

[Playing Yesterday – Mediennostalgie und Retro Gaming<sup>1</sup>]

S. Felzmann

[Einleitung]

Mediennostalgie und damit *Retrogaming* oder *Gaming Nostalgia* ist in den letzten Jahren ein immer bedeutsamerer Zweig der Videospielezene<sup>2</sup> geworden und erfährt immer weiter steigende Beachtung. Dieses lässt sich auch an der wachsenden Flut der akademischen Publikation zu diesem Thema ablesen (Vgl. Whalen & Taylor 2008; Böhn 2010; Felzmann 2010). Grundlage für diese Entwicklung ist sicherlich die spezifische Verfasstheit des Mediums Computerspiel: „A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.“ (Esposito 2005a) Der audiovisuelle Apparat ist die technische Grundlage des Spiels: Ohne ihn kann es nicht stattfinden. Und durch ihn ist die jeweilige mediale Verfasstheit des Spiels bestimmt. Damit unterliegt das Spiel logischerweise spezifischen Veränderungen, wenn sich die technologischen Grundlagen ändern, welche es hervorbringen. Im Vergleich zu anderen, älteren Medien, bei denen die technologische Entwicklung sich in langsamen Zyklen vollzieht<sup>3</sup>, ist dieses ohne Zweifel für das Videospiel genuines Wesensmerkmal. Es herrscht ein beständiger Zwang zur gegenseitigen Überbietung des technisch Möglichen; der Nutzer steckt in einer Treitmühle geplanter digitaler Veralterung, die ihn zwingt, sich beständig anzupassen und Schritt mit den Entwicklungen des Mediums Schritt zu halten.

[Nostalgie und technologische Entwicklung]

Je mehr sich nun die technologische Entwicklung beschleunigte, desto stärker wurden die Kräfte, die sich dieser entgegen setzten. Svetlana Boym fasste diesen

---

<sup>1</sup> Anmerkungen des Autors. Ich danke Peter Klement & Adam Rafinski für ihre fachliche Hilfe und den angeregten Gedankenaustausch beim Thesen formulieren sowie meiner Verlobten Nina Wlodarczyk für die Unterstützung beim Schreiben.

<sup>2</sup> Ich verwende hier den Begriff des Videospieles - oder kürzer des Games bzw. Spiels - als Synonym für alle Formen von elektronischen Videospielen in der Definition von Nicolas Esposito. Es ist für meine Untersuchung von keiner Relevanz, ob die Games nun Computerspiele, Heimkonsolenspiele oder Inhalte von mobilen Geräten sind. Vielmehr zielt meine Betrachtung auf das kulturelle Artefakt in seiner generellen Form ab.

<sup>3</sup> Hier sei etwa auf die über 100-jährige Geschichte des Films verwiesen. Das Videospiel brauchte hingegen nur knapp 40 Jahre, um sich hin zu seiner derzeitigen Form zu entwickeln. Vgl. (Kent 2001)

Mechanismus griffig in einem Satz zusammen: „Progress didn't cure nostalgia, but exacerbated it“ (Boym 2001, S. XIV). Befeuert wurde diese Entwicklung durch ein problematisches Verständnis des Begriffs der Immersion. Entgegen des aktiven Konzepts des sich Versenkens in ein mediales Produkt, in diesem Fall in das Spiel, wie es von Jane Murray etwa postuliert wurde (Murray 1998), verstanden es die Produzenten der Spiele vor allem als ein sich passives Gefangennehmenlassen von einer möglichst glaubwürdig präsentierten Welt. Oder, wie es Andreas Rosenfelder fasste:

Der Fetisch aller Videospiele war lange Zeit die sogenannte Textur. [...]. Es gibt einen Ästhetizismus in der elektronischen Spielkultur, der an die Dekadenz des späten neunzehnten Jahrhunderts erinnert. Hier dominiert wie damals das Genießen einer reinen Äußerlichkeit[...]. Hauptsache, die Texturen werden immer dichter, mikroskopischer, halluzinatorischer – um irgendwann noch intensivere optische Reize auszustrahlen als die fade und grobkörnige Außenwelt. (Rosenfelder 2008, S. 169)

Daher wurden die Zyklen zwischen den einzelnen ‚Epochen‘, also den Phasen der Vorherrschaft eines Konsolvertreters oder einer spezifischen PC-Konfiguration, immer kürzer, es kam zu einem beständigen Innovationsdruck der Hersteller und einem immer schnelleren Aufrüsten auf der Seite der Medienrezipienten.

Diese technologische Entwicklung brachte auf der einen Seite immer glaubwürdigere Videospielwelten hervor.

Zum anderen sorgte sie aber auch für einen beständigen Verlust des ‚digitalen Heimes‘ der Nutzer. Jede neue Epoche ließ die bisherigen Nutzer, welche mit einem System aufwuchsen, mit diesem prägende Erfahrungen sammeln und daran reifen, quasi ‚heimatlos‘ zurück: Die Rückkehr zum ursprünglichen ‚Ort‘ im Boym'schen Sinne ist nicht mehr möglich: „Modern Nostalgia is a mourning for the impossibility of mythical return, for the loss of an enchanted world with clear borders and values.“ (Boym 2001, S. 8)

Der mediennostalgische Spieler sehnt sich damit nach seinem ‚digitalen Heim‘ zurück, das bestimmt war durch eine sehr spezifische mediale Verfasstheit des ihn prägenden Mediums. Zugleich existiert die Fiktion, dass dieses digitale Heim jederzeit wieder aufgesucht werden könnte, denn Games sind primär Programmcode, die in einem zweiten Schritt auf einem technologischen Apparat umgesetzt werden. Solange also eine wie auch immer geartete Kopie des Programmcodes existiert, könnte der Nutzer in seiner Wahrnehmung jederzeit den Ursprungsort wieder aufsuchen. Aber gerade das Medium Videospiele ist geprägt durch den beständigen Verlust seiner – in der jeweiligen aktuellen Epoche als

obsolet im Rückblick betrachteten – früheren technischen Manifestationsformen (Lowood et al. 2009). Es ist fast unmöglich, ab einer bestimmten Epochenschwelle ältere Videospiele in ihrer ursprünglichen Form zu rezipieren, da die Systeme, auf denen diese liefen, schlichtweg nicht mehr vorhanden sind. Zwar besteht die Möglichkeit einer wie auch immer gearteten Nachbildung bzw. Emulation, aber das kulturelle Erbe der digitalen Kultur geht sich selbst in hohem Maße verloren. Denn selbst eine exakte Emulation des Ursprungssystems kann oftmals nicht das gleiche Spielgefühl vermitteln, an welches sich der Nutzer erinnert – bzw. sich zu erinnern glaubt (Payne 2008).

Dieses ist auch dem Umstand geschuldet, dass die Rezeptionssituation der Spiele eine in sich besondere ist: Das Gameplay findet innerhalb eines virtuellen Raumes statt, der durch die Regeln des Spieles definiert wird, und in welchem der Spieler mit seinem Avatar handelt. Diese virtuelle Welt, welche sich auf dem Bildschirm abspielt und innerhalb der Diegese des Spiels entfaltet, ist mit S1 bezeichnet. Dieser ist mit der konkreten Rezeptionssituation umschrieben, in welcher der Spieler sich mit dem Medium auseinandersetzt<sup>4</sup>, und welche mit S2 bezeichnet wird. Würden die Thesen von Huizinga den ‚magischen Kreis‘ betreffend zustimmen, so hätte dieser zweite Raum keinerlei Verfügungsgewalt über den Spieler. Aber dem ist nicht so: „We cannot say that games are magic circles, where ordinary rules of life do not apply [...] . Games are created through the act of gameplay, which contingents of acts by players. Those acts are always, already, contextual and dynamic“<sup>5</sup> (Consalvo 2009, S. 415-416). Damit ist eine Rückkehr dem nostalgisch gesinnten Spieler in jeder Hinsicht verwehrt, da es ihm zwar unter Umständen und trotz der beschriebenen Schwierigkeiten möglich sein kann, den Raum S1 wieder aufzusuchen, der Kontext aber kann sich in der erinnerten Form nicht mehr herstellen lassen, da die Spieler nicht mehr die gleichen sind: „We as players are different. We have changed, and the games themselves have helped us to change.“ (Fenty 2008, S. 22) Hier findet sich die wichtige Schnittstelle zur

---

<sup>4</sup> Wie bedeutsam diese Raum S2 für die Spieleerfahrung sein kann, zeigt sich in der Forschungsarbeit Nicoals Espositos, welcher versucht, spezifische Rezeptionssituationen der Spieleerfahrung zu bewahren (Esposito 2005b).

<sup>5</sup> Wie wichtig der Kontext des Spiels ist, zeigen etwa auch die Beobachtungen J. C. Herz' bei der Rückschau auf die Ausstellung *Hot Circuits* des American Museum of the Moving Image (AMMA) im Jahr 1989 (Herz 1997) sowie die Erfahrungen des Ausstellungskurators Rochelle Slovin (Slovin 2001).

mediennostalgischen Verklärung: die soziale Eingebundenheit des Spielens in einen ursprünglichen Kontext:

When talking about certain play experiences, it often turns out that they are remembered in a context with other biographical experiences. [...] It was noticeable here that these memories often contain the detailed circumstances around the purchase of the first computer, for example the Commodore 64, and the played games. Detailed memories of dates and the friends with whom the games were played are also characteristic. (Herlyn & Meister 2009, S. 36)

Spielen ist demnach auch ein soziales Phänomen, da sich gerade in den Frühphasen des Gamings Spieler nicht vereinzelt mit dem Medium auseinandergesetzt haben, sondern oftmals in kleineren Gruppen oder Gemeinschaften. Grund hierfür war die Tatsache, dass die Technik zu teuer war bzw. viele Spiele zu zweit an einem Gerät spielbar waren: „Viele Spieler berichten davon, dass sie mit mehreren vor einem Computerspiel gesessen haben [...]. Zum einen schauen Spieler einander beim Spielen zu, zum anderen spielen sie mit- und gegeneinander.“ (Butler 2007, S. 129).

Zugleich war das Austauschen von Datenträgern mit kopierten Spielen und Anwendungsprogrammen üblich, so dass es automatisch zur Ausbildung einer Avantgarde von Mediennutzern kam, welche innerhalb ihrer Schicht eine Gesellschaft mit eigenen Regeln und verbindlichen Texten darstellte (Bennahum 1998).

Es geht bei der kreativen Erinnerung also nicht nur um das Spiel an sich, sondern auch der Kontext, welcher bei der Abrufung von memorialen Bildern aktiv ist, wird wichtig. Dieser Kontext ist eben nun definiert durch S2. So kommt es bei der ersten Prägung durch das jeweilige mediale Produkt zu einer Erfahrung, welche sowohl durch die Verhältnisse des Mediums als solches, als auch durch das gesamte Dispositiv (Debray 2002) bestimmt ist und durch die soziale Eingebundenheit des Rezipienten und diese Rahmung ergänzt wird. Der Spieler kann sich also nicht nur an die Gefühle beim Spielen und was ihn bewegte erinnern, sondern vermischt damit immer auch die Umstände des Kontextes, dem er unterlag (Williams 2006).

Die Nostalgie der einzelnen Rezipienten bzw. Spieler einer jeweiligen Entwicklungsepoche des Mediums erlaubt es ihnen jedoch, sich in einem größeren Zusammenhang wiederzufinden: Sie erlaubt eine Verbindung zwischen dem individuellen Gedächtnis eines Spielers und dem Kollektiven einer ganzen Rezipientengruppe. Bedingt wird dieses wiederum durch die Verfasstheit des Mediums: Die Spieler sammeln Erfahrungen im Umgang mit dem Spiel im Raum S2,

also etwa technische Hindernisse, die es zu lösen gilt, und Erleben den Fluss des Spiels selbst in der konkreten Realisation im Gameplay im Raum S1. Damit sind Spiele ein kollektives Medium, das ganze Gruppen von Spielern zusammen schließt, da die Spiele in ihrer Struktur so angelegt sind, dass verschiedene Nutzer gleiche bzw. gleichartige Erfahrungen machen:

Egal wie ausgestaltet die Figuren sein mögen, wie individuell und tiefgründig sie mit Hintergrundgeschichte und Cutscenes [...] gemacht sein wollen, letztlich können doch Hunderttausende problemlos in sie hinein schlüpfen. Von Individualität keine Spur, die Heldenerzählung ist nur ein Köder, um ein Heer von Einzelspielern anzulocken und zu verpflichten (Mertens 2004, S. 285).

Die mediennostalgische Sehnsucht nach den ‚klassischen‘ Spielen der vergangenen Zeit ist damit auch immer die Sehnsucht nach einer gemeinsamen Basis der Identifikation, ausgehend von Erfahrungen, die man zwar einzeln gesammelt hat, von denen man aber annehmen kann, dass sie automatisch auch von allen anderen Teilnehmern der Gruppe geteilt werden, was durch die Struktur der Spiele bedingt und sichergestellt ist.

Nostalgie und damit technikbezogene Mediennostalgie (vgl. Böhn 2010) als Unterkategorie ist – folgt man Maurice Halbwachs' These von der Soziogenese des Gedächtnisses - ein soziales Phänomen. Es lebt vom kommunikativen Austausch der Rezipienten über Ereignisse, die geteilt werden können. Denn durch dieses schafft sich die jeweilige Gruppe eine spezifische Gruppenidentität, in welche der Einzelne sich eingliedern kann. Das Gefühl einer gemeinsamen, Identitätsstiftenden Vergangenheit ergibt sich dabei über die ‚Grundlagentexte‘, welche sie miteinander teilen: „These resources mediate the commonly held experiences of its members, lending credence to a group's claims of collective identity“ (Payne 2008, S. 53).

Zugleich gibt diese Gruppe im weiteren Austausch den Rahmen für die jeweiligen Erinnerungen vor, also die Art und Weise, was erinnert werden kann:

Erinnert wird, was dem Selbstbild und den Interessen der Gruppe entspricht. Hervorgehoben werden dabei vor allem Ähnlichkeiten und Kontinuitäten, die demonstrieren, dass die Gruppe dieselbe geblieben ist. Die Teilhabe am kollektiven Gedächtnis zeigt an, dass der sich Erinnernde zur Gruppe gehört. (Erlil 2005, S. 17)

Und

Erinnerungen werden also bewahrt, indem man sie in einen Sinn-Rahmen ‚eingehängt‘ werden. Dieser Rahmen hat den Status einer Fiktion. Erinnern bedeutet Sinngebung für Erfahrungen in einem Rahmen. (Assmann & Assmann 1994, S. 118)

Der Rahmen der Erinnerungsprozesse ist dabei die nostalgische Rückbesinnung auf frühere Zeiten als Grundlage der gemeinsamen Identität. Die mediennostalgischen Nutzer verklären die bereits gesammelten Erfahrungen in und mit den Spielen (Salen & Zimmerman 2003, S. XIV). Sie blenden die oftmals entnervenden technologischen Probleme, den manchmal frustrierend hohen Schwierigkeitsgrad und die meistens sehr simplen Spielprinzipien in ihren Erinnerungsakten zugunsten einer verklärten, sehnenen Rückbesinnung aus.

Diese spezifische Form des sozialen Miteinanders lässt sich sehr schön innerhalb des Phänomens Retrogaming beobachten, wenn man die Definition von Petri Saarikosi anlegt: „A general term for subcultures that appreciate old computer games. This phenomenon includes collecting old games and game devices as well as their active playing.“ (Suominen 2008)

[Retrogaming – Bewahrung und ersehnte Rückkehr]

Für die mediennostalgische Beschäftigung mit Retrogames lassen sich daher in einer ersten oberflächlichen Untersuchung drei verschiedene Tätigkeitsfelder seitens der Rezipienten unterscheiden – abgesehen von der direkten Rezeption der Spiele: Zum einen das bereits erwähnte Austauschen über gesammelte Erlebnisse und damit einhergehend das Vergleichen von individuellen Erlebnissen, welche auf einer kollektiven Ebene miteinander in Einklang gebracht werden (Halbwachs 1985). Hier lässt sich etwa – zum Teil sehr hitzig – das Austauschen in Internetforen über gemachte Erfahrungen mit bestimmten Spielen beobachten. Interessant hierbei ist die Verklärung der oft einfach gehaltenen Spielprinzipien mit ihrem hohen Schwierigkeitsgrad, der gehäuft auftretenden technischen Hindernissen und der eher schlichten audiovisuellen Umsetzung. Die Überwindung technischer Probleme ist hier oftmals kein Gegenstand von negativen Erfahrungen, eher im Gegenteil - das Überwinden dieser Zugangsbarrieren wird vielmehr heroisch verklärt dargestellt. Dies lässt sich an dieser Stelle als eine Art des Bezugs auf ‚Insiderwissen‘ deuten, welcher es erlaubt, durch die gemeinsame Rückerinnerung an die Lösung dieser Probleme und die Überwindung der Zugangshürden eine Art ‚Mikrogruppe‘ im Internet zu schaffen<sup>6</sup>. Zugleich werden die alten Spiele in Form von sog. Coventions, also Zusammenkünften der Spieler, gefeiert und dort in gemeinschaftlicher Runde neu

---

<sup>6</sup> Vgl. ausführlicher (Felzmann 2010).

zelebriert. Die individuellen Erfahrungen im Bezug auf die alten Spiele ermöglichen es dem Einzelnen im direkten kommunikativen Austausch, sich als Teil dieser größeren Gruppe zu fühlen und zu integrieren. Grundlage dafür ist die Kenntnis der Basistexte, also der ‚Spieleklassiker‘.

Zum anderen zeichnet sich die Retro Gamer Szene durch einen starken Impuls zur Bewahrung und Portierung von Spielen und Spieleinhalten durch die Nutzer selbst aus: „Most significant, though, is the sense of custodianship that is coming from the field of digital media itself“ (Slovin 2001, S. 152) Diese Bemühungen sind oftmals komplett von den ursprünglichen Medienproduzenten losgelöst und finden sich in kleinen Nutzergruppen umgesetzt. Slovin macht für diese Bemühungen der Bewahrung von originären Spielesystemen und Inhalten ebenfalls eine starke nostalgische Prägung der durch das Medium geprägten Nutzer aus. Als konkrete Ausprägungen dieses Bewahrungsimpulses lassen sich etwa private Initiativen wie *RetroGames e.V.* und das *MAME-Projekt*, aber auch das Computerspielmuseum in Berlin ansehen, welche es sich zur Aufgabe gemacht haben - am gerade aktuellen dispositären Standard gemessen - veraltete Games zu bewahren und stellenweise auf neue Systeme zu übertragen. Als Beispiel für letzteres lässt sich auch die Fanentwicklung von *scummVM* anführen, welche es erlaubt, klassische LucasArts-Adventures problemlos auf aktuellen Systemen zu spielen.

Als dritte Beschäftigung kann man den Versuch der Neuinszenierung bereits gemachter Erfahrungen und Erlebnisse fassen. Hierzu sind etwa Fanbemühungen im Bereich des *Retro Remakes* oder von *Total Conversions* aktueller Titel in das Gewand eines früheren Spieles zu zählen. Unter *Retro Remake* versteht man ein Computerspiel, welches eine Neuinszenierung des Originals darstellt, dabei aber nicht der Entwicklung des Mediums Rechnung trägt, sondern vielmehr mit modernen Mitteln das Spiel im fast ursprünglichem Aussehen reproduziert und dabei um neue Inhalte anreichert. Spielprinzip und Regelsystem bleiben dabei unangetastet. Damit widerspricht diese Auseinandersetzung mit dem ursprünglichen Material sowohl der generellen Entwicklungslinie des Mediums als auch dem Begriff des Remakes an sich. (vgl. Felzmann 2010)

Für das Retro Remake ließe sich der Ausdruck des Formzitates anwenden, welchen Andreas Böhn in Bezug auf textuelle Imitationsstrategien und intertextuelle Phänomene prägte. Das neuere Medienprodukt verweist demnach durch die

gewählte Form immer auch auf den oder die möglichen Vorgänger: „Durch die Strategie des intermedialen Formzitats erscheinen, vermittelt durch die Form des Zitatkontextes und durch die zitierte Form, die entsprechenden Medien in ihrer Differenz.“ (Böhn 2003, S. 7)

Hierbei muss natürlich eingewandt werden, dass das Remake keine intermedialen Grenzen überwindet, da es sich dabei immer noch um Videospiele handelt. Allerdings ist durch den technischen Fortschritt das Medium an sich weiter entwickelt. Es hat demnach neue Möglichkeiten in der Ausbildung spezifischer Produkte hervor gebracht, so dass man beinahe schon von unterschiedlichen Medien sprechen kann.

Damit steht das *Retro Remake* im Spannungsfeld zwischen restaurativer und reflektierender Nostalgie in der Diktion Svetlana Boym (Boym 2001, S. 41): Zum einen wird versucht, die ursprüngliche ‚Heimat‘ wiederherzustellen, folglich das Gewicht auf das restaurative Moment gelegt. Zugleich wird aber die Gemachtheit des Bezugs herausgestellt und die vergangene Zeit zwischen dem Original und dem Remake einschließlich der mit ihr verbundenen sozialen und kulturellen Veränderungen thematisiert.

*Retro Remakes* werden oftmals von interessierten und begabten Laien geschrieben, also Mediennutzern, welche selbst mit den Videospiele sozialisiert worden sind und die deren Entwicklung in Verbindung mit der eigenen Biographie miterlebt haben<sup>7</sup>. Die Nutzer selbst gestalten damit ein mediales Produkt, das ihre nostalgische Sehnsucht thematisiert und zugleich reflektiert.

Ähnliches tritt auch auf sog. *Total Conversions* zu, welche eine Übertragung alter Spieleinhalte also der Ästhetik, des Regelsystems und der Story ins das Gewand eines neuen Spieles darstellen. Der aktuelle Titel wird damit zum Wirt, welchem parasitär das Alte aufgepfropft wird. Dieses geschieht oftmals aus dem Wunsch heraus, Spiele wieder verfügbar zu machen, welche in ihrer damaligen Gestalt auf den aktuellen Systemen aufgrund von technologischen Einschränkungen nicht mehr lauffähig waren. So liest man etwa im Entwicklerforum *der Tie-Fighter Total Conversion*:

Ever since X-Wing Alliance was released Tie Fighter fans have dreamed of playing the game with the X-Wing Alliance engine. The TFTC project is an attempt to convert

---

<sup>7</sup> Vgl. ausführlicher zur Konvergenz zwischen Rezipienten und Produzenten in der Fanprogrammierszene (Postigo 2007).



one of LucasArts best games of all time to the more modern X-Wing: Alliance game engine.<sup>8</sup>

Wechselt man in der Untersuchung nun von der Nutzerszene auf die Seite der Medienproduzenten, so lassen sich vor allem zwei Strategien beobachten, mit welchen diese auf die Befindlichkeiten der Nutzer reagieren: Wiederauflage und Recycling auf der einen, Retro-Neuentwicklung auf der anderen Seite.

[Die Antwort der Industrie – Alte Spiele neuaufgelegt und neue ‚alte‘ Spiele]

Das Bündeln von bereits erschienenen Titeln in einer Art ‚Recyclingbemühung‘ ist nun keine spezifische Novität des aktuellen Retrobooms. Vielmehr ist dies gängige Praxis seit den ersten Spielekonsolen in den 70er- und 80er-Jahren (Swalwell 2007). Gewinnbringender als eine reine Wiederauflage bereits bekannter Inhalte und Formen ist jedoch eine remedialisierte Neuschöpfung (vgl. Bolter & Grusin 2000) anzusehen, also eine bewusste Schaffung neuer Spiele, welche in ihrer Gestaltung auf den früheren Zustand des Mediendispositivs verweisen, aber in sich die Chance tragen, dem Spieler neue Erfahrungen zu liefern. Damit wird die nostalgische Enttäuschung umgangen, welche zwangsläufig auf den Rezipienten zukommt, welcher sich erhofft, in Form von Spielesammlungen alte Titel genau in jener Art und Weise rezipieren zu können, wie es ihm in seiner verklärten Erinnerung vorschwebt. Denn:

In this sense, the nostalgia felt for video games is not nostalgia for a past state before the trauma of the games disrupted us, but a desire to recapture that mind-altering experience of being in a game for the first time. It is a yearning for liminality itself – for the moment of transition.<sup>9</sup>(Fenty 2008, S. 23)

Aber diese Liminalität, das Verlangen nach dem Gefühl des Übergangs, des Moments des ersten und zugleich prägenden Kontakts kann – logischerweise – nicht mehr erreicht werden. Die Nutzer, die Spieler, wachsen an und mit ihrem Medium. Sie sammeln neues Wissen und neue Erfahrungen und verändern damit auch den bereits angesprochenen Raum S2, also sowohl die Rezeptionssituation als auch den umlagernden Kontext der Lebenswirklichkeit. Insofern ist eine Rückkehr zum alten

---

<sup>8</sup>

<http://linx310.proboards.com/index.cgi?board=generaldiscussionabouttftc&action=display&thread=172>, zuletzt abgerufen am 30.08.2010.

<sup>9</sup> Auf die besondere Bedeutung des ersten Moments verweisen auch schon Gerrit Herlyn & Helle Meister in ihrer Beobachtung des bibliographischen Einflusses von Computerspielen (Herlyn & Meister 2009).

Ort nur um den Preis einer tiefen Enttäuschung möglich. Um also eine Enttäuschung auf der einen und den Moment der Übergangs in etwas Unbekanntes auf der anderen Seite zu ermöglichen, ist es notwendig, etwas neues zu schaffen, dem Spieler neuer Erfahrungen zu bieten, welche er in dieser Art und Weise noch nicht gemacht hat bzw. gemacht haben kann. Dieses lässt sich nur durch die Neuschöpfung von *Retro Games*<sup>10</sup> erreichen, welcher vorher in ihrer jeweiligen spezifischen Form nicht verfügbar waren.

Welche Elemente des Mediums Videospiele können nun nostalgisch verklärt bzw. so gestaltet sein oder werden, dass sie als memorialer Zeiger auf einen früheren Rezeptionskontext verweisen? Was also muss ‚retro‘ gestaltet sein, damit das entsprechende Game ein Retro Game ist? Hier hilft der bereits erwähnte Definitionsversuch von Nicolas Esposito nochmals weiter: „A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.“ (Esposito 2005a) Die Schlüsselwörter hier sind Game, Play, audiovisual apparatus and Story. Jedes für sich ist eine wichtige Konstituente und bestimmt die Verfasstheit des Mediums Spiel mit.

Für eine genauere Untersuchung bietet es sich an, diese Definition in eine Begriffstrias aus Ästhetik, Plot und Regelsystem zu überführen. Denn diese lassen sich als die wirkungsmächtigen Ausdrucksseiten des plurimedialen Superzeichens Videospiele verstehen. Diese Ausdrucksseiten des Spieles sind dabei:

1. die ästhetische Gestaltung, also die spezifische audio-visuelle Verfasstheit des Spiels in Bezug auf das Spiel selbst, die Verpackung und das beiliegende Handbuch;
2. die Ebene des Regelwerks in Punkto Anspruch und Komplexität sowie Spielprinzip und Funktionsweise;
3. die im Spiel zu Grunde liegende Geschichte, also der Plot, der innerhalb des Spiels vermittelt wird und die Gestaltung der narrativen Strukturen.

Jedes dieser Elemente kann bewusst nachgebildet werden, um dadurch eine Anknüpfung an bereits bekannte Medienvertreter und Rezeptionssituationen zu erreichen. Hierfür ist es jedoch wichtig, dass die Ursprungstexte, auf welche Bezug

---

<sup>10</sup> Unter Retro Game verstehe ich in diesem Zusammenhang ein Videospiele, das in seiner medialen Verfasstheit auf einen früheren Zustand des Mediums rekurriert, also sich in einem gewissen Spannungsverhältnis zum aktuellen Zustand des Dispositivs steht, innerhalb welches es neu auftritt. In seiner Andersartigkeit wird das Spiel somit zum verweisenden Zeiger auf die frühere Verfasstheit des Dispositivs.

genommen wird, bekannt sind. Denn sonst ist ein Wiedererkennen in Abgrenzung zum Ursprung einfach nicht möglich und die nostalgische Adressierung schlägt fehl. Es ist daher davon auszugehen, dass nur jene Spiele als Ursprungstexte dienen, über deren Bedeutung Konsens besteht, da man somit auf eine möglichst breite Basis an bekannten Texten setzen kann. Mit anderen Worten: Es ist zwingend notwendig, dass es einen Kanon an ‚hochwertigen‘ und bekannten Spielen gibt, auf welchen in der Kreation neuer ‚alter‘ Spiele sich bezogen werden kann. Dieser Kanon ließe sich durch eine Tiefenbeobachtung der Kommunikationsprozesse über die Fundierungstexte der jeweiligen Nutzergruppen aufstellen.

Eine nur oberflächliche Beobachtung der aktuellen Titel kann bereits eine bewusste Remedialisation bzw. Retrogestaltung konstatieren und für jede Ausdrucksseite einen aktuellen populären Vertreter benennen:

*Formzitat* | *Ästhetik* / *Präsentationsweise: Mega Man* 9

Hier lässt sich die Übernahme einer spezifischen Ästhetik beobachten, welche in ihrer Verbreitung prägend für einen spezifischen Zeitraum bzw. eine Epoche der Spielegeschichte war. Dieses äußert sich etwa in einer geringeren Zeilenauflösung, einer reduzierten Farbtiefe und einem minimalistischeren Sound als es die aktuellen technischen Möglichkeiten erlauben, um etwa auf die 8bit-Ära der frühen Konsolen und Heimcomputersysteme zu verweisen. Die technologische Verfasstheit wird somit zum Marker in Verbindung mit der Biographie des Nutzers. Prägnante Beispiele für diesen Formbezug stellen etwa die aktuellen Titel der *Mega Man*-Reihe da, welche in ihrer Ästhetik sowie den Cover-Artworks (vgl. Gogolin 2004) aus der aktuellen technologischen Entwicklung heraus fallen und vielmehr die typische visuelle Gestaltung der späten 80er-Jahre zeigen. Dennoch sind es aktuelle Titel aus den Jahren 2008 und 2010 für die neusten Vertreter der Spielekonsolen, also Nintendos Wii, Microsofts X-box 360 und Sonys Playstation 3. Die Präsentationsweise der Titel bleibt dabei jedoch dramatisch unter der Leistungsfähigkeit diese Videospiele-systeme. Diese Entscheidung setzten die Entwickler ganz bewusst durch, denn das Spiel

is for the people who played it back then. Now they're older, of course, but this game is for them. We hope they can remember the fun they had when they played it in their childhood, and that by playing it now, they recall that, and it's still just as fun to them. (Nutt 2010)

Sie wollten damit genau jene nostalgische Ader der bereits mit dem Game sozialisierten Nutzer ansprechen. Zugleich war die selbst gewählte Beschränkung in

der Darstellungsweise auch eine künstlerisch Entscheidung, mit der man sich hoffte von anderen Titeln abzuheben: „It's another type of creative expression, because nowadays, everyone wants surround sound and 3D graphics and things like that, and they get too caught up in that.“ (ebd.)

Damit stellt der Retrobezug auch eine neue Möglichkeit da, dem beständigen Überbietungsgestus der Spiele zu entkommen. Eine Beschränkung in der Ästhetik könnte somit eine größere künstlerische Gestaltung der Spiele freisetzen, wie sie bereits von Masuch und Röber für die Zukunft postuliert wird: „Consequently, [foto realistic] graphics will no longer be able to serve as a unique selling point for games. Gamers might become saturated and will look for something different“ (Masuch & Röber 2003)

### *Formzitat II: Regelwerk / Spielmechanik: Bionic Commando Rearmed*

Aktuelle Retro Games können auch ein bereits verdrängtes Genre wiederaufgreifen bzw. dessen Regelsystem abbilden. Als Genre wird hier im Bereich der Videogames die Realisation des zugrunde liegenden Regelwerks verstanden. Denn in der Gestaltung der zugrunde liegenden Regeln, welche ein Spiel überhaupt erst zu einem solchen machen und die ähnlich wie der Programmcode den Ablauf strukturieren, sind die Games stark von der technologischen Entwicklung beeinflusst. Das Machbare reguliert das Gemachte. So hat etwa mit der Verbesserung der Rechenleistung der CPU die Zahl der Real Time Strategie Titel massiv zugenommen, welche damit überhaupt erst möglich wurden. Bis *Dune 2* etwa war es schlichtweg nicht möglich, eine große Anzahl von Einheiten in scheinbarer Echtzeit zu steuern, während die Rechenleistung zudem noch eine künstliche Intelligenz mit ihren Routinen befeuerte, welche wiederum in Echtzeit auf die Aktion des Spielers reagierte. Infolge dessen nahmen rundenbasierte Titel, bei welchen man Zug auf Zug spielte, immer weiter ab. Mit den erweiterten Möglichkeiten des Mediums, bedingt durch die technologische Entwicklung, entstehen also immer neue Formen, welche diese Möglichkeiten ausschöpfen zuungunsten älterer Genres, welche langsam herab gestuft werde oder ganz in Vergessenheit geraten (Costikyan 2005) (Montfort & Bogost 2009).

Ein gutes Beispiel für ein Wiederaufgreifen eines bereits bekannten, aber nicht mehr aktuell populären Spielprinzips stellt *Bionic Commando Rearmed* da. Dieses ist auf der Ebene des Regelsystems und der Spielmechanik eine gekonnte Reproduktion

des Originals von 1987, verbindet aber unter Beibehaltung des originären 2D-Gameplays des ‚Plattform Shooters‘ dies mit einer verbesserten Graphik, welche zwar eine dreidimensionale Tiefe andeutet, aber lediglich vortäuscht. Ironischerweise erhielt dieses – eigentlich recht simple<sup>11</sup> - Spiel einen deutlich besseren Metascore<sup>12</sup> als das eigentliche Remake von *Bionic Commando* aus dem Jahr 2009, das vor allem durch eine vollständige dreidimensionale Welt und eine ‚State-of-the-Art‘-Game Engine‘ auf sich aufmerksam machte. Für dieses eigentliche Remake sollte *BC Rearmed* lediglich eine Art Trailer darstellen.

### *Formzitat III: Plot / Geschichte: Monkey Islands 2 HD*

Ein Remake, das in seiner Form nahe an den Mechanismen des bereits erwähnten Retro Remakes ist, stellt *Monkey Islands 2 Special Edition* aus dem Hause LucasArts da. Hier wurde das Spiel mit einer leicht modernisierten Fassung der Graphikengine ? aufgewertet und damit auf aktuellen Systemen lauffähig sowie auch für die derzeitige Konsolengeneration verfügbar gemacht. Der Plot selbst jedoch hat keinerlei Veränderungen erfahren. Dieses ist zwar im eigentlichen keine Besonderheit - so erzählen die diversen Remakes gerade im Bereich der Shooter oder der Beat‘em-Ups keine besonders voneinander variierenden Geschichten. Aber das Genre der Adventures lebt von den trickreich ausgedachten Geschichten, welche, ähnlich wie in den Rollenspielen, den Rezipienten motivieren, sich mit ihm zu beschäftigen. Es stellt sich also die Frage: Warum wird hier einfach die gleiche Handlung mit den gleichen Figuren in einer fast identischen, nur besser und sauberer aufgelösten graphischen Präsentationsweise erzählt? LucasArts möchte mit diesem Design bewusst sowohl Spieler ansprechen, welche bisher nicht mit der fiktiven Piratenwelt in Kontakt kamen als auch jene, welche bereits den 19-jahre alten Vorgängertitel spielten. Denn es wurde auch ein Feature integriert, welches – im Gegensatz zur designtechnischen und damit künstlerischen Entscheidung bei *Mega Man 9* – nicht in einer bewussten Bekennung zu einer reduzierten Optik begründet liegt: Der Spieler kann an jeder Stelle des Spiels jederzeit zwischen der aktuellen

---

<sup>11</sup> Hier ergibt sich das Problem, dass ein Rückgriff auf ein früheres und dabei oftmals einfacheres Spielprinzip theoretisch nicht nur ein Retro Game produzieren könnte, sondern zugleich auch einfach ein Casual Game. Diese sind generell durch geringere Ansprüche an den Rezipienten bestimmt (Vgl. Pearce 2008).

<sup>12</sup> *BC Rearmed* liegt hier mit einem mittleren Schnitt von 86 Punkten deutlich vor *Bionic Commando* mit lediglich 70 Punkten. Die Relevanz von Metacritics Wertungssystem liegt darin, dass der Score aus den gewichteten Durchschnittswerten von dutzenden renommierten Fachpublikationen gebildet wird.

Präsentationsweise mit hochaufgelösten Bildern und geschmeidigen Animationen und der ursprünglichen Präsentationsweise mit ihrer grob pixeligen Gestalt hin- und her wechseln. Hier wird der Bezug auf die Vergangenheit bewusst als solcher gestaltet, um das Spiel auf der Ebene der Graphik in eine Verbindungslinie mit seinem Vorgänger zu bringen und diese in ihrem veralteten Aussehen als nostalgischen Zeige auf den früheren Rezeptionskontext der Spieler zu verwenden. Es wird damit die Differenz zwischen beiden Vertretern dem Spieler vor Augen geführt und in Verbindung mit dem technologischen Fortschritt zudem die verstrichene Zeit thematisiert. Zugleich ist man jedoch auf diese nicht zwingend angewiesen. Vielmehr ist es möglich, das Spiel auch in seiner neuen Form zu genießen, ohne in seiner Nostalgie enttäuscht zu werden. LucasArts generiert damit ein Zwitterprodukt, das zwischen ‚klassischem‘ Remake und *Retro Remake* steht und sich nicht nur über den nostalgischen Bezug definiert, sondern auch neues in Form der Präsentationsweise mitbringt, aber zugleich in seinem Inhalt Vertrautes liefert.

[Schlussworte]

Eine erste Übersicht der Techniknostalgie im Bereich der Videospiele hat gezeigt, dass dieses Phänomen sowohl auf Seiten der Rezipienten als auch auf der der Produzenten inzwischen reichhaltig vertreten ist. Während jedoch die Nutzer der ersten Stunde vor allem eine Rückkehr zu Altbekanntem suchen, welches ihnen eine vertraute Identifikationsbasis für die Definition ihres eigenen Selbst innerhalb einer von Veränderungen geprägten Moderne liefert, agieren die Hersteller hier vielfach anders. Für sie dient die Nostalgie dazu, entweder bereits erstellte Inhalte erneut verkaufen zu können, oder aber ihre Produkte jenseits des Hardware-Hypes mit einem emotionalen Alleinstellungsmerkmal versehen zu können und damit Erlöse zu erzielen. Als Nebenprodukt beider Anstrengungen lässt sich durch eine Beobachtung der bewahrten und in den nostalgischen Akten thematisierten Games eine Art von Kanon ableiten, welcher zu spezifischen Zeiten die Nutzer prägte. Eine weitere Beschäftigung mit diesem könnte final eine Antwort auf die Frage liefern, was ein Spiel nun zu einem Klassiker macht, der weit jenseits seines Lebenszyklus – welchen Swalwell mit 18 – 24 Monaten angibt - nach wie Bestandteil des kulturellen Gedächtnisses der Spieler ist.

[Literaturangaben]

- Assmann, A. & Assmann, J. (1994) Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: K. Merten, S. J. Schmidt, & S. Weichsenberg (eds.) Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp, p.114-140.
- Bennahum, D. (1998) Extra life: coming of age in cyberspace, New York: Basic Books.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (2000) Remediation: Understanding New Media, Cambridge: The MIT Press.
- Boym, S. (2001) The Future of Nostalgia, London: Basic Books.
- Butler, M. (2007) Would you Like to Play a Game? Die Kultur des Computerspielens, Berlin: Kadmos.
- Böhn, A., 2003. Einleitung. In A. Böhn (eds.) Formzitat und Intermedialität, St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag, pp. 5-11.
- Böhn, A. (2010) Mediennostalgie als Technikostalgie. In A. Böhn & K. Möser (eds.) Technikostalgie und Retrotechnologie. Karlsruher Studien Technik und Kultur Band 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, pp. 149-166.
- Consalvo, M. (2009) There is No Magic Circle. Games and Culture, 4(4), p.408-417.
- Costikyan, G. (2005). Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View. In Changing Views: Words in Play. Proceedings of DiGRA 2005.
- Debray, R. (2002) Für eine Mediologie. In C. Pias et al. (eds.) Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Stuttgart: DVA, p.67-72.
- Erl, A. (2005) Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, Stuttgart: Metzler.
- Esposito, N. (2005a) A short and simple definition of what a videogame is. In Changing Views: Words in Play. Proceedings of DiGRA 2005.
- Esposito, N. (2005b) Immersion in Game Atmospheres for the Video Game Heritage Preservation. In Changing Views: Words in Play. Proceedings of DiGRA 2005.
- Felzmann, S. (2010) Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele. In A. Böhn & K. Möser (eds.) Technikostalgie und Retrotechnologie. Karlsruher Studien Technik und Kultur Band 2, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, p.197-215.
- Fenty, S. (2008) Why Old School Is 'Cool'. A Brief Analysis of Classic Video Gaming Nostalgia. In Z. Whalen & L. N. Taylor (eds.) Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games, Nashville: Vanderbilt University Press, p.19-31.
- Gogolin, H. (2004) Wenn weniger mehr ist. GEE - Game Entertainment Education, 2(8), p.64-68.
- Halbwachs, M. (1985) Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Herlyn, G. & Meister, H. (2009) Notes on the Biographical Meaning of Games and Online-Games. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 3(1), p.33-41.

- Herz, J.C. (1997) *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston / New York / Toronto / London: Little, Brown & Company.
- Jörnmark, J., Axelsson, A. & Ernkvist, M. (2005) *Wherever Hardware, There'll be Games: The Evolution of Hardware and Shifting Industrial Leadership in the Gaming Industry*. In *Changing Views: Words in Play*. Proceedings of DiGRA 2005.
- Kent, S.L. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon-- The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Manhattan: Three Rivers Press.
- Lowood, H. (2009) *Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong*. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3), S. 5–19.
- Lowood, H. et al. (2009) *Before It's Too Late: Preserving Games across the Industry/Academia divide*. In *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009.
- Masuch, M. & Röber, N. (2003) *Game graphics beyond realism: Then, now and tomorrow*. In *Level UP: Digital Games Research Conference*. Proceedings of DiGRA 2003.
- Mertens, M. (2004) *Computerspiele sind nicht interaktiv*. In C. Bieber & C. Leggewie (eds.) *Interaktivität. Ein interdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt / New York: Campus, p.272-288.
- Montfort, N. & Bogost, I. (2009) *Random and Raster: Display Technologies and the Development of Videogames*. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3), p.34–43.
- Murray, J.H. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: The MIT Press.
- Nutt, C. (2010) *He Is 8-Bit: Capcom's Hironobu Takeshita Speaks*. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games*. [Online]. Available at: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3752/he\\_is\\_8bit\\_capcoms\\_hironobu\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3752/he_is_8bit_capcoms_hironobu_.php?print=1). [Accessed: 09. September 2010.]
- Payne, T. (2008) *Playing the Deja-New. 'Plug it in and Play TV Games' and the Cultural Politics of Classic Gaming*. In Z. Whalen & L. N. Taylor (eds.) *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Nashville: Vanderbilt University Press, p.51-68.
- Pearce, C. (2008) *The Truth About Baby Boomer Gamers: A Study of Over-Forty Computer Game Players*. *Games and Culture*, 3(2), p.142-174.
- Postigo, H. (2007) *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*. *Games and Culture*, 2(4), p.300-313.
- Rosenfelder, A. (2008) *Digitale Paradise. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*, Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.
- Slovin, R. (2001) *Hot Circuits. Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image*. In M. P. Wolfe (eds.) *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, p.137-154.



Suominen, J. (2008) The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. Fibreculture, 8(11). [Online]. Available at: <http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-075-the-past-as-the-future-nostalgia-and-retrogaming-in-digital-culture/>. [Accessed: 09. September 2010].

Swalwell, M., 2007. The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. Journal of Visual Culture, 6(2), p.255-273.

Taylor, T. (2009) The Assemblage of Play. Games and Culture, 4(4), S. 331-339.

Williams, D. (2006) Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. Games and Culture, 1(1), S. 13-16.

#### [Zitierte Spiele]

Bionic Commando (Capcom 1987)

Bionic Commando Rearmed (GRIN 2008)

Bionic Commando (GRIN 2009)

Dune 2 (Westwood Studios 1992)

Mega Man 9 (Inti Creates, Capcom 2009)

Mega Men 10 (Inti Creates, Capcom 2010)

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (LucasArts 1991)

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge Special Edition (LucasArts 2010)

Star Wars: TIE Fighter (LucasArts 1994)

Sebastian Felzmann forscht und lehrt an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe und promoviert am Karlsruher Institut für Technologie. Seine Forschungsinteressen richten sich vor allem auf nostalgische Prozesse und intermediale Zitate in Videospiele sowie die kulturellen Auswirkungen dieser.