

Sebastian Felzmann

Playing Yesterday

Mediennostalgie im Computerspiel

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

S. Felzmann: Playing Yesterday

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, Boizenburg, 2012

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors 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
Autorenfoto: Hendrik Hesse
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-015-5

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Soziales, kollektives und kulturelles Gedächtnis	13
2.1	Maurice Halbwachs: Die soziale Fundierung der Erinnerung	13
2.2	Assmann/Assmann: Das kollektive Gedächtnis und die neuen Medien	18
3	Nostalgie: Die verklärte Erinnerung	23
3.1	Wortgeschichte	24
3.2	Bedingungen und Funktionsweisen	25
3.3	Mediennostalgie als spezifische Form	28
4	Mediennostalgie im Film	33
4.1	Die inszenierte Nostalgie: Pleasantville	34
4.2	Nostalgische Inszenierungen	38
4.2.1	Nostalgie der Form und des Inhalts: Sky Captain and the World of Tomorrow	38
4.2.2	Nostalgie der Form, des Inhalts und der Rezeption: Grindhouse	43
4.3	Nostalgie im Film: Fazit	49
5	Mediennostalgie im Computerspiel	51
5.1	Die Entwicklung der Spiele: von Pong zu Crysis	51
5.2	Die verweigerte Rückkehr: Retrogaming	57
5.3	Beispielanalyse: Nostalgisches Sehnen nach früheren Erscheinungen	62
5.4	Retro Remakes: Nostalgie der Form, des Inhaltes und der Regeln	72
6	Schlusswort	83

Quellenverzeichnis	85
Literatur	85
Filme	90
Videospiele	90
Anhang: Forumseinträge	91
Register	97

Vorwort

Es war im Jahr 2004, als ich zum allerersten Mal einen Artikel über digitale Nostalgie und Computerspielgeschichte las. Ich befand mich damals gerade im 2. Semester meines Studiums der Germanistik mit Nebenfach Journalismus an der Universität Karlsruhe und verbrachte meine Wochenenden damit, an einer Tankstelle als Aushilfe Geld zu verdienen. Ein positiver Nebeneffekt dieses Jobs war, dass es mir so möglich war, eine Vielzahl an spannenden Magazinen und Zeitschriften quasi ‚neben‘ der Arbeit zu lesen. Eine davon war die *GEE*. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt schon eine ordentliche Menge an Computerspielen konsumiert und verschiedenste PCs selbst zusammengeschaubt. So konnte ich die von HEIKO GOGOLIN in „Wenn weniger mehr ist“ (GOGOLIN 2004) aufgestellten Thesen zur tieferen Wirkungsmächtigkeit der frühen Spiele, welche gerade durch ihre reduzierten Mittel zwangweise andere Wege als heutige Titel beschreiten mussten, instinktiv nachvollziehen. Aber dass ich auf diesem Gebiet selbst einmal forschen, geschweige denn ein Buch schreiben würde, hätte ich mir zu diesem Zeitpunkt nicht träumen lassen.

Als ich aber im Jahr 2009 von meinem Betreuer als Masterarbeitsthema „Mediennostalgie“ vorgeschlagen bekam, nachdem ich zwei Semester lang Mitglied des Forschungskolloquiums „Trauer, Erinnerung und Nostalgie“ gewesen war, erinnerte ich mich instinktiv an besagten Artikel ... So wurde schließlich die Idee geboren, Gedächtnistheorie und intertextuelle Zitateanalyse mit einer Untersuchung des Retrogamings und der digitalen Nostalgie im Bereich der Videospiele zu verbinden. Und so entstand schließlich auch das vorliegende Buch, denn es ist das Resultat meiner überarbeiteten Masterarbeit. Ich habe diese an einigen Stellen vorsichtig aktualisiert, um aktueller Forschungsliteratur Rechnung zu tragen, welche ich erst nach Abgabe der Arbeit entdeckte.

Dass diese Arbeit und damit der vorliegende Band überhaupt zustande kamen, verdanke ich verschiedenen Menschen: zu allererst meinen beiden Betreuern, Prof. Dr. ANDREAS BÖHN vom Karlsruher Institut für Technologie sowie Prof. Dr. HENRY KEAZOR von der Universität des Saarlandes. Durch ihre tatkräftige und fundierte Betreuung und Unterstützung gelang es mir erst, die Konzepte des kollektiven Gedächtnis in ihrer Tiefe zu verstehen und auf das ‚neue‘ Medium Videospiele zu übertragen. Besonderen Dank

schulde ich zudem ANDREAS BÖHN für seine Forschung zum Formzitat, welche ein wichtiger Grundstein meiner Untersuchung darstellt.

PETER KLEMENT und ADAM RAFINSKI möchte ich für die vielen anregenden Diskussionen und fruchtbaren Streitgespräche danken. Manch eine Idee, welche mir gut und sinnvoll erschien, wurde von beiden fachgerecht seziert und als Irrweg enttarnt.

Außerdem möchte ich meiner Frau NINA WLODARCZYK danken. Sie ermutigte und unterstützte mich während des Abfassens und vielfachen Überarbeitens sowohl meiner Masterarbeit als auch des Buchmanuskripts und sparte dabei auch nicht an dem sprichwörtlichen ‚Tritt in den Hintern‘, wenn ich Gefahr lief, mich zu verzetteln und die Abgabefrist nicht einzuhalten.

Wenn ich einem Menschen dieses Buch widmen sollte, dann meinem Bruder, Dr. CLAUS ULRICH FELZMANN. Er war es, der meine Faszination für die Computerspiele weckte, und zwar mit einem *Commodore C64*, welchen er um das Jahr 1989 mit nach Hause brachte. Zusammen haben wir in den darauf folgenden Jahren auf verschiedensten Plattformen Dungeons erforscht, Drachen erschlagen, außerirdische Invasoren bekämpft, den Space Marine durch die Labyrinth auf Phobos und Deimos gelotst und die Welt vor dem machtgierigen Purpurtentakel gerettet. Dabei ertrug er alle meine nicht immer ganz sinnvollen Fragen und half mir bei meinen diversen Hardwarebasteleien und Computerproblemen. Dieser erste Kontakt in jungen Jahren zur digitalen Welt dürfte nicht ganz unschuldig an meiner heutigen Faszination für Retrogaming und Computerspielgeschichte sein.

Get ready,
Player 1,
GO!