media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Markus Spöhrer

Alex Wade: Playback: A Genealogy of 1980s British Videogames

2019

https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8062

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Spöhrer, Markus: Alex Wade: Playback: A Genealogy of 1980s British Videogames. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 1, S. 96–97. DOI: https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8062.

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/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Digitale Medien

Alex Wade: Playback: A Genealogy of 1980s British Videogames

New York, London: Bloomsbury 2016, 168 S., ISBN 9781628924893, EUR 33,40

Obwohl Alex Wade im Einleitungsparagraphen zu *Playback: A Genealogy of 1980s British Videogames* die Pionierarbeit von Video- und Computerspiel-Historiographien als unverzichtbar und innovativ bewertet, weist er dennoch mit seiner Monographie auf zwei Forschungsdesiderate hin, die sich allgemein in der Videospiel-Geschichtsschreibung abzeichnen: Mit Verweis auf eine Reihe von ‚Klassikern' der *Game Studies* bemängelt Wade, dass die meisten von einer epistemologischen Prämisse ausgingen, die die frühe Geschichte digitaler Spiele sowohl zeitlich als auch örtlich strukturell stark zurichte. Zum einen sei es dem linear-chronologischen Aufbau derartiger Historiographien geschuldet, dass sie die Entwicklung von digitalen Spielen hauptsächlich entlang der Fortschritts- beziehungsweise Ablöselogik technologischer Innovationen darstellten. Lediglich unter dieser Prämisse sei eine Videospielgeschichte als adäquat zu verstehen. Zum anderen legten vielrezipierte Werke wie zum Beispiel *The Ultimate History of Video Games* von Steven L. Kent (New York: Three Rivers Press 2001) und *Before the Crash* von Mark J. Wolf (Wayne: UP 2012) ihren Fokus ausschließlich auf die Gaming-Industrie in Nordamerika und Japan. Dies hätte zur Folge, dass sowohl historisch relevante Austauschprozesse zwischen anderen Nationen und deren Subkulturen sowie manche Feinheiten der Videospielgeschichte aus dem Blick gerieten beziehungsweise gar systematisch ausgeblendet würden. Gerade zu Zeiten des *Video Game Crash* in den frühen 1980er Jahren, in der die US-amerikanische Videospielindustrie in Finanzturbulenzen geriet, sei es die europäische Videospielindustrie gewesen, die an Zuwachs gewann und neue, innovative Möglichkeiten erprobte. Wades Anliegen ist es nun, mit seiner Monographie eine Alternativgeschichte zu erzählen, in deren Zentrum die Videospielkultur und -industrie in Großbritannien steht. Wade formuliert zunächst eine theoretische Prämisse, die dem populären linear-chronologischen Ansatz eine ‚kritische' Genealogie der britischen Videospielindustrie entgegensetzt. Hiervon ausgehend berücksichtigt und kontextualisiert Wade empirische Forschungsergebnisse zu seinen vier Hauptthematiken: *bedroom cultures*, *Arcades* beziehungsweise Spielhallen, die kommerzielle und kulturelle Formation der Videogame-Industrie sowie die politischen Implikationen von Videogames. In dieser Hinsicht versteht Wade ihre Technikentwicklung als lediglich einen Aspekt, den er aber in weitere soziale, mediale, lokale und nationale Kontexte setzt. Während das politische, soziale und ökonomische Klima im Großbritannien der 1980er Jahre sowie dessen reziproke

Beziehung zur Videospielindustrie (Margaret Thatchers *Right-Wing*-Policy oder postindustrielle, computerpädagogische Projekte wie das *BBC Literacy Project*) in der gegenwärtigen Forschung stellenweise detaillierter aufgearbeitet wurde , so leistet Wades synthetischer Ansatz eine Möglichkeit, das *big picture* zu zeichnen und eine Vielzahl an Einflüssen gesammelt in den Blick zu nehmen. Hier erweisen sich vor allem die im vierten Kapitel beschriebenen Subkulturen und deren Beziehungen zu Technologien japanischen Ursprungs sowie entsprechenden *Do-it-yourself*-Praktiken als interessante Aspekte.

Wades Ansatz beachtet so auch Praktiken des Raubkopierens, Modifizierens sowie Synthetisierens von kommerziellen Hard- und Softwares. Diese zumeist kriminalisierten Praktiken hatten nicht nur Einfluss auf die Distribution und Vermarktung kommerziell hergestellter Videospiele, sondern boten auch die Grundlage für eine lokale, subkulturelle, meist jugendliche Gemeinschaft mit entsprechenden globalen Ausprägungen (vgl. S.51-77). Er listet nicht nur eine Reihe altbekannter ‚Klassiker' und *Milestones* der Videospielindustrie auf. Vielmehr analysiert und beschreibt er die wechselseitigen Einflüsse von kulturellen, sozialen, populärmedialen, politischen sowie ökonomischen Akteur_innen und Praktiken und bietet so auch ein besseres Verständnis von der Verarbeitung und ludischen Übersetzung von sozialen und politischen Diskursen in britischen Videospielen. Seine Argumentation profitiert von der Auseinandersetzung mit den Werken grundlegender Theoretiker der Ludologie oder *Game Studies* (wie etwa Espen Aarseth, Roger Caillois, Markku Eskelinen oder Johan Huizinga), die er in Zusammenhang mit ökonomischen sowie kulturpraktischen Verhältnissen bringt. Es handelt sich um ein erfrischendes, gut lesbares und verständliches Werk, das einem überfälligen Forschungsdesiderat Rechnung trägt.

Markus Spöhrer (Konstanz)