

**Ann-Marie Letourneur / Michael Mosel /
Tim Raupach (Hrsg.)**

Retro-Games und Retro-Gaming

**Nostalgie als Phänomen einer
performativen Ästhetik von
Computer- und Videospieldkulturen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A.-M. Letourneur/M. Mosel/T. Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2016

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

– 2. Aufl., Paperback, 2016 [¹2015 als Hardcover] –

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-105-3

Inhaltsverzeichnis

Andreas Lange

Grußwort 9

Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach

**Einleitung – Nostalgie, Erinnerungskultur und
Retrotechnologien im Zeitalter des Hipstertums** 13

**Teil I:
Kulturelle Relevanz und Phänomenologie
von Retro-Games und Retro-Gaming** 29

Jochen Koubek

**Retro-Gaming –
Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen** 31

Stefan Höltgen

***It's More Fun to Compute!*
*Retro-Games als Wissensobjekte*** 49

Ann-Marie Letourneur

**Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele
– oder: Auf der Suche nach dem *punctum* des Pixels** 67

**Teil II:
Vergangenheitsbewältigung** 83

Thomas Bendels

***Demakes –
Rückwärtsgewandte Re-Inszenierungen von Videospiele*** 85
*Ursprung, Definition, Analysen und Eingliederung
in die Kategorisierung der Retro-Games*

<i>Markus Kügler</i>	
Retrogardistische Minigames?	103
<i>Traditionsbewusstsein in medialer Diaspora</i>	
<i>Bernhard Runzheimer</i>	
On Top of the List – Bildschirmspiel-Highscores im Spannungsfeld von Selbstdarstellung und Kunst	121
<i>Winfried Bergmeyer</i>	
Computerspiele – Die Herausforderungen des Sammelns und Bewahrens eines neuen Mediums	143
Teil III: Franchises und Retro	165
<i>Stefan Simond</i>	
Lara Croft und die Abenteuer des verlorenen Selbstbewusstseins	167
<i>Eine komparative Analyse der didaktischen Methodik aus mediennostalgischer Perspektive am Beispiel Tomb Raider</i>	
<i>Sabrina Strecker</i>	
Longing for the Past – Von Retro-Kultur und Nostalgie in Fallout: A Post Nuclear Role Play Game	189
<i>Julian Zschocke</i>	
New Super retro Mario Bros.	205
Teil IV: Spezifika von Retro-Games und Retro-Gaming	217
<i>Yvonne Stingel-Voigt</i>	
Aus Sound wird Gamemusik (1978–1999)	219
<i>Peter Krapp</i>	
Let it Bleep, Keep it Sample – Wie klingt Retrogaming?	231

<i>Kevin Pauliks</i>	
Congratulations on Your Recent Death!	245
<i>Die selbstreflexive Strategie von Tod und Sterben im klassischen Point-and-Click-Adventure</i>	
<i>Jennifer Wergin</i>	
Wartestandsanimationen – die komisch- selbstreflexive Reaktion einer Avatargeneration	265
Autorenverzeichnis	283
Verzeichnis der behandelten Spiele	287

Einleitung – Nostalgie, Erinnerungskultur und Retrotechnologien im Zeitalter des Hipstertums

Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach

Etymologisch betrachtet tritt der Begriff *Retro* ab dem Ende der 1960er-Jahre im angloamerikanischen Sprachraum als semantischer Ableger eines Begriffs aus der Ära der Weltraumfahrt in Erscheinung. Von der *retro rocket* – der sogenannten *Bremsrakete*, die für den Bremsschub von Raumfahrzeugen verantwortlich ist, um für deren weiche Landung oder die Veränderung ihrer Umlaufbahn zu sorgen – löst sich in den 1970er-Jahren der Präfix *Retro* ab, um in Wortneuschöpfungen wie “‘retrospection’, ‘retrograde’, ‘retrogressive’” (REYNOLDS 2011: 31) zahlreiche Verbindungen einzugehen. Für sich betrachtet scheint der Ausdruck bis heute den Beigeschmack einer antimodernen Rückwärtsgewandtheit zu besitzen.

Deutlich kritischer gerät die Semantisierung von *Retro* in Verbindung mit einem weiteren Zeitgeistbegriff. So ist die seit der Publikation von MARK GREIFS Essayband *What was the hipster?* (2010) auch im deutschsprachigen Feuilleton immer wieder aufflammende Debatte um *Hipster*, *Hipstertum* und *Hipness* mit dem *Retro*-Begriff eindeutig negativ korreliert. Auch wenn sich bis dato nur ein verschwommenes Bild abzeichnet, was sich hinter diesen Schlagwörtern aus dem Modevokabular der Gegenwart genau verbirgt, so scheint es sich im Kern um eine Form von avantgardistischen Konsumismus zu handeln, der seinen Vertretern vor allem durch konsequentes Starren auf Stile und Moden vergangener Jahrzehnte Distinktionsgewinne zusichern soll.

Der ursprünglich sogar politische Impetus des Hipstertums ist hochumstritten. Nach DOMINIK SCHREY handelt es sich um eine gegenkulturelle Bewegung, welche sich gegen Fortschritts- und Innovationsgläubigkeit spät-kapitalistischer Gesellschaften und dem damit einhergehenden Kulturmodell aus Wachstumsreligion und konsumistischer Oberflächlichkeit mithilfe der Re-Auratisierung des Veralteten und „Unbrauchbar gewordenen [...] kritisch-ironisch“ (SCHREY 2015: 12) zur Wehr setzt. Bei dieser Form des subversiven Konsums geht es um den Versuch, sich der Logik von Warenkreisläufen,

die sich am Diktat von Verbrauch vor Verfall orientieren, mit einer Umwertung des Fetischcharakters der Ware zu begegnen, indem der Aktualitätscode aus dem fetischisierten Bedeutungsrahmen des Modischen quasi umgedreht wird. Für SCHREY zeigt jedoch gerade das Beispiel, technoideologische Machbarkeit von „innovationsgesteuerten Vermarktungszyklen“ (ebd.: 13) durch eine kritische Konsumhaltung unterwandern zu wollen, dass diese in zyklischer Regelmäßigkeit schnell wieder zum Teil derselben Warenökonomie werden kann. Somit habe das Hipsterum vielmehr zu einer „Entpolitisierung und Kommerzialisierung solcher Praktiken geführt“ (ebd.), da Hipster dank ihrer eigenen Kaufkraft ein hochspezialisiertes Marktsegment für Retro- und Vintageobjekte gerade erst geschaffen haben, das nun ihre eigenen, vermeintlich *subversiven* Käuferwünsche bedient.

Dennoch bleiben Abgrenzungsversuche vom Mehrheitsgeschmack durch hochcodierten Konsum in ästhetischen Debatten um Hipness und Hipstertum von einer ständigen Aktualisierung dieser Codierungsleistung begleitet, die den avantgardistischen Anspruch der Hipster immer wieder symbolisch neu übersetzen soll. In ihm hat sich ebenso die Abneigung gegen das Wiederaufrufen vergangener oder gar verrufener Ästhetiken (wie z. B. der am Künstlichen und der Übertreibung orientierte Kitsch des von Susan Sontag diskutierten *Camp*) mit Rückgriff auf den Retro-Begriff artikuliert:

Here retro tended to be used in a vague, all-encompassing way to refer to anything old-fashioned or derivative, with some futurist zealots [...] going so far as to use retro as a stick to bash any artist who is blatant about their influences and debts to specific ancestors. (REYNOLDS 2011: 32)

Gleichzeitig sind mit dem offenen Gebrauch des Zitats, der Nachahmung oder Wiederholung auch Formen der Selbstreflexivität eingeschlossen. Dies ist immer dann der Fall, wenn die intertextuellen und intermedialen Verweise, aus denen sich eine Retro-Ästhetik konstituiert, in Darstellungsformen und Praktiken einer „ästhetisch explizit gemachten Selbstthematizierung“ (RAPP 2011: 35) eingebunden sind. Auf eine knappe Formel gebracht, lässt sich von der Selbstreflexivität eines Mediums immer dann sprechen, wenn mindestens einer seiner Konstituenten zum Thema der Darstellung wird (ebd.).

Der Retro-Begriff kann allerdings nicht umstandslos mit Selbstreflexivität in eins gesetzt werden – mit nichts scheint die im Ausrufezeichenjournalismus immer wieder vorgeführte Geist- und Gedankenlosigkeit vergangenheitsbessener Retrokulturen weniger zu tun zu haben. Schaut man genauer auf die Selbstbeschreibungsdiskurse einzelner Sub- und Fankulturen, die den

Retro-Begriff zum Zweck der eigenen Distinktion nutzen, wirkt das unter dem Begriff zusammengetragene kulturpessimistische Lamento gegen Retro als einer antimodernen, rückwärtsgerichteten Kraft allerdings ungenau.

So haben sich gerade in der von dem vorliegenden Essayband thematisierten zeitgenössischen Computerspiellandschaft Retro-Games und Retro-Gaming zu festen Bestandteilen einer digitaler Spielkultur entwickelt und den Begriff positiv besetzen können. Die bis dahin unter dem Terminus aufgerufenen Narrative einer Kulturkritik beziehen sich vor allem auf die Psychologisierung des Verhältnisses zwischen Ware und Konsument, um Retro-Produkte mit einer nostalgisch-exoterischen Liebe zur Patina als Teil einer Produktkultur vorzuführen, die aufgrund ihres kapitalistisch organisierten Warenfetischismus in toto abgelehnt wird: Retro als Gebrauchswertversprechen von Medienprodukten müsste sich daher im Bereich der Computerspiele auf die Enunziation einer Mediennostalgie beschränken, die sich auf eine „spezielle Form des konstruktiven Erinnerns“ (FELZMANN 2010: 200) bezieht. Sie tritt als eine „Sehnsucht nach einem Ort oder Zustand [...] [auf], der so, wie er erinnert wird bzw. erscheint, nicht mehr vorhanden ist oder niemals existierte“ (ebd.). Die nostalgische Sehnsucht der Spieler¹ kann sich in diesem Fall sowohl auf den Inhalt der Darstellung als einer bestimmten Vergangenheit als auch auf „medialer Ebene als Verweis auf einen älteren Stil, ein anachronistisches Genre oder eine frühe Erscheinungsform des Mediums zeigen“ (BÖHN 2010: 151). Medienprodukte wie Computerspiele können damit Objekte als auch Hilfsmittel nostalgischer Erinnerung werden, die in gesellschaftskritischen Narrativen jeweils eine Erscheinung desselben regressiven Charakters von Retro verkörpern müssen.

Die Semantisierung des Phänomens zeigt im Bereich der Diskursivierung von Computerspielkulturen allerdings stellenweise ganz gegenteilige Bedeutungszuschreibungen: Unter dem Retrobegriff werden ästhetisch flexible Innovationskonzepte versammelt und systematisiert, die von einer positiven Spiegelung des Neuen im Alten ausgehen (vgl. BEIL 2012; FELZMANN 2010). Das ästhetische Potenzial von Retro wird in der permanenten Erzeugung von Mischungen und expliziter Bezugnahme verortet, in der ihre Quellen Gegenstand der Verarbeitung werden. In diesen Konzepten offenbaren sich Retro-Games und Retro-Gaming als Ausdruck der Neugestaltung des

¹ Zugunsten einer besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die gleichzeitige Nennung der weiblichen und männlichen Form verzichtet. Die nachfolgend verwendete männliche Form schließt selbstverständlich alle geschlechtlichen Formen mit ein.

Vergangenen. Die progressive Seite des Retro-Phänomens scheint daher mit dem Anspruch verbunden, Katalysator einer Selbstgenese zu sein, der das Wiederaufgegriffene um des Neuen willen benutzt und sich von ihm als ästhetischem Vorbild emanzipiert, ohne es zu zerstören.

Im Bereich von Computerspielen findet sich Retro als Sammelbegriff einer Sub- oder Nischenkultur, deren von Nostalgie geprägte Sehnsucht nach digitalen Spielen auf der Basis von 8-bit-Grafiken als eine Praxis von Erinnerungspolitik gleichwie aber auch als Ausdruck der Abwesenheit utopischer Energien gelesen werden kann: In Nischenkulturen lose organisierter Sammler-, Bastler- und Tüftlervereine und -netzwerke, die mit nerdhafter Energie und Leidenschaft veraltete Spielkonsolen sammeln, in Stand halten und für eine interessierte Öffentlichkeit zur Verfügung stellen, geht es vor allem darum, Orte kollektiver Erinnerung vergangener Bildschirmspielzeiten zu kultivieren. Neben der Musealisierung von Retro-Spielkonsolen und -automaten sind Systemnachbildungen (Emulatoren) für diese frühen digitalen Spiele entstanden, die auf PC-Basis gespielt werden können und vor allem durch die Nachfrage älterer Spielergenerationen breitere Computerspielrelevanz gewonnen haben.

Abseits dieser eher konservatorischen Funktion von Retro-Games und Retro-Gaming, die mit der Idealisierung des Vergangenen ebenso den regressiven Teil des Retro-Begriffs markieren mag, lässt sich allerdings gerade in den visuellen Umwelten der Bildschirmspiele beobachten, dass Retro weitaus mehr als ein rückwärtsgewandter Marken- und Zeitgeistbegriff ist: Während die kommerzielle Spieleindustrie konstant damit beschäftigt ist, durch immer leistungsstärkere Engines einen fotorealistischen Bildausdruck zu generieren, zeigt sich gerade in der Indie-Games-Szene eine der eigenen medialen Tradition verpflichtete Gegenbewegung. Eine neue Generation von Spielern widmet sich intensiv der Rekombination stilistischer und bedienkonzeptueller Merkmale. Pixel-Art-Grafik und ehemals populäre Genres wie Platform Games erfahren auf diesem Weg eine mediale Wiederbelebung und werden somit für und durch eine neue Generation von Spielern im zeitgenössischen Erfahrungsraum aktualisiert.

Aus diesem Grund steht der Retro-Begriff ebenso für ein flexibles Innovationskonzept einer progressiven Refiguration des Alten: Aus der gestalterischen Kraft existierender Retro-Stile, permanent neue Mischungen zu erzeugen, werden sie medienwissenschaftlich dort interessant; wo Referenzen aus verschiedenen Epochen eine flirrende Komplexität erzeugen. So lassen sich auch in der Genrediskussion von populären Bildschirmspielen Retro-Design

und Retro-Stilelemente als Genrekategorien ausmachen, die markieren, dass Genrestilisierungen über den Retro-Begriff formalästhetisch an vielen Punkten über die Möglichkeiten von HD-Remakes und Serien-Reboots hinausgehen. Kombinatorik von Darstellungsmodi, narrativ-stilistischer sowie bedienkonzeptueller Elemente verweisen auf die Design-Geschichte von Bildschirmspielen, die sich in solchen Spielen ständig re-aktualisiert.

Zum anderen tun dies auch die digitalen Spielpraktiken und performativen Aneignungsstrategien seitens der Computerspielkulturen, die das Retro-Phänomen per se nicht auf bestimmte Computerspielästhetiken beschränkbar erscheinen lassen. Retro-Games und Retro-Gaming müssen folglich immer schon zusammengedacht werden (BEIL 2012: 320). Dafür spricht, dass der performative Gebrauch von Retro-Games zum einen deren Potenzial einer „innerbildlichen Performativität“ (ebd.: 321) umfasst, d. h. ihr Vermögen, als hybride Medien popkulturelle Artefakte als intermediale Verweise in sich zu integrieren und einzuschreiben.

Hierbei stellt der Sonderstatus des Computers als Bildmedium eine besondere Herausforderung für die intermediale Analyse dar. Dabei geht es um die Schwierigkeit der *medienontologischen* Verortung, die aus dem hybriden Charakter des Computerbildes resultiert. Definiert man ein Medium nach dem Transparenz-Argument als etwas, das etwas anderes als sich zur Erscheinung bringt, ohne dabei selbst thematisch zu werden, müssten Computer wie auch Computerspiele nichts zur Erscheinung bringen, da sie als Bildmedien *an sich* nichts oder fast nichts vorgeben, sondern vielmehr alle anderen Medien mitsamt ihren intermedialen Referenzen simulieren (vgl. VENUS/BEIL 2011: 128 ff.; OCHSNER 2008: 382 ff.). Die nicht selten angestrengt wirkenden Bemühungen, den Status des Computer- bzw. des Computerspielbildes mit seiner Eigenschaft der *Nursichtbarkeit* bzw. *artifiziellen Präsenz* (WIESING 2005) im Spagat zwischen formalen und inhaltlichen Bestimmungsfeldern dieses Bildtyps für eine intermediale Analyse fruchtbar zu machen, mündeten in den letzten Jahren am Fragehorizont des Intermedialitätsdiskurses bisweilen in falsch formulierten Alternativen:

Kann man nun sagen, die Modellierung fiktionaler Objekte, die so tun, als ob sie etwas wären, vernichte deren Spezifik, oder sollte man davon ausgehen, dass der katachrestische ‚Als-ob‘-Charakter des Computers eine neue Stufe intermedialer Analysen eröffnet? Eine Meta-Intermedialität, die sich, da kalkulierbar, auch auf jeder Stufe transformierbar erweist. Mag die digitale Präsenz von Bildern [...] auf Computerbildschirmen [...] eine vorgängige analoge Ein-

schreibung suggerieren, so handelt es sich letztlich um eine digitale Sinnes-Datenverarbeitung auf der Grundlage binärer Codierung. (OCHSNER 2008: 383) Welche Optionen der Darstellung von simulierten Bildobjekten zur Sichtbarkeit gebracht werden, ist nicht aus den technischen Basisstrukturen von Computern im Sinne einer algorithmischen Bildverarbeitung ableitbar, d. h. auch die von Ochsner genannte „binäre Codierung“ bildet kein medienontologisches Fundament, vielmehr müssen „diskursive Praktiken mit Computern“ (BEIL/VENUS 2012: 129) beobachtet werden, wenn man die Selektion möglicher Darstellungsformen und ihre Funktionsweisen als intermedialen Prozess unter medienhistorischen Vorzeichen analysieren will. Dieser historisch-reflektierte „Vorzug der Pragmatik vor der Ontologie“ (ebd.: 128) ist methodisch im Fall von Retro-Games und Retro-Gaming auch daher naheliegend, da diskursive Praktiken tragende Bedeutung gewinnen, wenn Retro-Games selbst Gegenstand, d. h. Material und Motiv einer Einspeisung in das popkulturelle Gedächtnis, werden.

Ein solcher eher „außerbildliche[r]“ (BEIL 2012: 319) performativer Gebrauch von Retro-Games hat diese im Laufe der Computerspielgeschichte zum anderen nicht selten als ikonische Zeichen in Artefakten unterschiedlichster Sub- und Fankulturen (z. B. Pac-Man-T-Shirts) wiederaufleben lassen. Mögen auch die ästhetischen Transformationen, die Retro-Games außerhalb ihres eigenen Spielraumes erfahren, einen weiteren Beleg für das progressive Potenzial des Retro-Phänomens sein, so sind derartige ästhetische Zuschreibungen immer Bewertungen der Funktionsweisen von Artefakten, die nicht losgelöst von ihrem kulturellen Gebrauch gesehen werden dürfen. So können Retro-Games ästhetisch progressiv sein und trotzdem Teil einer regressiven Konsumkultur bleiben.

Eine weiterführende Differenzierung von Retro-Games und Retro-Gaming wird sich daher erst dann ergeben, wenn sich spezifizieren lässt, auf welcher Ebene die Frage gestellt wird, d. h. wie mit der Reinszenierung des Vergangenen umgegangen wird. Eine Typologie des Retro-Phänomens selbst, die beide genannten Dimensionen von *inner- und außerbildlicher Performativität* entlang der Interferenzen von Computerspielästhetiken und Computerkulturen zu thematisieren versteht, muss daher wieder an die bereits angesprochenen Formen von Selbstreflexivität anknüpfen, welche relevante Schnittmengen mit einem progressiven Retro-Verständnis besitzen. Mag Selbstreflexivität ähnlich zur Rede von Retro auch nur als kulturindustrielles Etikett erscheinen, das konträr zum Retro-Begriff relativ ungebrochen als kultur- und ideengeschichtliches Leitmuster und Merkmal einer moder-

nen Ästhetik übernommen wird, deren implizite normative Sätze in ihrer historischen Bedingtheit hier nicht eigens thematisiert werden können, so kann der an den Begriff gebundene Dualismus von progressiver bzw. regressiver Retroisierung daher nur so etwas wie eine erste Ordnungsfunktion für die Breite des im vorliegenden Band untersuchten Phänomens von Retro-Games und Retro-Gaming haben. Dabei fällt zudem auf, dass der Begriff der Selbstreflexivität für die Medienanalyse selten in einem absoluten Sinne gebraucht wird, da die Möglichkeit einer totalen Selbstreflexivität äußerst unwahrscheinlich ist und eine Thematisierung sämtlicher Konstituenten eines Mediums eher einer idealtypischen Konstruktion gleicht. Mit MARSHALL MACLUHAN gesprochen, kann kein Medium weder sich selbst als Medium noch seine Botschaft vollständig und allein zum Thema haben (vgl. MCLUHAN 1964: 57 ff.). Vielmehr enthält jede Botschaft zumindest auch ein Minimum an Informationen über ihr übertragendes Medium bereit. Im Bereich der klassischen Massenmedien (Presse, Funk, Fernsehen) ist dies leicht nachvollziehbar:

Eine Meldung der *Bild-Zeitung* ist nie nur ein Bericht über ein Ereignis in der Welt; sie ist auch ein Dokument über den Stil der Zeitung. Im Medienwettbewerb mit *anderen* Sendern verweist inzwischen jeder Fernsehsender durch das eingeblendete eigene Senderlogo in seinen eigenen Bildern selbstreferenziell auf sich selbst, und so besagt diese Art der Selbstidentifizierung zugleich auch fremdreferenziell, dass *diese* Sendung nicht die Sendung eines anderen Senders ist. (NEITZEL 2008: 32 f.)

Praktiken und Formen einer ästhetisch deutlich gemachten Selbstthematisierung, die bisher unter dem Begriff der Selbstreflexivität verhandelt wurden, sind als Formen der Fremdreferenz mit Formen der Selbstreferenz notwendig verbunden und umgekehrt. Aber auch hier scheint eine absolute Form der Selbstreferenzialität, in der keine Referenz an die außermediale Wirklichkeit erfolgen und kein vorgängiges mimetisches Prinzip erkennbar sein dürfte, mehr kontrafaktisches Ideal als der Wirklichkeit gegenwärtiger Kommunikation mit selbstreferenziellen Medien entnommen, wobei sich diese hinsichtlich ihrer Selbstreferenzialität graduell durchaus unterscheiden lassen:

Werbung kann z.B. nur in geringerem Maße selbstreferenziell sein, denn eine Werbebotschaft hat immer zuerst die fremdreferenzielle Aufgabe, ein Produkt oder eine Dienstleistung, also etwas anders als es selbst, zu vermarkten. *Spiel-filme* hingegen vermitteln ebenso fremd- wie selbstreferenzielle Botschaften. Die Welt, auf die etwa ein realistischer Film verweist, wird vermittelt durch indexikalische Zeichen [...], die auf etwas anderes verweisen als auf die Welt des Kinos selbst. Das Medium *Computerspiel* hingegen ist von vornherein in viel

stärkerem Maße selbstreferenziell, da es wie jedes Spiel durch die nur ihm eigenen Spielregeln von der Welt entfernt ist, auf die es fremdreferenziell Bezug nimmt. Die Werte der Figuren eines Schachspiels vom König bis zum Bauern haben beispielsweise wenig gemeinsam mit den sozialen Rollen derer, auf die sie durch ihren Namen verweisen. (NEITZEL 2008: 32)

Unterschiedliche Grade von Selbstreferenzialität lassen sich nicht nur zwischen einzelnen Medientypen ausmachen, sondern sich auch innerhalb des Bereichs von Retro-Games für genrespezifische Unterscheidungen verwenden. Die Grade der Geschlossenheit des Verweiszusammenhangs, die bei Selbstinszenierungen vom *Spiel als Spiel* gewöhnlich in Erscheinung treten, sind auch auf eine genrespezifische Differenzierung von Retro-Games anwendbar. So lassen sich beispielsweise Retro-Games, die auf der Basis von Emulatoren eine möglichst hohe Annäherung an des Spielerlebnis auf der Basis der originären Spielkonsolen suchen, von Remakes unterscheiden, die lediglich das Spielprinzip beibehalten, aber das audiovisuelle Spieldesign modernisieren (BEIL 2013: 328 ff.). Im ersten Fall scheint die Reinszenierung eine größere Form der Selbstbespiegelung zu sein als im zweiten Fall. Selbstreferenzialität nimmt sich hier nach RAPP als „Eskalationsstufe von Selbstreflexivität“ (RAPP 2008: 35) aus, da das rekursive Moment absolut gesetzt wird, während gerade beim Retro-Gaming ganz andere Formen der Bedeutungserzeugung entstehen, die – von der Rezeptionsseite aus betrachtet – Formen der Bezugnahme „im Spannungsfeld zwischen restaurativer und reflektierter Nostalgie“ (FELZMANN 2010: 213) von Retro-Games eröffnen. D. h. im kommunikativen Austausch zwischen Spielern, wie er vor allem in internetbasierten Foren stattfindet, kann diskutiert werden, inwieweit es Retro-Games gelingt, die „ursprüngliche Heimat wiederherzustellen“ (ebd.), und wie deutlich die ‚Gemachtheit‘ dieser technischen Ambition des Spiels dabei noch erfahrbar ist.

Retro-Games und Retro-Gaming werden als komplexes Zusammenspiel von Medialität und Performativität für diese Selbstbeschreibungsdiskurse zum Sinn-Bild, zu einem komplexen Zeichen, dessen kollektive Verankerung sich aus der technohistorischen Relevanz remediativer Darstellungsästhetiken von Computerspielen ergibt und im erinnerungspragmatischen Vollzug innerhalb solcher Mikrogruppen aus Forennutzern für das Verhältnis zwischen individuellem und kollektivem Gedächtnis strukturierend und ordnend wirkt (ebd.: 209 ff.).

Retro-Gaming als Beschäftigung mit alten Spielen und Teil einer spezifischen Erinnerungskultur lässt unter den Vorzeichen des permanenten techni-

schen Innovationszwangs der Computerspielbranche relativ offen, welche Spiele das Potenzial in sich tragen, zum Bezugspunkt von Medienostalgie zu werden. Vom Darstellungsparadigma gängiger Mainstreamspiele – das nach wie vor einem fotografischen Realismus verpflichtet erscheint bzw. einem fotografischen Naturalismus, wenn es um die exakte Wiedergabe äußerlich sichtbarer Erscheinungen geht – unterscheiden sich Retro-Games insofern durch Reduzierung ihrer Bildgegenstände auf Grundformen, die durch geometrische Tendenzen geprägt sind, welche die Bewegtbildkompositionen stellenweise sehr abstrakt erscheinen lassen. Entsprechend finden sich Körper und Raum in diesen Spielen durch nichtperspektivische Illusionsstrategien dominiert. Retro-Games knüpfen an einen Darstellungsstil aus Computerspielzeiten an, in denen mit Bildobjekten aus flackernden monochromen bis bunten Quadern, Strichen, Punkten und anderen geometrischen Grundformen interagiert wurde, während diese Bildobjekte im Zeitalter fotorealistischer Darstellungsimperative inzwischen ikonischen Charakter besitzen, d. h. nicht mehr nur symbolisch mittels einer Konvention auf das durch sie Dargestellte verweisen, sondern auch noch eine Ähnlichkeitsbeziehung zu diesem unterhalten (GÜNZEL 2012: 11 ff.).

Teil I: Kulturelle Relevanz und Phänomenologie von Retro-Games und Retro-Gaming

Im Eröffnungsbeitrag des Bandes zeigt JOCHEN KOUBEK, dass die permanente technische Innovation, welche die digitalen Spiele von der Ebene des Symbolischen auf die Ebene des Repräsentativen geführt hat, oft Kriterium dafür wird, dass sie als serielle Medien erstaunlich ahistorisch erscheinen: In der Pragmatik jährlicher Neuauflagen, Reboots und Franchises populärer Games spielen deren Vorläufer als Medienprodukte keine Rolle mehr, sondern werden von ihren spielästhetischen Merkmalen bereits als obsolet wahrgenommen. Gleichwie zählen bestimmte digitale Spiele aus der Ära bewegbarer-bunter Pixelgrafiken gerade unabhängig ihrer grafischen Leistungen, sondern aufgrund überragender Spielprinzipien und -ideen inzwischen als zeitlose Klassiker, die auch in den gegenwärtigen Spielkulturen noch präsent sind. KOUBEK klassifiziert Retro-Games daher nicht allein aus medienästhetischer Sicht, sondern holt den Begriff auch medienökonomisch in der Intention ein, das Label Retro für eine *künstliche* Verlängerung von Produktlebenszyklen digitaler Spielen zu kapitalisieren. Auch die technischen Kapazitäten und Entwicklungszyklen entsprechender Spielplattformen werden dazu von KOUBEK eingehend thematisiert.

Ganz grundlegend nach der ‚Hardwareseite‘ früher Spielkonsolen fragt auch der Beitrag von STEFAN HÖLTGEN und teilt damit die theoretischen Auspizien einer Foucault’schen Archivtheorie, die als eine ‚Spielweise‘ post-strukturalistischer Geschichtskritik das Archiv als Ort der Wissensproduktion thematisiert. Insofern deren primäre Mechanismen aus medienhistorischer Sicht in den Medien verkörpert sind, muss die Frage nach der Möglichkeit von Mediengeschichte in ihnen selbst münden – in die Frage nämlich, wie Medien und Medientechniken ihre je eigene Geschichtsschreibung bestimmen. Aus archäologischer Sicht lässt sich das Wissen von der Vergangenheit daher zu einer Frage der Medien erheben wie sich umgekehrt neben der Mediengeschichte auch immer nach den Medien der Geschichte fragen lässt (PETERS 2009: 82 ff.). HÖLTGEN überträgt dieses erkenntnistheoretische Interesse einer Medienarchäologie auf die programmiertheoretische ‚Exhumierung‘ eines prominenten Atari-Steckkonsolenspiels aus den frühen 1980ern und untersucht die Möglichkeiten des Debugging von *E.T. – The Extraterrestrial* als Akt der *Medienkompetenzbildung* einer Medientheorie, deren Apriori die Medientechnik selbst bildet.

Wohl wissend, dass auch intensive Formen der spielerischen Involvierung nicht vom Realismus der Repräsentation von und durch Spielzeichen abhängig sind, fragt der Beitrag von ANN-MARIE LETOURNEUR, in welcher Weise das audiovisuelle Arrangement von Retro-Games Aspekte der Involvierung in das Spielgeschehen beinhaltet, die genrespezifische Alleinstellungsmerkmale dieser Spiele deutlich werden lassen. Material der Analyse ist das durch die zumindest auf der Oberfläche inszenierte charakteristische 8-bit-Grafik unmittelbar als solches zu erkennende Retro-Game *Thomas Was Alone* (2012), dessen buchstäbliche Exemplifikation durch den Bildträger den Spielern die Historie des Mediums als zusätzliche Sinnebene eröffnet. Das Ausstellen der eigenen Medialität, ihr eigener *Retro-Repräsentationsmodus* wird von LETOURNEUR auf seine Funktionalität im Sinne des von Gordon Calleja formuliertem *Player Involvement Model* befragt.

Teil II: Vergangenheitsbewältigung

Die Autoren der Beiträge in Teil II ‚Vergangenheitsbewältigung‘ rücken den Aspekt der Zeitlichkeit und der Rückbesinnung in den Fokus ihrer Betrachtung. Ihr Hauptaugenmerk richten die Autoren auf die Frage, wie gewisse Aspekte aus der frühen Zeit der Computerspiele in heutigen Titeln aktualisiert werden. Die aus dieser zeitlichen Perspektive betrachteten Aspekte reichen dabei von Ästhetiken über Spielmechanismen bis hin zu Highscore-

Listen und ganz pragmatischen Aspekten der Archivierung von Computerspielen und ihrem Gameplay.

THOMAS BENDELS widmet sich im ersten Beitrag dieses Buchteils dem Phänomen der sog. *Demakes*. Hierfür stellt er zunächst den historischen Ursprung des Begriffs und der ersten als *Demakes* bezeichneten Spiele dar und zeigt die Charakteristika dieser Spiele auf, um so zu einer Definition des Konzepts *Demake* zu gelangen. Er beschreibt *Demakes* als Reinszenierung neuer Spiele im Stil einer historisch älteren und technisch leistungsschwächeren Plattform. Anschließend zeigt BENDELS anhand zweier konkreter, aktueller Beispiele auf, welche Ansätze dieser Reinszenierung durch *Demakes* denkbar sind. Abschließend verortet BENDELS *Demakes* in der von BEIL (2013) vorgestellten Taxonomie von Retro-Games, indem er BEILS Taxonomie punktuell neustrukturiert, um die Kategorie der *Demakes* adäquat verorten zu können.

Dass Retro immer auch mit Erinnerung, Gedächtnis und Tradition zu tun hat, ist ein Umstand, den MARKUS KÜGLE in den Mittelpunkt seiner Betrachtung rückt. KÜGLE begreift Retro als eine spezielle Erinnerungsstrategie, die über ein Bewusstsein von Tradition verfügt. Anhand des Phänomens der *Minigames* zeigt KÜGLE, wie Computerspiele selbstreferenziell auf sich selbst verweisen und so subjektiv verklärte Erinnerungen im Spieler evozieren. Der Aspekt der Tradition erhält insofern Bedeutung, dass Computerspiele inzwischen allgegenwärtig verstreut sind und demnach Erinnerungskultur betreiben (müssen), um nicht ihren Ursprung zu vergessen. Hierzu macht KÜGLE Assmanns Konzept der Verräumlichung als Voraussetzung des Akts der Erinnerungskultivierung stark und zeigt am Beispiel von *Day of the Tentacle* und *Maniac Mansion*, wie das Medium im Medium gerahmt werden kann.

BERNHARD RUNZHEIMER widmet sich aus einer medienhistorischen Perspektive dem Feature der Highscore-Listen. Er zeichnet eine Entwicklungslinie der Highscore-Liste beginnend mit den Arcadeautomaten, über die Heimkonsolen und Handhelds bis zu heutigen, in der Cloud gespeicherten, Achievements nach. Dabei betont RUNZHEIMER insbesondere den Aspekt der Selbstdarstellung, indem er Highscore-Listen als virtuelle Leistungsnachweise begreift. RUNZHEIMER problematisiert bei seiner Betrachtung die tatsächliche Aussagekraft dieser virtuellen Leistungsnachweise, indem er ihre Flüchtigkeit, ihre Lokalität und Probleme der Urheberschaft herausarbeitet. Abschließend zeigt er auf, wie heutige technische Möglichkeiten diese Probleme ein Stück weit entschärfen und es so den Spielern ermöglichen, ihre Online-Profile identitätsstiftend zu schmücken.

Aspekte des Sammelns und Bewahrens stehen im Zentrum des Erkenntnisinteresses WINFRIED BERGMEYERS. BERGMEYER beschäftigt sich aus praktischer Perspektive mit den Problemen im ‚Bewahrungsalldag‘ des Computerspielmuseums in Berlin. Er führt durch die Historie der Sammlung und skizziert die Herausforderungen, die eine große Sammlung von nicht nur physischen, sondern auch digitalen Sammlungsobjekten mit sich bringt. Dies beinhaltet neben Aspekten der Langzeitbewahrung, mit ihren verschiedenen Strategien je nach Objekttyp, auch Fragen der nachhaltigen Dokumentation, um wissenschaftliche Forschung an den Objekten zu erleichtern. Insbesondere das Problem, das Spielerlebnis effektiv zu sichern – in Zeiten, wo manche Spiele nur noch in der ‚Cloud‘ oder in ‚Social Media‘ existieren –, rückt BERGMEYER in den Fokus seiner Betrachtung. Ausgehend vom Spielerlebnis skizziert er weitere Möglichkeiten der Dokumentation, um diese flüchtige Größe nachhaltig festzuhalten, auch wenn es nicht möglich ist, das Gameplay des Spiels zu archivieren.

Teil III: Franchises und Retro

Im dritten Teil des Bandes ‚Franchises und Retro‘ befassen sich die Autoren mit der Verfasstheit expliziter Retro-Games und ihrer jüngeren Entwicklungen in Fortsetzungen etablierter bzw. populärer Reihen und Franchises. Retro-Merkmale werden in den untersuchten Aspekten ausgewählter Spieleuniversen nicht nur identifiziert, sondern immer auch in Bezug zu den zeitgenössischen Mitteln und Formen gesetzt.

STEFAN SIMOND beschäftigt sich dementsprechend mit der Vermittlung der Spielmechanik in der *Tomb Raider*-Reihe und vergleicht zu diesem Zweck die didaktische Methodik des originären Titels aus dem Jahr 1996 mit dem Reboot aus dem Jahr 2013. Der Vergleich dient dabei aber nicht lediglich dem Aufzeigen einer veränderten, modernisierten Didaktik zeitgenössischer Spiele. Indem SIMOND explizit nach den Auswirkungen der Art und Weise der Informationsvermittlung fragt, gelingt es ihm, Thesen zu entwickeln, die Retro nicht nur als Ausdruck der Sehnsucht nach einer verhältnismäßig simplen Regelstruktur kennzeichnen, sondern die eine nostalgische Verklärung von Retro-Games bzw. eine ‚allgemeinere‘ *Gaming Nostalgia* auch auf die Art und Weise der Informationsvermittlung und die Gestaltung der didaktischen Methodik zurückführen.

SABRINA STRECKER nimmt sich der in den späten 1990er-Jahren entstandenen *Fallout*-Reihe an und kann in ihrer Auseinandersetzung mit Nostalgie und Retro-Kultur sowie mit dem alternativen Geschichtsverlauf innerhalb

des fiktiven Universums aufzeigen, dass Retrofuturismus und Medien- sowie Techniknostalgie nicht nur innerhalb der *Fallout*-Spielwelt zentrale Motive darstellen, sondern diese sich mit dem Fortschreiten der Reihe zunehmend auf das individuelle Spielerlebnis auswirken, indem Retro-Motive und -Stilistiken sowohl auf der Ebene des Designs und der Erzählung als auch im Bereich der musikalischen Gestaltung immer stärker ausgearbeitet werden. STRECKER bringt diese Verweise zudem in Verbindung mit einer nostalgischen Verklärung der Vergangenheit, die sich sowohl im Spieleuniversum als auch für den Spieler als eine Art Manipulation des kulturellen Gedächtnisses darstellt.

Die mit dem Erfolg der frühen Jump 'n' Runs aus dem Hause Nintendo zu einiger Berühmtheit gelangte Figur *Super Mario* stellt JULIAN ZSCHOCKE in das Zentrum eines von ihm durchgeführten Versuchs. Indem er Schüler, die bis zu diesem Zeitpunkt lediglich die jüngeren *Super Mario*-Titel kannten, zunächst *Super Mario Bros.* aus dem Jahr 1985 spielen lässt und sie im Anschluss zu ihrem Spielerlebnis befragt, kann er Erkenntnisse gewinnen, die die aktuelle Relevanz und anhaltende Popularität der als ‚retro‘ klassifizierbaren Elemente im Design und der Bedienkonzeption des Franchises in den aktuellen Ablegern belegen.

Teil IV: Spezifika von Retro-Games und Retro-Gaming

Mit der Attraktion des Retro-Gamings auf der Basis von 8-bit-Sounddesign beschäftigt sich der Beitrag von YVONNE STINGEL-VOIGT, welche Game-sound und Gamemusik sowohl unter dem Aspekt der Wiederentdeckung und technischen Neuaneignung vergangener Generationen von Spielkonsolen als auch als Gegenstand experimenteller Musikproduktion thematisiert. Insofern die eingeschränkte Klangwelt von eingebauten Soundchips in der Computerspielgeschichte selbst zur Bezugsgröße dieser Spielkonsolengeneration geworden ist, re-aktualisiert das minimalistische Soundambiente der 8-bit-Ära nach STINGEL-VOIGT heute nicht nur die Authentizität dieser gesamten digitalen Spiel-Epoche, sondern verortet den nostalgischen Bezug heutiger Spieler und Soundtüftler zu dieser Epoche über Möglichkeiten künstlerischer Aneignung, deren musikalische Artefakte sich von den Spielen ästhetisch weitgehend emanzipiert haben.

Wenn Computerspiele als Hybridphänomene nicht nur partizipatorisch, sondern auch medientechnisch ein erhebliches Inkohärenzpotenzial mit sich bringen, so scheint die komplexe Verschränkung ihrer Darstellungsmedien auf der Ebene des Repräsentierten im Zuge ständiger technischer Innovation

permanent auch nostalgische Elemente mit sich zu führen. PETER KRAPP weist diese in seinem Beitrag über das Computermusikgenre der sogenannten Chiptunes, welche ihre Wurzeln in der Heimcomputer- und Videospieldära haben, als Formen der Ästhetisierung medientechnischer Mangel- und Fehlerhaftigkeit aus. KRAPP geht in seiner Argumentation auf die Frage, warum sich Chiptunes, die durch modifizierte Soundchips von Synthesizern erzeugt werden, auch heute in bestimmten Nischenkulturen großer Beliebtheit erfreuen, auf die Vor- und Frühgeschichte digitaler Klang- und Musikproduktion ein und verweist auf die technischen Pionierleistungen der Transcodierung von analogen zu digitalen Signalen sowie deren Modifikationen einer numerischen Repräsentation im Fortgang der Computermusikforschung im angloamerikanischen Raum.

Ein weiteres Spezifikum von Retro-Games und Retro-Gaming stellt die in zahlreichen Formen vorhandene mediale Selbstreflexivität dar. Während der Selbstbezug des Mediums und die Zurschaustellung der eigenen medialen Verfasstheit bereits von mehreren Beiträgen gestreift wurden, stellen KEVIN PAULIKS und JENNIFER WERGIN dieses Spezifikum in den Fokus ihrer Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Retro-Games.

PAULIKS widmet sich in seinem Beitrag dem oftmals selbstreflexiv inszenierten Tod und dem ‚medienspezifisch‘ inszenierten Sterben im Point-’n’-Click-Adventure, die er als ausgesprochene Retro-Elemente begreift und deren Funktion im Bereich der digitalen Erinnerungskultur er nachgeht. Nach PAULIKS erhalten diese Inszenierungen durch die Nähe ihrer symbolischen Ebene zur abendländischen Erinnerungskultur sowie ihr Auftreten im Spiel als exponierte Spielsituationen ein erhebliches Potenzial, das sie rahmende Spiel zum Gegenstand kollektiver Spieler-Erinnerungen zu erheben, was somit auch Überlegungen im Bereich der Kanonisierung von Retro-Games ermöglicht.

Eine weitere Ausprägung medialer Selbstreflexivität in den Blick nehmend, beschäftigt sich WERGIN abschließend mit dem Phänomen der Wartestandsanimationen. Anhand ausgewählter Retro-Games geht sie nicht nur Funktionen im Bereich der Charakterisierung der Spielfiguren und möglichen Auswirkungen auf das Spielerlebnis nach, sondern kann auch aufzeigen, dass es sich dabei um ein Phänomen handelt, das insbesondere in zeitgenössischen MOBA-Spielen erneut, wenn auch aktualisiert, zur Anwendung kommt.

Quellen

- BEIL, BENJAMIN (2013): Die Sehnsucht nach den Pixelklumpen. Retro-Gaming und das populärkulturelle Gedächtnis des Computerspiels. In: KLEINER, M. S./WILKE, T. (Hrsg.): *Performativität und Medialität populärer Kulturen*. Wiesbaden: Springer VS, S. 319–335.
- BEIL, BENJAMIN/VENUS, JOCHEN (2011): Die Parallelperspektive im digitalen Bild. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (4): 139–158.
- BÖHN, ANDREAS (2010): Mediennostalgie als Technikostalgie. In: ders. (Hrsg.): *Technikostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT, S. 159–165.
- FELZMANN, SEBASTIAN (2010): Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele. In: BÖHN, A. (Hrsg.): *Technikostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT, S. 197–213.
- GREIF, MARC (2010): *What was the hipster? A Sociological Investigation*. New York: n+1.
- GÜNZEL, STEPHAN (2012): *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt a.M.: Campus.
- MCLUHAN, MARSHALL (1964): *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- NÖTH, WINFRIED/BISHARA, NINA/NEITZEL, BRITTA (2008): *Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics*. Köln: Herbert von Helmen.
- OCHSNER, BEATE (2008): Zwischen Intermedialität und Hybridisierung oder: kalkulierte Freiheit. In: *Medienwissenschaft. Rezensionen. Reviews* (4): 378–387.
- PETERS, JOHN DURHAM (2009): Geschichte als Kommunikationsproblem. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (1): 81–92.
- RAPP, BERNHARD (2008): *Selbstreferenzialität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- REYNOLDS, SIMON (2011): *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. London: Faber and Faber Ltd..
- SCHREY, DOMINIK (2015): Retrofotografie: Die Wiederverzauberung der digitalen Welt. In: *Medienwissenschaft. Rezensionen. Reviews* (1): 9–26.
- WIESING, LAMBERT (2005): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.