

Das ewige neue Medium

Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte

Tobias Unterhuber

Die Grundsätze, Regeln, Aussagen und Strukturen, kurz, die Disziplin eines Diskurses (Foucault 1993, 22), speist sich aus verschiedensten Quellen, die gar nicht so einfach identifizierbar sind. Diese Bestandteile bestimmen aber nicht nur die Praxis eines Diskurses, sondern auch dessen Selbstverständnis, Selbstbild und, was hier genauer untersucht werden soll, seine Selbsthistorisierung – oder im Falle des Computerspiels deren Fehlen. Die Behauptung, dass es keine Computerspielgeschichte gäbe, scheint angesichts der vor allem populärwissenschaftlichen Spielgeschichten auf den ersten Blick irritierend. Bei einem genaueren Blick aber sind diese Spielgeschichten vor allem Generationengeschichten, genauso wie ein Großteil des Retrogamings. Beides funktioniert also nicht als Geschichte eines Mediums, sondern das Medium wird vielmehr zum Medium der eigenen Geschichte(n).

Der aber viel üblichere Modus, der als solcher meist kaum bemerkt wird, ist, dass sich der Rahmen einer möglichen Spielgeschichte ständig verschiebt (Jannidis 2012, 344). Spiele, die älter als circa fünf (und jünger als 15) Jahre sind, fallen aus Listen, Aufzählungen und sogar als Forschungsgegenstand immer mehr aus der Wahrnehmung heraus. Neuartigkeit oder Novität scheint eine der zentralen und bestimmenden Elemente des Spieldiskurses zu sein. Die Gründe sind wohl mannigfaltig und reichen von der fehlenden Stabilisierung von Wissen (auch bedingt durch die Selbstwahrnehmung als Subkultur inklusive den üblichen Exklusionsmechanismen), materiellen Gründen wie der fehlenden Verfügbarkeit und Archivierung bis hin zum Glauben an eine technische Fortschrittslogik. Diese führt zur dritten, ebenfalls dysfunktionalen, Variante von Geschichtsschreibung: einer reinen Technikgeschichte, die aber aufgrund ihrer inhärenten Teleologie frühere Phasen des Mediums und deren Artefakte immer nur als noch nicht vollständig entwickelte Vorstufen begreifen kann. Der Unterschied zwischen 8bit, 16bit etc. oder

zwischen verschiedenen Konsolengenerationen kann die formalen, inhaltlichen und strukturellen Entwicklungen des Mediums und erst recht seine künstlerischen Eigenheiten nicht wahrnehmen.

Zusätzlich haben alle drei Varianten kein Verständnis (oder kein Interesse) an den Verbindungen des Computerspiels zu prädigitalen oder genuin analogen Entwicklungen, sowie sie auch den Zusammenhang zwischen kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklungen und der Geschichte des Mediums vernachlässigen – alles Aspekte, die eine kritische Historisierung ausmachen. Somit wird das Computerspiel aus der Kultur-, Medien- und Ideengeschichte ausgekoppelt und isoliert. An die Stelle einer möglichen Historizität tritt eine emphatische Gegenwärtigkeit des Mediums, die ebenfalls der Novität als bestimmendem Element der Disziplin des Diskurses folgt (Unterhuber 2020). Entsprechend konnten sich auch kaum chronologische Ordnungsschemata wie Epochen, Phasen oder Strömungen durchsetzen.

Die Folgen dieser ›Geschichtslosigkeit‹ wirken sich auch auf die kulturelle Stellung des Mediums aus. Mit der fehlenden historischen Dimension geht eine fehlende kulturelle Anerkennung einher, die auch einer kritischen Reflexion des Mediums dienen würde. Weiterhin wirken sich diese diskursiven Eigenheiten ebenfalls auf die wissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen aus. Aufgrund der dem Feld der Game Studies zugrundeliegenden Objektkonstitution (Jahraus 2004, 6) – also dem Prozess, in dem Computerspiele zum Gegenstand von Wissenschaft gemacht werden, wobei dieser Prozess sich auch auf das Verständnis der Wissenschaft selbst auswirkt – kann Novität auch als für sie bestimmend angesehen werden. Hierin liegt auch das Desinteresse an der eigenen Fachgeschichte sowie das Selbstverständnis als junge Disziplin (Unterhuber 2022) begründet, die mitverantwortlich für die immer noch fehlende Institutionalisierung der Game Studies gemacht werden können sowie für die fehlende kritische Selbstreflexion des Feldes.

Dieser Beitrag möchte zunächst an den drei bereits genannten ›Geschichtsformen‹ des Computerspiels – Technikgeschichte, Retrogaming und Generationengeschichte – deren Dysfunktionalität herausarbeiten, um anschließend die Disziplin des Computerspieldiskurses mit seinem Fokus auf Novität in den Blick zu nehmen. Abschließend soll neben den Auswirkungen auf den Spieldiskurs selbst auch die Auswirkungen auf die Game Studies untersucht werden.

1 Computerspielgeschichte(n)

Tennis for Two (1958), *Space War!* (1962), *Pong* (1972). Irgendwo zwischen diesen drei Spielen – und einigen mehr – liegt der Beginn der Computerspielgeschichte. Und sie schreitet mit der Entwicklung neuer Technologien voran bis zur Gegenwart, bis hinein in eine glorreiche Zukunft (Pool 2000, 231), »a tomorrow of more« (Fenty 2008, 20). Wie es Sean Fenty formuliert: »Video games have come a long way since PONG.« (2008, 19) Zumindest, wenn wir den meisten Darstellungen glauben. Die Kritik an der Art, wie die Historie der Computerspiele geschrieben wird, hat spätestens seit einer Gastausgabe der *IEEE Annals of the History of Computing* zu diesem Thema im Jahr 2009 deutlich zugenommen. Henry Lowood und Raiford Guins, die 2016 eine Buchreihe namens *Debugging Game History* begannen, schlugen deshalb vor, sich dem Thema anders zu nähern, genauso wie die Autor:innen einer Sonderausgabe zu *Videogames and History* der Zeitschrift *International Public History* im Jahr 2021. Dabei betrifft diese Kritik sowohl das »Was« als auch das »Wie« sowie das »Wer« der Computerspielhistorie. Schon Jeffrey R. Yost, der Herausgeber der *Annals*, sieht 2009 das Problem, dass »[m]uch of the existing literature is blindly celebratory, or merely descriptive rather than scholarly and analytical.« (2009, 2) Diese Kritik wiederholt sich auch 2021, wenn der Normalfall einer Computerspielhistorie als »hagiographic, collector based« oder als »journalistic histories« beschrieben wird (Lawler und Smith 2021, 50). Eine ähnliche Perspektive findet sich auch schon bei Erkki Huhtamo:

»The existing literature on the history of video games has done little toward achieving this goal [excavating the cultural background of electronic games]. In fact, the (hi)story is usually told in a remarkably uniform fashion, built around the same landmarks, breakthroughs, and founding fathers (not a word about mothers!).« (2005, 4)

Huhtamo beschreibt den gegenwärtigen Stand der Computerspielgeschichte als »its »chronicle era«« (ebd.), was auch Lowood und Guins wiederaufgreifen (2016, XIII). So würden solche Chroniken zwar die grundlegende Chronologie festhalten und eine große Quellen- und Datenmenge bereitstellen. Sie hätten aber dennoch auch eine negative Seite, weil sie vornehmlich deskriptiv und kaum interpretativ seien und vor allem eine Zusammenstellung von Fakten aus der Sicht von Sammler:innen und Enthusiast:innen böten, wobei Kontextualisierung, kritische Perspektiven oder ein methodologisch fundiertes Vorgehen

fehle (ebd.). Lowood und Guins fassen das Problem wie folgt zusammen: »This is a mode of writing history consumend with the ›when‹ and ›what‹ to the detriment of the ›why‹ and ›how‹.« (ebd.) Gabrielle Trépanier-Jobin sieht entsprechend auf einer Metaebene ein Problem mit den vorherrschenden Narrativen der Computerspielgeschichte: Die Suche nach dem Ursprung beziehungsweise den Ursprüngen des Computerspiels, aber vor allem die zeitlichen Modelle, die den Historien zugrunde liegen und die zwischen einem chronologisch-teleologischem, einem chronologisch-organischem, einem bi-polaren, einem zyklischem und einem Modell epistemischer Brüche changiere (2021).

All diese Kritiken fokussieren sich anschließend auch selbst darauf, »wie« man Computerspielgeschichte anders schreiben kann. Ich möchte mich aber im Folgendem mehr der Frage widmen, »warum« diese Form der Geschichtsschreibung bisher so prävalent bleibt. Trépanier-Jobin sieht zwar in den Metanarrativen der Historien einen Grund, vernachlässigt dabei aber die Spezifika des Spieldiskurses. Sie bezieht sich in ihrer Kritik entsprechend auch auf Thomas Elsässers bereits früher an der Filmgeschichte geübten Kritik (Trépanier-Jobin 2016, 25), die wohl auch für andere Formen traditioneller Geschichtsschreibungen gelten dürfte. Lowood und Guins stellen zwar ebenfalls fest, dass eine kritische geschichtswissenschaftlichen Perspektive bisher in den Game Studies zu Gunsten anderer Forschungsinteressen vernachlässigt wurde (2016, XIV), können aber die Gründe hierfür nicht benennen. Gleichzeitig gibt es aber auch im populärwissenschaftlichen Bereich eine Vielzahl an Spielgeschichten, auch wenn diese – wie bereits mehrfach angemerkt – nicht den Standards wissenschaftlicher Geschichtsschreibung entsprechen.

Die Lage zeigt sich also wie folgt: Mit der Geschichte der Computerspiele beschäftigen sich vor allem Amateur:innen und Fans, die dabei eher deskriptive, journalistische Chroniken entwerfen, denen die kritische Distanz zum Medium fehlt und die dabei problematische Metanarrative bedienen. Dass diese Chroniken dabei patrilinear sind, mit einer »forward-marching timeline punctuated by sacred litanies of ›founding fathers,‹ ›hacker heroes,‹ and ›game gods‹« (Nooney 2013), sollte an dieser Stelle nicht mehr überraschen. Überspitzt formuliert handelt es sich nicht um »game histories«, sondern »his gamer stories«. Die Gamer-Identität mag auch einer der Schlüssel für die diskursspezifischen Problematiken sein, die bei aller Kritik bisher zu wenig Beachtung fanden. Doch statt diese Problematiken vorauszusetzen, möchte ich sie aus einigen Beispielen der drei zu anfangs skizzierten Formen herausarbeiten.

1.1 Teleologische Technologie und ein bisschen Revolution

So wenig die technischen Voraussetzungen und Parameter in den meisten Spielanalysen eine Rolle spielen, so omnipräsent sind Hardware-Angaben (Saucier 2022, 8), sobald historisch gearbeitet wird. Dies wird damit begründet, dass die »Entwicklung des Computerspiels [...] stark von der rasanten Weiterentwicklung der Computertechnologie geprägt« (Beil 2013a, 7) war oder dass die Geschichte des Computerspiels eigentlich aus »zwei miteinander verwobene[n] Geschichten« bestünde: »die Geschichte der Hardware und die Geschichte der Software« (Jöckel 2016, 22). Kulturelle und soziale Aspekte spielen hier meist gar keine oder nur eine untergeordnete Rolle. Dieser Fokus auf technologische Aspekte der Spielgeschichte führt sogar dazu, dass eine gewisse Überraschung darüber herrscht, dass immer noch analoge Spiele gespielt werden (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, 62). Entsprechend zeigt sich ein Fokus auf Innovationen (Kent 2001, 63), technischen Fortschritt (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, 75) und »triumphs of engineering« (Stanton 2015, 13), darauf, wie revolutionär die Spiele seien (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, 68) oder inwiefern Computerspiele selbst eine Revolution wären (Poole 2000, 13; Juul 2010, 3). Dies gilt sowohl für Spielhistorien in den Game Studies, aber noch viel mehr für solche aus dem populärwissenschaftlichen oder Amateurbereich. In allen drei bricht sich dabei eine teleologische Perspektive Bahn, die ältere Spiele immer nur als frühe Stadien gegenwärtiger oder zukünftiger Spiele versteht und die einen sogenannten Fortschritt als unausweichlich betrachtet:

»Thanks largely to the accuracy of Gordon Moore's now famous prediction that computing capacity would double every eighteen months, video games have become an increasingly sophisticated, immensely popular entertainment medium. The advances in computer power – which in part have been driven by our desire to play more advanced video games – have pushed the medium from its simple, blocky, two-dimensional graphics and synthetic blips and beeps to richly rendered, photorealistic, interactive, three-dimensional environments.« (Fenty 2008, 19)

In dieser Perspektive sieht Trépanier-Jobin ein grundlegendes Problem: »Technocentric historical accounts are often imbued of technological determinism and convey the fallacious idea that technology dictates what kind of

story we create with video games and how we use them.«¹ (Trépanier-Jobin 2021, 29) Somit führt eine solche Form der Computerspielhistorie nicht nur zur Vernachlässigung soziokultureller Bedingungen und Implikationen sowie der an der Geschichte beteiligten Akteur:innen, abseits der oft überhöhten Entwickler:innen. Sie nimmt auch die Spiele selbst nur als rudimentäre Vorstufen technisch aufwändigerer Spiele wahr und somit nicht ernst. Damit finden auch die ästhetischen, künstlerischen, narrativen, formalen und anderen Eigenheiten keine Beachtung. Ganz anders, zumindest auf den ersten Blick, sieht es aus, wenn wir uns in der Retro-Szene bewegen.

1.2 Wie damals – Retro und Nostalgie

Retrogaming scheint einen Kontrapunkt zu bilden oder sogar ein Widerspruch (Beil 2013b, 319) zum gerade vorgestellten Narrativ zu sein:

»One would think that in such a medium (when tomorrow is always better than today, and certainly better than yesterday) that the past would be left behind – ›played out,‹ so to speak – but many gamers' lists of their top ten favorite games include classic games right at or near the top. In particular, many older gamers view games they played in their youth as some of the best games of all time – ›classic‹ games played in noisy arcades in intervals measured in quarters and skill.« (Fenty 2008, 20)

Nostalgie scheint ein zentraler Beweggrund für Retro-Gaming zu sein. Fenty beschreibt, dass diese ›klassischen Spiele‹ einen wichtigen Erinnerungsraum für viele Spielenden besäßen, weswegen ›klassische Spiele‹ zu wirkmächtigen nostalgischen Artefakten geworden wären (2008, 20). Er setzt sogar nach, dass sie nicht nur als »reminders of another time and place (a tether to a longed-for past)« fungieren würden, sondern als »yearned-for states of being, desired spaces in and of themselves – digital homes to which gamers yearn to return.« (Fenty 2008, 20) Diese Sehnsucht, diese Mediennostalgie wird inzwischen auch von Spielefirmen nur zu gern bedient (Bowman und Wulf 2022, 2):

»Eine ›Retromania‹, wie sie Musikkritiker Simon Reynolds bereits 2011 als die gegenwärtige Besessenheit von einer immer kürzere Zeit zurückliegen-

1 Dominic Arsenaault weist darauf hin, dass diese techno-deterministischen Perspektiven eigentlich eher vom Markterfolg bestimmter Spiele, Plattformen etc. geprägt sind, wobei dieser Erfolg durch »superior technology« begründet werde (2017, 13).

den Vergangenheit beschrieb, durchdringt die Spieleszene noch mehr als andere Medien: sowohl im beständigen Strom von Neuauflagen und Remasterings wie in dem selbst seit Jahren anhaltenden Trend, neue Spiele in einer alten Optik zu produzieren.« (Birken 2022, 8)

Retrogaming kann, gerade wenn daraus Remakes, Reboots und ähnliche Formen des Wiederaufgreifens entstehen, auch eine Form populärkulturellen Gedächtnisses darstellen, weil populärkulturelle Medien nicht auf die stabilisierende Macht kultureller Anerkennungspraktiken wie einen Kanon zurückgreifen können (Unterhuber 2020). Gerade durch solche Wiederauflagen kann oft überhaupt erst der Zugang zu inzwischen nicht mehr verfügbaren Spielen gewährleistet werden. Wenn man Populärkultur als »gegenwartsfixiert und dauervergesslich« (Beil 2013, 319) charakterisiert,² dann ist dies eventuell gar nicht selbst gewählt, sondern liegt daran, dass »[i]m Falle eines populären Mediums [...] keiner der Akteure und Institutionen die diskursive Macht hat, ›seinen‹ Kanon anderen verbindlich vorzugeben« (Jannidis 2012, 312) und damit eine Form von Geschichte zu ermöglichen.

Allerdings kann Retro-Gaming diese Funktion auch nur bedingt übernehmen, denn auch das Objekt von Nostalgie und Retro ist wandelbarer als zunächst gedacht. Wurde Retrogaming lange mit der 8-Bit-Grafik der 1980er-Jahre verbunden (Beil 2013b, 323), hat sich, zumindest im Indie-Bereich, der Fokus auf die Playstation 1- und 2-Ära der 1990er-Jahre verschoben. Das Retro-Interesse bezieht sich damit auf eine immer näher liegende Vergangenheit (Birken 2022, 8). Damit stellt sich aber auch die Frage, ob dem Retrogaming tatsächlich auch so etwas wie ein historisches Interesse zugrunde liegt (Bowman und Wulf 2022, 3) oder ob es eben – abseits von einer ästhetischen Kategorie – vor allem ein Erinnern an die eigene Spielbiografie, an die eigene Jugend, »a part of our past« (Thomasson 2013, 343) ist. So gesehen, kann Retrogaming auch als Brücke zur dritten von mir identifizierten Möglichkeit der Spielgeschichten dienen: Generationen-Geschichte(n).

2 Benjamin Beil greift für diese Beschreibung auf Christoph Jacke und Martin Zierold zurück, die aber eigentlich diese populäre Zuschreibung an die Populärkultur aufgreifen, um sie zu dekonstruieren (2005).

1.3 Von Kellern und noch mehr Kellern – Generation und Subkultur

Huhtamo sieht bereits 2005 Gründe dafür, warum den meisten Spielhistorien eine kritische und analytische Einstellung gegenüber ihrem Gegenstand fehlt:

»Game historians such as Steven L. Kent, Leonard Herman, and Van Burnham (introduced as a ›video game junkie‹ in the sleeve) are all roughly the same age (in their early 30s), and became familiar with electronic games in their childhoods in the 1970s. [...] All these writers belong to the first generation that grew up with electronic games; for them gaming became a powerful formative experience. This is both their strength and their weakness. It is a strength, in that the writers are all gamers familiar with their field and observing it with the eyes of a fan and insider. It is a weakness, in that they often lack critical distance to their topic and are unable to relate it to wider cultural framework(s), including contemporary media culture.«
(Huhtamo 2005, 4)

Auch Trépanier-Jobin weist darauf hin, dass eines der größten Probleme bisheriger Computerspielhistorien ihre primären Informationsquellen seien, die vor allem aus Aussagen und Zitaten von Vertreter:innen der Spieleindustrie bestünden (2021, 31). Dies betrifft aber oft auch die Wissenschaftler:innen selbst. So erzählen Zach Whalen und Laurie N. Taylor, die mit dem Band *Playing the Past* 2008 eine der ersten wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit Computerspielen und Geschichte veröffentlichten, sie seien beide Teil der Generation Nintendo (2008, 3), weshalb sie Computerspiele selbst als Träger einer gemeinsamen geteilten Vergangenheit einer Generation sowie von Jugenderfahrungen generell beschreiben (2008, 6). Hier fallen gleich mehrere Aspekte zusammen: Nostalgie, Generationen, Gatekeeping und alle drei tragen dazu bei, dass sich Spielkultur oder zumindest deren prominente Vertreter:innen immer noch als Subkultur verstehen (wollen). Dieses Selbstverständnis, das historisch wohl durch die Außenseiterstellung des Mediums in den 1980ern und weiterhin durch die öffentlichen Debatten der 1990er begründet wurde, hält sich hartnäckig, auch wenn ihm durch die massenhafte Verbreitung des Mediums eigentlich der faktische Boden entzogen wurde. Der Begriff der Generation kann hier einerseits einen Erklärungsansatz bieten, verkompliziert aber andererseits die Situation noch weiter. Generationenerfahrungen als Formen kultureller Gedächtnisleistung speisen sich nur zu oft aus den Erinnerungen an prägende Lebensphasen, vor allem aus der Jugend.

Gerade die Gen X und ältere Millenials sind in ihrer Selbstwahrnehmung und in der Wahrnehmung des Mediums Computerspiel immer noch von den Debatten aus ihren Jugendzeiten geprägt: Außenseiterrolle, Sucht, Killerspiel etc. Dies prägt auch die Geschichten, die sie über Computerspiele erzählen. Als anschauliches Beispiel soll hier der historische Abriss aus *Understanding Video Games* dienen, der die Geschichte der Computerspiele als eine Geschichte von Kellern erzählt. Simon Egenfeldt-Nielsen et al. gehen dabei sogar so weit, dass sie eine der möglichen Ursprünge des Mediums, die Entwicklung des Spiels *Spacewar!* am MIT, in einen Keller am MIT oder in einen Keller in Boston (2020, 2) verlegen und diese Szene als Framing der ganzen Historie immer wieder aufgreifen. Die Bedeutung dieser Zuschreibung wird deutlicher, wenn sie die typische Spielsituation von *Pen-&Paper*-Rollenspielen beschreiben: »[g]roups of players, seated around a dining room table or huddled in a basement« (ebd., 64). Der Keller fungiert hier als verbindendes Element und steht als eine Chiffre für Subkultur und Nerdium und damit für eine spezifische Generationen- und Gamer-Identität (Kent 2001, IIX). Wie problematisch diese Gamer-Identität ist, wurde bereits vielfach dargelegt (Shaw 2011, Brandenburg 2020, Vossen 2020) und zeigte sich mitunter sehr drastisch in der Hasskampagne *GamerGate*. Ein weiteres Problem ist aber das der Generationen-Identität, denn, wie schon oben angeklungen, kann längst nicht mehr von einer Generation an Spieler:innen gesprochen werden, selbst wenn man sich auf die Frühphase des Mediums beschränken würde. Somit aber kann es auch nicht nur eine ›shared past‹ geben, auf die man sich nostalgisch oder retromanisch beziehen kann. Vielmehr gibt es eine Vielzahl an Generationengeschichten und sie alle erzählen iterativ ihre eigene Jugend immer wieder. Gerade da die Mitglieder dieser Generationen aber auch wiederum als Quellen für die bisherigen Computerspielhistorien dienen, verlässt die Geschichte nie den Kreis der Geschichten. Man könnte sogar so weit gehen, dass in dieser Form der Computerspielhistorie gar nicht vom Medium, sondern nur mithilfe des Mediums erzählt wird. Der eigentliche Gegenstand ist die eigene Jugend, die auch immer wieder vor allen, die nicht zur eigenen Generation gehören, verteidigt werden muss. Dies veranschaulicht der Entwickler Peter Molyneux im Vorwort zu Steven Kents *The Ultimate History of Video Games* nur allzu deutlich, wenn er die Kapitel des Buches und damit die der Computerspielgeschichte mit seinem Leben und seiner Geschichte gleichsetzt (Molineux 2001, VII).

Alle drei Formen der Geschichtsschreibung im weitesten Sinne scheinen das Ziel einer Historisierung des Computerspiels und erst recht eine kritische Auseinandersetzung mit der Spielgeschichte zu verfehlen. Gerade die Genera-

tionengeschichte und auch das Retrogaming sind der Grund dafür, dass das Erinnern an frühere Computerspiele meist nur ganz spezifische, für die eigene Sozialisation wichtige Spiele umfasst. Somit erklärt sich auch die zu anfangs erwähnte, sich immer wieder verschiebende Grenze der in Listen wichtigster Spiele zu findenden Titel: Mit dem Generationenwechsel oder mit der Prävalenz einer Generation im öffentlichen Diskurs verschiebt sich auch der mögliche historische Horizont. Meine Schätzung eines zeitlichen Abstands von 10 bis 15 Jahren müsste empirisch überprüft werden, bildet aber im Sinne eines generationellen Abstands eine naheliegende Vermutung. Damit wird die eigene Jugend immer wieder reaktualisiert, so dass man überspitzt davon sprechen könnte, dass der Computerspieldiskurs beziehungsweise das Computerspiel unter einem Peter-Pan-Syndrom leide und vielleicht auch gerade deshalb nicht ›erwachsen‹ werden kann (Schwaiger 2015), auch wenn die Vorstellung des Erwachsenwerdens eines Mediums ohnehin schon problematische Grundannahmen voraussetzt (Trépanier-Jobin 2021, 29).

Doch die ›Geschichtslosigkeit‹ des Computerspiels äußert sich nicht nur in seiner dysfunktionalen Geschichtsschreibung, sondern auch in seinem Fokus auf das Neue, Gegenwärtige.

2 Novität als Disziplin

In seiner Untersuchung zu Bestenlisten von Spielen stellt Fotis Jannidis bereits 2012 fest, dass es einen »Bias zugunsten der neuen Spiele« gibt (344). Dies mag einerseits auf das Kriterium der Innovation zurückgeführt werden (ebd., 342), das sich aus dem Verständnis der Computerspielgeschichte als reine Technikgeschichte speist. Andererseits offenbart sich, dass Aktualität selbst eines der »latenten Hauptkriterien« des Spieldiskurses ist (Unterhuber 2020). Novität oder die Obsession mit dem Neuen, die es sicherlich auch in anderen populärkulturellen Medien gibt, scheint für das Computerspiel diskursbestimmend. Ich behaupte, dass Novität zu dem zählt, was Michel Foucault als Disziplin eines Diskurses beschrieben hat: ein »Bereich von Gegenständen, ein Bündel von Methoden, ein Korpus von als wahr angesehenen Sätzen, ein Spiel von Regeln und Definitionen, von Techniken und Instrumenten« (1993, 25). Erst die Disziplin ermöglicht es, »endlos neue Sätze zu formulieren« (ebd., 22), also den Diskurs auf Dauer zu stellen »durch das Spiel einer *Identität*, welche die Form einer *permanenten Reaktualisierung der Regeln* voraussetzt.« (ebd., 25) Jede Aussage muss »also komplexen und schwierigen Erfordernissen entsprechen,

um der Gesamtheit einer Disziplin angehören zu können. Bevor er als wahr oder falsch bezeichnet werden kann, muß er, wie Georges Canguilhem sagen würde, »im Wahren« sein.« (ebd., 24) Die Disziplin setzt also die Spielregeln des Diskurses. Diese Rolle übernimmt Novität im Computerspieldiskurs aufgrund interner und externer Zuschreibungen. Intern speist sich die Disziplin aus dem Verständnis, dass das Medium auf Fortschritt und Innovation basiert, sowie aus der durch Nostalgie unendlich prolongierten Jugendlichkeit der Gamer-Identität. Extern beeinflusst das Framing als immer noch neues Medium und als Jugendmedium den Diskurs. Das Neue, das Neuartige wird zur diskursiven Voraussetzung dessen, über was gesprochen werden kann und wird.

Novität verschiebt dabei aber auch den Diskurs um die kulturelle Anerkennung des Mediums immer weiter in die Zukunft. Die infolge der Äußerungen des Filmkritikers Roger Ebert (2010) angestoßene und inzwischen zum Gespenst »kultureller und künstlerischer Wertigkeit« (Unterhuber 2020) gewordene Suche nach dem *Citizen Kane* der Computerspiele macht dies nur zu deutlich. Denn auch der Film hatte Probleme mit seiner künstlerischen und kulturellen Anerkennung und löste dies durch eine Bestenliste, die lange Zeit eben von *Citizen Kane* angeführt wurde, der somit »zum Meilenstein des Kinos und absoluten Kritikerliebling« gemacht wurde (Glasenapp 2013, 380). Durch den Fokus auf Novität aber kann die Liste nicht den gleichen Zweck für das Computerspiel erfüllen (Jannidis 2012, 341, Unterhuber 2020). Der Spieldiskurs kann sich durch seine ständige Ausrichtung auf das Neue nicht stabilisieren, aber eben diese Stabilisierung genauso wie eine Historisierung wären für eine Anerkennung des Mediums nötig. Denn nur über solche Mechanismen, die dem des etablierten Kunstverständnisses folgen (Adams 2013), kann sich die nötige diskursive Macht für eine solche Konsekration manifestieren (Parker 2017, 741).³ Die »Geschichtslosigkeit« sowie der Fokus auf Novität verhindern damit die immer wieder eingeforderte Etablierung und Normalisierung des Computerspiels, machen es zum ewig neuen Medium. Doch nicht nur der Spieldiskurs, sondern auch die wissenschaftliche Erforschung von Computerspielen wird von beiden Punkten beeinträchtigt.

3 Dies bedeutet nicht, dass eine solche Konsekration unbedingt angestrebt werden sollte oder sich überhaupt ohne weiteres für das Computerspiel umsetzen lassen würde. Aber der Computerspieldiskurs erzeugt durch seine Obsession mit dem Neuen das Problem fehlender Anerkennung selbst.

3 Et tu, Game Studies?

Emma Vossen stellt fest, dass die Game Studies, neben den sowieso schon existierenden akademischen Hürden, immer auch die Expertise als »lebenslange Gamer:innen« einfordere, gerade für Frauen (2018, 214). Den Grund sieht sie in der Überschneidung zwischen Game Studies und Spielkultur:

»Game studies is unique in this way because it's part of games culture, but also because all game scholars are in some way gamers and therefore even while we study games and those who play them, we still replicate the problems of games culture within our own field and therefore within our own culture.« (Vossen 2018, 214)

Dies betrifft auch den Aspekt der Novität. Nicht nur gibt es auch in den Game Studies einen Fokus auf die Untersuchung gegenwärtiger Spiele oder aber – im Sinne der Generationengeschichte – auf Spiele aus der Jugendzeit der Forschenden. Auch die Disziplin selbst versteht sich als permanent junges Feld. Dies zeigt sich in den (Ursprungs-)Mythen des Feldes, dem fehlenden Interesse an und dem ständigen Vergessen der eigenen Fachgeschichte sowie der schon ritualisierten Rhetorik und dem Selbstverständnis als eben junges Feld. Dies hat auch Konsequenzen für die Game Studies, die von der schleppenden Institutionalisierung bis hin zur Exklusion marginalisierter Forscher:innen (Unterhuber 2022, 340), die nicht dem eingeforderten Selbstverständnis der Game Studies anhängen, reicht. Das Forschungsfeld scheint sich eben doch in manchen Teilen nur schwer von seinem eigenen Gegenstand und dessen diskursiven Praktiken emanzipieren zu können. Das ewige neue Medium und das ewige junge Feld bedingen sich gegenseitig. Es wäre an der Zeit, durch eine Historisierung des Gegenstandes als auch der Forschung diesen Kreislauf aufzubrechen und damit die Grundlage für eine kritische Reflexion zu schaffen.

Quellenverzeichnis

- Arsenault, Dominic. 2017. *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Beil, Benjamin. 2013. Die Sehnsucht nach dem Pixelklumpen. Retro-Gaming und das populärkulturelle Gedächtnis des Computerspiels. In: *Performativität und Medialität populärer Kulturen: Theorien, Ästhetiken, Praktiken*, herausge-

- geben von Marcus S. Kleiner und Thomas Wilke, 319–35. Wiesbaden: Springer VS.
- Beil, Benjamin. 2013. *Game Studies: Eine Einführung*. Wien: Lit-Verlag.
- Birken, Jacob. 2022. *Videospiele: Illusionsindustrien und retro-manufakturen*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Bowman, Nicholas David und Tim Wulf. »Nostalgia in Video Games.« *Current Opinion in Psychology* 49 (2023): 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101544>.
- Brandenburg, Aurelia. 2020. Opfermythos und Sexismus: »Gamer« und das Gatekeeping einer Hobbyidentität. *Language at Play*. <https://languageatplay.de/2020/04/23/opfermythos-und-sexismus-gamer-und-das-gatekeeping-einer-hobbyidentitaet/>.
- Ebert, Roger. 2010. Video Games Can Never Be Art. *RogerEbert.com*. <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca. 2020. *Understanding video games: The essential introduction*. New York, NY: Routledge.
- Fenty, Sean. 2008. Why Old School Is »Cook«. A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: *Playing the Past History and Nostalgia in Video Games*, herausgegeben von Zach Whalen und Laurie N Taylor, 19–31. Nashville, Tenn: Vanderbilt University Press.
- Foucault, Michel. 1993. *Die Ordnung des Diskurses*. Übersetzt von Walter Seitter. Frankfurt am Main: Fischer.
- Glasenapp, Jörn. 2013. *Filmwissenschaft*. In: *Handbuch Kanon und Wertung. Theorien, Instanzen, Geschichte*, herausgegeben von, Gabriele Rippl und Simone Winko, 379–386. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Huhtamo, Erkki. 2005. Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming. In: *Handbook of Computer Game Studies*, herausgegeben von Joost Raessens und Jeffrey H. Goldstein, 3–21. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jacke, Christoph und Martin Zierold. 2005. Pop – Die vergessliche Erinnerungsmaschine. *Siegener Periodicum zur internationalen empirischen Literaturwissenschaft* 24 (2): 199–210.
- Jahraus, Oliver. 2004. *Literaturtheorie: Theoretische und Methodische Grundlagen der Literaturwissenschaft*. Tübingen: Francke.
- Jannidis, Fotis. 2012. Wertungen und Kanonisierungen von Computerspielen. In: *Kanon, Wertung und Vermittlung: Literatur in Der Wissensgesellschaft*, herausgegeben von Matthias Beilein, Claudia Stockinger und Simone Winko, 312–44. Berlin: De Gruyter.

- Jöckel, Sven. 2018. *Computerspiele: Nutzung, Wirkung und Bedeutung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Juul, Jesper. 2010. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kent, Steve L. 2001. *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Lawler, Jeffrey und Sean Smith. 2021. Reprogramming the History of Video Games: A Historian's Approach to Video Games and Their History. *International Public History* 4 (1). <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2018>.
- Lowood, Henry und Raiford Guins. 2016. Introduction: Why We Are Debugging? In: *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, herausgegeben von dies., XIII–XX. Cambridge, MA: MIT Press.
- Molyneux, Peter. 2001. Foreword. In: *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Steve L. Kent, XII. New York: Three Rivers Press.
- Nooney, Laine. 2013. »A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History«. *Game Studies*. <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Parker, Felan. 2017. Canonizing Bioshock. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412015598669>.
- Pong. 1972. Entwicklung: Atari. Publisher: Atari.
- Poole, Steven. 2000. *Trigger happy. Videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing.
- Saucier, Jeremy K. 2022. The Video Game Age: A Brief History. *IEEE Potentials*. <https://doi.org/10.1109/mpot.2021.3104638>.
- Schwaiger, Tobias Martin. 2015. Das Pubertierende Medium. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. <https://paidia.de/das-pubertierende-medium/>.
- Shaw, Adrienne. 2011. Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>.
- Spacewar! 1962. Entwicklung: Steve Russel et al.
- Stanton, Richard. 2015. *A Brief History of Video Games: From Atari to Xbox One*. Philadelphia: Running Press.
- Tennis for Two. 1958. Entwicklung: William Higinbotham.

- Thomasson, Michael. 2013. Retrogaming. In: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, herausgegeben von Mark J P Wolf und Bernard Perron, 339–43. New York: Routledge.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle. 2021. Toward a Foucauldian Genealogy of Video Game (Pre)History. *International Public History*. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2022>.
- Unterhuber, Tobias. 2020. Mit Kanones Auf Spiele Schießen? – Die (Un)Möglichkeit Eines Computerspielkanons und die Rolle der Game Studies. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. <https://paidia.de/mit-kanones-auf-spiele-schiessen-die-unmoeglichkeit-eines-computerspielkanons-und-die-rolle-der-game-studies/>.
- Unterhuber, Tobias. 2022. A Magic Dwells in Each Beginning? Game Studies, Its Rhetoric Rituals and the Myth of Being a Young Field. In: *The Magic of Games*, herausgegeben von Nikolaus Koenig, Natalie Denk, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 331–44. Krems: Donau-Universität Krems.
- Vossen, Emma. 2018. On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse. UWSpace. <http://hdl.handle.net/10012/13649>.
- Vossen, Emma. 2020. There and Back again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media. *Feminist Media Histories*. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>.
- Whalen, Zach und Laurie N Taylor. 2012. Playing the Past: An Introduction. In: *Playing the Past History and Nostalgia in Video Games*, herausgegeben von dies. 1–15. Nashville, Tenn: Vanderbilt University Press.
- Yost, Jeffrey R. 2009. From the Editor's Desk. *IEEE Annals of the History of Computing*. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2009.44>.

