Kirkpatrick, Graeme: *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*. London: Palgrave Macmillan 2015. ISBN: 978-1-137305091; IX, 139 S.

Rezensiert von: Gleb J. Albert, DFG-Forschergruppe „Medien und Mimesis“, Historisches Seminar, Universität Zürich

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen erfolgt überwiegend von medien- und kulturwissenschaftlicher Warte aus. Die Zeitgeschichte hingegen geht bislang nur zaghaft daran, die Diskurse, Praktiken und Vergemeinschaftungsmodi des Computerspielermilieus der 1980er-Jahre zu untersuchen. Einen wichtigen Schritt in diese Richtung unternimmt die kompakte Monographie von Graeme Kirkpatrick, die den Diskurs um Computerspiele und Computerspieler historisiert. Kirkpatrick geht es darum, die Entwicklung aufzuzeigen, aus der Computerspiele als ein autonomes Software-Genre mit eigenen Bewertungskriterien und das „gamen“ als eine mit einem distinkten Habitus verbundene Kulturtechnik hervorgingen. Dies ist nicht zuletzt deswegen überfällig, weil jenes „gamen“ als Praktik des Mediengebrauchs mittlerweile zu einem Forschungsgegenstand geworden ist, der jedoch noch weitgehend seiner Historisierung harrt.[1] Als Quellen dienen dem Autor britische Computerspielezeitschriften der 1980er- und frühen 1990er-Jahre. Diese wertet Kirkpatrick mit quantitativen wie qualitativen diskursanalytischen Methoden aus und untersucht sie mit Rückgriff auf Bourdieus Habitus- und Feldtheorien.

Gleich am Anfang trifft Kirkpatrick einige Feststellungen, die nicht nur die Vorbedingungen seiner Analyse bilden, sondern auch darüber hinaus für die Geschichte der Computerspiele essentiell sind. Zum einen sieht er im Computerspiel ein Medium, das wie das Kino (in Anlehnung an André Gaudreault und Philippe Marion[2]) „zweifach geboren“ wurde – zunächst als technisches Medium und erst dann als kulturelle und soziale Praxis (S. 16f.). Zum anderen zeigt er am Beispiel der britischen Spieleindustrie auf, dass der von der Publizistik vielbemühte „Video Game Crash“, also die Videospiel-Absatzkrise von 1983, lediglich die weitgehend professionalisierte US-amerikanische Industrie betraf. Die frühen europäischen Spieleindustrien, in denen die Grenzen zwischen „bedroom coders“ und professionellen Unternehmen fließend waren, florierten demgegenüber die 1980er-Jahre hindurch.

Bei seinen Erkundungen der Spielezeitschriften zeigt Kirkpatrick, dass im Verlauf der ersten Hälfte der 1980er-Jahre überhaupt erst eine Beschreibungssprache gefunden werden musste, um über Computerspiele anders als über andere Arten von Software sprechen zu können. Der zentrale Begriff dabei ist das „gameplay“, also das „Spielbarkeitsgefühl“, das gegen 1985 in den Computerspiel-Rezensionen zum entscheidenden Bewertungskriterium avancierte. Das „gameplay“ galt als eine an keine objektive Messbarkeit gebundene, sich allein aus dem Gefühl des Spielers speisende Eigenschaft. Durch diese Bewertungskategorie wurden Computerspiele, so Kirkpatrick, als eine autonome, sich von Gebrauchsarten anderer Software unterscheidende kulturelle Praxis etabliert (S. 66). Damit wurden jedoch andere, etwa programmiertechnische, Bewertungsskalen verdrängt. Zugleich wurde durch die Kategorie des „gameplay“ ein eigener Gamer-Habitus etabliert, nämlich über die körperliche Verschmelzung des Spielers mit dem Spiel: Wenn in den frühen 1980er-Jahren die Spielfigur als „your character“ oder ähnliches tituliert wurde, so wurde später der Spieler zunehmend mit dem Bildschirmprotagonisten diskursiv in eins gesetzt: „the [...] gap between the body of the player and their on-screen representative has been closed.“ (S. 67)

Dies führt zum zweiten Schwerpunkt von Kirkpatricks Analyse, nämlich zur diskursiven Etablierung des „Gamers“. Spiele waren zunächst „indetermined“ (S. 11). Die Magazinautoren wussten zunächst nicht, wen sie als ihre Nutzer zu adressieren hatten – Kinder oder deren Eltern. Erst gegen Mitte der 1980er-Jahre pendelten es sich ein,

[1] Mathias Fuchs, Art. „Gamen“, in: Heiko Christians u.a. (Hrsg.), Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs, Köln 2014, S. 288–296.

[2] André Gaudreault / Philippe Marion, A Medium Is Always Born Twice..., in: Early Popular Visual Culture 3 (2005), 1, S. 3–15.

© H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved.

Computerspieler als Teenager zu identifzieren (S. 81). Bei der Konstruktion der Gamer-Identität griffen die Autoren auf jene Attribute zurück, die infolge der grassierenden Ängste um Jugend und Heimcomputer in der Öffentlichkeit kursierten, wendeten sie jedoch ins Positive.[3] Wurden jugendliche Computerfans als Sonderlinge, Süchtige und körperlich verkümmerte Individuen stigmatisiert, so wurden die Leser nun als „freaks" oder „game junkies" adressiert, und ein gutes Spiel musste selbstredend „addictive" sein. Durch die Konstruierung des „Gamers" kam es zu einer Ausdifferenzierung der Akteurstypen des Heimcomputer-Feldes. Dies geschah in Abgrenzung zu anderen Nutzertypen, etwa zum technisch interessierten Computeruser (S. 83). Die Magazine formten nicht nur die Figur des Gamers. Sie wirkten auch disziplinierend auf ihre Zielgruppe ein, etwa in Bezug auf die florierenden illegitimen Software-Kopierpraktiken – für Kirkpatrick ein „retreat from the culture of creativity, copying and sharing" (S. 92f.).

Sehr aufschlussreich, auch im Bezug auf gegenwärtige Debatten um sexistische Computerspielkultur, sind die Ausführungen zur diskursiven Etablierung des Gamers als männlich. In der Anfangsphase portraitierten die Magazine das Spielen als eine geschlechtsneutrale, inklusive Praxis. Bald jedoch setzte sich ein maskulines Bild des Spielers durch. Dies vollzog sich sowohl in einer oftmals sexistischen (Bild-)Sprache als auch durch „männliche" Konnotierung von Spielertugenden. Um 1988, so der Autor, „gaming has become firmly colonized [...] by an aggressive masculinity" (S. 118). Kirkpatricks Erklärung für diesen Wandel ist indes weniger überzeugend: Die Spieleindustrie habe durch die Maskulinisierung des Gamers ihre Markt-Zielgruppe homogenisieren wollen, um Absatzrisiken zu minimieren (S. 123).

Der diskursanalytische Zugriff Kirkpatricks gibt einen aufschlussreichen Einblick in die Formierung der Vorstellungen über Computerspiele und -spieler, wie sie uns heute alltäglich erscheinen. Dies macht den Band zu einem wertvollen Beitrag zur Lokalisierung der historischen Wurzeln der Gegenwart. Allerdings ist es eben jener diskursanalytische Zugriff, der zu gewissen Blindstellen in Kirkpatricks Analyse führt. Eine solche Blindstelle – und das mag mit Blick auf den Titel überraschen – stellen die Computerspielemagazine selbst dar. Kirkpatrick betont die Rolle der Magazine in „producing the kinds of consumers that were needed by the industry" (S. 91). Die plakative Gegenüberstellung von „Industrie" und „Konsumenten" ist bereits in Kirkpatricks erster Monographie angelegt. In dieser suchte er mit dem Rüstzeug der Kritischen Theorie eine kulturindustielle Kaperung des ursprünglich emanzipatorischen Projekts „Heimcomputer" herauszuarbeiten. Der „cynical gamer" als neuer, nicht an der Technik selbst interessierter User-Typ spielte dabei eine zentrale Rolle.[4] Der vorliegende Band könnte somit gewissermaßen als nachgereichte Fallstudie zu dieser These gesehen werden.

Es stellt sich jedoch die Frage, ob Spielemagazine wirklich nur als Transmissionsriemen für die Interessen der Industrie fungierten oder ob die Blattmacher und Autoren nicht doch als autonome Akteure zu sehen wären, die gegenüber der Leserschaft wie auch der Industrie eine eigene Agency vertraten. Eine Analyse, die nicht nur von den Inhalten der Magazine ausgeht, sondern weitere Quellen, wie etwa (mangels überlieferter Redaktionsarchive) die zahlreichen Selbstzeugnisse der Protagonisten des Heimcomputer-Feldes mit einbezieht,[5] würde womöglich zu differenzierteren Schlüssen führen. Wenngleich der Autor eingesteht, dass die Grenzen zwischen „Amateuren" und „Profis" in der frühen Spielebranche äußerst durchlässig war, so lässt er dies nicht für die Spielepresse gelten. Doch wenn auch die Chefredakteure zumeist (semi-)professionelle Journalisten waren, rekrutierte sich der Mitarbeiter- und Rezensentenstab, also die eigentlichen Produzenten des Gaming-Diskurses, oftmals aus dem jugendli-

[3] Zu Westdeutschland: Gleb J. Albert, Micro-Clochards im Kaufhaus. Die Entdeckung der Computerkids in der Bundesrepublik, in: Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissensgeschichte 12 (2016), im Erscheinen.

[4] Graeme Kirkpatrick, Critical Technology. A Social Theory of Personal Computing, Aldershot 2004, v.a. S. 68 ff.

[5] Siehe etwa zuletzt: Chris Wilkins / Roger M. Kean, The Story of U.S. Gold. A Very American, British Software House, Kenilworth 2015; sowie zahlreiche kommemorative Internet-Quellen.

© H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved.

chen Spielermilieu selbst. Dies erwähnt Kirkpatrick zwar beiläufig (S. 48), bezieht den Umstand jedoch nicht in seine Analyse ein. Könnte aber nicht beispielsweise der angesprochene Wandel hin zur Adressierung der Gamer als Teenager auch mit dem Umstand zu tun haben, dass die entsprechenden Inhalte zunehmend von Teenagern produziert wurden?

Überhaupt schlugen sich etwa die bundesrepublikanischen Heimcomputermagazine der Zeit oftmals eher auf die Seite der Konsumenten als auf die der Industrie. So kritisierten sie etwa Kopierschutzmechanismen als kundenfeindlich und prangerten die Strafverfolgung von minderjährigen „Raubkopierern" an. Entsprechend mussten sich Magazine oftmals von Softwarefirmen den Vorwurf gefallen lassen, den „Piraten" in die Hände zu spielen. Eine kursorische Suche in „Zzap!64", einem der von Kirkpatrick ausgewerteten britischen Magazine, zeigt, dass sich die Redaktion ebenfalls mit solchen Vorwürfen konfrontiert sah.[6] Dies ist zumindest ein Hinweis darauf, dass die Magazine nicht unbedingt mit der Spieleindustrie gleichzusetzen sind.

Diese Einwände machen Kirkpatricks Analysen des Gaming-Diskurses keineswegs zunichte, perspektivieren sie jedoch anders: Der Gaming-Diskurs erscheint so nicht als den Konsumenten von einer amorphen „Industrie" anerzogen, sondern als Ergebnis der Interaktion zwischen Industrie, Presse und Spielern. Ungeachtet dessen ist Kirkpatricks Studie (die vom Verlag neben der E-Book-Fassung leider nur als Print-on-Demand-Druckausgabe angeboten wird) ein Meilenstein in der Historisierung des Computerspiels als Kulturtechnik und Diskursobjekt. Sie stellt eine unverzichtbare Handreichung für eine noch zu schreibende Sozial- und Kulturgeschichte des Heimcomputer-Milieus dar. Zugleich legt sie die Desiderata offen, die eine solche Geschichte berücksichtigen müsste.

HistLit 2016-3-037 / Gleb J. Albert über Kirkpatrick, Graeme: *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*. London 2015, in: H-Soz-Kult 14.07.2016.

[6] Disk Pirates, in: Zzap!64, November 1985, S. 7, http://www.zzap64.co.uk/cgi-bin/displaypage.pl?issue=007&page=007 (09.06.2016).

© H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved.