes machen“ oder hast du aktiv nach was gesucht, was du tun kannst und dann darauf gekommen? Oder wie bist du zum Spielen gekommen dann in der Pandemie?*

57 C: Es war vor allem die Zeit, die ich schon wieder hatte. Weil ich jetzt auch wieder gerade eben merke, dass ich viel unterwegs bin, viele Sachen machen muss und darf auch wieder und somit nicht so viele zu komme. Aber in diesem kompletten Lockdown am Anfang, vor allem, da hab ich dann einfach wieder Zeit. Zeit und daraus resultierend Langeweile und dann war zocken genau das Richtige. Das hat mir wieder richtig Spaß gemacht und ich konnte richtig Zeit investieren drin ohne, sag ich mal, mit einem schlechten Gefühl dabei zu sein, wenn man sich denkt, ich müsste eigentlich was anderes machen, was Wichtiges, in Führungszeichen, oder hat irgendwelche anderen Verpflichtungen, aber da hatte man weniger und das hat mich zum Zocken gebracht, die Zeit. Ja. Und dann irgendwann hab ich halt gemerkt, okay, es bringt auch einfach zu

Coping
Eskapismus

	Coping Eskapismus	58	zocken. Sag ich mal, da kann man so ein bisschen, vor allem, weil ich ja dann Rollenspiele gezockt hab, so bisschen in der Welt verschwinden und dann das rundherum ein bisschen vergessen. I: Okay. Wenn du so wieder an die Zeit denkst, hat deine Art zu spielen verändert? Was du spielst oder spielen willst, wie du spielst, hat sich das verändert seitdem? Im Vergleich zu vorher oder auch wenn du dann die Kindheit zurückdenkst, zur Kindheit? C: Also natürlich hat sich die Länge verändert ja, ich hab viel mehr gespielt. Die Art, würd ich sagen, ja, mehr in die Richtung Rollenspiele. Tatsächlich ist mir, fällt mir jetzt eigentlich auf wenn drüber redet so, offensichtlich unterbewusst einfach um bisschen dieses Gefühl von sozialer Interaktion mehr zu kriegen, wahrscheinlich. Das hat sich verändert, aber so zu meiner Kindheit, sag ich mal, da es jetzt seit Corona irgendwie was hartes verändert hat, hab ich jetzt nicht festgestellt. Von der, von der Art der Spiele oder Art wie ich spiel. Weil ich nie so eine Person die so süchtig war, sag ich mal, die andere Sachen liegen lassen hat. Deswegen spiele ich, wenn ich Zeit hab und dann spiel ich auch gern viel, aber das hat sich jetzt nicht geändert, ich hatte halt einfach nur mehr Zeit, deswegen hab ich mehr gespielt und offensichtlich auch einfach mehr. Die MMOs oder allgemeinen Rollenspiele. Ja.
..Spielgewohnheiten während Pander	Eskapismus	59	I: Okay. Und welche Rolle, welchen Rollenwert nimmt das Spielen jetzt im Vergleich zu der Zeit wo du schon gearbeitet hast und eigentlich keine Zeit hattest dafür, wie hat sich jetzt dieser Stellenwert für dich geändert?
		60	C: Also du meinst vor der Pandemie und jetzt oder?
		61	I: Genau, ja.
..Spielgewohnheiten während Pander	Coping	62	C: Ja, hat einen deutlich höheren Stellenwert bekommen, weil es natürlich dann dadurch, dass ich mehr Zeit investiert hab und das ist dann sehr viel Spaß gemacht hat, äh, uhm wichtiger geworden ist. Also wenn ich halt vorher ständig unterwegs war und nicht so viel Zeit hatte und ab und zu mal ne Stunde rein geschoben hab, dann sag ich mal, hab ich mal gesagt okay, ich brauch die Stunde jetzt nicht spielen, aber dann wo ich wieder so drin war im Spiel und dann auch gewisse... einfach gefesselt war und sagte ich wollte spielen, dann war es mir auch wichtiger, dass ich spiele. Und das hab ich dann auch gemacht. Bin auf die Zeit genommen, weil da bin ich halt mal nicht mehr laufen gegangen, hab einfach gesagt ich zocke lieber jetzt. Genau. Das hat sich jetzt während der Pandemie schon verändert, weil halt alles so aus den Fugen geraten ist irgendwie und so der normale Alltag komplett über den Haufen geschmissen war und dann hab ich mir gedacht, okay jetzt ist auch schon wurscht...dann zock ich es.
	Coping Eskapismus	63	I: Und wenn du mal jetzt weiter denkst, nach der Pandemie? Inwiefern sowas geben würde? Wie denkst du, dass ich das wieder zurück verschiebt oder das ist jetzt eher gleich bleibt und Spielen jetzt einen höheren Stellenwert in deinem Leben wieder hat. C: Ich glaub tatsächlich, das es sich wieder zurück verschiebt. Ähm, ich sag ich spiel ja trotzdem, aber halt dann wieder in einem deutlich sozial verträglicheren Maß, werd ich sagen. Weil ich hab halt wirklich stellenweise, bin ich in der früh aufgestanden um 10 und hab von 10 bis 3 Uhr Nachts gespielt. Und das geht nur während der Pandemie, sage ich mal, das geht jetzt in meinem Leben nicht. Weil ich da zu viel Arbeit hab und zu viel Verpflichtungen mit Freundin und Familie und Freunde, dass das dann nicht mehr funktioniert, so viel zu spielen und deswegen wird sich, wenn die
..Spielgewohnheiten nach Pandemie			

...Spielgewohnheiten nach Pandemie

- 64 Pandemie komplett vorbei ist, wieder zurückentwickeln und ich
werde wieder weniger spielen, bin ich mir ziemlich sicher.
- 65 I: *Okay gut.*
C: Außer jetzt kommt das neue Mass Effect raus, dann lasse ich alles
liegen und stehen. @lacht@ Alles stehen und liegen. Dann wird's
gesuchtet as fuck. @lacht@
- 66 I: *Gut @lacht@. Dann vielleicht noch eine Frage zur Pandemie
allgemein nochmal. Gab es auch Aspekte in deinem Leben, die sich
positiv verändert haben dadurch? Außer, dass du mehr Zeit gehabt
hast um zu spielen?*
- 67 C: Ähm... Ja, ich glaube, man hat wieder dadurch, dass sie nicht so
ein großes Problem gab, ein bisschen sich mehr darauf besonnen,
was im Leben wichtig ist. Und quality Time, zum Beispiel, mit der
Familie zu verbringen, solche Dinge oder mal überhaupt
rausgehen im Wald um da frische Luft zu schnappen, so ein
bisschen profane Dinge, die man vorher weniger gemacht hat, weil
man eben sehr viel andere Dinge hatte, die machen kann, sind jetzt
wieder wichtiger geworden und man hat gemerkt jetzt, was man
vorher eigentlich hatte, was für viele Möglichkeiten man hatte, um
sein, seinen Tag zu gestalten und überhaupt, und reisen, und
fortgehen, und solche Sachen. Und die da, die alle weg waren. Aber
es ist ein bisschen wieder auf so profanere Dinge, ähm, sag ich mal,
du musst halt eben muss man eben zurückkommen, dass die
profanere Dinge, die jetzt aber wieder deutlich mehr Spaß machen
und das finde ich ist ne gute Entwicklung, weil ich ja vorhin schon
gemeint hab, dass die, dass die Welt immer so ein bisschen aufs
schlechtere verändert hat, sag ich mal. Und die das Leben irgendwie
komplizierter wird. Das ist jetzt tatsächlich wieder ein bisschen
einfacher geworden, ist für viele Leute und für mich auch, dass man
sich einfach ein bisschen auf die Basics konzentriert und einfach
mal wieder Spaß dran hat, spazieren zu gehen. Und zu
entschleunigen, solche Dinge zu tun, das muss ich sagen, war gut,
war auch ganz gut war gegen Stress. Das war die einzige gute
möglich, eigentlich gute Folge von Corona, glaub ich. Ja. Genau
- 68 I: *Okay. Wir haben jetzt viel geredet über die Spiele. Gibt es noch
irgendwas, was du noch unbedingt mir mitteilen möchte? Was du
denkst das, was ein bisschen zu kurz gekommen ist, deine Meinung
zur Nostalgie? Zu deiner persönlichen Nostalgie oder Videospiele?*
C: Ich finde, das ist echt mega viel und gut gefragt. Und ich konnte
eigentlich schon alles loswerden, was ich, alle den Gedanken hatte,
ja. Um das ganz ehrlich zu sagen. jetzt merke ich es auch erst mal so
ein bisschen, stimmt, dass das Zocken jetzt viel mit Nostalgie zu tun
hatte ja, jetzt hab ich die. Und auch mit Corona jetzt ein bisschen
das, weil ich mir am Anfang nicht viel drunter vorstellen konnte.
Aber jetzt muss ich sage, ergibt's Sinn. Aber jetzt, was ich, ich hätte
jetzt nichts mehr, wo ich unbedingt noch was hinzufügen müsste.
Nein.
- 69 I: *Okay, hast du noch irgendwelche Fragen an mich?*
70 C: Mhm nicht im Interview Rahmen @lacht@.
- 71 I: *@lacht@Okay, dann danke für Sie und ich mach die Aufnahme
aus.*
- 72 C: Sehr gerne.

...positiv

...Persönliche Nostalgie

10.2.2 Interview 2

	1	Interview 2
	2	I – Interviewer
	3	L – Befragte 2
	4	I: Okay, herzlich Willkommen zum Interview. Die erste Frage wäre, wenn du dich an die letzten Monate während der Pandemie erinnerst, welche Rolle haben da Videospiele für dich gespielt?
..Spielgewohnheiten während Pandemie	5	L: Ja, ich kann nicht sagen, dass sie eine bedeutende Rolle für mich gespielt haben. Aber ja, in der Zeiten der Pandemie, habe ich mehr Zeit dafür gehabt, irgendwelche Spiele zu spielen. Und ich hab mir sogar, ähm, nicht nur gratis Spiele am Handy gespielt was für mich normalerweise der Fall war, sondern auch welche bei Steam bestellt. Und ja, die Spiele gespielt, die eigentlich kostenpflichtig waren. Weil vor der Pandemie habe ich mir immer gedacht, dass ich nie dafür Zeit hab, solche Computerspiele zu spielen. Also ich kann schon sagen, dass mein, dass mein Empfinden von Videospiele sich bisschen verändert hat. Und ich hab mir sogar gedacht vielleicht besorg ich mir eine Konsole oder so, aber dazu bin ich noch nicht gekommen.
..Spielgewohnheiten vor Pandemie	6	I: Okay, welche Spiele spielst du denn so? Kannst du mir das kurz aufzeigen?
..Spielgewohnheiten während Pandemie	7	L: Meinst du jetzt Computerspiele oder?
	8	I: Allgemein, egal auf welche Plattform.
Spielertypen	9	L: Ja, also von Computerspiele her, da spiel ich meistens Sims, wenn ich glaub, das war's jetzt damit für mich. Ja, und sonst spiele ich verschiedene Spiele am Handy. Zum Beispiel, dieses Homescapes Spiel, wo wo du dieses Haus umbauen muss. Und ja, ähnliche Spiele mit Makeovers, die machen mir halt Spaß, wenn sich was verändert, aber ja, solche Spiele, wo ich nicht verlieren kann, würde ich mal sagen. Und auch die Rätsel, die machen mir Spaß. So Sachen zu finden, so wie Detektivspiele oder so. Wo es verschiedene Clues gibt und die man finden muss und ja, einfach so Arkaden, oder wie heißt das? Wie Candy Crush und so. Oder Fruit Ninja. Ja, oder auch so Spielen, wo man ein Restaurant besitzt oder ein Café oder so. Ich kann mich nicht jetzt nicht dran erinnern, wie sie heißen, aber meisten habe ich Homescapes gespielt, würde ich mal sagen, am Handy. Ähm, ja.
	10	I: Okay, und welche Spiele hast du in deiner Jugend oder Kindheit gespielt?
..Persönliche Nostalgie	11	L: Da hab ich ja auch alle Versionen von Sims ausprobiert. Von der zweiten bis zum vierte. Und in der Kindheit war ich eine großen, ähm große Fan davon. Da hatte ich sogar ja die teuersten Versionen, wo es alle mögliche Packs gab. Ja, Sims war mein Lieblingsspiel, aber auch GTA hab ich gespielt und ich habe ja auch Need for Speed sehr gemocht, aber da war ich ziemlich schlecht. Ich würde immer von meinem Bruder ausgelacht, dass ich das schlecht gespielt hab. Und dann gab noch ein Spiel wie Simpsons oder so, das war aus wie eine komische Version von GTA, aber mit Simpsons @kichert@. Und, ja, es gab ja auch so Spiele für Sprachlernen, wie Freddie the Fish, gab's damals. Und ich hab ja auch das Spiel Lilo and Stitch gemocht. Und, ähm, ja, warte mal, noch ein Spiel, wo man den Nachbar ärgern musste ohne, ohne, ähm, ja. Wo man so einen Nachbar ärgern musste und dabei nicht gesehen werden sollen. So,

1/11

...Persönliche Nostalgie

Auslöser von Nostalgie

...Emotionale Reaktion auf Nostalgie

...Persönliche Nostalgie

so Streichen spielen mit dem Nachbar, das hat mir auch Spaß gemacht. Und wir haben noch verschiedene Spiele mit dem Bruder gespielt. Und damals gab es noch viele kleine Spiele im Facebook und so, so wo du mit anderen Leute connecten muss. Das war zum Beispiel so eine Farm, wo du so Produkte machen musstest und dann wird deine Farm immer sich entwickeln und grösser werden. Das konnte man auch in Facebook spielen mit deinen Freunden und so, und auch so kleine Spiele wie die Barbie Serie mit Barbie. Die waren auch cool für mich damals, solche kleine Spiele, auch im Facebook und so haben mir damals auch gut gefallen und ja so, wie heißt das Spiel? Wenn du den Ball nicht verlieren solltest? ist so wie ein altes ähm Arcade Auto, Automat? Wo wo du einfach so ein kleines Ball hast, der so springt und du hast so 2 kleine Toren unten du musst das so machen, damit der Ball nicht runterfällt.

I: Flipper

L: Ja sowas.

I: Pinball.

L: Ja. Sowas hab ich gespielt haben am meisten hab ich Sims gespielt und da hab ich alles mögliche gemacht, was ich nur konnte. Damit war ich am meisten beschäftigt.

I: Wann erinnerst du dich an diese alten Spiele?

L: Wie meinst du?

I: In welchen Situation erinnerst du dich an die alten Spiele?

L: Ja, wenn ich über meine Kindheit denke, weil meine Großeltern, die waren zum Beispiel immer nicht sehr damit zufrieden, dass ich spiele Spiele. Oder auch wenn ich mit meiner Freundinnen jetzt rede, weil wir alle iwie den selben Muster gehabt haben, also ich kenne kein Mädel, die Sims nicht gespielt hat und das macht immer Sinn, jetzt als Erwachsene darüber zu reden, was wir damals da gemacht haben und wie wir nicht alle Sachen kapieren konnten oder so. Oder ja. Generell einfach, wenn man über, über die Kindheit spricht, dann taucht immer das Thema vor, von Computerspiele und Videospielen.

I: Welche Gefühle hast du, wenn du da an die Spiele zurückdenkst von damals?

L: Schon, schon gute Gefühle. Ich hab jetzt iwie total vergessen die Phase von den ersten Handyspielen, die wir alle hatten ich kann nur sagen, dass ich noch das gespielt habe, weil ich jetzt mir darüber gedacht habe, dass ich viel Zeit mit meinen Klassenkollegen verbracht habe am Handy spielen und wo man, ja, zum Beispiel den Sportunterricht verpasst hat und einfach den Snake 2 gespielt hat, weil ich eine der ersten war, die so ein cooles Handy hatte, wo das Snake in 3 D war und alle wollten das sehen. Und dann gab es noch die ersten Android Spiele wie Subway Surfer und Temple Run und so. Und das haben wir dann alle auch gemeinsam iwie mit Klassenkollegen gespielt und besprochen, wer wie viele Punkte gesammelt hat und so. Und wenn ich jetzt über die Spiele rede, dann erinnere mich an die Zeiten und ich fühl mich schon iwie gut. Das waren so die sorglosen Zeiten und generell, Videospiele oder Computerspiele zu spielen bedeutet iwie unterbewusst, dass du nicht so viele Sorgen hast und dir das leisten kannst, Spiele zu spielen, also dass du dafür einfach nur genug Zeit hast und dass du einfach um nichts anderes kümmern sollst. Also wenn ich darüber spreche, dann hab ich schon angenehme Gefühle, würd ich mal sagen.

I: Kannst du mir noch genauer sagen, welche Gefühle du da

..Persönliche Nostalgie

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

..Persönliche Nostalgie

empfindest?

23 L: Ja.

24 I: Das können auch negative Gefühle sein.

25 L: Ja, von der negativen Seite, mir war manchmal schwindelig von den Spiele, die in 3 D waren, das hab ich nicht so gern gemocht. Und das konnte ich dann nicht so lange spielen beziehungsweise zuschauen, wie jemand spielt. Oder, ja @kichert@, wie meine Cousine stets irgendwie, ähm, wie ist das? Stets mit mir Streichen gespielt hat, damit ich die mit, im Sims, zum Beispiel, die schlimmsten Zimmer bekomme. Oder gar nicht Spielzeit kriege, weil ich damals noch keinen Computer gehabt hab und wir müssen das teilen. Aber ja, welche Gefühle ich hab? Wenn ich jetzt über Sims rede, dann erinnere mich an die Sommerferien, wo es nix mehr zu tun gab, außer dich zu entspannen. Und, ja, ich weiß nicht, was zu machen, dass es dir Spaß macht, Und das ist schon angenehme, nostalgische Gefühle, würd ich mal sage, die iwie nicht zurück kommen würden, sag ich mal. Aber, ja. Im Großen und Ganzen sind es nur die angenehmen Gefühle. Aber ich war immer sehr sauer, wenn jemand meinen Rekord gebrochen hat oder so, in Subway Surfers oder so, hat mich immer irritiert @kichert@.

26 I: Okay. Kannst du dich noch an irgendwelche speziellen Momente erinnern, wo du gespielt hast? Die du dir jetzt ganz bildlich vor Augen siehst, wenn du dich Erinnerst.

27 L: @kichert@ Ja, äh, einmal hab ich, ich habe meinen ersten Computer gehabt. Ich glaube, das war der, oder das war der Computer von meinen Eltern, sowas. Aber ich hab gespielt ziemlich lang und das war natürlich Sims und ich habe ein sehr schönes Restaurant gebaut und ich hab hier wirklich 3 Stunden damit verbraucht, das wunderschön zu machen und dann war die Elektrizität aus. Es wurde ausgeschaltet @kichert@ im ganzen Haus und das Ganze hat sich nicht gespeichert, weil's noch ein stationäres Computer war. Und ja @kichert@, da war ich sauer, da war ich enttäuscht, weil ich iwie bis heute denke, dass es meine beste Schaffung war, meine beste Kreation. Sonst, mir tauchen die Bilder vor, wie mit den Freunden, ähm, die Spiele zusammen gespielt haben, als ich noch ganz klein war. Und, ja, dass wir ganz viel Spaß gehabt haben und dass wir das zusammen gespielt haben und da wir damals auch nicht so viel Zeit bekommen haben, das zu spielen, beziehungsweise wenn es so. Treffen gab, wo unsere Eltern sich getroffen haben, da mussten wir immer betteln @kichert@ und iwie fragen, ob wir das Spielen können. Und da haben die, da waren die Kinder immer so schlau und die haben welche Ausreden gefunden, warum wir jetzt unbedingt das Spiel spielen müssen, warum wir diese Zeit am Computer kriegen sollen, das war schon ein @kichert@ Erlebnis, selbst wenn dir erlaubt war iwas zu spielen und diese Zeit bekommen hast, da musstest du das wirklich schätzen und gut ausnutzen. Und, ja, das solche Bilder stelle ich mir so vor, wie ich einfach mal zuhause sitze, im Zimmer meiner Eltern und spiel dieses Spielen mit der Freddie the Fisch. Ich hab das so gemocht, dass mir mein Bruder das aus Clay gemacht hat, dieses Fisch. Und mir geschenkt hat. Unda hab ich mir auch ganz gefreut, weil ich das iwie sehr gemocht hab, weil, ähm, keine Ahnung @kichert@. Ich kann es noch ausführlicher beschreiben, dass der Tag sehr schön war, dass Wetter sehr gut war. Und ja, sowas hab ich jetzt in meinem Kopf.

28 I: Okay. Welche? Also spielst du ab und zu alte Spiele aus deiner

		29	<i>Kindheit wieder? Und welche Gründe hat, dass du das wieder spielst oder wieder spielen möchtest?</i> L: Ja, also wie gesagt, Sims ist mit mir mein ganzes Leben @lacht@ und ich hab es mir jetzt während der Pandemie runtergeladen, aber jetzt hab ich mir noch daran erinnert, dass, ähm, dass ich letzten Frühling, ähm, dieses Spiel über den Nachbar auch am Handy gefunden habe, weil ich iwie den ganzen Tag über die Spiele gedacht habe, die ich damals in der Kindheit gespielt habe und ich musste unbedingt die finden. Und ich hab das als Handyspiel gefunden. Ja, und es gab noch ins Spiel, über iwelche Katze oder so. Aber ich kenne den Namen nicht und ich habe versucht, das zu googlen, ich konnte es überhaupt nicht finden. Ich kann mir nur an, an die Musik aus dem Spiel erinnern und irgendwie auch letzten Fühjar während des Lockdowns hab ich wirklich viel Zeit verbracht und versucht hab dieses Spiel zu spielen, weil ich das iwie wieder erleben wollte, also das ist wahrscheinlich so ein Coping Dings, weiß ich nicht. Weil, weil, da gab's eher den ersten Lockdown wo, wo, wo ich mich in ganz unbekannte Situation gefunden habe und ja, irgendwie, vielleicht unterbewusst wollte ich diese Spiele spielen weil. Weil zum letzten Mal, hab ich das gespielt, wenn es kein, wenn ich keine Probleme kannte und keine Schwierigkeiten und so. Und ja, als ich das Spiel mit dem Nachbar gefunden habe, das hat mir schon viel Spaß gemacht, vor allem weil ich das endlich mal geschafft habe, im Vergleich zur Kindheit. Das war ganz angenehm, irgendwie, ich habe die Zeit verloren und ich war total da drinnen im Spiel und hab mir gar keine Sorgen gemacht und dasselbe ist mir mit Sims passiert, weil, äh, da musste ich die Masterarbeit schreiben, aber stattdessen hab ich die Erweiterungspack von Sims University gekauft und mein Sim hat Publi.. @lacht@ hat in die Uni gegangen und da seine Masterarbeit geschrieben, wobei ich im realen Leben das nicht machen wollte. Und da, da hab ich auch ganz viel gespielt und ich hab mich auch gut gefühlt und die Zeit verloren und ja. Und iwie nicht drüber nachgedacht, was es so im realen Leben gibt. Für kurze Zeit.
..Persönliche Nostalgie			
..Spielgewohnheiten während Pander			
		30	I: Okay. Welche Rolle spielt Nostalgie in deinem Leben außer bei Videospielen?
..Persönliche Nostalgie		31	L: Ich glaube schon eine Rolle, das spielt schon eine Rolle, weil ich iwie empathievoll bin. Und, ähm, ja, weil ich schon manchmal darüber Gedanken mache, wie ist, ähm was und wie war schon wie...Ähm... Wie etwas früher funktioniert hat, was es früher gab. Und was jetzt anders ist und ich glaube, dabei spielt auch eine große Rolle, dass ich mit 17 nach Österreich umgezogen bin und nicht zu Hause wohne. Deswegen kann ich manchmal schon nostalgisch werden und Heimweh bekommen. Ja, deswegen. Das ist manchmal schon ganz schreckliches Gefühl von der Hilflosigkeit. Weil du das iwie nie mehr erleben wirst. Aber manchmal ist es auch nett. Solche Erinnerungen, gute Erinnerungen zu haben, die du auch nach 20 Jahren empfinden kannst du denn so ein Geruch spürst oder ein Lied hörst aus deiner Kindheit und Jugendjahre. Ja, dass du solche Momente erlebt hast, die immer noch eine Rolle für dich spielen. Und ja, deswegen kann ich schon sagen, dass ich manchmal sehr nostalgisch bin und manchmal ist es nicht besonders angenehm. Weil es gibt Momente, wo du mit dieser Nostalgie nicht machen kannst, außer traurig sein? Und dann ist es nicht so nett. Aber wenn du das mit jemandem teilen kannst, der das versteht, dann ist es besser, wenn du weißt, dass du nicht alleine bist, der
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie			

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

..Negativ/Stress

..Persönliche Nostalgie

..positiv

..Negativ/Stress

..Negativ/Stress

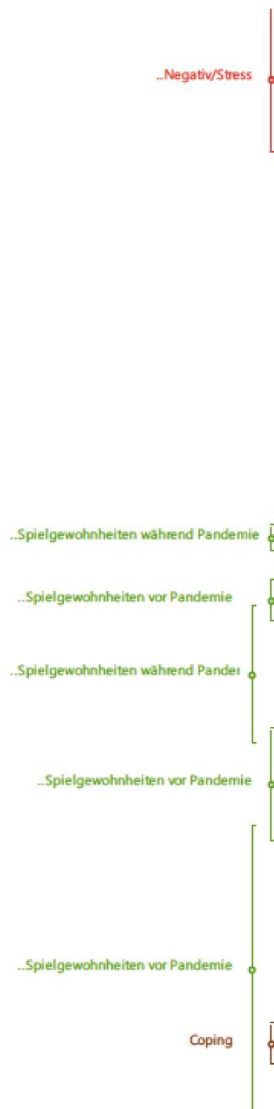
sowas empfindet. Ähm, ja, aber ich denke, Nostalgie ist ein Teil des Lebens, man muss damit umgehen können. Und das ist nicht immer schlecht, das zu fühlen. Und zurückzukehren oder versuchen zurückzukehren, in den Momente, wo es einfacher war oder anders war. Das bezieht sich nicht nur auf Videospiele, sondern auch, zum Beispiel, keine Ahnung, Essen, Musik, Bücher, auch zum Beispiel. Und alle möglichen Sachen.

32 I: Okay. Dann möchte ich dir ein paar Fragen zur Pandemie stellen.

Welche Veränderungen hatte die Pandemie für dein Privatleben?

33 L: Ähm, ja, erstens, ich darf, ich kann jetzt nicht mehr so oft meine Familie sehen, und das ist eine riesige Veränderung für mich. Und zum Beginn der Pandemie war ich einfach hilflos, weil ich entschieden habe, in Österreich zu bleiben und ich glaube immer noch, dass es eine richtige Entscheidung war. Manchmal tut es, ja... Damals war es irgendwie schwer, ja zu verstehen, dass nach...nachvollziehen, dass mein ganzes Leben jetzt total und komplett in Österreich ist und es keinen Sinn macht, zurück nach Hause zu fahren. Das war schwer zu verstehen, aber das Gefühl von der Hilflosigkeit, also wenn du nicht mal ein Ticket kaufen kannst und nach Hause fliegen kannst, das war schon sehr schwierig für mich. Weil, wenn du so zu nostalgisch bist oder so Heimweh kriegst, dann kannst du immer einfach ein Ticket buchen und in paar Stunden bist du schon zu Hause. Und während des Lockdowns hatte ich diese Möglichkeit nicht und jetzt ist es auch nicht viel leichter. Da macht man sich immer Sorgen darüber, ob der Flug nicht gestrichen wird, ob man nicht in der Quarantäne sitzen muss. Also einer der großen Veränderungen war es natürlich, nicht mehr diese Möglichkeit zu haben, einfach zu reisen, beziehungsweise heimzufahren. Sonst ich kann nicht sagen, dass mein Privatleben und die Beziehungen mit den anderen sich verschlechtert haben. Sondern andersrum, iwie. Ja, ich hab das, ich hab gelernt, das zu schätzen, dass ich so gute Freunde habe, mit denen ich meine Zeit verbringen kann, mit denen ich kommunizieren kann. Und ich kann nur sagen, dass die Beziehungen mit meinen Freunden sich nur verbessert haben, was natürlich schwer war zu Beginn der Pandemie, andererseits habe ich erst die Arbeit gefunden, und ich war erst eine oder zwei Wochen im, im Büro, bevor es Lockdown gab und ich hatte nicht so viel Zeit, um das Büroleben zu genießen @lacht@ mit den anderen Mitarbeitern und so. Und zweitens, ich war frisch in einer Beziehung. Und auch seit einer Woche oder so @kichert@ und dann gab's Lockdown. Das war ganz schon schwer, einander nicht zu sehen. Weil alle so Angst hatten, andererseits war's voll romantischen so Videoanrufe zu, zu machen und ich kann mich immer noch daran erinnern, als wir uns zum ersten Mal uns da heimlich getroffen haben, während des Lockdowns. Aber das war erst nach ein oder eineinhalb Monate seit Beginn des Lockdowns? Ja, im Prinzip was, tja, skurril, dass du, ja, ähm, verstehen, dass du nicht die Person sehen kannst, die 15 Minuten von dir entfernt ist, 15 Minuten zu Fuß. Aber andererseits, war's auch schön und romantisch. Im anderen, ja Privatleben hat sich nicht viel verändert, es gibt bloß viel, viel mehr Videocalls, als früher. Und das es das Gefühl gehabt, dass viele Leute gelangweilt sind. Und das es deswegen mehr Unterhaltungen im Internet gibt. Ich hab zum Beispiel mit meiner besten Freundin einen Onlinekonzert besucht und wir haben uns auch viel mehr telefoniert. Das Problem war auch, dass das jedes Gespräch mit Corona begonnen hat mit Corona

5/11



beendet hat und das ist jetzt iwie ein Teil vom Small Talk. Jedes Mal über die Richtlinien zu reden, über die Regeln, über die Impfung. Welche Impfung hast du bekommen? Welchen Impfstoff? Ist es schon dein zweiter Shot oder erst der erste? Und diese Gespräche gehen manchmal auf die Nerven und das ist so, als ob es nichts zu besprechen gibt, dann muss man über die Pandemie. Aber beim zweiten Lockdown @kichert@ oder so, da war ich auch schon erschöpft vom ganzen, wo wo du ein paar Freunden hast, die dich stets fragen, ja was gibt's neues? Was machst du so heute? Was hast du heute vor? Und du hast nix vor, du hast jeden Tag nichts vorbei, weil du nichts machen kannst, außer Einkaufen und Müll wegschmeißen. Und damals, kann ich sagen, dass die Beziehungen sich bisschen verschlechtert haben. Und das ich Pause von allen brauchte, obwohl ich ja, eh nicht so viel die Menschen gesehen habe. Aber war schon, war schon eine Herausforderung zu verstehen, dass Leute nichts Böses meinen und dass sie auch in derselben Situation sind, wie ich. Und ja, das einfach akzeptieren zu können, aber manchmal wollte ich einfach alles ausschalten und ein bisschen runterkommen.

34 I: Wenn du an die Pandemie Zeit denkst, wie hat sich da deine Art zu spielen, verändert?

35 L: Hmm, @kichert@. Ich hab mehr Zeit bekommen, um zu spielen. Ja. Das war eine Art von ja, also wenn ich... Ja, also wenn ich verliere. Also, ja, wenn ich so ein Handyspiel runterlade, dann verliere ich sie ja oft ganz schnell Interesse am Spiel. Aber diesmal wegen, während der Pandemie, da hab ich dieses eine Spiel runtergeladen, Homescapes und das spiele ich schon seit 8 Monate oder so, und zwar fast jeden Tag. Weil ich mir denke, dass ich da nur 5 Minuten spiele und alles. Aber dann habe ich bemerkt, dass ich einfach eine-zwei Stunden pro Tag bloß das Spiel spielen kann. Und ich kann sagen, dass es sich schon verändert hat, weil... Ähm, früher konnte ich was spielen, ja, nur wenn ich nichts zu tun hab, wenn ich nach dem Studium nach Hause komme und alles schon erledigt habe. Und jetzt spiele ich so mehr zwischen drinnen, zwischen den Sachen, die ich erledigen muss, weil, weil ich, ähm, von zu Hause arbeite und dann kann ich, zum Beispiel, auch während des langweiligen Calls spielen, was natürlich früher niemals der Fall war @kichert@. Also ich kann sagen, dass sich schon ein bisschen verändert hat, in dem Sinne, dass ich einfach, hm, mehr spiele, aber nicht viel auf einmal, sondern immer als, als Hintergrund, keine Ahnung, um einfach nicht nichts zu machen, würde ich mal sagen. Damit ich das Gefühl habe, dass ich irgendwas mache und nicht bloß sitze. Oder, ja, um nicht gelangweilt zu werden, wie während, wie während eines langweiligen Calls zum Beispiel. Sonst, die Computerspiele, ich hab bloß mehr Freizeit, um das zu spielen. Sonst hat sich nicht viel verändert.

36 I: Okay.

37 L: Ja, was sich noch verändert hat, vor kurzem habe ich, vor kurzem habe ich ein iPad Ganz bekommen. Und was ganz neu für mich im Spielen ist, dass wir mit meinem Freund zusammen spielen können, weil es, ähm, am großen Bildschirm leichter geht, da es diese Multiplayer Funktion gibt, zum Beispiel. Und wir können gemeinsam iwelche kleine blöde Spielen spielen, wie Airhockey oder Schach spielen, oder Fruit Ninja, wer der beste wird und so. Früher war das nicht der Fall und früher hatten wir beiden nicht so viel Zeit zu Hause @kichert@, um das zu spielen. Ja, also vielleicht

..Spielgewohnheiten während Pandem

..Persönliche Nostalgie

..Persönliche Nostalgie

38

wenn ich noch ein Spielkonsolen hätte, würde ich, ähm, ja viel spielen. Ja, aber, mehr hat sich nichts nicht verändert.

I: Okay und nochmal auf die nostalgischen Spiele zurückzukommen. Hast du die während der Pandemie gespielt?

39

L: Schon. Ja, erstens habe ich Sims gekauft. Das hab ich seit Jahren nicht mehr gespielt und erst während der Pandemie hab ich dafür Zeit gefunden oder verloren, je nachdem. Aber ja, erstens habe ich das gespielt. Und Sims ist für mich, ja, das, ähm, größte nostalgische Spiel, weil ich viele Erinnerungen hab, wie ich das in der Kindheit gespielt habe und was für große Sache das war, wie wir das mit meine Kusine gespielt haben. Und wie als eine von uns beiden keinen Computer hatte oder nicht spielen durfte, wie wir telefoniert haben und einfach erzählt haben, wie, was wir so in dem Spiel gemacht haben. Und während des Lockdowns habe ich zuerst das Sims als Handyspiel runtergeladen, aber dann hab ich iwie verstanden, dass ich ja ein voller Erlebnis brauche und hab das in Steam gekauft. Ja, sonst habe ich, hab ich dieses Spiel mit dem Nachbar gespielt. Das war auch ganz total nostalgisch für mich. Und ja, ich hab schon nostalgische Spiel gespielt @kichert@, die auch Fruit Ninja, das haben wir damals in der Schule gespielt. Ähm, oder, Temple Run und so, das ist schon nostalgische Dinge für mich. Ja, aber meisten bezieht das nostalgische Gefühl sich auf Sims und damit hab ich schon eine Zeit verbraucht. Auch die Art und Weise wie ich spiele, da wollte ich die Dinge sehen, die ich damals gemacht habe. Die Features, die es gab und was sich verändert hat. das habe ich auch mit meiner Cousine besprochen und die hat sich auch Sims runtergeladen. Und dann mit meiner guten Freundin, und die hat auch gemeint, da bin ich voll nostalgisch. Und die hat sich das auch gekauft und da haben wir besprochen, wie wir spielen. Und dass es so ein schönes Gefühl ist. Und es war schon nicht bloß neues Spiel runterladen, sondern was familiäres und das, was du schon seit langem kennst und so ein Gefühl, dass du schon eine neue erweiterte Vision vom Spiel spielst, aber trotzdem hast du dieselben Gefühle wie damals. Und ja. Ich kann schon sagen, dass es iwiw sich auf nostalgische Gefühle bezogen hat. Ich hab ja auch kleine Spiele auf dem Handy gespielt, die hab ich habe dann schnell gelöscht, weil ich wieder alles gemacht habe, was ich konnte. Und das ist ja auch manchmal so ein, so eine tricky Sache mit den Spielen, weil wenn du ein Kind bist und du erinnerst, erinnerst dich daran, dass so ein cooles oder schwieriges, oder keine Ahnung was, unfassbares Spiel ist und dann lädst das dir runter als Erwachsener und dann ist iwie nicht mehr dasselbe. Und die Grafik ist nicht mehr so gut und die die Aufgaben sind so ein bisschen leichter als du dir gedacht hast, als ja, wenn du noch kleiner warst. Das kann so ein bisschen enttäuschend sein, aber meistens ist es trotzdem schön. Es gab noch eine Menge kleine Spielen über die Serien, die damals im Fernsehen gelaufen sind, aber das waren mehr so Quiz Show oder Makeovers. Und die hab ich mir da auch mal angeschaut während des ersten Lockdowns, glaube ich. Ja, also, ich will ich würd mal sagen, dass das sich schon mit meinem nostalgischen Gefühle iwie verbunden ist, wenn ich jetzt darüber so Nachdenke. Auch wenn ich damals nicht so gedacht hab. Aber ja, das stimmt eigentlich das, was mit Nostalgie zu tun hat und mit dem, mit dem Gedanken darüber, wie es früher war, das, dieses Spiel zu spielen, zum Beispiel.

40

I: Kannst du mir erläutern, was genau du unter Nostalgie verstehst,

7/11

...Definition von Nostalgie

41

was es für dich bedeutet?

L: Hmm... Ja, für mich die Nostalgie. Ja, das ist so, ein, hm. Das ist so wenn du traurig, aber irgendwie auch glücklich gleichzeitig bist. So, ähm, komische Mischung der Gefühle, also für mich ist Nostalgie schon was kompliziertes. Ich kann nicht sagen, dass wenn ich nostalgisch bin, dass ich ganz traurig bin oder sehr glücklich bin, sondern das ist so eine ganz, ein ganz besonderer Zustand. Und das ist wie das Gefühl von, von der Vergangenheit, von irgendwas was passiert ist, was du erlebt hast. Und was, ja, was immer noch für dich was bedeutet das. Das es eine Rolle in deinem Leben gespielt hat und ich als Mensch verändert hat oder gebildet hat. Und was du großwahrscheinlich nicht mehr erleben wirst, also irgendwas, was in der Vergangenheit geblieben ist. Aber trotzdem, welches, irgendwelchen Einfluss auf deinen gegenwärtigen Lieben ausübt. Also für mich ist Nostalgie alles was solche Emotionen erwecken kann, wo du ein bisschen traurig bist, aber auch glücklich, dass du das erlebt hast und, dass du jetzt was anderes und Schönes hast. Ja, und das kann alles sein vom Geruch und Essen bis zum, bis zum Film oder ein Videospiel. Also für mich ist Nostalgie, ähm.... Hängt natürlich von der Person ab, aber für mich ist Nostalgie bloß ein Gefühl, dass, wo du ja leider nix, wo du, wo du manchmal vielleicht ein bisschen traurig bist und in die Zeiten zurückkehren willst und du machst die Dinge, die du damals gemacht hast, um das wieder zu erleben, wie zum Beispiel dein Lieblingsessen aus der Kindheit kochen. Oder die Musik aus den Zeiten hören. Also wenn ich die alte Musik hören, die ich in der Schulzeiten gehört, zugehört habe, da fühl ich mich schon nostalgisch. Das ist also ein ganz kompliziertes @kichert@ Gefühl, würd ich mal sagen. Der aus viele Bestandteile besteht. Und ich kann das anscheinend nicht geschreit erklären.

42

I: Und fühlst du dich auch nostalgisch bei Dingen, die du nicht selbst erlebt hast? Irgendwelche historischen Momente?

43

L: Ja ja, das kann ich schon sagen, glaub ich. Vor allem bei den Konzerte oder Musik, da habe ich was ähnliches wie Nostalgie Gefühl, obwohl ich das nie erlebt habe. Aber ich, ich bin der Meinung, das es früher ganz anders war und das jetzt, ja, die Musikindustrie, zum Beispiel, sich sehr verändert hat und das ist sehr unwahrscheinlich, dass es sowas geben wird wie The Beatles. Und sowas ähnliches. Oder zum Beispiel, ich werde nie das Gefühl erleben, iwas Verbotenes zu machen, wie, in Terms von Musik. Weil zum Beispiel, in Sowjetunion, da waren viele Musikgruppen einfach verboten. Und sie haben so heimliche Konzerte gemacht, die schon gefährlich waren. Und wenn ich die Geschichten höre, von den älteren Menschen, die solche Konzerte besucht haben, da hab ich schon ein Nostalgie Gefühl, weil, weil ich sowas nie erleben werde. Hoff ich mal @lacht@. Was, natürlich ganz gut ist, dass nichts verboten ist, aber das trotzdem so ein Gefühl von der Einigkeit und von, ja, ähm, irgendwie sich für das selbe zu interessieren und alles machen, um die Lieblingsmusik zu hören und jetzt haben wir solche Schwierigkeiten, zum Beispiel, nicht. Heutzutage ist das viel einfacher, aber deswegen habe ich ein nostalgisches Gefühl, weil ich denke, dass die älteren Generation, die solche Konzerte besucht hat oder, keine Ahnung, Jim Morrison gesehen haben oder beim Woodstock waren und Jimi Hendrix zugehört haben die, die haben die Musik ganz anderes empfunden. Und ich glaub, dass ich solche Gefühle nie erleben werde und das ist schon, also, was ich da

...Historische Nostalgie

8/11

..Historische Nostalgie

empfinde, ist schon dem nostalgischen Gefühl ähnlich. Und ja, dasselbe empfinde ich, wenn ich ein Buch lese und da geht's um 19 Jahrhundert oder so. Das ist auch was ähnliches. Oder auch wenn ich mir einen alten amerikanischen Film anschauen und da die Kinder Night-pvers haben und Konsole spielen, da bin ich auch nostalgisch, weil in meiner Kindheit nie wirklich gespielt hab, also wir hatten keine Konsole damals, aber wir haben das im Fernseher, ähm, gesehen. Und wenn ich jetzt sowas sehe, da hab ich auch in Nostalgie Gefühl, obwohl ich das nicht miterlebt habe. Also ich kann schon sagen, dass ich iwie so ein nostalgisches Gefühl kriege von den Sachen, die ich selbst nicht erlebt habe. Dann ist meine Antwort über die Nostalgie wohl nicht so präzise @kichert@. Aber das war für mich schwer, schwer zu erklären.

44 I: Was glaubst du, welche Gründe für Nostalgie gibt es bei dir persönlich?

Auslöser von Nostalgie

45 L: Der erste Grund, ist das wahrscheinlich, dass ich nicht in meiner Heimatstadt wohne. Also deswegen gibt es ganz schon viele Gründe um nostalgisch zu sein, weil ich ja, in einem anderen Land wohne und hier ist alles ganz anders, und deswegen kriege ich manchmal nostalgische Gefühle von meiner Heimatstadt, Kindheitsgewohnheiten. Weil hier in Österreich gibt es ja auch nicht alle Produkte, zum Beispiel, die es zuhause gibt und @kichert@ ich muss für mich selbst kochen, zum Beispiel und gibt's es ja auch nostalgische Gefühle vom, vom hausgemachten Essen, zum Beispiel oder so. Oder, ja, einfach die Nostalgie, hm, von deiner, ähm, deinem Heimort einfach. Sonst gibt es nostalgische Gefühle, weil ich so eine Person bin, die zu solchen Gefühlen neigt, würd ich mal sagen. Ich ja, ich vermisse die Leute sehr, und ich kann schon ganz oft darüber nachdenken, was wie früher war und ja, mich können ganz schön viele Sachen berühren und deswegen bekomme ich noch nostalgische Gefühle. Aber meistens bekomme ich Nostalgie von Kindheit und von, davon was es früher gab, was mir früher passiert ist und manchmal kann ich... Ja, manchmal mach ich was damit, dass es in meinem Leben bleibt, sozusagen. Also ich hatte, zum Beispiel, als Teenager mein Lieblingsparfüm. Und ich kaufe das immer noch von Zeit zu Zeit, weil so eine, weil schöne Erinnerungen damit verbunden sind und weil es iwie nostalgisch auch für mich auch wirkt. Ja, ich kann sagen, keine Ahnung, das es mehrere Gründe für meine Nostalgie gibt. Aber am meisten. Ja, ist das, Gefühl, dass du schon erwachsen bist @lacht@, keine Ahnung, dass man am meisten ist das... ist die Nostalgie damit verbunden, was man nicht mehr erleben wird, beziehungsweise nicht mehr leben kann. Und ja. Für mich bedeutet zum Beispiel die Kindheit die Zeiten, wo ich um nichts kümmern musste, dass ich sorglos war. Und das fällt manchmal im Erwachsenenleben, vor allem wenn du in einem anderen Land wohnst, ja. Das ist, ähm, manche Sachen sind für mich schon anders und deswegen bin ich manchmal nostalgisch. Ja

46 I: Okay. Und, was meinst du, was sind Auslöser dafür, dass du dich an diese alten Erinnerungen erinnerst?

Auslöser von Nostalgie

47 L: Ja, während der Pandemie konnte man das am besten merken, würde ich mal sagen. Weil ich. konnte nicht reisen, wie ich schon gesagt habe. Aber das merkt man an alle Feste, die man verpasst, so wie Ostern oder Weihnachten, Silvester, was schon eine, so die Zeit, die schon mit Traditionen verbunden ist, mit der Familienzeit. Und ja, die Feste sind schon ein Auslöser dafür, dass du dich ein

9/11

Auslöser von Nostalgie

bisschen nostalgisch fühlst. Oder jetzt bin ich bisschen nostalgisch nach den Zeiten würde ich bisschen jünger war und wo es immer ein Muss war, mit den Eltern im Sommer zum Meer zu fahren oder zu fliegen, das war sowas wie selbstverständlich, dass man im Sommer ein Urlaub am Meer macht. Und jetzt ist das für mich nicht der Fall, und da bin ich auch ein bisschen nostalgisch nach den Reisen, ich zeig gerne die Fotos aus meinen Reisen und erzähl, was ich wo erlebt hab. Und was ich hab, mir jetzt gedacht dann, ganz neue Auslöser von Nostalgie sind die sozialen Netzwerken. Also, zum Beispiel Facebook hat diese Funktion, wo es zeigt, was es an diesem Tag von 2-5-8 Jahren passiert ist und dasselbe machten die Google Fotos. Und manchmal klickst du drauf und da erinnerst du dich daran, was du an diesem Tag vor 10 Jahren gemacht hast. Und dann bist du schon ein bisschen nostalgisch, wenn es ein schönes Foto ist und nix cringies ist. Und dann bist du schon, also da bin ich schon ein bisschen nostalgisch, wenn ich die alten Fotos anschau, zum Beispiel. Und dann dann ist ist ein Schneeball, wo ich zuerst das Foto sehe, dann zeig ich dir das Bild und dann erzähle ich die Geschichte, die mit dem Foto verbunden ist oder, ja, was es damals in meinem Leben gab und dann, ja. Und dann bin ich noch nostalgischer. Ja, es gibt mehrere Auslöser, aber das kann auch ein kleiner Erreger sein, wie ein Geruch, der du irgendwo gespürt hast oder Lied, den du im YouTube Video gehört hast du eine Kleinigkeit. Und manchmal ist es auch unterbewusst glaub ich, wo du nicht darüber nachdenkst, wie gut ist damals war oder so. Das ist einfach ein Gefühl, den du drinnen hast und du kannst, also ich kann nicht auch nicht immer nachvollziehen, wieso ich das jetzt empfinde, wo ich die Musik gehört hab, oder diese Melodie, oder warum jetzt welche Gefühle damit verbunden sind, oder warum ich nostalgisch bin. Das kommt einfach von selbst. Das kann im Prinzip alles erregen. Aber ich glaube, auch mit dem modernen Technologien ist das, ähm, hat es sich verändert, wo sie uns daran erinnern, was wir gemacht haben. Und da kannst du iwie am Kontrast sehen, wie sehr dein Leben sich verändert hat.

48

I: Okay, gut, dann werden wir am Ende. Möchtest du noch irgendwas hinzufügen? Was du noch genauer erklären möchtest?

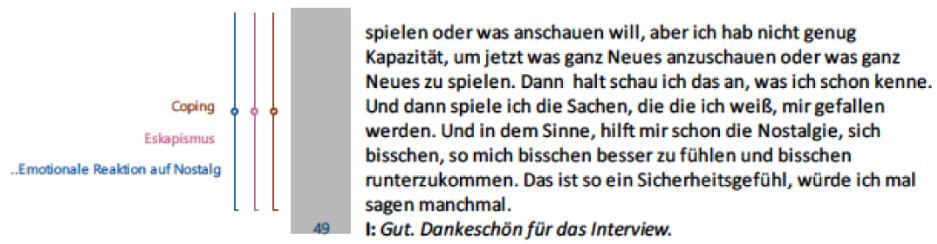
L: Ja. Keine Ahnung, ich bin mir nicht sicher, dass ich Nostalgie ganz richtig erklärt hab, aber das ist das, was ich empfinde und für mich ist das schon iwie schwierig das zu erklären. Weil das, was ich empfinde, ist auch kompliziert, ist eine Mischung aus Gefühle. Aber ich denke nicht unbedingt, das es was Schlechtes ist. Und manchmal ist die Nostalgie und Versuch, die Dinge aus deiner Kindheit und der Jugendzeit, oder was doch immer, zurückzubringen, auch ein Coping Mechanism, würde ich mal sagen. Um iwie in die Zeiten zurückzukehren, wo es sorglos war oder ist bloß einfach eine Möglichkeit, ähm, mit deinen Freunde, mit deinen Verwandten, mit den Leuten, die du schätzt, iwie das zu teilen, was für dich viel bedeutet. Das... Ja, wenn du dein Lieblingslied aus dem Jugendzeiten anschaltest oder wenn du ein Videospiel zusammen mit deinem Freund spielst oder ja, wenn du was aus der Kindheit kochst. Diese Nostalgie Gefühle sind nicht unbedingt was schlechtes und ich glaub, dass für mich hat es auch was, hat es auch ein bisschen geholfen während der Pandemie. Und des Lockdowns das zu spielen oder die Filme anzuschauen, die ich damals gemocht hab, weil manchmal habe ich das Gefühl, dass ich zum Beispiel, was

10/11

Coping

Eskapismus

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie



10.2.3 Interview 3

	1	Interview 3
	2	I – Interviewer
	3	V – Befragte 3
	4	I: Okay. Also herzlich willkommen zum Interview. Danke, dass du dich bereit erklärt hat.
	5	V: Sehr gerne!
	6	I: Ich fange mit der ersten Frage an. Wenn du dich an die letzten Monate der Pandemie zurückerinnerst, welche Rolle welche Rolle hatten da die Videospiele für dich?
..Spielgewohnheiten vor Pandemie		V: Ähm, das war ja so lustig, weil in den letzten Zeiten, also da wo ich schon erwachsen sozusagen bin, habe ich ganz ganz wenig die Computerspiele gespielt. Und da wird die Corona Pandemie angefangen ist, ich und alle meine Freunde haben uns ganz spontan dazu entschlossen, die Spiele wieder zu kaufen und die ganzen Spiele dann wieder zu spielen. Und das war auch so lustig, weil, ähm, ich hab mit 23 Jahren Die Sims 4 wieder gekauft und ich glaube, letztes Mal hab ich dieses Spiel vor 7 oder 8 Jahren gespielt, als ich noch in der Schule war. Und da wo ich die ganze Zeit im Lockdown zuhause war, dann habe ich mir gedacht okay, jetzt kommt genau die Zeit, wo ich mich dran erinnern kann. Und ich hatte einfach keine keine Zweifel gehabt, ich hab nur gesehen, dass auch in Steam die auch weniger gekostet haben. Die haben dann superrabatt von 70% gegeben und für alle, die das Installieren oder kaufen würden und ich habe es gleich gemacht, als ich das gesehen habe. Und dann hab ich darüber meine Freunde erzählt und alle haben auch zu mir gesagt, ja das haben wir auch gestern gesehen. Und ich und auch alle meine Freunde haben das auch ganz spontan entsch... lehren[nicht verständlich] wieder gespielt.
Auslöser von Nostalgie		I: Okay, kannst du mir verraten, welche Spiele du dann so spielst beziehungsweise welche du früher gespielt hast?
..Persönliche Nostalgie		V: Es waren super viele Spiele, die ich immer gespielt hab. Also ich glaub, ich hab mein erster Computer mit 5 oder 6 Jahren bekommen und ich hab noch einen älteren Bruden. Er war damals 12, er ist 6 Jahren älter als ich. Und ich hab zuerst sehr lustigen Kinderspiele bekommen, das waren die ganzen, also Mädels-Spielen, wie die ganzen Barbies. Es gab sehr viele Barbies Spiel, wo man diese ankleiden musste. Und dann gab's die ganzen, ähm, was weiß ich, die Winnie Pooh Spiele, wo man Englisch lernen konnte, das hab ich auch gespielt. Aber da, wo der Bruder, er war eher älter, und das hat ihn nicht interessiert schon, solche Kinderspiele und dann hat er mir alles gezeigt, was er gespielt hat. Und das waren die Counter Strike, Fallout. Da wo er schon älterer war, ich glaub, ich war damals 8 und dann haben wir mit ihm Diablo gespielt. Das war Lineage, dass wir auch mit ihm zuzweit gespielt haben, also mit ihm und mit seinen Freunden. Das haben wir auch gespielt. Es gab noch sehr viele, ich weiß auch niemals, wie sie heißen, ich hab die zum Beispiel ganz zufällig auf meinem Computer gefunden. Ich hab keine Ahnung von was sie kommen. Es gab zum Beispiel Spiele, wo man schnelles Tippen am Computer lernen konnte und das hat so wie ein Feld ausgeschaut, wo man die Wörter antippen muss, damit es irgendein, ich weiß nicht irgendein Tier von irgendeinem anderen Tier rennen kann, also solche Sachen, das gab's auch. Ich
..Spielgewohnheiten während Pandei		
..Persönliche Nostalgie		
Spielertypen		

1/11

..Persönliche Nostalgie	kann mich noch dran erinnern, wir haben dann auch mit dem Bruder ist, ähm, es gab sowie Sims, aber das war noch so gegen Jahr 2002 oder 2003. Die Sims gab noch nicht, das war der Vorläufer vom Spiel, wo man auch das ganze, also die ganze Stadt selber bauen muss. Es gab Ressourcen, das haben wir auch gern gespielt und dann hat er mir die Heroes gezeigt. Das waren die dritten Heroes mit den ganzen, ähm... Das haben wir sehr gemocht. Ich glaub da wo wir Ferien in der Schule hatten, haben wir mit ihm wirklich jeden Tag von 9 bis 9, also von 9 aber vielleicht nicht bis 9, weil die Mama war so, um gegen 5 mit der Arbeit fertig und dann ist sie nach Hause gekommen @lacht@ und hat gesagt halt okay, das reicht schon, aber wir haben dann wirklich zu zweit die ganze Zeit gespielt, wir hatten auch unsere unsere Lieblingspersonage, wir hatten dann die ganze Geschichten auch gebaut und so, dass das, was wir jetzt im Spiel hatten, und das war super lustig. Dann gab's auch die ganze Spielen, wo man die Aufgaben lösen muss ich weiß auch jetzt, ich hab versucht sie zu finden. Ich habe leider die nicht gefunden, aber es gab, zum Beispiel, so ein Spiel, wo man als ein roter Ball ist und da gab es sehr viele Labyrinthen und solche Sachen, die man dann auch selber lösen muss. Das haben wir auch gespielt. Aber das war mehr als mein Bruder, das hat ihm nicht so gefallen, aber das habe ich sehr gern gespielt.
	9 I: Okay. Was für ein, an was für genaue Moment kannst du dich noch daran erinnern an Spielen? Du hast schon dein Bruder erwähnt, fallen dir irgendwelche konkreten Momente ein?
	10 V: Ja, schon. Meinst du genau beim Spielen oder?
	11 I: Ja.
	12 V: Also. Ich kann mich dran erinnern, wie nett, das war zum Beispiel, dass mein Bruder, der eigentlich älter ist als ich, er hat zu mir kein einziges Mal in meinem Leben gesagt, du darfst mit mir nicht mitspielen. Also das haben wir immer zu zweit gemacht. Auch wenn seine Freunde zum Beispiel bei uns beim Besuch waren, sie haben auch ein Platz für mich gemacht @kichert@, und wir haben dann alle gemeinsam gespielt. Oder er hat dann zunächst okay, wir spielen zwei gegen zwei. Und dann haben wir das so gemacht, also zwei gegen zwei. Ich kann mich noch daran erinnern, das ist vor allem, weil ich noch kleiner war und wir hatten diese also ich halte mir ist diese Kinderspiele wie Donald Duck. Äh, das war auch ein super für mich, also für mich als für ein Kind, das hat so cool ausgeschaut, ich habe das auch jetzt vor kurzem versucht im Internet dieses Spiel zu finden und auf Youtube gibt die sogar, wo man das auch anschauen kann, wie man richtig spielt, damit man alle Aufgaben löst und so. Und ich kann mich daran erinnern, als wir das gespielt haben, wir haben uns vorgestellt, dass unseres Zimmer ist halt dieser Platz, wo die ganzen Sachen halt stattfinden und zum Beispiel soll es ein Brand im Spiel geben, wir haben uns vorgestellt, es gibt Brand im Zimmer und wir müssen dann uns auch bewegen. Und wir sind dann so rum, also gelaufen und dann wieder gespielt und das war schon super lustig.
	13 I: Und wenn du dich jetzt so an diese Momente erinnerst, welche Gefühle hast du, welche Emotionen?
	14 V: Erstens, ist es eine Nostalgie, weil es waren auch sehr, sehr gute Zeiten. Und ich glaub das hat auch mein Bruder und mich ein bisschen näher zueinander gebracht. Es ist... Auch Spaß. Es ist auch einfach Interesse. Und es war einfach sehr fantasievoll, das ganze, was wir gemacht haben, weil es ging nicht ums spielen, selber,
..Persönliche Nostalgie	
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie	



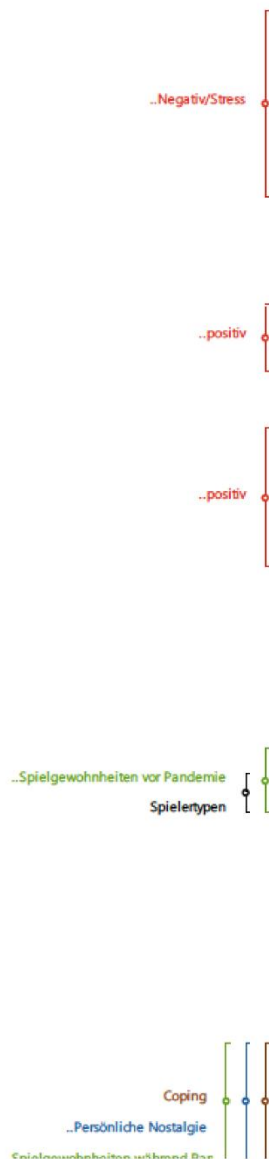
dabei 16 war, ist auch eine solche Zeit, wo ich mir denke, ja, oder kann ich schon Nostalgie für so was fühlen, weil das waren auch andere Zeiten, ich war schon, ich war schon mehr oder weniger Erwachsene, ich wusste, okay jetzt die Schule Abschluss, jetzt kommt die Matura, ich muss dann wissen, was ich in meinem Leben machen würde. Und ich hab mir einerseits immer Sorgen gemacht, okay, wie schaut's mit den Prüfungen aus, muss ich was lernen, was kommt jetzt? Und was kommt danach? Aber im Prinzip, ich habe dann auch schon damals verstanden, dass das da ja eine Zeit ist, wo ich mich einfach entspannen sollte und einfach genießen das, was es gibt, weil dann kommen andere Sachen. Die wahrscheinlich stressiger, und das ist genau so passiert @kichert@, das war stressiger. Und zum Beispiel die letzten 2-3 Monaten vor der Schulabschluss, da ist auch eine sehr gute Zeit für mich. Jedes Jahr, da wo zum Beispiel April oder Mai kommt, ich fühl mich immer, als ob das immer genau der Jahr ist, weil es war einfach sehr viel schöner. Es gab sehr viel Hoffnungen sag ich jetzt mal. Es war, es gab sehr viele Vorstellungen, die ich in meinem Kopf hatte, wie wird das Leben ausschauen nach der Schulabschluss, was gibt weiter, wie sieht's mit dem Studium weiter? Und ich war einfach sehr begeistert von das, was dann später kommt. Und deswegen das waren auch gute Zeiten für mich.

22 I: Und was denkst du, was sind Gründe, dass du dich so regelmäßig an die alten Zeiten erinnerst?

23 V: Ph, ist auch eine gute Frage. Ich glaub, ich hab einerseits auch sehr viel, also, nicht da wo ich klein war natürlich, da hab ich darüber nicht reflektiert, natürlich, ob das gute Zeiten sind @lacht@. Aber zum Beispiel da wo 16-17, also 16 war, da hab ich sehr viel reflektiert. Und ich reflektiere über diese Reflektion @lacht@, sozusagen. Weil ich habe dann auch gedacht, als ich 16 war, okay, es ist, es ist viel das, was jetzt kommt. Und ich glaube, ich habe es für mich da mal so klar gemacht, dass das so wichtig in meinem Leben ist. So, wenn ich jetzt älter bin, ich verstehe, ich hatte schon damals recht gehabt, das war groß, das war sehr viel für mich und ich glaube, weil ich das so klar für mich in meinem Kopf hatte, es hielt halt damit zusammen. Aber andererseits, ich glaube, es kann auch, es kann auch darin liegen, dass, wenn ich mich, zum Beispiel, nicht so gut fühle, wenn ich dann traurig bin oder wenn ich gestresst bin, ich denk mir an dieser Zeiten, und ich denke okay, das war als ich 16 war, zum Beispiel, das zu viel für mich, das war eine Herausforderung für mich und ich hab das geschafft. Und jetzt kommt eine andere Herausforderung, ich schaff das genauso wie ich das den, also mit 16 gemacht habe. Und wenn es in meinem Leben, solche Moment schon gab, ich weiß, ich schaff dann alles, was es weiterkommt, weil ich das schon einmal erlebt habe. Und mit der Kindheit ist das natürlich ein bisschen anders. Weil, da habe ich natürlich nicht reflektiert, okay, das ist cool, das ist Kindheit, es ist alles einfach. Es gab eine Phase, viele starke Emotionen, starke, positive Emotionen, die ich als Kind erlebt habe. Und ich glaub, die bleiben dann mit mir mein ganzes Leben, mein ganzes Leben mit.

24 I: Okay. Jetzt möchte ich dich was zur Pandemie fragen. Als erstes, möchte ich dich fragen, welche Veränderungen hatte die Pandemie auf dein privates Leben? Vor allem die Lockdowns jetzt.

25 V: Mhm... Also, ganz ehrlich gesagt, ich glaub, ich war nie richtig in einem richtigen Lockdown, weil ich im Moment, arbeite ich Vollzeit und meine jetzige Arbeit hab ich genau 2 Wochen vor dem



Lockdown-Beginn gefunden. Und ich habe dir in seinem Bereich, wo wir die ganze Zeit durchgehend gearbeitet haben. Also, ich bin dann wirklich, also ich war nicht, wie die vielen Menschen die ganze Zeit zu Hause also ich hab mich schon mit den Menschen getroffen, vor allem in der Arbeit. Ansonsten ja. Ich glaub ich bin jetzt so, also ich bin damals ein bisschen. Ähm. Also ich... Dadurch, dass ich das erlebt habe, war ich so, hab ich, konnte ich verstehen, vor allem, wieviel habe ich vorher gemacht, ohne dass ich darüber nachdenken musste, weil ich musste da nicht planen, ob ich muss jetzt mit 2-3 Menschen pro Woche treffen, das habe ich das ganze spontan gemacht. Jetzt, wo der Lockdown war, da musste ich mir schon überlegen, okay, ich treffe mich vielleicht nicht mit jedem, ich weiß nicht, mit wem der sich getroffen hat und solche Sachen. Und deswegen, da ich da versucht habe, mich so sozial ein bisschen zu distanzieren, da war ich nicht so locker mit Menschen treffen, weil ich muss da okay, ich arbeite auch mit Menschen und ich kann die andere nicht gefährden und da bin ich mir so zurückziehen geworden. Das da hab ich auf jeden Fall erlebt. Ich habe dann mehr Zeit zuhause verbracht und ich hab da auch verstanden, wie wichtig das für mich ist, das mein Zuhause sich gut fühlt. Und ich hab dann auch mehr meine Zeit darin investiert, dass ich dann einfach ein schönes Zuhause habe. Das ich einen Platz habe, wo ich meine Zeit gerne frei bringen kann. Das da auf jeden Fall. [Pause] Dann habe ich auch verstanden, wie wichtig für mich ist, dass ich dann die guten Kontakten habe, also gute Freundschaftskreis auf jeden Fall, weil das waren auch schwere Zeiten, wo alle sich unsicher waren. Wie lange dauert es? Was gibt's jetzt? Haben wir dann wieder die Arbeit? Wie schaut's mit dem Studium aus? Und dann habe ich auch verstanden, dass es so gut ist, dass sich so ein guter Freundschaftskreis habe, da, wo wir uns, obwohl wir haben, uns wirklich nicht so oft mit den Freunden getroffen, wir konnten dann miteinander, doch mit einander im Kontakt bleiben, sogar mehr als vorher. Und das habe ich auch verstanden, man muss sich nicht wirklich jede Woche mit Menschen treffen, um einen Kontakt zu behalten, weil wenn es was Wichtiges in deinem Leben ist, das bleibt dann mit dir. auch in einem Lockdown. Auch in einem zweiten Lockdown @lacht@.

26 I: Okay. Und nochmal, das ganze verbindend, wie hat sich dann Spielen Konsum jetzt während der Pandemie verändert im Vergleich zu früher?

27 V: Achso. Eigentlich es hat sich schon verändert. Vor allem, die letzten ein paar Jahren vor dem Corona Anfang, habe ich gar nichts gespielt. Ich hatte keinen einzigen Spiel auf meinem Computer installiert. Da wird der Lockdown, da hab ich dann doch mehr gespielt, was ich für mich aber gefunden habe, waren die ganze Handyspiele. Das habe ich auch nie so gerne gemocht. Aber... Die hab ich ja auch nie ganz verstanden. Und.. Ich glaub, das hängt auch mit einem ganzen, ähm, Social Media Konsum, weil ich auch gesehen habe, weil ich, ich war echt im Lockdown, dann habe ich die TikToks mir angeschaut, zum Beispiel. Und dort habe ich gesehen, dass die Menschen die ganzen alten Spielen wie Subway Surf oder Candy Crush spielen und hab ich, ich glaub, vor 7 Jahren gespielt, da wo ich noch in der Schule war. Und ich hab mir gedacht, hey, jetzt sind die guten Zeiten und jetzt noch mal zu installieren. Das hat mir einfach gefallen, vielleicht gefällt mir das immer noch und ich habe es installiert und ich muss sagen, ich spiel das immer



noch. Ich spiel das immer noch jeden Tag und das macht mir voll Spaß. Das hilft mir dann irgendwie, mich zu beruhigen. Nach dem schweren, zum Beispiel Arbeitstag. Und das hilft mir mich zu konzentrieren, da habe ich die Zeit zwischen zum Beispiel 2 Aufgaben habe, ich brauche eine kurze Pause und dann gehe ich hin eine halbe Stunde, sag ich jetzt mal, spielen. Und dann kann ich wieder was anderes machen. Für mich ist das ein guter, eine gute Möglichkeit, eine Pause für mich, also bewusst zu setzen und sagen, okay, jetzt würde ich gerne was spielen. Und ich glaub ohne Lockdown, würde ich nicht mal an die Spiele denken, weil die kommen irgendwie bei mir nicht so vor. Ja, das war da etwas mit mir im Lockdown war. Die Sims, die ich dann installiert habe, das war eher so Lockdown Sache für mich. Also als der Lockdown vorbei war, dann habe ich das kein einziges Mal gespielt @lacht@. Aber in der ersten Zeiten das hat sich so gut gefühlt, weil ich hatte dann wieder dieses Gefühl. Ich bin jetzt 14 und es sind die Zeiten, wo ich keine Schule hab. Ich muss jetzt eigentlich nichts machen, ich kann dann ganz ruhig die Sims spielen. Warum auch nicht? Also es war für mich schon so ein Vergleich zwischen damals und jetzt.

28 I: Und wie würdest du sagen, hat sich dein Umgang mit Spielen an sich, von der Kindheit zu jetzt verändert?

29 V: @lacht@ Das Erste, was mir einfällt, gar nicht. @lacht@ Es hat sich nicht verändert, wenn ich das mach, dann, also... Also genau so gern wie früher. Vielleicht bin ich da mehr bewusst, dass das doch ein Spiel ist. Da hab ich dann weniger Phantasie und ich kann mich dann nicht einfach loslassen und nicht so komplett, also, meine ganze Zeit komplett dort investieren, weil jetzt denke ich mir, ja, ich schau mal wie meine, ich weiß nicht, wie wie ich in Sims ein Haus gebaut hab, ein Mensch, als ich essen gekocht und ich denk mir, jetzt ist eine gute Zeit und auch für mich das Essen zu kochen oder naja, sie lernt jetzt was für die Prüfung helfen, hm, vielleicht sollte ich das machen und nicht mein Sims Charakter, das sollte eigentlich ich sein. Also da bin ich nicht so frei, als wenn ich klein war. Aber auf jeden Fall, es macht doch Spaß. Und, ja, ich bin da nicht so frei. Obwohl das immer genauso Spaß macht wie vorher.

30 I: Okay. Was würdest du sagen, ist jetzt deine Motivation zu spielen?

31 V: Eher ablenken. Ablenkung. Ähm. Ablenkung! @lacht@

32 I: Von was lenkst du dich da ab?

33 V: Ähm, vom Stress, Arbeitsstress, vor allem. Aber auch, das ist einerseits Ablenkung und andererseits Konzentration. Es kann für beide Sachen angewendet werden. Also wenn ich gestresst bin, dann kann ich mich einfach blenken. Wenn ich, zum Beispiel nicht genug konzentriert ihn und dann will ich mich dann konzentriert haben, dann kann ich Candy Crush spielen und dann muss ich schon überlegen, okay, wie viele Figuren muss ich jetzt bauen, was bringt mir das jetzt? Und nach fünfter Spiel, da bin ich schon konzentriert und dann denk ich mir okay, jetzt hab ich die Energie irgendwas zu machen, also das ist auch gut. Aber ich hatte vor, vor ein halbes Jahr die Operation gehabt und da wo ich im Spital war, es gab sonst nichts zu tun. Und ich hab einfach durchgehend die Subway Surf gespielt, das war auch eine Art der Ablenkung für mich, damit die Zeit schneller vergeht, damit ich mich nicht irgendwelche Gedanken machen muss. Es ist sehr schön, dass es sowas gibt, wo man sich einfach konzentrieren kann. Und das beruhigt dich. Vielleicht nicht so wie andere Sachen, aber für mich, das ist schon eine Gute Strategie um mich zu beruhigen.

	34	I: Okay. Nochmal auf die Nostalgie auf sich zurück zu kommen. Empfindest du auch Nostalgie gegenüber anderen Medien außer Videospiele?
..Persönliche Nostalgie	35	V: Fernseher, auf jeden Fall. Ich hab jetzt auch keinen Fernseher zu Hause. Als ich klein war. Wir hatten das immer an, also wenn's auch keiner angeschaut hat. Es war immer an. Ich wusste genau, welche Serie, wann kommen Nachrichten ankommt, wann kommt was weiß ich. Ich habe es auswendig gelernt. Es gab auch die Zeitschrift, die gibt es immer noch, nur ich lese sie nicht mehr, wo man die ganze, das ganze Programm für Fernsehen lesen kann. Wir haben das immer zu Hause und ich hab das mir immer durchgeschaut und mir geschaut, was gibt jetzt interessantes. Der Fernseher auf jeden Fall, auch seitdem ich, äh, den Netflix abonniert habe, ich sehe für mich keinen Sinn den Fernsehen zu kaufen, weil brauch es einfach nicht, ich kann einfach alles online anschauen. Ich vermisse auch die Zeiten von der, wie heißt das? Ich hab vergessen wie, das heißt? Das war so ein MP3 Player. Weil jetzt online, wo alles online gestreamt ist, a kann ich praktisch alles anhören mit meinem Handy, was ich gerne hören würde. Damals musste ich mir raussuchen. Okay, ich würde gerne dieses Lied anhören am Weg zur Schule. Wie kann ich das überhaupt finden? Soll ich ein CD vorher kaufen, das herunterladen auf meinem Computer, danach auf mein MP 3 Player? Und das waren auch so nette Zeiten, da war ich bewusst, das mag ich nicht, das mag ich, das würde ich gerne anschauen und ich halte so eine Art von Playlists immer gebastelt @lacht@ Also, ich war damals 10. Das war auch super lustig, weil mein Bruder und ich haben für gewisse Zeit ein MP 3 Player gehabt und es gab seine Lieder und es gibt meine Lieder und wir haben das irgendwie zu zweit immer angehört. Und das hat mich auch beeinflusst, weil dann habe ich... Es gab die Musik von meinem Bruder, das wusste ich und ich hab die so geheim angehört, damit er das nicht weiß @lacht@. Was kann ich sonst sagen, ähm... Ich glaub, das war's, weil ich bin auch mit einem Computer und mit dem Internet aufgewachsen. Ich glaub, also mein erster Computer habe ich mit 5 oder 6 Jahren bekommen. So eine Art von unlimitiertem im Internet habe ich mit 9 Jahren gehabt. Also von 9 Jahren war ich dann komplett immer online und ich glaub als ich 6 war, da hatten wir auch ein Internet Modem. Das war auch nicht gratis. Dann haben wir auch sehr viele Sachen zum Spielen gefunden, es gab auch irgendwelche Chatrooms, die als kleine also kleine Spielplätze ausgeschaut haben. Und die haben mir so gut gefallen waren. Die waren, Das war für mich als für kleine Kind so was von faszinierend, wie kann sowas, das schaut wie ein echter Spielplatz, ich will dorthin spielen gehen, das ist supercool. Und da gab's so kleine Menschen. Du als so im Chatroom, als kleiner Mensch, du bist dann so herumgelaufen, dann würden wir mit jemandem reden würdest. Dann gab's ein Chat. Aber dann hat es so ausgeschaut, als ob 2 Menschen miteinander sind und das vermisse ich auch, weil ich will das Internet vom, ja 2000 irgendwas, so 2002 ist, es war lustig. Es war lustig, es gab viele fantasievolle Sachen. Es gibt auch keinen YouTube, ich glaub, damals. Aber man konnte sich alles anschauen, was man gerne hätte. Und jetzt finde ich, obwohl, ähm, man alles im Internet finden kann, jetzt ist das für mich irgendwie, ja, man kann eh schon alle Informationen finden kannst, aber es ist nicht so lustig. Also, es ist dann ohne... Ich habe das Gefühl, früher war alles so mit Liebe gebaut, die ganzen Internetseiten. Jetzt habe ich das
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie		
..Persönliche Nostalgie		
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie		

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

36

Gefühl, das geht im Moment nicht. Es geht nur um die irgendwelche Feedbacks, solche Sachen. Damals, ich glaub, es ging auch darum, dass es Spaß macht und das ich, vermisste ich jetzt auch.

I: Okay. Dann kannst du mir noch andere gewisse bestimmte Spielelemente erklären, die passiert sind, an die du dich gut erinnerst?

37

V: Hmm. Es gab ein sehr komisches Spiel, Ich hatte mal eine Nachbarin und die hatte auch ein Computer und auch einen älteren Bruder @lacht@, der noch älter war. Und sie hat mir sein Lieblingsspiel gezeigt, das war... Ich weiß auch nicht, wie das heißt. Ich wird das nie in meinem Leben rausfinden, es ginge um die Vampiren. Und interessant war, man konnte das Spiel nicht spielen, wenn es zum Beispiel nicht Mitternacht ist. Und ich kann mich daran erinnern, da wir mit ihr es spielen gerne würden, wir mussten dann Uhr am Computer so umschalten, als ob es Nacht ist, weil ansonsten kommen die Vampire nicht. Also das war auf jeden Fall sehr interessant und das vermisste ich auch solche Kleinigkeiten, weil das ist schon sehr gedacht. @lacht@ Was mir auch einfällt, sind alle Cheatcodes von allen Spielen, die wir alle auch gewusst haben. Ich glaub, ich habe noch nie in meinem Leben ein GTA Spiel selber @lacht@ gespielt. Wir haben auch die Cheatcodes herausgefunden, mit meinem Bruder. Und das haben wir auch gespielt, weil ich kann mir noch daran erinnern, man konnte die ändern könnte, das ganze, einfach herumlaufen und nicht denken ich brauch das Geld, ich brauch noch irgendwas, sondern wir haben die ganzen Cheatcodes genutzt und wir haben einfach Sachen gemacht, die Spaß machen. Es gab auch die Codes, wo man dann halt unsterblich wird. Und da haben wir alles mögliche gemacht. Das waren schon gewaltige Sachen, muss ich sagen @lacht@ mit den ganzen Pistolen, was ist jetzt, wenn ich jetzt springen vom, also wegbringen vom Auto würde? Was wird passieren, wenn ich jetzt ins Wasser springe? Und da kann ich mich noch sehr gut daran erinnern, wir waren dort auch immer so auch nicht nur wir zu zweit, sondern auch seiner Schulkollegen, die dann zu uns gekommen sind und wir haben dann so so zu 5 sag ich jetzt mal, gespielt. Und wir haben immer geschaut, was kann ich jetzt noch schlimmeres machen, wie weit kann das Spiel gehen @lacht@? Daran kann ich mich noch erinnern. Pff. Bei meinen... Ah! Es gab auch ein sehr lustiges Spiel, da war ich auch noch klein. Es war die Freddy Fisch heißt sie, das hab ich absolut geliebt. Und ich kann mich immer noch dran erinnern, wie ängstlich ich war, als dieser arme Fisch so weit runter geht, also, geschwommen ist und es gab, äh, auch so wie andere so Fischen, die dann so schrecklich ausgesehen haben. Und ich hab mir immer Angst, also ich hab voll Angst gehabt von diesen Fischen und ich hab mir so viele Sorgen um Freddy gemacht, dass es ihm gut geht. Ich kann mich auch daran erinnern, es gab, ich hatte dann auch mal ein Spiel, das hat mir jemand zu meinem Geburtstag, ich glaube, geschenkt. Und da ging es um Autos, die dann innen so Zeit, äh, Zeitreisen machen können. Mein konnte da zu den Dinosauriern fliegen. Es gab echte, also „echte“ @lacht@ Dinosaurier. Dann gab es wieder irgendeine Aufgaben, dann gab's die Zukunft, wieder Aufgaben und es waren und es waren auch die Zeiten, ich weiß nicht, warum, von wilden Westen, wo man auch spielen konnte. Und ich kann mich sehr, sehr gut dran erinnern. In diesem Spiel ist man so quasi wie dieses Auto, du bist ja wie der Hauptcharakter. Und dieses Auto geht in ein Geschäft rein, da gibt es auch ein Auto

..Persönliche Nostalgie

..Persönliche Nostalgie

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

8/11

...Emotionale Reaktion auf Nostalgie

...Emotionale Reaktion auf Nostalgie

...Historische Nostalgie

als Verkäufer und sie hatten einen Kassensautomat. Seitdem ich bin zu meiner Mama gegangen und hab gesagt, hey Mama, ich will einen Kassensautomat haben. Und die Mama hat gemeint, nein @lacht@, du brauchst das nicht. Und ich war so, nein Mama, du verstehst es nicht, das ist so cool und ja, wenn ich jetzt in der Arbeit bin, ich hab schon ein paar Mal dran gedacht, wo ich den Kassensautomat sehe, da denk ich mir, ja, das hab ich jetzt doch in meinem Leben, macht vielleicht nicht so viel Spaß wie dieses Auto, aber es ist schon sehr interessant. Es gab auch ein sehr komisches Spiel mit den Würmchen. Wo man gegen alle anderen spielen musste. Und da hab ich mir auch sehr viele Sorgen gemacht, wie diese Würmchen sterben, aber sie werden dann wieder, sie leben dann wieder und das war ja auch sehr lustig. Ja, was sonst? Es gibt auch ein Spiel @lacht@, ich kenn auch den Namen nicht, den habe ich vor kurzem versucht zu finden. Weil ich auch jemanden über dieses Spiel erzählt habe. Im Prinzip, du bist in einer Rakete, glaub ich, und du kannst dann den ganzen All anreisen. Und es gab die ganzen anderen Planeten anderen Sternen, es gab auch die Zivilisationen in diesen Sterne, also alles, was es geben kann, gab es in diesem Spiel. Und das hat immer so aus, weil ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, das es gab wirklich die Sonnensystem gebaut, mit den ganzen Planeten und wenn man dann zu einer anderen Sonnensystem dann fliegen will, dann kommst du so, durch einen Portal durch. Und vor kurzem hab ich irgendeine Podcast über Kosmos angehört. Und da war die Zeit wo ich verstanden habe, hey, eigentlich gibt es keine Grenze in dem Sinne in dem Sonnensystem. Es gibt die nicht. Und ich hab mir als Kind sehr gut dran erinnert, wie das aussieht und obwohl ich schon sehr viel drüber weiß, also, ich denke, ich weiß, wie es in der Wirklichkeit aussieht, ich hatte immer noch dieses Bild in meinem Kopf, was sich vor 15 Jahren in einem Computerspiel gesehen habe, dass es gibt ein Portal, da kommt man durch, dann kommt das andere System. Und im echten Leben ist es nicht ganz so, und das habe ich mit 24 verstanden @lacht@.

38 I: Du hast jetzt sehr begeistert über Situationen erzählt, kannst du mir genau noch beschreiben, wie du dich jetzt gefühlt hast? Was es in dir ausgelöst hat?

39 V: Äh, Freude. Auf jeden Fall Freude. Äh. [Pause] Eben die Nostalgie. Dankbarkeit. Ähm. Einfach eine Begeisterung, dass ich sowas erlebt habe, obwohl das klingt nicht viel, Computerspiele den Kindern, aber offensichtlich das macht schon Unterschied @lacht@ für die Erwachsenen.

40 I: Verbindest du auch negative Gefühle damit? Wenn du daran erinnerst?

41 V: Gar nicht. Nein, wirklich. Es waren wirklich reine gute Zeiten. Ich mein ich hab nie wegen dem Thema der Computerspiele mal gestritten in meinem Leben. Also das waren auch die Zeiten, also das war auch die Möglichkeit für mich, mit meinem Bruder so zu verbinden, mit meinen Schulfreunden, Schulfreundinnen. Wir haben das immer gern gemacht. Und es gab auch keine negative Emotionen für mich. Es gibt immer noch keine negative Emotionen.

42 I: Gut, dann wollte ich dich noch fragen, ob du auch Nostalgie empfindest für Geräte oder Medien, die du gar nicht selbst benutzt hast, oder zum Beispiel, historische Ereignisse, bei denen du noch nicht auf der Welt warst, über die du nur aus Erzählungen weißt?

43 V: Das ist eine interessante Frage. Äh... @lacht@. Also, ganz ehrlich,

..Historische Nostalgie

Dinosauriern @lacht@. Ich glaube, das waren coole Zeiten, das habe ich natürlich nicht erlebt. Und ganz ehrlich, ich vermisse die Pangea, das war so cool, dass wir mal einen, also ein ganzes Kontinent hatten und ich freue mich, dass eventuell in der Zukunft wieder Pangea gibt @lacht@. Ja also, historische Ereignisse eher nicht. Weil ich glaub wir, also ich sage, ich persönlich als eine Frau, ich liebe in der besten Zeit für mich. Und ich würde es nicht tauschen, da bin ich voll zufrieden. Aber ich würde es interessieren, wie das Leben in den ersten Zivilisationen ausgesehen hat. Also das würde mich interessieren, aber ich würde es gerne erleben, aber ich kann nicht sagen, dass ich empfinde da, ehrlich, die Nostalgie.

44 I: Und jetzt sag mal, auf den Dinosauriern zurückzukommen. Was glaubst du, sind Gründe dafür, dass du dich so schön an die Dinosaurier, erinnerst? Da es ein schönes Gefühl für dich ist, daran zu denken?

45 V: Also als ich klein war, ich hatte sehr, sehr viele Bücher gehabt. Und es gab eins @lacht@, von dem ich alles gelernt habe, was ich weiß @lacht@. Nein, also nicht alles, aber viele Sachen habe ich von dort als Kind gelernt. Das war so ein, es war nicht ein dickes Buch, ich glaub so um die 100 Seiten mit den ganzen wichtigen Ereignissen in der Geschichte von Menschen, über die Erfindungen der Menschheit, zum Beispiel, woher kommt Uhr, wieso wissen wir Zeit. Also solche Sachen, und es gab was über die Dinosaurier. Und das hat mich so schockiert, weil sie waren so cool, das habe ich auch als Kind verstanden und das war für mich irgendwie tragisch, dass sie dann einfach gestorben sind. Und also ich glaube, das hat mich als Kind fasziniert. Und das ist das, was ich jetzt immer noch mit mir habe. Ich war, das kommt genau von den ganzen Büchern, wie ich es gelesen habe, weil es gab auch mehrere, weil wir haben dann auch eine Bibliothek zu Hause, mit sehr vielen Büchern und natürlich ich hab sehr viele nicht verstanden, weil sie auch nicht für die Kinder waren, aber ich hab sie auch sehr gern durchgeblättert. Und es gab auch die Bücher über die Erdgeschichte. Und das hab ich auch sehr gern gelesen, vor allem weil die Bilder waren und das was für mich halt als für Kind sehr wichtig war. Aber ja, ich glaub das kommt von den Zeiten.

46 I: Okay. Dann möchtest du noch irgendwas hinzufügen zu deinen Ausführungen? Was du nicht erwähnt hast, aber mitteilen möchtest?

47 V: Mhm, ich kann ja noch reden und reden im Prinzip @lacht@. Aber ich kann mich noch dran erinnern, als wir noch klein waren, dann auch die Zeiten, wo mein Bruder und ich bei unseren Großeltern waren. Wir haben dort keinen Computer, und es gab die Computerclubs. Wir sind dort wirklich zu zweit gegangen und wir haben auch dort gespielt. Und da gab's so coole Spiele, ich glaub, also coole für die Kinder. Es gab ein Micky Maus Spiel. Und ich kann mich noch dran erinnern, es gab so ein Computer von Jahr 2000, was schon damals zu alt war zum Spielen. Ich konnte es nicht einschalten und die Dame, die dort gearbeitet hat, hat zu mir gesagt, ich hab das kaputt gemacht und so weiter und so fort. Und ich war klein, ich hab angefangen zu weinen. Und mein Bruder war dabei und er hat mich so verteidigt, dass nein, es geht ums Computer und nicht um sie, weil sie hat nichts Falsches gemacht. Und aus Solidaritätsgründen ist er dann mit mir auch weggegangen, weil wir wollten dann das nicht machen. Und ich weiß, ich sage das noch einmal, aber diese Erinnerungen an diesen Zeiten sind für mich auch eine Art von meinem Bruder und so, näher zueinander,

10/11

..Emotionale Reaktion auf Nostalgie

..Persönliche Nostalgie

wo wir da näher zueinander geworden sind. Für mich bedeutet das jetzt so. Das war's.

48 I: *Okay, dann bedanke ich mich sehr herzlich.*
49 V: Danke für die Fragen, es hat Spaß gemacht!
50 I: Mir auch, danke schön.

10.2.4 Interview 4

..Spielgewohnheiten vor Pa

..Spielgewohnheiten vor
..Persönliche Nostalgie

..Persönliche Nostalgie
..Emotionale Reaktion auf

..Emotionale Reaktion auf N

..Persönliche Nostalgie

Interview 4

I – Interviewer

A – Befragte 4

I: Okay, wenn du dich an die letzten Monate während der Pandemie erinnerst. Welche Rolle haben der Videospiele für dich gespielt?

A: Kaum eine Rolle bis wenig. Ich hab nur selten Videospiele gespielt. Vielleicht ein- zweimal im Monat, das waren dann ab und zu mal auf der Xbox, so kleine Minispiele, aber größere Spiele hab ich nicht gespielt oder regelmäßig auch.

I: Okay. Und wenn du dich an deine Kindheit und Jugend erinnerst, welche Spiele hast du dann gespielt?

A: Ähm, in der Kindheit hab ich mal Sims gespielt oder eben Mario Kart. Oder auf dem ähm Nintendo DS so Tierpraxis Spiele. Wo eben darum ging so, sich eine Firma aufzubauen oder eine Praxis aufzubauen. Ähm, oder, ab und zu eben zu Arcade Spiel wo man eben so Parcours überwinden muss. Ja.

I: Kannst du dich sonst an weiteren Spielen erinnern?

A: Ähm...Zum Beispiel an Hugo, da haben wir als kleine Kinder öfter gespielt. Oder Tetris oder Pacman, oder Snake, war so am Handy zu spielen, so Minispiele, wo öfter mal gespielt hab.

I: Was verbindest du mit Spielen aus deiner Kindheit?

A: Ein schönes Gefühl, die haben immer Spaß gemacht und eine Freude bereitet. Und. Ja, das war immer sehr schön, die zu spielen. War immer abwechslungsreich und mal was anderes so zum man zu halt das als Kind sonst gespielt.

I: Und welche anderen Gefühle hast du, wenn du an dem Spielen zurückdenkst?

A: Ja, Freude und Erfolgserlebnis, wenn man dann mal nach längeren Versuchen zum Beispiel geschafft hat, über die Hindernisse zu kommen oder eben bei Mario Kart, zum Beispiel, eine Strecke zu schaffen endlich mal und eben zu gewinnen. Und zum Beispiel beim Mario Kart auch, zum Beispiel, mal natürlich Frust, wenn man dann geführt hat und kurz vorm Ziel dann eben überholt wurde noch oder was passiert ist, dass man dann eben doch nicht gewonnen hat.

I: Okay, kannst du dich noch an andere konkrete Ereignisse erinnern, die du mit den Spielen verbindest?

A: Natürlich auch, wenn man zum Beispiel mit anderen oder gegen andere gespielt hat, war das natürlich auch noch so die Rivalität eben, zum Beispiel halt, dass man auch dann mit den anderen halt rum diskutiert hat, wie das war und so. Und natürlich dann auch da ein bisschen gestritten hat vielleicht mit dem anderen auch öfter mal. Aber auch zum Beispiel auf Klassenfahrten, dass da alle zusammen Mario Kart gespielt haben und eben dann alle sich gefreut haben. Und dann zum Beispiel gegen den waren, der gewonnen hat und den in dem nächsten Runde alle dann versucht haben, den fertig zu machen im Spiel.

I: Kannst du mir auch von Momenten aus Sims erzählen?

A: Aus Sims? Ähm, ja zum Beispiel, wenn man sich eben eine neue Familie gegründet hat und dann eben ein großes Haus gebaut hat und endlich damit fertig war, hat man sich sehr gefreut und das perfekt eingerichtet war. Aber auch wenn man zum Beispiel geschafft hat, wenn man, da kann man ja einstellen, welches Lebensziel eine Person hat und die zum Beispiel eben als Lebensziel hatte, die Medizinkarriere auf Level

..Persönliche Nostalgie		10 zu bekommen und da. Wissenschaftler zu sein und dann hat man das eben bis ganz nach oben geschafft, dann war es natürlich immer ein Glücksgefühl, das man es endlich geschafft hat und sich das ewige Spielen ausgezahlt hat.
	18	I: <i>Fallen dir noch weitere Momente ein?</i>
	19	A: Ähm, ja, wie ich zum Beispiel zum ersten Mal geschafft habe, dass ein Sim Drillinge bekommt, war es natürlich da überraschend...ähm, war ich überrascht und mich gefreut habe, aber dann im Laufe vom Spiel mich langsam immer mehr überfordert hat, weil plötzlich ebenso viele Personen hatte, um die man sich kümmern musste.
	20	I: <i>Fällt dir vielleicht noch ein Moment ein?</i> A: Ähm... Wie wir zum Beispiel mit einer guten Freundin von mir zusammen Sims gespielt haben. Und in dem Spiel eben und selbst erstellt haben Und dann gemeinsam eine Wohngemeinschaft gegründet haben und da eben uns selbst gespielt haben und ebenso gespielt haben, als würden wir eben, wie unser Leben später mal als Erwachsene sein könnte.
	21	I: <i>Welche fällen dir noch weitere Momente ein?</i> A: Ne, grade nicht.
	22	I: Ok, wenn du an ein paar Momente erinnerst, wie hast du dich dabei gefühlt, welche Emotionen hattest du dabei, wenn du an die Momente zurück denkst?
..Emotionale Reaktion auf N	23	A: Ich war glücklich, ich hab mich gefreut. Ja, halt schöne Momente, an die man sich gerne erinnert. Das man mal eben das geschafft hat oder erlebt hat. Und zum Beispiel das mit der Klasse hat mich eben wieder in dieses Gefühl versetzt, wie wir damals das eben alle zusammen gespielt haben.
	24	I: <i>Kannst du das Gefühl genauer beschreiben?</i>
..Emotionale Reaktion auf N	25	A: Hier dieses Gefühl von Gemeinsamkeit. Eben als Gruppe das zu spielen, obwohl die Lehrer es nicht erlaubt haben, das wird das eigentlich spielen dürfen auf der Klassenfahrt. Allem, aber wir halt gemeinsam das trotzdem gemacht haben und wir alle so entspannt waren und glücklich und das halt genossen haben, da dass zusammen zu machen. Und dann die Freude, wenn man mal gewonnen hat, aber auch der Ärger mal, wenn man dann doch wieder verloren hat. Aber im Allgemeinen so ein positives Glücksgefühl von Freude und Zufriedenheit. Ja.
..Definition von Nostalgie	26	I: <i>Würdest du sagen, dass du die Emotionen von damals dann wieder erlebst, wenn du wieder dich daran zurück erinnerst oder würdest du es nicht sagen?</i> A: Doch ich finde schon, dass man das wieder erlebt und sich schon in diese Situation wieder hinein versetzt fühlt.
	27	I: <i>Kannst du es bitte noch bisschen genauer beschreiben, wie es für dich anfühlt?</i>
..Emotionale Reaktion auf N	28	A: Ja, so ein warmes Gefühl. Ja einfach so, dass man vollkommen zufrieden ist so. Und lachen muss. Und einfach so glücklich ist und alles andere so eigentlich ausblendet, was da eigentlich war und eigentlich genau in dem Moment ist, dass man halt da zusammen spielt.
	29	I: <i>Okay, dann was denkst du sind Gründe dafür, dass du dich so positiv daran erinnerst?</i>
Auslöser von Nostalgie	30	A: Ja, weil es aus damaliger, ähm, also schöne Zeit war und man das eben mit was also, das ist ja positiv verbindet, alles als als Erfolgserlebnis, zum Beispiel, im Spiel halt und man gewonnen hat, aber andererseits auch am Beispiel von Mario Kart mit der Klassenfahrt eben diese Gemeinsamkeit, dass man das das alle mit anderen Menschen verbindet, weil das zusammen erlebt hat.

Auslöser von Nostalgie

..Emotionale Reaktion auf N

..Emotionale Reaktion auf
Auslöser von Nostalgie

Auslöser von Nostalgie

Auslöser von Nostalgie

Auslöser von Nostalgie
..Persönliche Nostalgie

- 31 **I: Kannst du es bisschen ausführlicher beschreiben?**
A: Ähm, ausführlicher? [Pause]. Ich hab nie... Hm. Ja. Das Gefühl halt mit den Menschen, mit denen das gespielt hat, eben verbunden. Weil man eben ja gemeinsam gespielt hat und zusammen das halt genau erlebt hat und eben ja das Teil, dass man zusammen, auch auf dieser Klassenfahrt zusammen gemacht hat. Und, ja, dass so Momente auch waren, die, die einen einfach in Erinnerung bleiben und an die man sich schon halt gerne wieder zurück erinnert, weil das einen dann freut, ähm, was man so Schönes damals halt zusammen erlebt hat.
- 32 **I: Okay. Würdest du dich selbst als nostalgische beschreiben?**
A: Ab und zu, in manchen Situationen. Sicher, dass ich da, denk ich sicher gern so an die frühere Zeit, also an die Kindheit und hab dann natürlich positive Einstellungen und Gedanken dazu, was damals passiert ist.
- 33 **I: Kannst du das bitte noch ein bisschen genauer erklären?**
- 34 **A:** Ja so wenn man halt so zurück an die Kindheit denkt, erinnere ich mich eher an positive Dinge, die ich erlebt hab, oder eben mit Familie, oder Freunden gemacht hab. Und das negativ, was da hat, zum Beispiel bei Erlebnissen sagen wir von den Pfadfindern auf Lager, passiert ist, blendet man zum Beispiel eher aus. Wenn man sich irgendwie verletzt hat oder so oder es mal Streit oder Ärger gab. Das ist dann nicht so im Fokus, sondern vor allem so, ja, wenn man irgendwie dieses Gefühl, was man damals hatte eben, wie es da ist und was man erlebt hat, wenn man irgendwas Neues gesehen hat oder die Gemeinsamkeit eben, da hatte man alle zusammen ja. Man denkt eher immer da, diese positiven Dinge. Dass man Neues lernt, Neues entdeckt haben. Ja sowas.
- 35 **I: Okay. Und welche Rolle spielt Nostalgie in deinem Leben?**
A: Naja, das ist halt ab und zu man so an die Kindheit erinnert, weil man zum Beispiel irgendwie über in einem Gespräch mit den Freunden eben das Thema kommt oder so auf die Schulzeit kommt, wie es damals eben war, in der Schule. Und dann kommen eben diese Momente, zum Beispiel wieder in den Kopf und dann denkt man da halt dran. Aber es ist jetzt nicht dass ich die ganze Zeit in der Vergangenheit oder Kindheit irgendwie meine Gedanken habe. Aber so im Gesprächen kommt öfter dazu, dass man da halt dann mal zurück denkt und dann ebenso nostalgische Gedanken an die gute Kindheit hat.
- 36 **I: Okay, kannst du mir noch genauer erklären, welche Rolle in deinem Leben spielt, zum Beispiel kannst du mir sagen, wann du besonders an deine Kindheit denkst, in welchen Momenten?**
A: Also eben in Gesprächen mit Freunden, wenn man zum Beispiel die nach längerer Zeit mal wieder trifft, weil ich eben hier im Ausland studiere und dann mal wieder nach Hause komme, nach Bayern und dann eben die Freunde zum Beispiel nach einem Vierteljahr wieder persönlich sehe. Und man dann eben beim Essen gehen, so bespricht, was man erlebt hat. Und dann, zum Beispiel jemand ins Gespräch, äh, bringt das ein Lehrer, zum Beispiel, jetzt in Rente ist oder eben ein Lehrer, letztens irgendwo in der Stadt gesehen hat und dann kommt man eben auf Geschichten über diesen Lehrer zu sprechen, was man mit dem erlebt hat auf Klassenausflügen. Oder wie der eben im Unterricht immer war. Also bei solchen Erlebnissen ist dann, wird man wieder nostalgisch und kommt in diese Sprich da eben darüber über Vergangenes aus der Kindheit und der Schulzeit.
- 37 **I: Und kommt das auch vor, dass du von dir aus ohne andere Personen nostalgisch wirst?**
- 38 **A:** Jetzt zum Beispiel, wenn ich nach längerer Zeit wieder mal nach Hause gekommen bin und eben in meinem Kinderzimmer saß und dann eben eine Kiste aufgeräumt habe, wo Erinnerungstücke drin waren, äh, drin

Auslöser von Nostalgie	39
...Persönliche Nostalgie	
Auslöser von Nostalgie	40
...Persönliche Nostalgie	
...Definition von Nostalgie	41
	42
	43
...Definition von Nostalgie	44
	45
...Emotionale Reaktion auf N	46
...Persönliche Nostalgie	47

sind, hab ich zum Beispiel eben ne Urkunde gefunden von einem Sportwettkampf, wo ich mal ersten Platz gemacht hat, beim rhythmischen Sportgymnastik und dann habe ich mich eben wieder zurück erinnert an diese Situation, wie ich damals ihn gewonnen hab und ich später dann dafür von der Stadt geehrt wurde und eine Medaille, ne kleinem und den Blumenstrauß bekommen hab.

39 I: Und fallen dir noch andere Situationen ein, wann du nostalgisch geworden bist?

A: Ja, es gibt zum Beispiel auf, wenn ich ein bestimmtes Lied von Bruno Mars hör. Ich weiß gerade nicht genau, wie der Titel ist, aber der war damals, war ja ganz neu das Lied. Und das wenn ich immer höre, erinnert mich das eben an unseren Skiausflug mit der Klasse nach Südtirol, weil das damals eben die ganze Zeit Im Bus lief und auch eben Fahrt. Eben vom Handy abgespielt worden ist. Und wenn ich das Lied eben höre, fühle ich mich in diese Situation zurückversetzt und denk immer eben immer wieder mal an den Skikurs, wie es damals war in dieser Jugendherberge und das Skifahren als Klasse zusammen

40 I: Okay. Jetzt werde ich gerne von dir wissen, wie würdest du Nostalgie erklären, was das ist?

A: Nostalgie ist für mich so das positive zurückdenken an die Vergangenheit, an die schönen Momente, daraus, was man erlebt hat. Aber unter dem Aspekt, dass man so das negative ausblendet, sondern nur sich so an Positives erinnert und das, ähm, in der Nostalgie, das immer so alles positiv ist. Und schön und... Ja. Man sich vor allem so auf diese positiven Aspekte von früher bezieht?

41 I: Möchtest du denn noch was dazu hinzufügen?

42 A: Ne, grade nicht.

43 I: Würdest du auch sagen, dass Nostalgie auch negative Eigenschaften hat?

44 A: Also ich verbinde Nostalgie vor allem mit positiven Gefühlen und eben positiven Erlebnissen. Aber auf jeden Fall kann man bestimmt auch durch bestimmte Dinge soeben nostalgisch werden. Und da eben an das negative, an negative Dinge zurück erinnert werden. Wenn einem etwas Schlimmes passiert ist, zum Beispiel man Unfall hatte oder irgendwie einen Streit, dass man wenn man Bild sieht, mit jemanden, mit dem wir mal gestritten hat, dass man und jetzt keinen Kontakt mehr hat, das mir da auch an negative Dinge zurückdenkt. Aber ich denke so Nostalgie ist vor allem immer, dass man auf positive Dinge blickt.

45 I: Okay, welche Rolle spielt dann Sehnsucht nach der Vergangenheit, dass man sich zurück in die Vergangenheit wünscht? Welche Rolle spielt es bei Nostalgie?

A: Schon gleich eine wichtige Rolle, weil, in dem Moment, wo man nostalgisch wird, man sich ja nach diesem Gefühl, ja glücklichen Gefühl sehen, dass man eben in der Situation erlebt hat, an die man sich gerade erinnert. Weil wenn man ja... Das ist ja meistens ein positives Erlebnis, dass man irgendwie etwas geschafft hat, was gewonnen hat, zum Beispiel sein Abitur bestanden hat oder mit Freunden was Neues erlebt hat oder zum ersten Mal das gemacht hat. Und das ist ja immer mit Glücksgefühlen und Zufriedenheit verbunden. Und ich glaub, wenn man nostalgisch wird, sehnt man sich schon nach diesem Gefühl und wenn man dann eben sicher daran erinnert, über kommt ein ja auch dieses Glücksgefühl, man merkt das so.

46 I: Okay. Würdest du sagen, du bist auch nostalgisch gegenüber Dingen, also zum Beispiel, wie Musik, Filmen oder Computerspiel?

47 A: Ja, ich... Ja, schon. Vor allem, zum Beispiel, bei Filmen ist es zum Beispiel Michel aus Lönneberga oder Pippi Langstrumpf, äh, Pippi

...Persönliche Nostalgie

Eskapismus
...Historische Nostalgie

...Historische Nostalgie
...Definition von Nostalgi

...Negativ/Stress

...Negativ/Stress

Langstrumpf Filme, an die ich schon nostalgisch zurück erinnere mich, weil ich damit dieses Gefühl so verbinde, wenn das eben am Feiertag Vormittags im Fernsehen lief, ich eben aufgestanden bin und dann Fernsehen angeschaut hab mit meinen Eltern oder der ganzen Familie halt. Und das hat zum Beispiel zu Ostern, zu dem Feiertag eben dazu gehört, dass man in der Früh Langstrumpf anschaut an dem Feiertag. Ähm... Und im Fall der Musik eben auch, eben dieses Lied wo ich erzählt hab mit Bruno Mars, dass es mich immer wieder an Klassenfahrt erinnert und das erlebte da. Ähm... Und bei Dinge... Ja, natürlich so Erinnerungstücke wie, zum Beispiel, den Skipokal, wo ich gewonnen hab in meinem Skikurs, erinnert einen natürlich auch an die Situationen im Skikurs, da die in Südtirol eben die Spaghetti Bolognese eben zerschnitten haben, beim Essen so. Ja, erinnert mich eben auch an die Situation eben immer wieder wenn ich den ansehe.

48 I: Okay, würdest du auch sagen, dass du dich nostalgisch fühlst für Dinge oder Situationen die du gar nicht erlebt hast? So historischen Ereignisse zum oder Dinge die es vor deiner Geburt gab?

49 A: Nee, das würde ich jetzt in meinem Fall mal nicht sagen.

50 I: Okay, denk nochmal drüber nach vielleicht, über alte Musik, die du aus dem Radio kennst, die vor deiner Geburt gemacht wurde? Oder nostalgische Gefühle, zum Beispiel über den Mauerfall? Oder ähnliches.

51 A: Ja okay, also bei Liedern wär zum Beispiel die Lieder aus Dirty Dancing... Die man, dann natürlich, wenn man die hört mit dem Film verbindet, mit dem alten Film. Und eben diesen total kitschig romantischen Liebesfilm, in dem alles super und ein tolles Happy End ist. Aber so jetzt zu den historischen Ereignissen, wie zum Beispiel den Mauerfall, hab ich jetzt keine Verbindung oder nostalgischen Erinnerung.

52 I: Oder vielleicht zu Mittelalter?

53 A: Ja bei..

54 I: Oder Epochen?

55 A: Im Fall vom Mittelalter halt immer so diese schöne Vorstellung von ähm... schönen Prinzessin, die auf ihrem Schloss lebt und da eben den ganzen Tag schöne Kleider trägt und Schmuck trägt, und Musik macht, und das Leben genießt und an der riesigen Tafel sitzt und so. Das Leben genießt. Und. Ja. So, das schöne Leben eines reichen Menschen erlebt.

56 I: Wie in welche Verbindung setzt du das mit Nostalgie? Diese Vorstellung?

57 A: Dass ich nur an das positive denk, was im Mittelalter geherrscht hat mit der wunderschönen Prinzessin und ihrem tollen Leben und eben. Ja, diese Aspekte von Hexenverbrennung und Armut und Hungersnöten und Kriegen, die zu der damaligen Zeit ja überall geherrscht haben, mein, vollkommen ausblendet und die dann nicht wichtig sind für einen. Weil man so wieder sich nur auf das Positive und Schöne da zurückdenkt.

58 I: Okay. Dann habe ich noch ein paar Fragen an dich zur Pandemie.

59 A: Okay.

60 I: Die erste Frage ist: welche Veränderungen hatte die Pandemie für dein Privatleben?

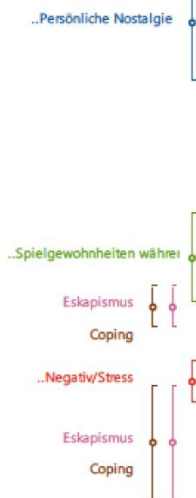
61 A: Dass ich vielmehr zuhause war. Ähm. Nicht mehr, ähm... Da ich in Österreich lebe, nicht mehr die Möglichkeit hatte, nach Bayern zu reisen und meine Eltern zu besuchen. Und ich da nur noch über soziale Medien Kontakt hatte mit ihnen oder auch mit ganz vielen Freunden eben nur über soziale Medien Kontakt halten konnte und die nicht mehr persönlich treffen konnten. Und ich viel mehr Zeit mit meinem Bruder verbracht hab. Weil wir haben leben @lacht@. In der Wohnung.

62 I: Gibt's noch weitere Dinge, die sich für dich verändert haben?

63 A: Ja, zum Beispiel, habe ich so einmal in der Woche Handball gespielt oder eben den Bogenschießen Kurs begonnen, die eben durch die

..Negativ/Stress		Pandemie eben und die, ähm, den Lockdown eben abgesagt und dann eben nicht mehr erlaubt waren, das auszuführen. Und dadurch sich eben ja so das Privatleben natürlich auch viel mehr nach Hause verschoben hat und man nicht mehr so viele neue Leute kennenlernen konnte.
	64	I: <i>Fallen dir noch weitere Veränderungen ein?</i>
	65	A: Natürlich auch mit der Uni, dass man dann nur noch von zu Hause aus online Vorlesungen hatte und nicht mehr vor Ort an der Uni war für die Vorlesung... Ja.
	66	I: <i>Kannst du mir noch was über deine Freizeitgestaltung während der Pandemie und vor allem während des Lockdowns erzählen?</i>
	67	A: Im Lockdown habe ich vor allem in meiner Freizeit Youtube Videos angeschaut oder eben Netflix, mehrere Serien oder Filme geschaut, gepuzzelt oder eben vielmehr gelesen. Und auch viel mehr Zeit mit Spaziergehen an der frischen Luft verbracht @lacht@, weil das eben so die einzige Möglichkeit, überhaupt aus der Wohnung raus zu kommen mit. Aber auch. Ähm.. Öfter mal gebacken oder gekocht und eben sich mit solchen Dingen beschäftigt dann.
	68	I: <i>Okay. Welche Rolle hatten denn dann Spiele in der Pandemie Zeit? Auch Handyspiele.</i>
..Spielgewohnheiten wahrer	69	A: Also am Handy spielen habe ich viel mehr und hab mir auch sogar ein neues Handyspiel runtergeladen und ausprobiert. Und ja, es ist auf jeden Fall mehr Zeit dafür gewesen, ähm, die eben zu spielen und da weiter zu kommen.
	70	I: <i>Kannst du das noch ausführlicher beschreiben?</i>
..Spielgewohnheiten wahrer	71	A: Zum Beispiel, hab ich das Spiel Gardenscapes auf dem Handy und da gibt es ja einzelne Level und in der Zeit der Pandemie hatte natürlich viel mehr Zeit, das zu spielen und wenn er schwierigeres Level war, hat, ähm, konnte man viel länger da eben probieren, in dem Spiel weiterzukommen, war man eben so nichts andere zu tun hatte oder seine Freizeit mit nicht so viel anderem erbracht hat und dafür dann eben mehr Zeit in das Spiel gesteckt hat.
	72	I: <i>Was würdest du sagen, wie viel Zeit du so am Tag mit Handyspielen verbracht hast? Ungefähr.</i>
..Spielgewohnheiten wahrer	73	A: Bestimmt über eine Stunde @lacht@. Und vor allem wenn's dann so im Spiel, ähm, im Fall von Gardenscapes ebenso besondere, ähm, so besondere Events gab, wo man eben, wenn man einfach Level geschafft hat, dann extra Leben oder Extrazeit bekommen hat, ein Leben, zum Beispiel eine halbe Stunde frei leben, dann hat man natürlich die halbe Stunde auf jeden Fall gespielt, wenn man die Chance halt genutzt hat und dann war es auf jeden Fall mehr Zeit, die man gespielt hat.
	74	I: <i>Okay, hatte die. Pandemie auch positive Veränderungen für dein Leben?</i>
..positiv	75	A: Ja, ich hab mich mehr mit mir selbst beschäftigt und meinen Wünschen, und Träumen und was ich in der Zukunft, zum Beispiel noch verreisen machen möchte oder gerne mal sehen würde. Zum Beispiel, dass ich gerne mal nach Island reisen möchte und das Ziel in mir gesteckt hab, das eher zu erleben, weil man es nicht weiß, ob wieder später mal zu wieder so eine Pandemie kommt und ob man dann reisen kann und dadurch eben, zum Beispiel eher die Chance, wenn's wieder mehr erlaubt ist nutzen möchte, gleich als länger zu warten, bis man das macht, sondern seine Ziele eben in näherer Zukunft erfüllen möchte, manche.
	76	I: <i>Okay, und du was würdest du sagen, war die negativste Veränderung in deinem Leben und wie hast du das Problem gelöst?</i>
	77	A: Negativste Erlebnis war, ähm... Dass ich....[Pause] die Familie in Bayern nicht sehen konnte, wann ich wollte und einfach reisen konnte, dass durch die Reisebestimmungen schwierig war. Gelöst habe ich das Problem, indem das sobald's möglich war, wieder zu reisen und ich

		länger Zeit hatte für ne Reise und eben auch, dass sich danach in Quarantäne gehe, habe ich die Chance genutzt, das eben zu machen und die Familie zu besuchen
	78	I: Alles klar. Dann möchte ich dich noch fragen, wie hat sich dein Spielverhalten durch die Quarantäne verändert? Wie hat sich deine Art zu spielen seit der Pandemie verändert. Oder in der Pandemie verändert?
...Spielgewohnheiten währen	79	A: Dass ich öfter und regelmäßiger spiel. So halt eben, weil mehr Freizeit ist, wo man es eben mit dem Spielen füllen kann. Ähm, anstatt an manchen Tagen nur kurz das Spiel reinzuschauen und paar Leben, die man hat, eben zu verspielen oder eben dass, wo man nur ein Spiel am Handy hat. Wo halt Gardenscapes hat nun plötzlich noch ein anderes Spiel, wo man Blöcke stapeln muss, dass man da eben so...Wenn man gerade gar nicht weiß, was wir tun soll spielt eben oder auf dem Weg, äh, zum Einkaufen, wenn man in der Straßenbahn sitzt.
	80	I: Okay, und wie würdest du sagen, war dein Spielverhalten vor der Pandemie?
...Spielgewohnheiten vor Pat	81	A: Ja da habe ich auch regelmäßig gespielt, aber hatte eben nur ein Spiel auf meinem Handy. Und hab da eben das auch regelmäßig gespielt so. Und halt im Fall von Gardenscapes eben meine 5 Leben verspielt und wenn ich mal 30 Minuten frei leben hatte, hab ich die auch dann gespielt aber, ähm... Ich habe auf jeden Fall nicht zu oft in dem, ähm, am Tag in das Spiel rein geschaut, ob ich wieder voller Leben hab als während der Pandemie.
	82	I: Okay und hast du auch während der Pandemie mal daran gedacht, alte Spiele aus deiner Kindheit wieder zu spielen? Wie zum Beispiel Sims hast du erwähnt oder Mario Kart?
..Persönliche Nostalgie	83	A: Ja, auf jeden Fall bei Sims hab ich nachgedacht, das wieder zu spielen. War mir aber nicht möglich, weil ich das eben nicht auf meinem Laptop hab, aber es hätte mich schon sehr gefreut, das mal wieder zu spielen und auszuprobieren. Und, ähm, bei Mario Kart ist so, ich hab das mit Freunden mal während der Corona Krise gespielt und da war eben auch wieder dieses Gefühl von da sind sich gefreut hat, wenn man mal führt und dann gewinnt, aber auch das, dass man sich eben ärgert, wenn man kurz vorm Ziel dann eben doch verliert.
	84	I: Okay, kannst du das noch bisschen genauer beschreiben? Das Gefühl bei Mario Kart? Beziehungsweise warum wolltest du es wieder spielen?
..Persönliche Nostalgie	85	A: Ja, weil ich eben Freunde dieses Spiel, eben, haben und ich eben es al Kind ja immer schön, fand das Spielen. Weil man dann immer glücklich war und was gemeinsam eben erlebt hat und dass man sich erinnert hab, wenn lustige Szenen passiert sind wie das, eben, jemand hundert Meter vor am Ziel mit dieser blauen Bombe abgeschossen wird und dann eben alle noch an dieser Person vorbei fahren. Ähm. Ja, eben diese Erinnerungen, wo man hat, wann die eben wieder mal erlebt, mit auch mit anderen Personen, so dieses Gefühl war da. Und das glückliche Gefühl, eben zu gewinnen und auch in der Pandemie eben wieder mal was anderes zu erleben, wie eben nur zu Hause zu sein und die Zeit mit sich alleine zu verbringen, sondern eben auch Zeit mit Freunden so zu haben.
Coping	86	I: Okay und hat sich am Spielen von damals und dann Spielen von heute, hast du da Unterschiede feststellen können? Im Umgang mit dem Spielen?
Eskapismus	87	A: Ja, zum Beispiel bei Mario Kart, dass man bei gewissen Strecken, zum Beispiel sich erinnert hat, dass es früher da ne Abkürzung gab und die dann eben gefahren ist oder eben das mal viel mehr, ähm, @lacht@, zum Beispiel die besondere das Driften eben und die Tastenkombination viel besser beherrscht hat, wie als Kind und man sich da eher schwergetan hat und mehr mit dem Controller mitgelenkt hat als Kind, was man jetzt



mehr als Erwachsene eben nicht mehr so war, sondern ich den Controller einfach festgehalten hab und gespielt hab und nicht mehr damit mit gelenkt habe.

88 I: Gibt es noch weitere Unterschiede, die dir einfallen?

89 A: Dass man bei gewissen Sachen, am Beispiel von Mario Kart, dass man, zum Beispiel, nicht mehr gleich diese Items wie die Bananen oder diese Panzer gleich verschießt einfach um direkt neue zu bekommen, sondern eben versucht, gezielt jemand anders abzuschießen mit einem Panzer oder eben ne Banane irgendwie besser zu platzieren, zum Beispiel direkt vor so an, ähm, wo man das Item sammeln kann, damit der andere eben genau da reinrutscht und dann eben für sich kein Item gewinnen kann. [Pause] Also das man taktischer an das Spiel ran geht wie als Kind.

90 I: Okay. Welche Motivation gibt es für dich, alte Spiele nochmal neu zu spielen? Auch zum Beispiel wenn du an Sims denkst. Was wäre deine Motivation?

91 A: Bei Sims, zum Beispiel, einerseits, kann man ja bei den Familien, die man früher mal erstellt hat, zum Beispiel weiterspielen oder eben zu sehen, was man damals für Ziele für die Person ausgesucht hat als Lebensziel. Und jetzt, zum Beispiel komplett andere Ziele wählen würde, wenn man die neu erstellt, dass man jetzt zum Beispiel... Ähm... Früher habe ich oft so Karriere auf Level 10 erreichen als Lebensziel gewählt. Und jetzt, wenn ich Sims gespielt hab, dann hab ich eher so, dass man die Fähigkeiten von bestimmten Sachen auf Level 10 bringen wollte oder eben auch ganz andere Lebensziele gewählt. Wie zum Beispiel die Traumkarriere, wo es nicht darum geht, Level 10 zu erreichen, sondern seine Fähigkeiten zu verbessern.

92 I: Okay. Und so allgemein gesprochen. Wieso möchtest du ein Spiel wieder spielen?

93 A: Weil man von früher positiven Gedanken, als positive Gefühle damit verbindet und man gern eben die wieder erleben möchte oder auch sehen möchte, ob man immer noch so viel Freude bei Spielen von den Sachen, äh, von den Spielen erlebt oder ob man eben mittlerweile gar kein Interesse mehr dafür hat. Und da nicht mehr so empfindet.

94 I: Okay, dann möchte ich dich nochmal die Frage vom Anfang fragen. Wenn du dich an die Pandemie erinnerst, welche Rolle hatten da die Videospiele in der Zeit?

95 A: Also Videospiele, nur Videospiele und nicht Handyspiele?

96 I: Doch alle Spiele.

97 A: Okay. Sie haben doch eine wichtigere Rolle angenommen als man, als ich Anfang gedacht hab. Und hab viel öfter so Video, also Handyspiele gespielt. Jetzt nicht Videospiele, aber Handyspiele eigentlich täglich gespielt. Und zwar eine wichtige Rolle. Die einen eben von der ganze Situation mit der Pandemie eben abgelenkt haben.

98 I: Kannst du es noch bisschen ausführlicher erklären?

99 A: Hier war man durch die Pandemie sich öfter alleine mal gefühlt hat oder eben nicht wusste, was man machen soll. Ähm, haben die Videospiele und wenn man dann eben ein neues Level geschafft hat, haben das einem Glücksgefühle gebracht und man war glücklich und froh, dass man das eben geschafft hat. Und ja, das hat einem so in dieser schwierigen Zeit dann doch wieder etwas Positives gegeben.

100 I: Okay, zum Schluss möchte ich dann dich fragen, ob du noch irgendwas ergänzen möchtest. Von dir aus, was du gesagt etwas zu kurz gekommen ist oder noch mal ein bisschen genauer drauf eingehen möchtest. Vielleicht ist ja noch zu irgendeiner Frage noch, was ein Gedanken gekommen?

101 A: Nein.

102 I: Okay. Gut, dann bedanke ich mich für das Interview.

10.2.5 Interview 5

	1	Interview 5
	2	I – Interviewer
	3	M – Befragter 5
	4	I: Okay. So also danke, dass du an dem Interview teilnimmst. Wenn du dich an die letzten Monate während der Pandemie erinnerst, welche Rolle haben da die Videospiele für dich gespielt?
..Spielgewohnheiten während Pandemie	5	M: Hm...Ja, ned eine große, aber schon eine wichtige Rolle würde ich jetzt sagen. Dadurch, dass wir halt einfach, auch wenn man sich med selber in Person antreffen kann, sich online mit seinen Kumpels einfach treffen kann. Und wenn es nur ist für eine Stunde irgendein Spiel zocken. Man kann halt einfach ja, Freunde treffen, sag jetzt mal in dem Sinn sind. Auch wenn man so nicht raus kann.
	6	I: Okay und wenn du dich an Videospiele aus deiner Kindheit erinnerst, was fällt dir dann sofort ein? Oder Jugend?
	7	M: @lacht@ Ähm, League of Legends @lacht@. Ja, was fällt mir jetzt so ein? Da eigentlich, eigentlich, ähnliche. Das fand ich eigentlich ja schon gut, das muss ich dann auch, wenn man jetzt mehrere Kilometer auseinander wohnt, dass man sich dann trotzdem ja fast täglich nach der Schule noch treffen kann, miteinander reden kann.
	8	I: Kannst du dann noch ein bisschen genauer drauf eingehen? Auch andere Spiele vielleicht, an die du dich erinnerst mit dir du gern gespielt hast früher?
..Persönliche Nostalgie	9	M: Ach so. Ähm, ja was habe ich so gespielt? FlyFF zum Beispiel. Was hab ich noch alles gespielt? Worms, Worms, wie heißt Worms World Party? Aber der hat Papa an seinem Computer gespielt. Ähm. Moorhuhn, wo man diese Hühner abschießen muss. Ja, das war es eigentlich ziemlich. So paar kleine diese, diese Mini Games auf Windows immer, das Mine Sweeper und ja @lacht@.
	10	I: Okay, und wenn du dann die Spiele zurück denkst, was verbindest du mit diesen Spielen?
	11	M: Mhm. Ja FlyFF, sag ich mal, denke ich eher ungern daran zurück. Weil's damals, muss ich eigentlich sagen, fast wie ein Sucht war. Als ich irgendwie, ich muss das Spielen, also ich weiß nicht so, dass ich dann einfach jetzt mal Stunde geguckt hab und gesagt hab okay, jetzt ist gut. Sondern dann teilweise auch vor der Schule noch und dann, da noch eine Stunde und dann bis um 11 und 12 und 1 Uhr bis um 2 in der Nacht. Und, ja, also damals war es echt schon eher wieso ne Sucht, FlyFF, zum Beispiel. Die anderen Spiele, also Moorhuhn oder Mine Sweeper oder Worms, das war das, was ich vorher gespielt habe, was ich dann auch mit dem Papa oder mit Nico, mit meinem Bruder gespielt hab. Der ist, ähm, echt schon gut gewesen, ist ja schon gut.
Spielertypen		
..Spielgewohnheiten vor Pandemie		
..Persönliche Nostalgie	12	I: Kannst du noch ein bisschen genauer ausführen, was du daran gut fandest? Oder eher es immer noch gut findest, wenn du dich dran erinnerst?
		M: Ja, das mal einfach miteinander spielen konnte und das war damals eigentlich ja boah cool ,PC da kann man auch drauf spielen und nicht nur die Eltern irgendwelche Word Dokumente ausdrucken, Geburtstagseinladungen schreiben, sondern da kann man auch Spiele darauf spielen. Ja.
..Persönliche Nostalgie	13	I: Okay und nochmal auf FlyFF zurückzukommen, diese negativen

1/12

		<i>Gefühle, die du jetzt mittlerweile dafür hast, kannst du das nochmal genauer beschreiben so? Wie die, wie es sich für dich anfühlt?</i>
14	..Persönliche Nostalgie	M: Mhm. Also ich weiß ja ganz genau, wenn ich jetzt irgendwas spiel, was ähnliches wie FlyFF oder direkt FlyFF, dann würde ich genau wissen okay, ich werde spätestens nach 2 Wochen würde ich das Spiel wieder mindestens 4-5 Stunden am Tag suchen. Und, ja, dann irgendwann keinen Spaß mehr daran haben, sondern das wäre. Ja, und. Was kann ich dir sagen? Ich soll jetzt gar nicht mehr spielen eigentlich @lacht@.
15		I: Okay. An was kannst du dich so genauen Momente erinnern während des Spielens? Egal welches Spiel jetzt. Gibt's so spezielle Momente, die dir immer noch in Erinnerung sind, so ganz genau?
16	Auslöser von Nostalgie	M: Das war, wie ich ziemlich am Anfang, wie ich League of Legends gespielt hab. Da waren wir zu dritt oder zu viert, da haben wir gespielt. Und ich, ich weiß nicht mehr genau, was es war, aber irgendeine Szene im Spiel, irgendwas ist passiert, 5 Leute auf einem Haufen. Und, ich glaube, ich habe am MMO gespielt, sagt dir bestimmt auch was. Und, ja. Die Szene irgendwie, das ist, die ist immer noch im Kopf. Also es ist war vor, keine Ahnung 10 Jahren. Wie auch immer, seit wie lang es League of Legends gibt? Vor 10 Jahren glaub ich. Und die ist immer noch, immer noch sehr präsent da @lacht@.
17		I: Okay, und was glaubst du wieso die Szene so präsent ist in deiner Erinnerung?
18		M: Puh, Keine Ahnung, ich würde jetzt mal schätzen, weil es, oder beziehungsweise ich würde es einfach mal sagen, weil es damals neues Spiel war für mich, auch ein komplett neues Genre eigentlich. Und ja, weiß ned, das war iwie so Moment. Keine Ahnung, das hat sich dann auch so aus der Gruppendynamik, daraus ergeben, weil alle dann irgendwie in Skype rumgeschrien haben und war geil, super. Ja. Wahrscheinlich deswegen.
19		I: Kannst du mir vielleicht noch beschreiben, wie so die Stimmung da war oder wie die Emotionen in der Situation waren?
20	..Emotionale Reaktion auf Nostalgie	M: Gut @lacht@. Ja, es waren so, wie soll ich es sagen. Die Stimmung war gut, weil es ging, für uns dann aus. Und, ja, jeder hat irgendwie durcheinander geredet und da waren wir eigentlich gut drauf, ich hab mich wenig ausgekannt. Aber sonst, nur gute Erinnerungen an diese Szene.
21		I: Okay, gibt es noch andere Szene, die da so in Erinnerung geblieben sind?
22		M: Ähm. Ja, jetzt ned direkt was mit einem Computerspiel zu tun, sondern mit unserer Internetleitung, die damals einfach nur schlecht war. Wenn man halt, also jetzt wieder auf FlyFF zurück, hab ich mich eingeloggt und musste erstmal 2 Minuten warten, bis unser Internet soweit war, sozusagen, dass das Spiel geladen hat. Und da glaube, ich gab es damals noch so, Begleittiere und die hat nur eine bestimmte Anzahl an Leben, und das ist dann immer gestorben, wenn ich mich eingeloggt habe, wenn ich es vorher vor dem Ausloggen vergessen habe einzupacken, sozusagen.
23		I: Und kannst du mir da die Emotionen, die die du damit verbindest, noch genau erklären?
24		M: Ja, es hat mich halt genervt, dass jetzt wegen unserer schlechten Internetleitung, ich, sozusagen immer wieder im Spiel zurück geworfen wurde.
25		I: Okay. Fallen dir sonst noch irgendwelche Momente an aus den Spielen?

2/12



26 **M:** Es gibt bestimmt viele. Mhm. Mhm. Ja, ein Teil, zum Beispiel, in Worms, glaub ich, war es. Weil ich das erste Mal gesehen hab, dass es diesen, da gibt es irgendwie so ein Esel, der alles von oben nach unten, auf der Gang also irgendwie so einen Teil von der Karte, von dieser Insel, wo man drauf sitzt, von oben bis unten einfach platt macht. Und das fand ich damals sehr faszinierend, wie es, wie der Esel darunter kommen ist, ich weiß nicht warum, aber das ist auch noch so ne Szene, die ich bis jetzt sehr faszinierend find @lacht@ oder halt damals sehr faszinierend fande.

27 **I:** Okay. Fällt dir noch was ein?

28 **M:** Jetzt so direkt ned. Aber gibt bestimmt viele kleine Szene, die man so erzählen könnte?

29 **I:** Gut. Dann, wenn du dich jetzt so daran erinnerst, an diese Szenen, die du beschrieben hast, wie fühlst du dich dann, wie sie sind jetzt so deine Emotionen?

30 **M:** Ähm. Ich sag mal bei der Worms Szene. Ähm. Ja. Ich will jetzt ned sagen Gleichgültigkeit, aber das ist so ja, es gibt halt diesen, diesen Esel, der das kann und ich weiß nicht warum oder ob dem damals eben jemand her gecheatet hat oder wie auch immer, oder in die Einstellungen irgendwas geändert hat, dass wir den auf einmal hatten, aber das ist so ja mein Ding, gibtÄs halt und der ist halt in dem Spiel dabei. Dann zur FlyFF Szene, dass mein Haustier gestorben ist, ich sage mal ja. @lacht@ Es würde mich jetzt immer noch nerven, wenn es wegen unserer schlechten Internetleitung passieren würde. Aber da denke ich mir, ich hab mich da über solchen Sachen aufgeregt @lacht@, über die ich mich eigentlich ned aufregen müsste. Weil. Ja. Ich war damals noch sehr am Anfang von dem Spielen und rückblickend ist da eigentlich Krampf gewesen, dass ich mich darüber aufgeregt habe. Und wirklich wahrscheinlich jetzt würd ich immer noch drüber aufregen. Aber nicht wegen dem Spiel, das dann mein Pet tod ist, sondern weil unser Internet so schlecht ist. Und zu der League of Legends Szene, ähm, ja, es ist eigentlich ja, also ich denke oft, also relativ oft, im Vergleich jetzt zu den anderen Szenen, sag ich mal, dran zurück, weil es einfach so ein, ich weiß gar nicht, wie ich es beschreiben soll. Ich bin halt noch ein richtiger Noob in dem Spiel gewesen, hab ich überhaupt nicht ausgekannt und auf einmal geht es richtig ab und wir haben gewonnen, und alle schreien rum, und ich denke mir, woah, geil, ich habe irgendwas gemacht. Ich hab keine Ahnung, hab ich irgendwas Wichtiges gemacht habe oder ned, aber es ist eigentlich ein cooles Gefühl, da zurückzudenken. Und ja wie soll ich es sagen, ja fast ein bisschen nostalgisch. Die guten alten Zeiten so ungefähr.

31 **I:** Okay. Fallen dir noch andere Emotionen ein, die du beschreiben würdest?

32 **M:** Also rückblickend?

I: Genau, ja.

33 **M:** Mhm. Ja, nostalgisch. Freude würde ich schon auch sagen. So bissl, wie sagt man da, Demut? So bissl so auf die guten alten Zeiten zurück sozusagen.

34 **I:** Mhm.

35 **M:** Ähm, ja. Recht viel mehr eigentlich ned.

36 **I:** Ja, okay.

37 **M:** Zumindest wüsste ich jetzt nicht, wie ich es beschreiben soll

38 **I:** Okay. Dann spielst du noch oft alte Spiele, die du früher gespielt hast?

...Persönliche Nostalgie

...Persönliche Nostalgie

39 **M:** Mhm. Ja gut, das League of Legends.
40 **I:** Ja.
41 **M:** Wenn man das jetzt schon das alte Spiel bezeichnen kann.
42 **I:** Na ja, schon.
43 **M:** Ich sag jetzt mal ja. Also League of Legends. Ähm, ich muss mir kurz. Nee, aber sonst ... Gut, FlyFF spiele ich nimmer, des @lacht@ hab ich zwischendurch mal wieder gespielt für ein halbes Jahr oder so.
44 **I:** Vor kurzem jetzt?
45 **M:** Nee nee, also vor kurzem ned, ne
46 **I:** Ah, okay.
47 **M:** Also vor kurzem, ich sage mal, die letzten 12 Monate, habe ich gespielt, an alten Spielen, League of Legends. Dann habe ich @lacht@, dann hab ich in Pennergame mal reingeschaut, mal wieder.
48 **I:** Oh.
49 **M:** Ich glaube, ich kann jetzt auch als altes Spiel schon bezeichnen.
50 **I:** Ja, kannst du mir darüber vielleicht bisschen mehr erzählen? Wieso hast du da wieder wieder reingeschaut?
51 **M:** Ich weiß ned warum, aber irgendwie hab ich gedacht, ich schau mal rein. Das Spiel gibt es ja immer noch, hab irgendwo eine Werbung gesehen, glaub ich, dazu. Und ja, seitdem schau ich halt einmal am Tag oder so, zweimal am Tag, schau ich rein, schick mein Haustier auf die Suche und mach so Pfandflaschen, aber ja, einfach nur so nebenbei iwie, also jetzt nicht irgendwie, also ich investiere jetzt ned viel Zeit rein.
52 **I:** Aber kannst du mir nochmal kurz erzählen, worum es so geht?
53 **M:** Bei Pennergame?
54 **I:** Ja.
55 **M:** Also ich, ich bin ein Penner, Obdachloser im Vatikan. Und gehe auf Pfandflaschen Suche, um so mein Geld zu verdienen. Dann kann ich noch, ähm, meine, ja, wie soll ich das sagen. Ich kann, ich kann mich weiterbilden, ich kann sprechen, da nämlich kann, Instrumente lernen, ich kann Fluchen und so weiter, kann mich weiterbilden, und ich hab ein Haustier, und das kann ich auch gegen andere Haustiere kämpfen lassen sozusagen, ich kann es herumstreunen lassen. Und das aus der Sucht würd ich dann sagen. Was das Ziel vom Spiel ist, hab ich selber noch ned so ganz rausgefunden @lacht@. Ich glaub da gibt es kein wirkliches. Also, weiß ich ned, wahrscheinlich gibt es ein Ziel, aber mir ist es noch nicht so klar worden, das Ziel. Und ja. Wusste jetzt gar nicht, wie ich es noch mehr beschreiben sollte.
56 **I:** Okay. Und wann hast du das letzte Mal gespielt? Also wann war die Pause, die große Pause dazwischen?
57 **M:** Boah @lacht@. Also wieder angefangen habe ich es, vor ungefähr einem Jahr oder einer halb, also ich sag mal, Anfang 2020, Mitte-Anfang 2020. Und das letzte Mal, wann habe ich das letzte Mal gespielt? In der neunten Klasse, wahrscheinlich, achten, zehnten, neunten?
58 **I:** Mhm.
59 **M:** Ich weiß es ned.
60 **I:** Also schon lange her.
61 **M:** Also ist schon 10 Jahre her, wenn es also, wenn es das Spiel schon so lange gibt, ich glaub schon, ich sag mal 10-12 Jahre wird's hier sein.
62 **I:** Okay, mich würde wirklich interessieren jetzt wie du wieder drauf

4/12

Auslöser von Nostalgie
 ..Persönliche Nostalgie
 ..Spielgewohnheiten während Pan

..Spielgewohnheiten vor Pandemie

- 63 **I:** *gekommen bist, das nochmal zu probieren? Was war deine Motivation dafür?*
- 64 **M:** Boah, ich weiß gar nicht. Also, ich hab die, ich hab irgendwo eine Werbung gesehen dafür. Und dann habe ich mir gedacht, na ja, jetzt schau ich mal halt rein, das hab ich früher schon mal gespielt. Und es war irgendwie ganz lustig damals. Und, seitdem, ja, schau ich halt einmal am Tag oder alle 2 Tage, oder je nachdem, zweimal die Woche mal rein und mach 5 Mausklicks und dann schließe ich es wieder.
- 65 **I:** *Okay, und wie würdest du sagen, sind jetzt deine Gefühle zu dem Spiel?*
- 66 **M:** Ja, ist ein netter Zeitvertreib @kichert@ beziehungsweise, ja was heißt Zeitvertreib, es nimmt nicht viel Zeit in Anspruch? Ähm, ja, es ist toll, dass es gibt, aber wenn sie es nicht gäbe, das Spiel, dann, ja, würde ich jetzt auch nichts verlieren, sag ich mal, für mich.
- 67 **I:** *Okay, aber wenn du spielst, dann hast du schon Spaß dabei?*
- 68 **M:** Ja doch.
- 69 **I:** Okay. Dann, welche anderen alten Spieler hast du jetzt im letzten Jahr noch gespielt?
- 70 **M:** Hmm, ich bin mir jetzt ned sicher, ich würde sagen.. Lass mir mal ganz kurz gucken in meinen Ordner, ob da irgendwas gefallen... Ja gut, Diablo. Weiß ned, inwiefern Diablo 3 jetzt schon ein altes Spiel ist, glaube ich gibt es jetzt schon fast 10 Jahre.
- 71 **I:** Ja.
- 72 **M:** Ähm, ja, die hat nur 3 dran.
- 73 **I:** *Und warum hast du das wieder gespielt?*
- 74 **M:** Ähm, hab ich eigentlich schon die ganze Zeit, also was heißt die ganze Zeit. Ich hab es immer wieder mal gespielt, also am Anfang, wie sie rausgekommen ist, habe ich viel gespielt. Dann hab ich mal 2 Jahre oder so, oder 3 Jahren nimmer gespielt. Und dann, wie das mit den Seasons, glaub ich, also irgendwann vor 6 Jahren oder was das war? Oder 4 Jahren, 5 Jahren, ich weiß nicht, hat das mit Seasons angefangen und dann habe ich es auch wieder mal bisschen gespielt. Aus welchem Grund auch immer, ich weiß es ned, warum, ich wieder angefangen hab. Wahrscheinlich hat irgendwo anders auch wieder angefangen und gesagt, hey, spiel ma wieder mit. Und dann, ja, seitdem spiele ich immer am Season Anfang, 2-3-4 Wochen. Bis ich die Season abgeschlossen hab und dann ja, und dann schau ich es nicht mehr an, bis zum nächsten Season.
- 75 **I:** *Also würdest du sagen, dass du schon regelmäßig spielst?*
- 76 **M:** Ja doch, ich sag mal zwei-dreimal im Jahr für 2-3 Wochen @lacht@.
- 77 **I:** *Okay, und was glaubst du, warum du das so regelmäßig immer wieder spielst?*
- 78 **M:** Weil ich mal also, was mir an sich eigentlich schon Spaß macht, Diablo. Ja, also es macht das Spiel an sich, macht mir Spaß. Und ich habe halt dadurch, dass ich die Saison, Season Reisespiel, bekomme ich Belohnungen und die würde ich auch gerne haben, dann.
- 79 **I:** Okay.
- 80 **M:** Also Spaß am Spiel und die Belohnungen im Spiel Server.
- 81 **I:** *Ja. Okay, dann möchte ich dich allgemein zur Nostalgie fragen, und zwar, würdest du dich selbst als nostalgisch beschreiben und welche Gründe gibt es dafür?*
- M:** Mhm ja, würde ich schon sagen. Warum ich nostalgisch bin? Puh,

		ist ne gute Frage.
	82	I: Fang vielleicht erst damit an, wo und in welcher Situation du nostalgisch bist, dann fällt's dir vielleicht leichter.
	83	M: Zum Beispiel, im Sulzbach, beim Altstadtfest.
	84	I: Ja.
..Persönliche Nostalgie	85	M: @lacht@ Weil es damals cool war, wenn man einfach so durch Altstadtfest durchläuft, sich ein Flasche mit kauft, sich dann die Flasche Bier trinkt, weiterläuft. Ähm, es waren einfach gute Zeiten und jetzt ja, man geht irgendwie durch Altstadtfest durch, ja, denkt sich so, damals war's cool, jetzt so hm, trinkt man ein Bier, geht weiter, ja, mhm und Altstadtfest ist vorbei.
	86	I: Ja, erzähl weiter.
	87	M: Ja, nee, doch ned @lacht@
..Definition von Nostalgie	88	I: Also dann würdest du sagen, dass du das so vermisst, die Zeiten von früher?
	89	M: Ähm...Jein also, vermissen, ja. Und nein. Also, vermissen ja, aber ich finde es jetzt auch ned schlimm.
	90	I: Kannst du es mir bisschen ausführlicher beschreiben?
	91	M: @lacht@ Ähm. Moment.
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie	92	I: Die Gründe dafür?
	93	M: Also ich sag mal so, ich vermisse es jetzt ned direkt. Ähm, es ist eine schöne Erinnerung, die man hat und daran ich mich auch gern zurückerinnere.
	94	I: Ja.
	95	M: Aber es war halt schon. Ich kann ja die, ich kann jetzt ned nochmal zurück ins Jahr 2012 und dann nochmal mit 17 aufs Altstadtfest gehen. Also. Ich weiß gar nicht, wie ich das jetzt sagen soll. Nee, weiß jetzt gar nicht, wie ich das sagen soll, was ich mein.
	96	I: Okay. Also, meinst du vielleicht, da du weißt, dass du die Zeit nicht zurückdrehen kannst, aber gern daran erinnerst?
	97	M: Ja genau so, ungefähr.
..Definition von Nostalgie	98	I: Und beziehungsweise dir im Moment auch nicht schlecht geht, dass du zurück möchtest in die Zeit, zum Beispiel?
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie	99	M: Ja, so ungefähr. Also, wobei es halt natürlich schon ne coole Zeit war und man das schon gern wieder mal machen würde.
	100	I: Ja. Okay. Ja, kannst du mir vielleicht noch andere Situationen aus dein Leben erzählen, in denen du nostalgisch wirst? Andere Dinge? Vielleicht auch andere Medien, bei denen du nostalgisch wirst?
	101	M: Andere Medien, würde ich jetzt sagen, wenn ich irgendwo aufräume und ich sehe die Kiste mit den alten Game Boys drin, zum Beispiel.
	102	I: Mhm. Kannst du mir jetzt noch genauer erklären?
..Persönliche Nostalgie	103	M: Ja, also der Nico und ich, haben früher sehr viel am Game Boy Pokémon gespielt. Und haben @lacht@ uns dann noch immer abgewechselt, sozusagen. Ja dann mal hat er gespielt und ich hab zugeschaut, dann hab ich wieder gespielt und er hat zugeschaut. Und er hat dann bei mir im Zimmer Abends geschlafen und wir haben noch Pokémon gespielt, ewig. Also es ist... Und wenn ich dann den Gameboy sehe, denk ich mal, dann spiele mal wieder halbe Stunde-Stunde Pokémon, dann denkt man ja okay, ist doch irgendwie lame. Ja, finde ich jetzt nicht mehr so cool, wie es früher gefunden habe. Aber es sind tolle Erinnerungen, die man hat. Und dann so, denke ich mal kurz, okay, cool spiel mal wieder ne Runde. Und, ja erinnere mich gerne zurück.
	104	I: Okay. Und fällt ihr noch was anderes ein?
..Persönliche Nostalgie	105	M: Ja, wenn ich an meinem Bücherregal vorbei geht zum Beispiel

..Persönliche Nostalgie		und die Jahresberichte von der fünften bis zur zwölften Klasse sehen. Dann ja, schau ich dir auch gern, also ich schaue dir wirklich dann gerne mal durch und denk mir mal ok, so haben wir also damals ausgeschaut @lacht@. Und gucke und, ja, denke auch bisschen zurück, was wir damals gemacht haben in der Schule. So, mit wem, mit wem man damals was gemacht hat und wie auch immer.
	106	I: <i>Ja und wie sind deine Gefühle dazu?</i>
..Emotionale Reaktion auf Nostalgie	107	M: Ja, also meistens positiv @lacht@. Ja, bei manchen. Ja, bei manchen Personen ned so positiv, bei anderen sehr positiv. Ja. Aber so an sich, positive Gefühle. Also hier, also, ich sag mal, so, ich erinnere mich dann gerne zurück.
	108	I: <i>Ja. Würdest du sagen, dass die Zeit für dich eine wichtige Zeit war? Die Schulzeit?</i>
Auslöser von Nostalgie	109	M: Ja, ja. Weil es einen halt oder halt, weil ich finde, dass man schon viel gelernt hat, also auch fürs Leben, sag ich mal, bisschen. Und wenn es nur ist, wie man miteinander spricht, wie man miteinander umgeht, oder meint, miteinander umzugehen.
	110	I: <i>Und so generell, würdest du sagen, dass du die Schulzeit irgendwie vermisst oder so?</i>
	111	M: Mhm. Jein. Also, ich würde, ich würde sagen, dass es wie vorhin mit der Altstadtfest Situation. Es ist cool, wenn man sich daran zurück erinnert. Aber ich ja... Wobei schon bissl anders die Schulzeit, ich sag mal an sich. Die Schule, den Unterricht selber würde ich jetzt ned vermissen. Aber das drum herum, ja, bisschen.
	112	I: <i>Kannst du mir das genauer beschreiben, was da Dinge sind, die du vermissen würdest oder vermisst?</i>
..Persönliche Nostalgie	113	M: Naja das man halt einfach sehr viel Zeit hatte, oder beziehungsweise sehr viel Zeit mit Freunden verbringen konnte. Was halt jetzt dadurch, dass man für 8-9 Stunden in die Arbeit geht und am Wochenende auch noch Sachen macht, und... Oder bei mir ist zum Beispiel, Posaunenchor. Ja, und ich mich auch nur am Wochenende mit der Theresa, ist meine Freundin, sie, dann bleibt halt für andere Sachen immer nicht viel übrig dann. Und das war halt, damals schon, rückblickend, sehr großer Luxus, dass man das so viel Zeit hatte, für andere.
	114	I: <i>Okay. Was würdest du sagen, welche Rolle spielt Nostalgie sonst in deinem Leben allgemein?</i>
	115	M: Mhm, ich würde jetzt sagen, also ich mein für mich persönlich, würde ich jetzt einschätzen, ned zu große Rolle. Also, ich erinnere mich schon gern zurück. Aber es darf auch mal was Neues sein. Ich muss jetzt ned unbedingt... Ähm. Ja, wie soll ich sagen? Ich fand das cool damals und jetzt mache ich es immer so, so ungefähr. Das ist jetzt ned....
	116	I: <i>Okay. Dann wollte ich dich noch fragen, empfindest du auch Nostalgie gegenüber Dingen, die du nicht selbst erlebt hast? Also irgendwelche historischen Momente oder bestimmte Zeitalter, die du nicht erlebt hast? Oder bestimmte Musik, die du nicht, während es herausgekommen ist, mitbekommen hast?</i>
..Historische Nostalgie	117	M: Mhm. Ja, ich hab jetzt mal ja bei der Musik zum Beispiel. Zum Beispiel, jetzt im im Barock zurück, also, so 16-17 Hundert. Es wäre schon interessant gewesen, wie die das damals wirklich gespielt haben und empfunden haben und gelebt haben, die Musik. Und.. Also, also fürs, fürs jetzige Interpretieren, sag ich mal.
	118	I: <i>Ja.</i>
	119	M: Aber so, an sich Nostalgie... Was ich nicht erlebt hab.

	120	I: <i>Naja, vielleicht fürs Mittelalter oder so? Ist doch so. Warst du so ein Mittelalter Fan? Und du gerne so zurück ins Mittelalter würdest oder so?</i>
	121	M: Nee, würde ich jetzt nicht sagen. @lacht@ Vielleicht nee, nee, das ist ja ich finde alles, also ich finde es interessant, dass es sowas gegeben hat und wie das damals so war und alles. Aber so krass, dass ich mich jetzt, dass ich jetzt halt so, boah ich hätte gerne mal da 2 Jahre gelebt, so ungefähr, das jetzt ned, das jetzt ned.
	122	I: <i>Okay, und so da zum Beispiel der Mauerfall oder sowas, dass du da zurückdenkt und irgendwie nostalgische Gefühle bekommst, obwohl du nicht dabei warst?</i>
	123	M: Nee. Ist eigentlich ned. Also ne.
	124	I: <i>Okay. Gut, dann möchte ich dich gerne fragen, wie würdest du eigentlich Nostalgie definieren? Was bedeutet das Nostalgie für dich?</i>
...Definition von Nostalgie	125	M: Mhm. Ich würde, also für mich, würde ich jetzt sagen wenn ich mich zurück erinnern und dann mit einem, ja, eigentlich überwiegend positiven Gefühle daran zurückdenk und mich gern zurückversetzten würde in die Zeit, dass man's einfach nochmal erleben könnte.
	126	I: <i>Mhm, kannst du noch was hinzufügen?</i>
...Definition von Nostalgie	127	M: Und halt auch, ja, dementsprechend, in die, ich würd's jetzt auch in die negative Richtung definieren, sag ich mal, dass ich mich, sozusagen, nicht mehr in diese Zeit zurückversetzen wollen würde oder nicht gerne an diese Zeit zurückdenke.
	128	I: <i>Mhm, okay. Gut. Gibt es noch irgendwelche Punkte? Was du dazu sagen möchtest?</i>
	129	M: Nö.
	130	I: <i>Okay. Dann möchte ich dich ein bisschen was über die Pandemiezeit fragen, also die letzten paar Jahre, letzten 2. Erstmal, welche Veränderungen hatte die Pandemie für dein Privatleben?</i>
...Negativ/Stress	131	M: Mhm. Ned viel eigentlich. Also, abgesehen davon, dass man sich am Anfang nicht mehr treffen konnte mit anderen, ned viel. Das Wirtshaus hatte noch ganz normal offen daheim. Ich konnte ganz normal in die Arbeit gehen ins Rathaus. Der Posaunenchor hat auch ganz normal stattgefunden. Nur halt mit 2 Meter Abstand untereinander. Aber so den Rieseneinschnitt hatte ich jetzt in dem Sinn ned. Außerhalb, dass man sich, so privat nicht mehr wirklich treffen konnte mit anderen Leuten.
	132	I: <i>Und wenn du dann an die Lockdowns, die es gab? Hat dich das beeinflusst?</i>
	133	M: Mhm, eigentlich auch eher weniger. Also, ich meine ja, ich meine, ich habs halt mitgemacht, weil hilft ja nix, hilft ja nix, dagegen aufzuregen. Und, ja. Also gut, ja gut, ja was heißt betroffen? Hat mich in dem Sinn dann schon die Pandemie, ich bin 2 Wochen mit Fieber und Corona und allem möglichen im Bett gelegen. Also ich hatte es doch selber und ich sage jetzt mal der Vater von meiner Freundin, der ist 3 Wochen oder 2 Wochen im Koma gelegen, der musste beatmet werden.
...Negativ/Stress	134	I: <i>Oh.</i>
	135	M: Aber sonst? Also, mal jetzt davon abgesehen, dass wir das alles selber hatten, außer meine Eltern. Muss ich sagen, hat mich bis jetzt eigentlich noch... Zumindest kommt es mir so vor, wenig betroffen und wenig eingeschränkt.
	136	I: <i>Okay. Und mit den Einschränkungen, die du jetzt hattest, auch, wenn es nicht so viele waren, wie bist du damit umgegangen. Also dass du keine Leute treffen dürftest, zum Beispiel, wie bist du damit</i>

		umgegangen?
	137	M: Ja, also am Anfang, ja, war's ned so tragisch, weil man konnte sich, ja, online jederzeit mehr oder weniger treffen und sich unterhalten und reden kann. Und wenn man nur eine halbe Stunde eben Spiel gespielt hat und dann dabei über, was weiß, ich Gott und die Welt gesprochen hat und dabei Shisha geraucht hat, ist dann, also, war es gefühlt fast wie, als wird die Person dann neben mir sitzen und, ja, mit mir zusammen die Shisha jetzt rauchen und sich unterhalten. Ähm, aber dann ich sag mal so nach nem halben, dreiviertel Jahr oder so war es schon bissl, also es war es war, ich fand es ned schlimm, tragisch, Weltuntergangsmäßig, sondern es war halt ein bisschen nervig, dass man sich halt mit niemandem treffen konnte mehr oder weniger. Außer jetzt irgendwie mit einer Person, einmal, aber, wenn es ned sein musste, da hat man das natürlich ned gemacht.
Coping	138	I: Und würdest du sagen, dass es auch positive Veränderungen für dein Leben? Durch die Pandemie?
	139	M: Ja, ich hab 20 Kilo abgenommen. @lacht@ Weil ja, wir sind, ich weiß jetzt auch ned, ja gut, das Wirtshaus war zu. Und dann habe ich erst mal gemerkt, was man eigentlich so nebenbei alles, ja, isst eigentlich, wenn im Wirtshaus rumläuft. Es ist halt nix mehr rumgelegen zum Essen, wo man eben mal schnell isst. Und dann, ja auch mal so einen Check up gemacht beim Doktor nach der, nach Corona, nach der Infektion. Und ja, sie hat auch so gesagt, jo, so 30 Kilo weniger wären nicht schlecht und so @lacht@. Und dann ja. Sollte sich daraus ergeben. Aber so nicht.
..positiv	140	I: Okay.
	141	M: Warte, ich eigentlich, also ich muss echt sagen. Also diese ganzen Einschränkungen. Also jetzt mal von denn ja mal, von Posaunenchor abgesehen, dass wir nur so ne 2 Meter Abstand spielen dürfen und das man hier Maske aufsetzen muss, so an sich. Hat sich wenig, also, also finde ich, also kommt mir zumindest so vor, hab ich wenig Einschränkungen.
	142	I: Mhm, ok. Gut und wenn du dann nochmal an die Pandemie denkst, wie hat sich da deine Art zu spielen verändert? Im Vergleich zum vorher.
	143	M: Ich würde jetzt fast sagen ned wirklich.
	144	I: Aber du hast erzählt, dass du die Spiele schon als Kommunikationsmittel benutzt hast, oder?
	145	M: Joa, das schon ja auch, an denguten Tag, ja.
	146	I: Würdest du dann sagen, das du mehr gespielt hast, um zu kommunizieren, als um zu spielen oder sowas?
..Spielgewohnheiten vor Pandemie		M: Mhm, ich würde sagen, das ist ziemlich ähnlich, wie vorher. Also wir haben auch vorher haben wir eigentlich auch, ja, regelmäßig miteinander gespielt haben und dann auch über alles Mögliche, über alles Mögliche geredet so. Das war jetzt nicht so, dass ich, dass wir vorher nur jede für sich alleine gespielt haben, sondern wir haben vorher auch schon miteinander eigentlich hauptsächlich gespielt. Also ich hab also höchstens mal irgendwie nach der Arbeit mal ne Stunde, halbe Stunde, Stunde oder so oder. Ja, wenn sonst niemand da war, wenn ich grad Lust hatte, dann hab ich mal Stunde gespielt oder so. Aber so, vorher eigentlich auch schon, hauptsächlich mit anderen zusammen. Wenn die natürlich, die anderen natürlich auch das Spiel gespielt haben.
	147	I: Ja, glaubst du aber, dass die Zeit dir dann wichtiger war, um sich mit anderen zu unterhalten?

...Spielgewohnheiten während Pandemie

Coping

...Spielgewohnheiten vor Pandemie

148

M: Ja, das auf jeden Fall also ich finde schon, dass es, dass es sehr geholfen hat. Das man einfach, das mal in Kontakt bleibt auch. Und das man noch ein bisschen soziale Kontakte und Interaktionen hat. Also im Vergleich jetzt zudem, wenn wir ned gespielt hätten miteinander.

149

I: Ja. Kannst du das noch bisschen ausführen? Also. Über was habt ihr gesprochen? Und wie regelmäßig hast du das gemacht?

150

M: Ja, also ich würde jetzt mal sagen, wir haben uns im Schnitt. Schuss und 3-4 mal die Woche, 5 mal, je nachdem, also wir haben keine festen Zeiten ausgemacht, wie jetzt keine Ahnung, Mittwoch bis Sonntag jeden Abend 17:00 Uhr, das jetzt ned. Sondern ja, man hat mal geguckt, wenn jemand online war oder im Teamspeak da war, und dann halt auch mit rein in die Gruppe. Und haben sich dann über alles Mögliche eigentlich unterhalten. Viel über das Spiel an sich, also über Spielen an sich kommuniziert und dann halt so, ja, was man halt gerade im Moment so macht. Über, so was fürn Tabak, dass mal letztens gemacht hat. Was sonst so passiert ist. @lacht@ Ja, oder. Jetzt aus meinem Beispiel, zumindest, dass wir doch ganz normal in die Arbeit gehen können und, dass was ich halt die für die Einschränkung in den Posaunenchor hab. Und der andere, dass die jetzt wieder, zum Beispiel Volleyball spielen dürfen oder auch nicht mehr spielen durften und ja, halt, alles mögliche, was halt so aufgefallen ist, und passiert ist, was man sich so auch immer wieder, ich sage jetzt, mal wenn man, wenn man irgendwo abends zusammen und halt über das man sich halt so unterhält.

151

I: Okay. Ja dann. In welchem Spiel war das nochmal, in dem ihr kommuniziert habt?

152

M: Also hauptsächlich League of Legends. Und jetzt weiß ich nicht mehr, wie das heißt. Ich glaub, der ist... Moment... Wie hat's dann geheißen? Call of Duty War Zone, glaub ich.

153

I: OK.

154

M: Ja, genau. Aber hauptsächlich League of Legends.

155

I: Glaubst du, dass dein Umgang mit Spielen sich irgendwie verändert hat? Seit der Kindheit und Jugend zu zur heutigen Zeit.

156

M: Ja. Schon. Also am Anfang, also ich sag jetzt mal, wie ich so die ersten Computerspiele gespielt hab. Da war es eher so die, boah, cool, Faszination, es gibt ein Spiel, das kann ich mir am Computer spielen, da kam, wie vorhin schon gesagt da kann man auch was anderes machen als nur Geburtstagsseinladungen schreiben und Speisekarten drucke, und irgendwelche Tabellen machen, und irgendwas malen mit Paint. Ähm. Da war es wirklich die Faszination und dann, würde ich sagen so, zwischendurch war es ein bisschen... Ja, ich würd sagen schon ein wenig Sucht. Vor allem in der FlyFF Zeit. Und dann, so die, ja, letzten 10 Jahre, sag ich mal, das ist immer mehr dazu hingegangen, zu einem, ja... Ich würde fast sagen zu dem sozialen Medium, dass man sich einfach mit anderen, ähm, trifft und da dann miteinander spielt, und miteinander sich unterhält dabei. Also weg von dem ja, ich muss jetzt spielen, weil ich spielen muss oder weil ich spielen will, sondern, eher ich spiel jetzt, weil ich dann mit anderen zusammenspielen kann, natürlich auch noch spiele ich alleine, weil mir das Spiel halt einfach Spaß macht. Aber das ist jetzt nimmer so ein, so ein Zwang dahinter, sag ich mal, wie früher, sondern es ist halt einfach ja, jetzt hab ich halt mal Lust 2 Spiele zu spielen und spiele 2 Spiele und dann mach wieder ich etwas anderes.

157

I: Okay, du hast gerade gesagt, dass Spiele für dich wie soziale

10/12

		<i>Medien funktionieren. Kannst du mir ein bisschen genauer beschreiben, inwiefern, welche Rolle das für dich spielt? Also Spiel als soziales Medium?</i>
	158	M: Ja, also ich finde schon, dass es in die Richtung soziales Medium geht. Weil man da halt einfach, außerhalb, sag ich jetzt mal, von familialen Leben, auch Freundschaften geknüpft hat. Über das Spiel und dadurch dann mit den Personen auch in Kontakt bleiben kann. Und natürlich auch jetzt mit, mit Personen aus dem realen Leben, mit denen man so auch Kontakt hat, kann man mit denen halt, auch wenn wir jetzt, ja jetzt... Der eine wohnt so Hundert Kilometer weg von dir, dann kann man sich mit dem immer noch, immer noch, sozusagen treffen und sich unterhalten. Und muss ned.... Eine Stunde lang miteinander telefonieren oder Briefe schreiben. Man kann halt nebenbei noch, ja ein Spiel spielen, das beiden Spaß macht.
Coping		
	159	I: Okay. Dann möchte ich dich noch mal mit die Frage vom Anfang fragen, wenn du dich an die letzten Monate während der Pandemie erinnern? Welche Rolle hatten da die Spiele für dich?
	160	M: Mhm ja, immer noch... Ähm, sag ich mal, die Aufrechterhaltung der sozialen Kontakte.
	161	I: Ja.
	162	M: Und ja, Zeitvertreib und ja, bisschen, bisschen noch Langeweile totschiessen. Sag ich mal. Und... Ja, aber so wirklich, hauptsächlich, mit anderen kommunizieren. Und, ja, einfach, weil ich Spaß an dem Spiel hab und... Gut, ich hab das vorher auch schon gespielt, also das war jetzt... Waren jetzt nicht so... Das war halt einfach ein positiver Nebeneffekt, sag ich mal. Weil da hab ich das Spiel auch vorher schon gespielt hat und dann jetzt, sozusagen, in Führungszeichen, den Vorteil hatte, dass man sich keine Gedanken darüber machen musste, wie man trotzdem weiterhin den Kontakt bleibt, auch wenn man sich in dem realen Leben ned sehen kann.
...Spielgewohnheiten während Pandemie		
	163	I: Okay. Gibt es noch irgendwas, was du mir zu deinem Spielekonsum oder zur Nostalgie im Allgemeinen erzählen möchtest, was du noch nicht irgendwie sagen können konntest. Was du aber noch gerne mir erzählen möchtest?
		M: Puh... Fällt mir jetzt... Fällt mir jetzt nichts irgendwie konkretes ein. Also auch irgendwie so Sachen, also wie lange ich so im Schnitt spiel, willst du sowas dann auch wissen, oder? Oder halt?
	164	I: Ja da kannst du gern was dazu sagen.
	165	M: Also, ich sag mal im Schnitt, würde ich jetzt schon sagen, dass ich... Also, im Schnitt auf die Woche verteilt, würde ich jetzt sagen. Wenn ich normal in die Arbeit gehe, jetzt keinen Urlaub habe oder sonst irgendwas, würd ich sagen eine Stunde am Tag, ungefähr. Am Wochenende mal mehr, mal weniger, aber unter der Woche, sag ich mal im Schnitt so eine Stunde am Tag... Stunde, mal mehr, mal weniger, mal gar nicht, mal mehr.
...Spielgewohnheiten während Pandemie		
	166	I: Und das sind aber meistens dann wirklich Onlinegames mit anderen Leuten zusammen?
	167	M: Genau, genau, genau.
	168	I: Kannst du nochmal kurz zusammenfassen, welche Spiele du jetzt wirklich aktuell am meisten spielst?
	169	M: Also aktuell am meisten, spiele ich League of Legends. Dann würde ich sagen, an nächster Stelle Daiblo, Daiblo 3 und dann würde ich sagen Minecraft und, ja, gut Pennergame auch noch... Aber sonst...

170 **I:** *Spielst du auch am Handy irgendwelche Spiele?*
 171 **M:** Mhm. Nö. Nö. Also, ich hab mal, ich hab mal ne Zeitlang die
 online Version von, also die Handyversion von League of Legends
 gespielt für eine Woche, wie es rausgekommen ist, aber glaub ich
 auch schon fast 3 Jahre her oder so, oder halbes, dreiviertel Jahre.
 172 **I:** *Okay*
 173 **M:** Und so ja, ich weiß nicht ob man Sudoku als Spiel bezeichnen
 kann.
 174 **I:** *Ja, natürlich.*
 175 **M:** Okay.
 176 **I:** Wie oft spielst du die Sudoku?
 177 **M:** Ja, dann würd ich sagen einmal am Tag, Sudoku für 5 Minuten
 oder 10 Minuten, je nachdem, wie lange das dauert.
 178 **I:** *Okay, was ist deine Motivation, dass du es jeden Tag spielst?*
 179 **M:** Gute Frage @lacht@. Ich weiß nicht, ich hab, wie ich früher die
 Zeitung gelesen habe, hab ich auch immer da Sudoku hinten drin
 gemacht, weil es mich einfach, ich fand es spannend und fand es
 cool, und dann habe ich mir am Handy auch die App runtergeladen
 und jetzt mach ich halt ja, ich sag mal, wie so ein Ritual in der Früh
 oder Abends. Und dann spiel, ich hatte immer ein Sudoku oder
 zwei, je nachdem. Oder auch mal kein. Aber. Dann ja. Wenn ich
 jetzt, also wie gesagt, wenn ich jetzt ned hätte ja, dann hätte ich es
 halt ned, aber das ist wie so, ich sag mal, wie ungefähr ähnlich wie
 bei Pennergame. Ich mach's halt, was mir Spaß macht,
 zwischendurch immer wieder mal. Also 5 Minuten einfach mal
 abschalten und das machen. Aber wenn ich jetzt ned hätte, so
 Sudoku, dieses Sudoku App auf dem Handy, ja, dann würde ich es
 nicht machen.
 180 **I:** *Okay.*
 181 **M:** Oder würd halt irgendwas anderes machen, keine Ahnung.
 182 **I:** Okay, gut. Fällt dir jetzt noch irgendwas ein, dass du mir noch
 erzählen möchtest?
 183 **M:** Glaub nicht.
 184 **I:** *Okay. Dann möchte ich mich ganz recht herzlich bei dir bedanken
 für das Interview. Ich beende jetzt die Aufnahme.*

10.3 Abstract

10.3.1 Abstract - Deutsch

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit dem Thema der Nostalgie bei VideospielerInnen, nostalgischen Videospielen und Nostalgie bei VideospielerInnen unter der Berücksichtigung der zum Zeitpunkt des Verfassens herrschenden Covid-19-Pandemie. Zunächst wird in dieser Arbeit über die Theoretischen Konstrukte der Nostalgie, der Theorie der sozialen Identität, dem Elaboration-Likelihood-Modell, Coping und Eskapismus berichtet und diese in Verbindung mit Nostalgie gesetzt. Zusätzlich wird auf den bisherigen Forschungsstand zu Nostalgie, Videospielen und der Covid-19-Pandemie eingegangen und relevante Studien erläutert. In weiterer Folge sollten mit Hilfe der erstellten Forschungsfragen, Handlungsmuster und Einstellungen zum Thema Nostalgie untersucht werden, zum einem allgemein aber auch unter der Berücksichtigung der Covid-19-Pandemie und ihrer Folgen wie beispielsweise Lockdowns, fehlende soziale Kontakte oder der Angst vor gesundheitlichen Folgen.

Zur Untersuchung der Forschungsfragen wurden fünf qualitative teiloffene Leitfadeninterviews mit erzählgenerierendem Stimulus mit Videospielern und Videospielerinnen durchgeführt, die unterschiedliche Spielehistorien und Herangehensweisen an das Spielen hatten. Es zeigte sich, Nostalgie im Bezug auf Videospiele eine große Rolle für die Einstellung gegenüber Videospielen und die Handlungen der befragten Personen darstellt. Auch konnte gezeigt werden, dass Nostalgie erheblichen Einfluss während der Pandemie auf den Umgang mit Videospielen hatte. Dennoch bildet diese qualitative Untersuchung keinen umfassenden allgemeingültigen Ergebnissen ab, weshalb darauf hingewiesen wird, dass noch weitere Forschung auch auf quantitativer Ebene nötig ist, um das Thema Nostalgie bei VideospielerInnen umfassend zu beleuchten.

Schlüsselwörter: Nostalgie, Videospiele, Covid-19-Pandemie, Coping, Eskapismus

10.3.2 Abstract - Englisch

This master's thesis deals with the topic of nostalgia, video gamers and nostalgic video games generally, and nostalgia and video gamers considering the Covid-19 pandemic that was prevalent at the time of writing.

First, this work reports on the theoretical constructs of nostalgia, the theory of social identity, the elaboration-likelihood model, coping and escapism, and puts these in connection with nostalgia. In addition, the current state of research on nostalgia, video games and the Covid-19 pandemic are discussed, and relevant studies are explained.

Subsequently, with the help of the research questions created, patterns of action and attitudes on the topic of nostalgia should be examined in general, but also considering the effects of the Covid-19 pandemic and its consequences such as lockdowns, lack of social contacts or the fear of one's health consequences.

To investigate the research questions, five qualitative, partially open guided interviews with a narrative-generating stimulus were carried out with video gamers. All interviewees had different game histories and approaches to gaming.

It was found that nostalgia for video games played a prominent role in attitudes towards video games and the actions of those surveyed. It was also shown that nostalgia had a significant influence on the use of video games during the pandemic.

Nevertheless, this qualitative study does not constitute generally valid results. Hence it is pointed out that further research on a quantitative level is also necessary in order to shed light on the topic of video gamers' nostalgia in.

Keywords: Nostalgia, Video games, Covid-19-Pandemic, Coping, Escapism