

Lars C. Grabbe

**Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach  
(Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming: Nostalgie  
als Phänomen einer performativen Ästhetik von  
Computer- und Videospieldkulturen**

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.3.6017>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Grabbe, Lars C.: Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming: Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.3.6017>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach (Hg.):  
Retro-Games und Retro-Gaming: Nostalgie als Phänomen einer  
performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen**

Glückstadt: Werner Hülsbusch 2015 (Game Studies), 292 S.,  
ISBN 9783864880780, EUR 30,80

Die Präsenz und Verbreitung des Retro-Begriffs sorgt vor allem in kunst- und designtheoretischen Diskursen für eine mediale und modernistisch geprägte Inflation, deren Effekt mit einer nicht zu unterschätzenden Trivialisierung dieses Begriffs verbunden ist. Daher zeigt es sich als theoretisch bedeutsam, dass es vor allem der vielschichtige Forschungsbereich der Game Studies ist, welcher den autonomen Funktions- und Bedeutungshorizont des Retro-Begriffs adäquat (re)konzeptualisiert und damit einer validen Analyse zugänglich macht.

Dem Ansatz der Game Studies, wie er in diesem Buch zum Tragen kommt, geht es gemäß der differenzierten Analysen nicht um die schlichte Charakterisierung eines einfachen Modetrends oder um die Diagnose einer nostalgischen Rückwärtsgerichtetheit der Game Community, sondern vielmehr um eine historisch perspektivierte und medienontologische Offenlegung der „Retrosierung“ (S.19), als intermediales Systemgefüge von Technologie, Selbstreflexivität, Erinnerungskultur, Performativität und Medialität.

Diese Komplexität verdeutlicht sehr gut den progressiven und analytischen Horizont der insgesamt 14 Beiträge in *Retro-Games und Retro-Gaming*, in dessen einleitendem Grußwort Andreas Lange, Direktor des Computerspielmuseums Berlin, herausstellt, „dass es sich bei Retro nicht nur um einen lang anhaltenden Trend, sondern eher um eine Philosophie handelt“ (S.11). Demgemäß lässt sich das individuelle Erfassen der philosophischen Dimensionen des Retro- und Game-Begriffs als implizites Ziel der Beiträge begreifen, wobei hierdurch nicht nur das Interesse geweckt, sondern ebenfalls ein großer Erwartungshorizont generiert wird. Schließlich muss eine Beschreibbarkeit gewährleistet sein, deren Analysehorizont der bereits erwähnten analytischen Offenlegung genügen kann: „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“ (S.20).

Die Beiträge sind in vier Hauptteile geordnet. Die Aufsätze des ersten Teils beschäftigen sich mit der kulturellen Relevanz und Phänomenologie von Retro-Games und Retro-Gaming. Das Augenmerk liegt hier auf einer

dynamischen Begriffsbestimmung von Retro im Kontext medientechnischer, -ökonomischer, -praktischer und -historischer Diskurse (Jochen Koubek, S.31-48), wobei sich dem Retro-Game auch aus medienarchäologischer Sichtweise (Stefan Höltgen, S.49-66) sowie in Orientierung auf das Verhältnis von Erfahrungsqualität und *retro involvement* (Ann-Marie Letourneur, S.67-82) genähert wird. Im zweiten Teil werden die inszenatorischen und technischen Dimensionen der Vergangenheitsbewältigung in den Blick genommen. Die Analysen thematisieren *Demakes* als historisierte Re-Inszenierungen von Videospielen (Thomas Bendels, S.85-102), Retro als Ausprägung einer spezifischen Gedächtnisarbeit und Wechselwirkung von Geschichte und Erinnerungskultur (Markus Kügler, S.103-120), der historiografischen Phänomenologie der Highscores (Bernhard Runzheimer, S.121-142) sowie mit der museal-praktischen Strategie des Sammlungsmanagements und der Sammlungsbewahrung (Winfried Bergmeyer, S.143-164). Der dritte Teil befasst sich mit dem Verhältnis von Franchise und Retro. Die Autor\_innen diskutieren verschiedene Ansätze zur Klärung der Dynamik von Retro, didaktischer Spielführung und Spielerlebnis anhand von *Tomb Raider* (Stefan Simond, S.167-188), *Fallout* (Sabrina Strecker, S.189-203) und *Super Mario* (Julian Zschoke, S.205-215). Und im vierten Teil geht es abschließend um die Spezifika von Retro-Games und Retro-Gaming. Hier werden Phänomene der Gamemusik sowie des 8-bit-Sounddesigns (Yvonne Stingel-Voigt,

S.219-229) und des Computermusikgenres *Chiptune* (Peter Krapp, S.231-244) behandelt und abschließend die selbstreflexiven Charakteristika des inszenierten Sterbens (Kevin Pauliks, S.245-264) im Videospiel und der selbstreflexiven Dimension der Wartestandsanimation (Jennifer Wergin, S.265-281) thematisiert.

Die 14 Beiträge tragen insgesamt produktiv dazu bei, dass der Phänomenbereich Retro einerseits begriffsgeschichtlich aufbereitet und andererseits durch die Detailbezüge innerhalb der Videospielkultur für die Game Studies präzisiert wird. Dem Befund der Herausgeber\_innen, dass es sich bei Retro um eine Art Katalysator handelt, „der das Wiederaufgegriffene um des

Neuen willen benutzt und sich von ihm als ästhetischem Vorbild emanzipiert, ohne es zu zerstören“ (S.16) erscheint überaus einleuchtend. Der vorliegende Band zeigt deutlich, dass sich das Systemgefüge der Retroisierung erst durch die Analyse von Technologie, Ästhetik, Medialität, Erinnerungskultur und Performativität erfassen lässt. Hierdurch wird der Begriff von einer populärkulturellen Ebene auf ein wissenschaftliches Niveau gehoben, wobei gleichzeitig deutlich wird, dass eine interdisziplinär ausgerichtete Medienwissenschaft zukünftig noch viel zur weiteren Bestimmung dieses Phänomens beitragen kann.

*Lars C. Grabbe (Kiel)*