



Editorial: Die 80er – Das lange Jahrzehnt

Die 80er-Jahre sind heute, seit den ersten Revival-Shows Anfang der 2000er Jahre,¹ ästhetisch und kulturell noch immer ein zentraler Bezugspunkt in Mode, Musik, Games, Film und Fernsehen bzw. Streaming und hier natürlich insbesondere in Serien, aber auch in 80er-Jahre-Rückblick-Shows und Dokumentationen.² Dies ist, zumindest oberflächlich betrachtet, erstaunlich, gelten die 80er-Jahre doch allgemein als Jahrzehnt des ‚schlechten Geschmacks‘ und als schier unerschöpflicher Quell von mittelmäßigen bis schlechten Medienproduktionen. Wir möchten diesen Widerspruch als Ausgangspunkt nehmen, um nach der Bedeutung der 80er-Jahre als Referenzjahrzehnt für aktuelle Medienproduktionen im Speziellen zu fragen, etwa im Zuge der 80er-Jahre-Remake-, Retro- und Nostalgie-Welle, sowie für die Entwicklung unserer heutigen Medienkultur im Allgemeinen, etwa in Bezug auf sich verändernde Seh- und Erlebnisbedürfnisse von Mediennutzern, eine andere Medienästhetik, veränderte Praktiken der Mediennutzung und einen generellen Wandel unserer Medienkultur, deren Wurzeln bis in die frühen 80er-Jahre und darüber hinaus zurückreichen.

Die 80er waren ein Jahrzehnt, in dem die Mediatisierung der Lebenswelt qualitativ und quantitativ erheblich voranschritt. Qualitativ war dies das Jahrzehnt der aufblühenden Popkultur, die in den Nachkriegsjahrzehnten durch die Einführung des Fernsehens, durch Popmusik und allgemein durch den Boom der Konsumkultur ihren Anfang nahm, die sich in der zweiten Hälfte der 70er-Jahre, besonders aber in den 80er-Jahren, deutlich ausdifferenzierte.³ *MTV* verschmolz die Platten- und Bewegtbildindustrie miteinander und machte mit der Video-Clip-Ästhetik den Avantgarde-Film massenkompatibel;⁴ Computer und Konsolen eroberten die Kinderzimmer und ließen eine „Daddel“- , Kopierer- und Hacker-Kultur entste-

¹ Eine der ersten dieser Revival-Shows im deutschen Fernsehen war „Die 80er-Show“, moderiert von Oliver Geissen, die ab 6. April 2002 in zwei Staffeln mit insgesamt 16 Folgen (14 Einzelfolgen plus 2 Best-of-Folgen) auf RTL ausgestrahlt wurde.

² Exemplarisch erwähnt seien hier die zehnteilige Doku-Miniserie „I Love the ‘80s“ (BBC, ab Januar 2001), die Programmreihe „The Eighties Season“ (BBC 2, ab Mai 2010) sowie für den deutschen Markt in jüngerer Zeit die dreiteilige Dokumentation „Die 80er – Das explosive Jahrzehnt“ (ZDFinfo, Erstausstrahlung 19.12.2017).

³ Zur Differenzierung von Popkultur und Massenkultur, die schon deutlich früher, Anfang des 19. Jahrhunderts, ihren Anfang nahm, vgl. Maase 2007: 16ff.

⁴ Schenk 2008: 222ff.

hen, die weitgehend unbemerkt von der Elterngeneration eigene Seh- und Erlebnisbedürfnisse, eigene Praktiken, Motive, Diskurse, Werte⁵ und damit auch eine eigene, auf andere Medien und kulturelle Bereiche zurückwirkende digitale Kultur⁶ ausbildete; die Mode der 80er und ihre subkulturellen Ausformungen, wie sie auch in vielen Filmen, Serien oder Werbespots der damaligen Zeit zu sehen sind, waren unter anderem bestimmt von Neon-Ästhetik, Punk, New Wave; Männer stylten sich wie Frauen, und Frauen imitierten mit ihren Schulterpolstern muskulöse Männer. Auf diese Weise fand der politisch geprägte Gender-Diskurs der 60er- und 70er-Jahre verstärkt Eingang in die Popkultur und bildete dort eigene Formen, Normen und Stereotype aus, die zwischen den Polen ‚femininer Männlichkeit‘ (z. B. David Bowie) und ‚maskuliner Weiblichkeit‘ (z. B. die Figur der Ellen Ripley) ausloteten, was es bedeutet, ‚Mann‘ bzw. ‚Frau‘ zu sein, immer im Kontrast zur damals ebenfalls zu beobachtenden Übersteigerung von Körperbildern, wie sie etwa in der medialen Person von Arnold Schwarzenegger oder Sylvester Stallone zum Ausdruck kam.

Gesellschaftspolitisch und medial wurden die 80er-Jahre noch immer dominiert vom Ost-West-Konflikt und der Angst vor einer atomaren Apokalypse, der Verbreitung von Aids und den Aktionen der Umweltbewegung. Es waren also Diskurse, die auch die damalige Medienberichterstattung sowie gleichsam das allgemeine gesellschaftliche Klima prägten und die implizit oder explizit das dystopische Narrativ des gesellschaftlichen Untergangs durch Pandemie, durch sauren Regen oder durch den dritten Weltkrieg fortschrieben, der sogar, wie John Badhams *WAR GAMES* (1983) anschaulich zeigte, vom Kinderzimmer aus ausgelöst werden. Und schließlich waren die 80er-Jahre auch das Jahrzehnt, in dem die Diskussion um die Schädlichkeit von Medieninhalten Fahrt aufnahm, mit Blick auf drastische Gewaltdarstellungen in Kino und Fernsehen, und Kritik an der Mediennutzung allgemein laut wurde, etwa bezogen auf die soziale Verarmung, die dem Computerspiel unterstellt wurde.⁷

Neben diesen gesellschaftlich-kulturellen Veränderungen sind in dieser Zeit auch massive Veränderungen im Mediensystem selbst zu beobachten. Diese ermöglichten den Mediennutzern Ende der 70er-, Anfang der 80er-Jahre einen deutlich breiteren Zugang zu medialen Inhalten: Die Einführung des Privatfernsehens⁸ bedeutete nicht nur eine deutlich höhere Anzahl von Fernsehsendern, sondern auch von Filmen, Serien und TV-Formaten, insbesondere aus dem US-amerikanischen Raum. Die Einführung des Videorekorders mitsamt einem Videotheken-Ausleihsystem ermöglichte es den Nutzern, sogar relativ aktuelle Kinoproduktionen zu sich ins Wohnzimmer zu holen und gemeinschaftlich zu rezipieren. Gleichzeitig ermöglichte der Videorekorder durch seine Aufnahmefunktion das Archivieren von TV-Ausstrahlungen und, mit etwas technischem Geschick, auch das illegale Raubkopieren von

⁵ Siehe hierzu die 1984 von Steven Levy formulierten Maximen seiner Hacker-Ethik (Levy 2010: 27ff.).

⁶ Siehe hierzu exemplarisch Stalder 2016; Hugger 2014; Stöcker 2011.

⁷ Siehe hierzu etwa die Dokumentation „Computerfieber – Die neue Lust im deutschen Familienalltag“ (NDR, 1984, verfügbar auf YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=TaStmh1hEnc&t=2s> (27.3.2019)).

⁸ Sendestart war der 1. Januar 1984 für den Sender PKS (Später Sat1) und der 2. Januar für RTL plus.

Leihfilmen. Damit konnte sich jeder, analog zur elterlichen Bibliothek in der Eichenschrankwand, seine eigene Videothek aufbauen – eine, wenn auch sehr individuelle Form der Kanonbildung, die insbesondere durch junge Mediennutzer betrieben wurde, die sich in dieser Zeit nicht zuletzt durch solche „Technologien des Selbst“ (Foucault)⁹ mediensozialisierten. Damals trat neben das Sammeln von Büchern, Comics und Hörspielen also auch das Sammeln von Videofilmen, und in ähnlicher Weise von Computerspielen, als eine damals neu aufkommende Praktik der kulturellen Wertschöpfung und Identitätsbildung.

Dieser deutlich breitere Zugang zu Medieninhalten, auch zu abseitigen B- und C-Produktionen, wie sie etwa in Fankulturen zirkulierten, kombiniert mit der Möglichkeit der Archivierung und der beliebig oft wiederholbaren Rezeption dieser Medienprodukte – zu Hause, zu einem selbst gewählten Zeitpunkt, mit der Möglichkeit, die Rezeption selbst nach eigenen Vorlieben und Interessen zu gestalten – beförderte damals die Ausbildung von Expertenkulturen, die insbesondere um Genrefilme und -serien herum entstanden, also speziell im Umfeld fiktionaler und oftmals fantastischer Medienprodukte.¹⁰ Der kreative Umgang mit Medieninhalten beförderte gleichzeitig eine veränderte Medienrezeption, die man auch als ‚Medienexegese‘ bezeichnen könnte, nämlich das wiederholte Erkunden, Diskutieren und Interpretieren von Medienwelten – der Fandiskurs um die STAR-TREK-Medienwelten sei an dieser Stelle als prototypisches Beispiel genannt.

So waren insbesondere die frühen 80er-Jahre ein Boom-Jahrzehnt für den Genrefilm, das sich nicht zuletzt dadurch auszeichnet, dass es in besonderem Maße populärkulturelle Ikonen im Mediengedächtnis der Zuschauer verankerte, im Science-Fiction-Film (STAR WARS, BLADE RUNNER, THE TERMINATOR, BACK TO THE FUTURE, BATTLESTAR GALCTICA u. a.), im Horrorfilm (A NIGHTMARE ON ELM STREET, POLTERGEIST, VIDEODROME, FRIDAY THE 13TH u. a.), im Fantasy-Film (CONAN THE BARBARIAN, HIGHLANDER, LEGEND, THE DARK CRYSTAL u. a.), im Actionfilm (Rambo-Filme, Die-Hard-Filme, Chuck-Norris-Filme, Arnold-Schwarzenegger-Filme u. a.) und in der Komödie (Eddie-Murphy-Filme, Steve-Martin-Filme, die POLICE ACADEMY-Reihe u. a.). Helden und Bösewichte wie Luke Skywalker, Marty McFly, John Rambo oder Darth Vader, Freddy Krüger und J.R. Ewing haben in der medialen Repräsentation eigene Ikonografien ausgebildet, die stilbildend für die 80er-Jahre insgesamt geworden und bis heute wirksam sind.

Seit spätestens der Jahrtausendwende ist zudem ein Prozess kultureller Aufwertung solcher populärer Medienprodukte zu beobachten, der eng mit Momenten der Mediennostalgie bzw. der „Retromania“ verknüpft ist, wie es Simon Reynolds in seinem gleichnamigen Buch beschreibt.¹¹ Es geht somit auch darum, ehemals subkulturelle Medienprodukte, -ästhetiken und -praktiken vergangener Jahrzehnte wiederzuentdecken, einer Re-Lektüre zu unterziehen,

⁹ Foucault 1993.

¹⁰ Siehe hierzu exemplarisch Winter 2010.

¹¹ Vgl. Reynolds 2011.

in aktuelle Medienprodukte zu integrieren und sie dadurch letztlich, aufgewertet, als Teil unseres heutigen Mediendiskurses zu etablieren. Reynolds' Buch trägt in dieser Hinsicht treffend den Untertitel *Pop Culture's Addiction to Its Own Past*.

Dem Moment des dezenten Nichtbeachtens von populären Medieninhalten in Computerspielen, Genrefilmen oder Comics, wie es noch in den 80er- und 90er-Jahren praktiziert wurde, wird heute ein exzessives (Pop-)Kulturerinnern entgegengesetzt, das nicht mehr wie früher im subkulturellen Geheimen stattfindet, sondern zu einer etablierten – und ökonomisch lukrativen – Strategie des medialen Mainstreams geworden ist. Hiervon zeugt auch die Remake- und Retro-Welle, die seit den frühen 2000er-Jahren zu beobachten ist. Eines der prägnantesten Beispiele hierfür ist Steven Spielbergs *READY PLAYER ONE* (2018), der in geradezu massiver und medienreflexiver Weise dieses (Pop-)Kulturerinnern vorexerziert. Ikonische Figuren der 80er- und 90er-Jahre aus Film, Serie und Computerspiel werden hier in einer hybriden virtuellen Welt zusammengebracht und von den Usern des 21. Jahrhundert als Helden der ‚gute alte Zeit‘ bewundert.

Der Boom fantastischer populärkultureller Medienprodukte ist dabei eng verbunden mit der Popularisierung der Nerdkultur und zeigt sich nicht zuletzt daran, dass heute im digitalen wie analogen Feuilleton auch Computerspiele, Graphic Novels, Comic- und Fantasy-Verfilmungen, also tendenziell fantastische, nerd-affine Narrative, wie selbstverständlich besprochen werden – eine Tatsache, die noch Ende der 90er-Jahre in diesem Ausmaß und solcher Vielfalt kaum denkbar gewesen wäre.

Mit der Popularisierung der Nerdkultur findet somit seit etwa der Jahrtausendwende ein Prozess des ‚Eingemeindens‘ dieser subkulturellen Areale in den offiziellen Kulturdiskurs statt und damit verbunden eine Auflösung der vormals etablierten Unterscheidung von ‚U‘ und ‚E‘, also von reiner Unterhaltungsindustrie auf der einen und ernst(haft)en künstlerischen Erzeugnissen auf der anderen Seite. Dass sich mittlerweile wesentliche Teile der Bevölkerung in diese Nerdkultur eingeschrieben haben oder sich ihr, zumindest partiell, zugehörig fühlen, machte Christian Stöcker bereits 2011 in seinem Buch *Nerd Attack!* mit folgender Feststellung deutlich: „Wer 1984 wusste, wer Sauron ist, war ein Eingeweihter. Wer es 2010 nicht weiß, ein Ahnungsloser.“¹²

Mit dem Schwerpunktthema „Die 80er“ beleuchten wir Medienprodukte und Medienproduktion, sowohl im Film als auch im Computerspiel, in einem weiteren medienkulturellen Umfeld und nehmen ihre Bedeutung für spätere Jahrzehnte und unsere aktuelle Medienlandschaft in den Blick. Es geht dabei um die Bedeutung und kulturelle ‚Reichweite‘ sowohl von einzelnen Medienprodukten als auch der Medienkultur der 80er-Jahre insgesamt. Die Ein-

¹² Stöcker 2011: 73.

grenzung auf ein Jahrzehnt ist nicht zuletzt aufgrund des dynamischen und hochgradig referenziellen Charakters von Kultur im Allgemeinen und der Popkultur im Speziellen nicht unproblematisch, sodass wir unter den „80ern“ eine Phase verstehen, in der die Kultur vorgehender Dekaden, besonders der 70er-Jahre weiter nachwirkt und die selbst wiederum in die 90er-Jahre, bis ins 21. Jahrhundert, hineinstrahlt, insbesondere in Form des 80er-Jahre-Revivals in seinen unterschiedlichen Ausdrucksformen in Film, Fernsehen, Musik, Mode, Life-Style-Produkten, Grafik-Design, um nur einige der Bereiche zu nennen, in denen sich Referenzen auf die 80er-Jahre seit geraumer Zeit finden. Wir haben die Autorinnen und Autoren, im Sinne eines autoethnografischen Ansatzes, gebeten, nach Möglichkeit auch persönliche Medienerfahrungen mit in ihre jeweiligen systematischen Analysen einfließen zu lassen, um auf diese Weise das kulturelle Erfahrungspotenzial, das diese Dekade den damaligen Mediennutzern bot, nachvollziehbarer zu machen. Dies ist an der einen oder anderen Stelle der Texte spürbar und so gewollt.

Den Auftakt dieser Ausgabe bildet Christian Stöcker mit einem essayistischen Rückblick auf die 80er-Jahre und der Frage, was wir eigentlich meinen, wenn wir heute über „die 80er“ sprechen. Am Beispiel der Netflix-Serie STRANGER THINGS (seit 2016) macht Stöcker deutlich, dass der Rückbezug auf frühere Dekaden immer ein selektiver und damit ein künstlicher ist. Solche Bilder der Vergangenheit sind dabei weniger der Versuch einer tatsächlichen Rekonstruktion der damaligen Lebenswelt, sondern vielmehr eine artifizielle Melange verschiedener gesellschaftlicher Diskurse, Gefühlslagen und nicht zuletzt auch von medienkulturellen Prädispositionen und subkultureller Formationen, die in der Gestaltung einer Serienwelt wie der von STRANGER THINGS zum Ausdruck kommen. Das zentrale Erbe der 80er-Jahre, das sich im weltweiten Erfolg nicht nur von STRANGER THINGS, sondern einer Vielzahl von ähnlich gelagerten Medienproduktionen zeigt, fasst Stöcker prägnant mit seiner These zusammen: „Nerdkultur ist heute Leitkultur.“

Eine der Wurzeln dieser Nerdkultur beleuchtet Marcus Stiglegger in seinem Beitrag über die Barbarenfilme der 80er-Jahre. Der Boom des Fantasy-Genres seit Ende der 70er, etwa im Roman, Comic oder auch im Rollenspiel, schlug sich Anfang der 80er-Jahre in einer Vielzahl von Fantasy-Produktionen auch im Kino nieder, deren narratives und ikonografisches Zentrum die mythisch aufgeladene Figur des Barbaren bildet. Ausgehend von einem dialektischen Verständnis von Mythos und Moderne arbeitet Stiglegger am Beispiel von John Millius' CONAN THE BARBARIAN (1982) – einer, wenn nicht *der* Ikone des filmischen Fantasy-Genres – heraus, wie die Regisseure und Drehbuchautoren der damaligen Zeit intensiv an einer Re-Integrierung mythischer Narrative und Strukturen in populäre Hollywood-Stoffe arbeiteten, die bis heute bestimmend ist für einen nicht unwesentlichen Teil unserer Populärkultur.

Eine weitere Wurzel der Nerdkultur und damit ein weiteres Phänomen, das sich in den 80er-Jahren entwickelte und bis heute massiven Einfluss auf unsere Medienkultur hat, ist das Computerspiel. Jochen Koubek betrachtet in historiografischer Perspektive das Aufkommen dieses fiktionalen Mediums in den Sparten Arcade, Homecomputer und Konsole. Koubek

verfolgt dabei die These, dass das Computerspiel weder von etablierten Vertretern des damaligen Kulturbetriebs noch von den Spielmachern selbst als kulturell relevantes Medium erkannt wurde. Durch diese relative Isolation des Computerspiels vom traditionellen Kulturbetrieb konnte sich in den 80er- und 90er-Jahren ein eigenes System von ästhetischen, symbolischen und technischen Bezügen ausbilden, dessen Bedeutung und Auswirkung sich erst in den letzten zehn, fünfzehn Jahren in seinen tatsächlichen Ausmaßen zeigt – auch und gerade auf die klassischen Medien wie Film, Fernsehen, Literatur und u. a. – und sich auf offizieller Seite unter anderem in der Anerkennung des Computerspiels als Kulturgut durch den Deutschen Kulturrat 2008 niederschlug.

Mit Ausbreitung der Nerdkultur findet seit etwa der Jahrtausendwende zudem ein Prozess des ‚Eingemeindens‘ dieser populären Areale in den offiziellen Kulturdiskurs statt und damit ein nachträgliches Erinnern, Entdecken und Aufwerten von vormals subkulturellen Medieninhalten vergangener Dekaden. Kathleen Looock unterzieht dieses Moment des Medienerinnerns in ihrem Beitrag einer genaueren Betrachtung, und zwar am Beispiel von *BLADE RUNNER 2049* (2017). Eine Praxis des „Retro-Remaking“ erkennt Looock in all jenen Filmproduktionen der Remake-Welle seit etwa der Jahrtausendwende, die ihre „eigene kulturelle Legitimation explizit aus dem Bezug zur Vergangenheit und dem (Kult-)Status des Originals“ schöpfen.¹³ Es geht ihr bei der Betrachtung von *BLADE RUNNER 2049* insbesondere um Aspekte der Reproduktionslogik solcher Filme und damit um die Frage, wie die Wiederbelebung eines bekannten Film-Franchise auf Produktionsebene sowie der Generationenwechsel, der auf der Figurenebene von Filmen wie *BLADE RUNNER 2049*, *TRON: LEGACY* und *STAR WARS: EPISODE VII – THE FORCE AWAKENS* stattfindet, dialektisch miteinander verzahnt sind. Es ist dieses Wechselspiel zwischen Neuauflage und Original, das einerseits auf bestimmte inter- und metatextuelle Kompetenzen auf Zuschauerseite hindeutet, wie Looock feststellt, und das andererseits selbst zu einer profitablen Strategie heutiger Medienproduktionen geworden ist.

Mit einer ebenfalls erfolgreichen Produktionsstrategie beschäftigen sich Maike Grellmann und Oliver Schmidt. In ihrem Beitrag geht es um die Remake-Kultur der türkischen Filmindustrie „Yeşilçam“, die insbesondere in den 70er- und 80er-Jahren aufgrund eines damals in der Türkei kaum wirksamen Urheberrechts zahlreiche Ikonen des Hollywood-Kinos wie *STAR WARS*, *DER WEISSE HAI* oder *RAMBO* in eigenen Filmproduktionen kopierten; Figuren, Filmmusik und sogar Filmschnipsel wurden ‚recycelt‘ und neu miteinander kombinierten. Auf diese Weise entstand ein eigener Filmstil, der die Low-Budget-Ästhetik des Exploitation- und Trash-Kinos mit der Frage nach einer eigenen türkischen Identität zwischen Ost und West verband. Die Filme dieses Turksploitation-Kinos werden in den letzten Jahren sowohl von Filmfans als auch von der Wissenschaft als populärkulturelles Phänomen wiederentdeckt und damit selbst zum Gegenstand des Medienerinnerns und der kulturellen Aufwertung.

¹³ Wie bereits zuvor treffend in einem Aufsatz formuliert (Looock 2014: 185).

Der Bedeutung des 80er-Jahre-Actionkinos für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen widmet sich Benjamin Moldenhauer in seiner Analyse von John Milius' Invasionsfilm RED DAWN (1984) und des medienreflexiven Coming-of-Age-Films SON OF RAMBOW (2007). Es geht ihm dabei um eine Lesart von Action-Filmen, die jenseits des ‚erwachsenen‘ Diskurses um Narrativität, Ideologie und Ästhetik dieser Filme eine gänzlich andere Form der Bedeutungsproduktion beleuchtet. Die Faszination, die für Kinder und Jugendliche von solchen Filmen und besonders von deren Action-Szenen ausgeht, bestehe, laut Moldenhauer, in der Erkenntnis, dass hier etwas für das eigene Leben Bedeutsames geschieht. Action-Filme erscheinen in dieser Lesart als Selbstermächtigungsfantasien, die davon erzählen, Kontrolle über das eigene Leben zu gewinnen, und damit einen ganz zentralen Aspekt des Erwachsenwerdens berühren.

Um Kontrolle über das eigene Leben geht es auch in Willem Stranks Beitrag, der den Abschluss des „80er“-Themenschwerpunkts bildet und sich dem Genderdiskurs im Hollywood-Film der 80er-Jahre anhand der Figur des weiblichen Yuppies widmet. Die fortschreitende Emanzipation der Frau, kombiniert mit den Möglichkeiten und Erfordernissen des damals aufkommenden neoliberalen Wirtschaftsmodells führte zu einer Verkehrung der alten Wertordnung innerhalb der US-amerikanischen Kernfamilie, die die Männer, wie Strank am Beispiel von MR. MOM (1983) und BABY BOOM (1987) deutlich macht, plötzlich an den Herd und den Wickeltisch zwang und die Frauen wiederum ins Grübeln brachte, was sie mit ihren neu gewonnenen Möglichkeiten und Fähigkeiten eigentlich anfangen wollten und welche Opfer sie dafür bereit waren in Kauf zu nehmen.

Zudem enthält die aktuelle Ausgabe von *Rabbit Eye* einen Beitrag über Serien-Opening-Credits. Tanja Prokic und Alexander Schicker analysieren die Struktur dieses Marken bildenden Elements aktueller Serienproduktionen systematisch und schlagen eine Typologie vor, die die diversen funktionalen und ästhetischen Gestaltungsstrategien von Opening-Credits und ihre Verschränkung mit der eigentlichen Narration deutlich machen. Sie unterstützen und erweitern somit das Instrumentarium für die strukturelle Analyse von Serien.

Zum Schluss ein Hinweis in eigener Sache: Wir freuen uns, Julia Eckel (Bochum) als neues Mitglied der Redaktion und als Mitherausgeberin von *Rabbit Eye* begrüßen zu dürfen. Die Redaktion wünscht viel Vergnügen bei der Lektüre und eine spannende Reise zurück in die 80er!

Oliver Schmidt (Hamburg)

Literatur

- Foucault, Michel (1993): „Technologien des Selbst“. In: Martin H. Luther (Hg.): *Technologien des Selbst*. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 24–62.
- Hugger, Uwe (2014, Hg.): *Digitale Jugendkulturen*. 2. erw. u. akt. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.
- Levy, Steven (2010[1984]): *Hackers. Heros of the Computer Revolution*. 25th Anniversary Edition. Sebastopol (CA): O'Reilly Media.
- Loock, Kathleen (2014): „Das Comeback der 80er. Zum Remake-Zyklus im aktuellen Hollywood-Kino“. In: *montage/AV* 23:1, S. 177–193.
- Maase, Caspar (2007[1997]): *Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850–1970*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Reynolds, Simon (2011): *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber.
- Schenk, Irmbert (2008): *Kino und Modernisierung. Von der Avantgarde zum Videoclip*. Marburg: Schüren.
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Stöcker, Christian (2011): *Nerd Attack! Eine Geschichte der digitalen Welt vom C64 bis zu Twitter und Facebook*. München: DVA.
- Winter, Rainer (2010): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. 2. erw. u. überarb. Aufl. Köln: Halem.