

# NOT PLAYING AROUND

The Business, Theory, Art & Culture of Gaming



## LECTURE 1

# PIXELWELTEN

von Thilo Eisermann

### Datum

21. September 2021

### Uhrzeit

19:30-21:00

### Sprache

Deutsch

### Ort

Blackbox

Zeppelin Universität

### Online-Zugang

[twitch.tv/  
zeppelinuniversitygaming](https://twitch.tv/zeppelinuniversitygaming)

### Inhalt:

„Pixelwelten – Geschichte und Grundlagen der Games Culture“ gibt zunächst einen kurzen Überblick über die Ursprünge der digitalen Spiele, über Arcade-Kultur, Heimkonsolen und „den großen Crash“, bis hin zur vernetzten Games Culture der heutigen Zeit.

Anschließend werden grundlegende Begriffe und Themen der heutigen Games Culture vorgestellt und kurz angerissen: Spieldefinitionen und der Unterschied zwischen Play und Playfulness, aktuelle Themen wie Diversity und Nachhaltigkeit in Games oder die Bereiche Erinnerungskultur in Games und Retro-Gaming.

Zum Abschluss gibt Hr. Eisermann einen kurzen Einblick in sein geplantes Forschungsprojekt zur Verhandlung von Games Culture durch Retro-Games.



### Thilo Eisermann

M.A. Kinder- und  
Jugendmedien

### Biographie:

Thilo Eisermann (Jahrgang 1986) studierte zunächst an der Universität Mannheim im Bachelor-Studiengang Medien- und Kommunikationswissenschaft, anschließend absolvierte er in Erfurt den Master-Studiengang Kinder- und Jugendmedien.

Seit 2014 unterrichtet er an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF zur Theorie & Praxis der Games-Culture und ist dort seit diesem Jahr Doktorand der Medienwissenschaft.

Im Rahmen seiner Dissertation beschäftigt er sich mit der kulturellen Bedeutung von Retro-Gaming. Die Dissertation ist Teil seiner Arbeit als Medienpädagoge mit Schwerpunkt Forschung, Evaluation und Lehre beim Institut für Spiel- & Medienkultur Spawnpoint e.V. in Erfurt, wo er seit 2021 angestellt ist.