

Eigensinnige Kettensägen – oder: Computerspiele im Museum¹

Benjamin Beil

Im Ankündigungstext zum Workshop *Eigensinnige Objekte* war zu lesen: »Eigensinnige Objekte entziehen sich unserem Zugang und beanspruchen eine Handlungsmacht für sich, die uns auffordert, über eine bloße Nutzungslogik hinauszugehen und neue Formen des mensch-technischen Miteinanders zu erproben.« Auf den ersten Blick scheint diese Definition auf den Kettensägen-Controller (Abb. 1) nur bedingt zuzutreffen: Er entzieht sich nicht unserem Zugang, sondern ist ein fassbares Ding aus in Kunststoff gehüllter Elektronik, ein nicht besonders hochwertig produzierter Merchandising-Artikel, ein typisches Artefakt der Fankultur. Er weist zwar eine virtuelle Komponente auf, denn es handelt sich um einen Controller zur Steuerung von Computerspielen, aber diese Verbindung von realen und virtuellen Welten erscheint zu stark konventionalisiert, um neue Formen des mensch-technischen Miteinanders anzustoßen. Auf den zweiten Blick erweist sich die Workshopbeschreibung aber doch als ausgesprochen treffend, denn der Kettensägen-Controller entpuppt sich als ein Objekt voller Widersprüche und Nutzungsunlogiken, angefangen bei seinem scheinbar dysfunktionalen Design bis hin zu irreführenden populärkulturellen Referenzen. Diese Eigensinnigkeiten des Kettensägen-Controllers sollen im Folgenden genauer betrachtet werden.

Der 2005 erschienene Merchandising-Artikel für Capcoms Survival-Horror-Klassiker *Resident Evil 4* hat, wie der Name verspricht, die Form einer kleinen, mit Blutspritzern übersäten Kettensäge und ist, ebenfalls wie der Name verspricht, tatsächlich ein funktionstüchtiger PlayStation 2-Controller.² Mit dem Kettensäger-Controller lässt sich folgerichtig auch *Resident Evil 4* spielen, allerdings erst nach-

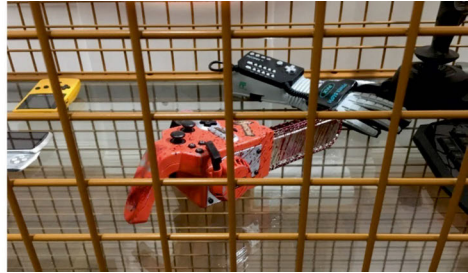
1 Dieser Beitrag ist eine stark überarbeitete Version des Textes: Benjamin Beil (2022): »On Chainsaws and Display Cases. Exhibiting Video Games«, in: ders. et al. (Hg.): *Playful Materialities*, Bielefeld: transcript, S. 159–183.

2 Der Kettensägen-Controller wurde von der Firma Nuby Tech in zwei Versionen produziert, eine rote für die Playstation 2 und eine gelbe für den Nintendo GameCube. Beide Versionen sind in limitierten Auflagen von je 50.000 Stück erschienen.

dem der Controller umständlich aus seiner kleinen Plexiglas-Vitrine (auf die gleich zurückzukommen sein wird) entnommen wurde.

Abb. 1: *Resident Evil 4* Kettensägen-Controller (2005),

Abb. 2: Der Kettensägen-Controller hinter Gittern in der Ausstellung *Game Masters*, Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg (2016/17).



Resident Evil 4 erfüllt auf den ersten Blick scheinbar jegliches Computerspiel-Klischee. Es zelebriert den brutalen Kampf gegen Horden von Zombies unter Zuhilfenahme allerlei genreüblicher Waffen: Schrotgewehre, Handgranaten, Raketenwerfer – und natürlich kommt auch eine Kettensäge im Spiel vor. Der Kurzschluss der virtuellen Spielwelt von *Resident-Evil 4* mit der realen Kettensägenform des Controllers zeigt jedoch, wie ungeeignet die Kettensäge (oder ›Kettensäge‹) zur Steuerung eines Computerspiels tatsächlich ist. Einerseits, weil der Controller ausgesprochen unbequem in der Hand liegt. Andererseits, weil Spieler*innen in *Resident Evil 4* die Kettensäge gar nicht als virtuelle Waffe auswählen können, sie bleibt den gegnerischen Figuren vorbehalten. Die vermeintliche Realismussteigerung entpuppt sich damit als Brechung der ästhetischen Illusion der Spielwelt, als ein umständliches Schwingen einer bizarren Miniatur-Kettensäge vor dem Monitor. Dieser Effekt wird durch den integrierten Soundchip noch gesteigert: Wird die Kettensäge im Spiel aktiviert, gibt der Controller ein klägliches Motorengeräusch von sich.

Der selbstreflexive Charakter des Kettensägen-Controllers passt überraschenderweise durchaus gut zu *Resident Evil 4*, ein Spiel, das sich bei genauerer Betrachtung als subversives (Kunst-)Werk erweist. Es platziert in seiner klischeehaften Spielwelt zahlreiche Artefakte der Hochkultur, die in elaborierten Rätseln Verwendung finden. Thomas Hensel hat diesen kunsthistorischen Referenzen und Reflexionen – von Sandro Botticellis *Primavera* über Raffaels *Schule von Athen*

bis hin zu Cornelis Norbertus Gijsbrechts Stillleben – eine kleine Monografie gewidmet.³

Hinzu kommt eine weitere Bedeutungsebene: Der Kettensägen-Controller musealisiert sich sozusagen selbst, indem er sich in eine (zu) kleine Vitrine zwingt. Vitrinen kommen im Museum wichtige Funktionen zu. Neben dem Schutz der ausgestellten Gegenstände bedingen sie vor allem eine bestimmte Art des Zeigens bzw. Betrachtens, wie Christian Spies argumentiert:

»Der Raum hinter der transparenten Scheibe ist [...] ganz ein Raum des Zeigens. Im Unterschied zum perspektivischen Bildraum öffnet sich dieser nämlich nicht imaginär in die Bildtiefe, sondern richtet sich an den Blick des Betrachters, der davorsteht. Der Raum bleibt flach, er wird durch einen Hintergrund abgegrenzt, vor dem die Gegenstände präsentiert werden. [D]er Gegenstand selbst [soll] in den Blick treten, sich selbst zeigen. [...] Hinter der Glasscheibe wird ihm der Freiraum gegeben.«⁴

Auch aus dieser Perspektive entpuppt sich der Kettensägen-Controller als widersprüchliches Artefakt. Seine Vitrine verweist auf ein Sich-Zeigen (samt einem Schutz vor Berührungen). Seine tatsächliche Funktionalität zur Steuerung eines Computerspiels hingegen verleitet genau zu Gegenteiligem.

Durch die Vitrine wird der Kettensägen-Controller, folgt man Krzysztof Pomians einflussreicher Museumstheorie, zu einem Semiophor. Semiophoren sind »zweiseitige Gegenstände: Sie weisen einen materiellen und einen semiotischen Aspekt auf«,⁵ es sind »Gegenstände ohne Nützlichkeit [...] die das Unsichtbare repräsentieren, das heißt mit einer Bedeutung versehen sind«.⁶ In der Vitrine ist der Controller nicht mehr als Controller nutzbar, sein Gebrauchswert als technisches Artefakt zur Steuerung von Computerspielen schwindet zu Gunsten seiner Funktion als Zeichenträger. Er steht für etwas, repräsentiert etwas.

Doch was repräsentiert der Kettensägen-Controller? In Pomians Theorie entsteht die Bedeutung als Zeichenträger vor allem durch den Museumskontext und kann somit erheblich variieren, z.B. als metaphorische Konstruktion im Kunstmuseum, als (angewandtes) Designobjekt im Technikmuseum oder als synekdochische Repräsentation anderer Kulturen im ethnographischen Museum:

3 Thomas Hensel (2011): *Nature morte im Fadenkreuz. Bilderspiele mit dem Computerspiel*, Trier: Fachhochschule Trier.

4 Christian Spies (2010): »Vor Augen Stellen. Vitrinen und Schaufenster bei Edgar Degas, Eugène Atget, Damian Hirst und Louise Lawler«, in: Gottfried Boehm/Sebastian Egenhofer/ders. (Hg.): *Zeigen. Die Rhetorik des Sichtbaren*, München: Fink, S. 258–288, hier: S. 275.

5 Krzysztof Pomian (1998): *Der Ursprung des Museums: vom Sammeln*, Berlin: Wagenbach, S. 84.

6 Ebd., S. 50.

»When situating games in the gallery or the museum, they are read through the context of those institutions. Shown as contemporary art, they are examined for their aesthetics and cultural engagement. If they are displayed within a science museum, there is tendency to examine them as technological artefacts. When displayed in the context of galleries dedicated to the moving image, videogames are frequently seen through the lens of cinema, framed by knowledge of cinematic conventions.«⁷

Freilich scheint die Frage nach dem Ausstellungskontext im Fall des Kettensägen-Controllers unsinnig, da eine Musealisierung ja nur vorgetäuscht ist. Zum Abschluss dieser Einleitung soll deshalb eine letzte argumentative Schleife genügen: Dass es sich bei dem Kettensägen-Controller um ein Objekt in einer Vitrine handelt, ist natürlich eine unzureichende Beschreibung. Vielmehr ist es ein Kampf eines Objekts mit einer Vitrine, aus der sich das Sägeblatt bereits gewaltsam einen Weg gebahnt zu haben scheint. Es wirkt fast so, als wolle sich die Kettensäge aus ihrem Semiophoren-Status befreien und ihren Gebrauchswert zurückerobern. Aber natürlich trifft auch diese Beschreibung nicht zu, denn es handelt sich ja nicht um eine Kettensäge, sondern um einen Playstation 2-Controller... Vorläufiges Fazit: Der Kettensägen-Controller thematisiert, was er ist und was er nicht ist, indem er vorgibt, etwas anderes zu sein: eine Kettensäge und ein musealisierter Gegenstand. Die Frage, ob dies den Kettensägen-Controller nun zu einem selbst-reflexiven (Kunst-)Objekt, einem albernem Merchandise-Artikel oder einfach zu einem leicht dysfunktionalen Playstation 2-Controller macht, muss jede*r Betrachter*in/Sammler*in/Spieler*in für sich selbst beantworten. Die semiophorische Qualität des Kettensägen-Controllers, die für die Einleitung dieses Essays von Interesse ist, ist vor allem die bizarre, aber durchaus pointierte Repräsentation des schwierigen Verhältnisses zwischen Computerspielen und Museen – oder schlicht: dass sich Computerspiele und ihre Paratexte oft als ausgesprochen eigensinnige Objekte erweisen und sich dementsprechend nur ungern in Vitrinen zwängen lassen.

Dieser Beitrag will einen schlaglichtartigen Blick auf das Computerspiel als Ausstellungsobjekt werfen. Nach einigen grundlegenden Anmerkungen zur Digitalisierung und zu digitalen Medien im Museumskontext sowie zu Ausstellungen als »Medien der Wissensvermittlung«⁸ erfolgt ein kurzer Überblick zu Computerspielausstellungen seit Ende der 1980er Jahre bis in die Gegenwart. Daran anschließend werden einige Beispiele für Ausstellungen mit Fokus auf die deutsche Museumsland-

7 Helen Stuckey (2010): *Play on Display. The Exhibition of Videogames in the Museum*, MA Thesis, Melbourne: Swinburne University of Technology, S. 61.

8 Nicola Lepp (2012): »Ungewissheiten – Wissens(v)ermittlung im Medium Ausstellung«, in: Gisela Staupe (Hg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*, Köln/Wien: Böhlau, S. 60–68, hier: S. 61.

schaft diskutiert. Es folgt eine analytische Vertiefung zur Frage, ob Computerspiele im Ausstellungsraum spielbar sein sollten. Abschließend kehrt die Argumentation dann noch einmal zum Kettensägen-Controller zurück, denn es gehört zu den Ironien der Mediengeschichte, dass dieser tatsächlich mehrfach ein Ausstellungsobjekt in Museen wurde. Die Frage, ob diese Ausstellungssituationen die Eigensinnigkeiten des Kettensägen-Controllers abgeschwächt oder gar noch verstärkt haben, soll in einem kurzen Epilog diskutiert werden.

1. Digitale Medien im Museum

Aktuelle Ansätze der Museumspraxis wie auch der Museumsforschung sind zunehmend von Fragen der Digitalisierung geprägt. Auf der einen Seite findet sich Technikoptimismus, auf der anderen Seite Skepsis im Hinblick auf die neuen digitalen Medien und eine Rückbesinnung auf das Original und das Materielle. Die Digitalisierung führt nicht selten zu einer Neuverhandlung von Original und Kopie und damit um Konzepten wie Aura und Authentizität. Die meisten Diskurse drehen sich dabei um zwei Aspekte: das Digitalisieren von Objekten (oder ganzer Sammlungen) und das Präsentieren von Objekten mit Hilfe digitaler Medien im Museumsraum oder in Form virtueller Ausstellungen.⁹ Seltener geht es um das Ausstellen und Sammeln von digitalen – von born-digital oder auch natively-digital oder digital-first – Objekten, also Objekten, die nicht erst durch die Digitalisierung eines »materiellen Originals« entstanden sind. Zu diesen digitalen Objekten können auch Computerspiele gezählt werden. Freilich verweisen diese etwas unbeholfenen begrifflichen Differenzierungen bereits auf erhebliche Probleme einer grundlegenden Unterscheidung zwischen digitalen (oder virtuellen) und materiellen Objekten. Entsprechende Debatten können und sollen an dieser Stelle jedoch nicht vertieft werden.

Werden Computerspiele in erster Linie als Software (als Programmcode) betrachtet, ließe sich zwar argumentieren, dass ihre Inhalte transmedial, also bis zu einem gewissen Grad »von einem bestimmten materiellen Substrat abgelöst«¹⁰

9 Vgl. z.B. Andrea Geipel/Johannes Sauter/Georg Hohmann (Hg.) (2020): Das digitale Objekt zwischen Depot und Internet, München: Deutsches Museum – sowie für einen weiterführenden Überblick: Hubertus Kohle (2018): Museen digital. Eine Gedächtnisinstitution sucht den Anschluss an die Zukunft, Heidelberg: Heidelberg University Publishing; Joachim Baur (Hg.) (2020): Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums, Bielefeld: transcript; Henning Mohr/Diana Modarressi-Tehrani (Hg.) (2022): Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements, Bielefeld: transcript.

10 Jens Schröter (2008): »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch«, in: Joachim Paech/ders. (Hg.): Intermedialität analog/digital, München: Fink, S. 579–601, hier: S. 586.

sind. Computerspiele sind aber dennoch nicht in einer immateriellen Form denkbar – und schon gar nicht ausstellbar. Die Frage nach der Materialität von digitalen Objekten wird also allenfalls verschoben, hin zur Frage, welche Version, welche ›materielle Inkarnation‹ eines digitalen Objekts vorliegt.

2. Medium Ausstellung

Wie kaum ein anderes Medium haben sich Computerspiele in den letzten Jahrzehnten zu einem populären Massenphänomen entwickelt, dessen gesellschaftliche Wahrnehmung jedoch immer noch zwischen Skepsis und Euphorie – zwischen Killerspiel und Kulturgut – schwankt.¹¹ Umso wichtiger erscheint es, dass eine Auseinandersetzung mit Computerspielen nicht nur innerhalb von Sub- und Expertenkulturen oder im akademischen Elfenbeinturm stattfindet, sondern auch in anderen gesellschaftlichen Räumen, z.B. denen eines Museums. Mehr noch: Gerade vor dem Hintergrund einer fluktuierenden gesellschaftlichen Wahrnehmung des Computerspiels scheint das Medium Ausstellung sogar im besonderen Maße für eine Auseinandersetzung mit dem Computerspiel geeignet zu sein, als »Möglichkeitsraum, in dem Erkenntnisse erst generiert werden, neues Wissen allererst ermittelt wird«.¹²

Im Folgenden geht es somit nicht um Games (oder Gamification) als museumspädagogische Vermittlungsformate, sondern um Computerspiele als Ausstellungsgegenstände. Wie kann das ›alte‹ »Medium Ausstellung«¹³ genutzt werden, um sich den ›neuen‹ digitalen Medien, in diesem Fall Computerspielen, anzunähern? Eine solche Fragestellung betrachtet Ausstellungen in erster Linie »als Medien der Wissensvermittlung.«¹⁴ Damit einher geht ein »Verständnis des Mediums Ausstellung, das sich über das Abbilden wissenschaftlicher Erkenntnisse hinaus als ein eigenes, genuines Erkenntnismedium versteht.«¹⁵ Neigen Ausstellungen nicht selten dazu, »Objekte in einem bloßen Nebeneinander verharren«¹⁶ zu lassen, ohne sie untereinander in Beziehung zu setzen, ist es hier entscheidend, »durch Komposition und das Zueinander-in-Stellung-Bringen von Objekten eine visuelle Argumentation zu entwickeln«.¹⁷ »Wissensermittlung ist dann nicht mehr das Darstellen einer vorgängi-

11 Vgl. u.a. Jeffrey Wimmer (2013): Massenphänomen Computerspiele: soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte, Konstanz: UVK.

12 N. Lepp: Ungewissheiten, S. 63.

13 Ebd.

14 Ebd., S. 61.

15 Nicola Lepp (2013): »Transdisziplinäres Ausstellen«, in: ARGE schnittpunkt (Hg.): Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis, Köln/Wien: Böhlau, S. 193–194, hier: S. 193.

16 N. Lepp: Ungewissheiten, S. 61.

17 Ebd.

gen Wahrheit, sondern ein den Besucher involvierender performativer Akt der Befragung und des Auslotens von Wissen in und mit den Dingen, der sich je und je im Konkreten des Ausstellungsraums ereignet«. ¹⁸

Eine solche Perspektive auf das Medium Ausstellung erlaubt es gar, Parallelen zwischen den räumlich-medialen Funktionen des Museums und denen des Computerspiels zu ziehen – so unterschiedlich diese beiden Medien auf den ersten Blick auch wirken mögen:

»Der ›virtuelle Raum‹ ist nicht erst die Domäne von Computerspielen und Virtual Reality-Applikationen. Er ist vielmehr das Denkmodell, dessen wir uns bedienen, um Informationen als positive Gegenstände behandeln, sie verdinglichen zu können. [...] Das heißt konkret nichts anderes, als dass die Bedingungen digitaler Vermittlung architektonisch behandelt werden müssen, und die konkreten Vermittlungssituationen kuratorisch. Auch diese Ironie gehört unweigerlich zur Diagnose der Lage des Museums in der digital-technisierten Welt: Es bangt um seine Zukunft zu einer Zeit, in der seine Expertise und Kompetenzen wertvoller und gefragter sein sollten denn je.« ¹⁹

3. Computerspielausstellungen I: Anfänge

Die Kulturgeschichte des Ausstellens von Computerspielen präsentiert sich als ein unübersichtliches Feld, da es bislang kaum Formen von Institutionalisierungen gibt. So finden sich nur wenige größere, etablierte Sammlungsprojekte und spezialisierte Museen, in den meisten Fällen findet das Computerspiel seinen Weg ins Museum in Form kleinerer Sonderausstellungen.

Die hier skizzierte Geschichte der Computerspielausstellungen beginnt Ende der 1980er Jahre. 1989 eröffnete das Museum of the Moving Image in New York City die Ausstellung *Hot Circuits*, die eine Sammlung von Arcade-Machines zeigte. Diese wurden nicht nur als historische Artefakte ausgestellt, sondern als »living culture«: ²⁰ Bis auf wenige Ausnahmen waren die Arcade-Automaten spielbar; Besucher*innen erhielten hierzu beim Eintritt in die Ausstellung eine Anzahl von Münzen. *Hot Circuits* präsentierte sich als »mix between the raucous dynamics of the arcade and the objectifying nature of a museum«. ²¹ So mag der Ausstellungsraum auf

18 Ebd., S. 64.

19 Dennis Niewerth (2018): *Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld: transcript, S. 404–405.

20 E. Reed: *Exhibition Strategies*, S. 106.

21 Rochelle Slovin (2001): »Hot Circuits: Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image«, in: Mark J. Wolf (Hg.): *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, S. 137–154, hier: S. 147.

den ersten Blick einer Spielhalle geglichen haben, auf den zweiten Blick zeigten sich jedoch feine Unterschiede u.a. größere Abstände zwischen den Automaten sowie eine Drehung um 45 Grad, so dass der Blick der Besucher*innen auf die Gestaltung der Automatengehäuse gelenkt wurde.

Einen zweiten historischen Meilenstein bildet die 1996 gestartete Wanderausstellung *Videotopia*, die sich der Technikgeschichte des Computerspiels widmete und später Teil der Sammlung des Strong National Museum of Play in Rochester, New York wurde. Einen eigenständigen Sammlungsbereich bilden Computerspiele im Strong allerdings erst seit 2009 durch die Einrichtung des International Center for the History of Electronic Games (ICHEG).²²

Als erstes größeres, international sichtbares Ausstellungsprojekt darf die Wanderausstellung *Game On* gelten, die 2002 als eine Kooperation zwischen dem Barbican Centre in London mit dem National Museum of Scotland begann. Die Ausstellung unternahm (bzw. unternimmt) den ambitionierten Versuch, die komplette Geschichte des Computerspiels von den 1960er Jahren bis in die Gegenwart in Form von inzwischen 150 größtenteils spielbaren Artefakten auszustellen. *Game On* ist ein langlebiges Ausstellungsprojekt, das bis heute weltweit tourt. Interessant ist dabei zu beobachten, dass sich durch das Format der Wanderausstellung nicht nur immer wieder der museale Kontext, sondern auch die Ausstellung selbst geändert hat:

»Despite being developed as an art and design exhibition for the Barbican contemporary gallery spaces, as the tour developed *Game On* was embraced more by the science museum sector that not only had the galleries to accommodate such a vast exhibition but were also less daunted by the exhibition's technological demands. In this context the artwork became not only less relevant to the exhibition experience but often incongruous.«²³

Ein weiterer Durchbruch gelang dem Computerspiel als Ausstellungsobjekt zehn Jahre nach der ersten *Game On*-Schau. 2012 eröffnete die Sonderausstellung *The Art of Video Games* im Smithsonian American Art Museum in Washington, D.C.; zudem begann das Museum of Modern Art in New York Computerspiele seiner Applied Design Sammlung hinzuzufügen.²⁴ Dieser Einzug von Computerspielen in bedeutende Häuser setzt sich bis heute fort, z.B. mit der Ausstellung *Videogames: Design/Play/*

22 Vgl. World Video Game Hall of Fame (2018): A History of Video Games in 64 Objects, New York, NY: Dey St.

23 H. Stuckey: Play on Display, S. 48.

24 Raiford Guins hat zwei kritische Rundgänge durch die Computerspielausstellungen des Smithsonian und des Museum of Modern Art unternommen. Vgl. R. Guins: Game After, S. 277–288; Matt Ferranto (2015): »No Paraphernalia, No Nostalgia: Decoding MoMA's New Video Game Galleries«, in: Design and Culture 7, 2, S. 203–223.

Disrupt (2018/2019) im Victoria & Albert Museum in London, in diesem Fall allerdings wiederum nur als temporäre Sonderausstellung.

In Deutschland wurden 1997 zwei größere Ausstellungsprojekte ins Leben gerufen: die Dauerausstellung *Welt der Spiele* (heute: *ZKM_Gameplay*) im Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe und das Computerspielmuseum in Berlin. Während die *Welt der Spiele* mehrere Neuauflagen und Aktualisierungen erfahren hat (2004 als *Welt der Spiele. Reloaded* und 2014 als *ZKM_Gameplay: The Next Level*) und bis heute in Karlsruhe besucht werden kann, musste das Computerspielmuseum im Jahr 2000 für elf Jahre seine Pforten schließen und war bis zu seiner Wiedereröffnung 2011 nur online zugänglich.

Auch in anderen europäischen Ländern finden sich mittlerweile (zumeist kleinere) Spezialmuseen, z.B. das Finnish Museum of Games (Tampere), das Vigamus – Video Game Museum of Rome (seit 2012), das National Videogame Museum in Sheffield (seit 2018, vormals die National Videogame Arcade in Nottingham, eröffnet 2015), das National Videogame Museum in Zoetermeer (seit 2017) und jüngst das 2023 eröffnete Retro Gaming Museum in Wien. Hinzu kommen diverse, teils feste Sonderausstellungen in größeren Häusern, z.B. *Power Up* im Science and Industry Museum in Manchester (seit 2015) oder *Play Beyond Play* (seit 2018) im National Museum of Science and Technology Stockholm.

Jenseits dieser kleineren und größeren Dauerausstellungen, Spezialmuseen und Sonderausstellungen wird die Forschungslage schnell unübersichtlich: Teils sind Computerspiele in Museen in Form kleinerer Ausstellungsabschnitte in Dauer- und Sonderausstellungen integriert: So zeigt bspw. der Ausstellungsteil *Liverpool and Gaming* im Museum of Liverpool seit 2011 in der Region entwickelte Spiele; in der Sonderausstellung *Bretter, die die Welt bedeuten* (2018) im Kölnischen Stadtmuseum bildeten einige Objekte aus dem Bereich der Computerspielkulturen den »digitalen Schlusspunkt« einer Geschichte der Gesellschaftsspiele; im Deutschen Literaturarchiv Marbach findet sich seit 2023 eine kleine Ausstellung zum Thema Literatur und Computerspiele als Teil einer im Aufbau befindlichen Computerspiel-Sammlung.

Hinzu kommen zahlreiche kleinere Ausstellungsprojekte, die in Galerien und Kulturzentren sowie im Rahmen von Festivals und Konferenzen oft im Verbund mit medienkünstlerischen Arbeiten realisiert wurden (in Deutschland z.B. das *AMAZE Festival* in Berlin oder die *Clash of Realities*-Konferenzen in Köln). Verstärkt durch die Corona-Pandemie lässt sich außerdem ein Trend zu virtuellen (und hybriden) Ausstellungen und experimentellen Formen wie interaktiven Dokumentationen (z.B. *The Making of Karateka*) beobachten. Zudem sind gerade in den letzten Jahren im-

mer mehr Privatsammlungen entstanden – »amateur museums«²⁵ oder »wilde Museen«²⁶ –, bspw. das Binarium in Dortmund (seit 2016) und das Museum des Retro Games e.V. in Karlsruhe (seit 2002), wobei die Grenzen zwischen den verschiedenen Museumsformen freilich fließend sind.

Ein erster Blick auf die verschiedenen Projekte lässt vor allem zwei thematische Fluchtpunkte, zwei Ausstellungstypen, erkennen: Zum einen handelt es sich um Überblicksausstellungen zur Technikgeschichte des Computerspiels, zum anderen funktionieren die Ausstellungen als museale Adelungen und Kanonisierungen von Computerspielen als Kunstwerke – wenn auch mit teils ganz unterschiedlichen Perspektivierungen: »So konzentrierte sich etwa *The Art of Video Games* im Smithsonian American Art Museum auf visuelle Effekte und den kreativen Gebrauch neuer Technologien, während das Museum of Modern Art vor allem das Design des Spielerverhaltens, aber auch die Eleganz des Codes fokussierte.«²⁷

Auch die beiden großen (anglebigen) Computerspielausstellungen in Deutschland illustrieren diese beiden Tendenzen. Während das Computerspielmuseum in Berlin sich vor allem auf die Technikgeschichte des Computerspiels als populäres Massenmedium fokussiert und den Schwerpunkt auf eine im Wesentlichen chronologisch geführte Zusammenschau verschiedener Computerspiel-Hard- und Software legt, stellt ZKM_*Gameplay* medienkünstlerische Arbeiten in den Mittelpunkt. Die Karlsruher Ausstellung verweist damit gleichzeitig auf die fließenden Grenzen zur (im gleichen Haus ausgestellten) Medienkunst, da sie neben kommerziellen Spielen viele Exponate aus dem Bereich der Artgames und der Game Art umfasst. Artgames sind spielbare Computerspiele, die häufig nicht kommerziell vertrieben, sondern primär oder gar ausschließlich für die Präsentation in Museen und Galerien oder auf Festivals kreiert werden.²⁸ Bei Game Art hingegen handelt es sich nicht um Computerspiele, sondern um nicht-spielbare digitale oder analoge Kunstwerke, die von Computerspielen abgeleitet sind, d.h. Material und Motive populärer kommerzieller Spiele künstlerisch reflektieren. Als »kuratorisches Etikett«²⁹ taucht der Begriff 2002 zum ersten Mal in der Ausstellung *Trigger: Game Art* in der Gamma Gallery, Melbourne auf.

25 Mariona Moncunill-Piñas (2017): »The Practice of Everyday Museum Making: Naturalization and Empowerment in the Amateur Consumption of Museographic Language«, in: *European Journal of Cultural Studies* 23 (3), S. 415–433.

26 Angela Jannelli (2012): *Wilde Museen. Zur Museologie des Amateurmuseums*, Bielefeld: transcript.

27 T. Hensel: *Kunst*, S. 379.

28 Bei Artgames kann wiederum unterschieden werden zwischen Artists' Games, d.h. von Künstler*innen programmierten Spielen, und künstlerischen Game-Mods, d.h. Modifikationen kommerzieller Spiele. Vgl. u.a. S. Schwingeler: *Kunstwerk*; John Sharp (2015): *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, MA: MIT Press; T. Hawranke: *Modding*.

29 Ebd., S. 17.

Die Forschung zu Computerspielausstellungen zeigt sich fragmentarisch und insgesamt noch recht spärlich. Neben James Newmans Standardwerk *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*,³⁰ das sich jedoch vor allem der Archivierung und Bewahrung von Computerspielen widmet, stechen vier Monographien mit unterschiedlichen historischen und geographischen Schwerpunkten heraus: Raiford Guins³¹ konzentriert sich in seiner Arbeit zur US-amerikanischen Arcade-Geschichte vor allem auf den Umgang von Museen und Archiven mit der materiellen Kulturgeschichte von Arcade-Automaten; Helen Stuckey³² widmet sich der frühen australischen Videospiegelgeschichte und partizipativen Praktiken von Computerspiel-Fankulturen; Emilie M. Reed³³ legt den Schwerpunkt auf Computerspielausstellungen in britischen Kunstmuseen und auf Fragen der Kanonisierung und Nobilitierung des Computerspiels; Niklas Nylund³⁴ fokussiert sich auf das Finnish Museum of Games (an dem er als wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig ist) und verfolgt einen Heritage Studies-Ansatz in Form von detaillierten Dokumentationen der Kulturgeschichte einzelner Spiele. Neben diesen vier hochinteressanten, aber auch hochspezialisierten Studien bleibt die Ausstellungsgeschichte des Computerspiels ein akademisches Flickwerk.³⁵

-
- 30 James Newman (2012): *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, London: Routledge. Zudem sind zur Sammlung, Archivierung und Bewahrung von Computerspielen in den letzten Jahren zahlreiche nationale und internationale Forschungsinitiativen entstanden, z.B. Pixelvetica und CHLUDENS, die sich der Schweizer Computerspielgeschichte widmen, und auf europäischer Ebene die European Federation of Video Game Archives, Museums and Preservation Projects (EFGAMP). Die Ausstellungsgeschichte von Computerspielen kommt in diesen Projekten allerdings (wenn überhaupt) nur als Randnotiz vor.
- 31 Raiford Guins (2014): *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge, MA: MIT Press.
- 32 Helen Stuckey (2016): *Remembering Australian Videogames of the 1980s: What Museums Can Learn from Retro Gamer Communities About the Curation of Game History*, Dissertation, Adelaide: Flinders University.
- 33 Emilie M. Reed (2019): *Arcades, Let's Plays, and Avant-Gardes: Perspectives for Analysing and Developing Videogame Exhibitions for Arts Audiences*, Dissertation, Abertay University.
- 34 Niklas Nylund (2020): *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*, Dissertation, Tampere University.
- 35 Vgl. u.a. Melanie Swalwell (2013): »Moving on from the Original Experience: Games History, Preservation, and Presentation«, DiGRA Conference, www.digra.org/digital-library/publications/moving-on-from-the-original-experience-games-history-preservation-and-presentation/ (letzter Zugriff: 20.05.2024); Stephan Schwingeler (2014): *Kunstwerk Computerspiel*, Bielefeld: transcript; Seth Giddings (2015): »SimKnowledge. What Museums Can Learn from Video Games«, in: Michelle Henning (Hg.): *The International Handbooks of Museum Studies: Museum Media*, Vol. 3, London: Wiley Blackwell, S.145–164; Tiia Naskali/Jaakko Suominen/Petri Saarikoski (2017): »The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities«, in: HAL-Inria, <https://hal.inria.fr/hal-01455255> (letzter Zugriff: 20.05.2024); Patrick Prax/Björn Sjöblom/Lina Eklund (2016): »GameOff:

4. Computerspielausstellungen II: Ausdifferenzierungen (in Deutschland)

Während die Anfänge der Computerspielausstellungen abseits künstlerischer Legitimierungsdiskurse vor allem thematisch breitgefächerte (oder: unscharfe) »general exhibitions«³⁶ darstellen, ist in den letzten Jahren zunehmend eine Tendenz zu »more original and special theme exhibitions«³⁷ zu erkennen. Die Zahl der Ausstellungen ist dabei deutlich angestiegen, weshalb sich die folgenden Überlegungen auf die deutsche Museumslandschaft der letzten zehn Jahre konzentrieren. Neben den Dauerausstellungen in Karlsruhe und Berlin konnten hierzulande zahlreiche kleinere und größere Ausstellungsprojekte (und Wanderausstellungen) besucht werden: Die Ausstellung *Rainbow Arcade* (2018/19) im Schwulen Museum Berlin präsentierte eine queere Geschichte des Computerspiels; *Extralife* (2015) im Kunsthaus Nürnberg legte einen Schwerpunkt auf Fankulturen; *Digital Games* (2017/18) im Ludwig Forum Aachen widmete sich dem Bereich der Indiegames; die Wanderausstellung *Game Masters* im Museum für Kunst und Gewerbe in Hamburg (2016/17, entstanden 2012 am Australian Centre for the Moving Image) fokussierte sich auf die Designer*innen von Computerspielen; einen ähnlichen thematischen Schwerpunkt bot die Ausstellung *Game Designers & Software Artists* (2019) in der Design-Sammlung Schriefers der Bergischen Universität Wuppertal; die beiden Nürnberger Ausstellungsprojekte *WhoAmIWantToBe* (2022/23) im Museum für Kommunikation und *Gender*in Games* (2023) im Haus des Spiels fokussierten sich auf Avatare und andere Spielfiguren; *Worldbuilding*: (2022/23) in Julia Stoschek Foundation in Düsseldorf legte den Schwerpunkt auf Artgames und Game Art.

Neben diesem Trend zu thematischen bzw. motivischen Vertiefungen ist eine Tendenz zu intermedialen Reflexionen hervorstechend, z.B. – wie es der Titel bereits unschwer erkennen lässt – in der Ausstellung *Film und Games: ein Wechselspiel*

Moving Beyond the Original Experience in the Exhibition of Games«, in: SIRG Research Reports 2016, S. 1–17; René Glas et al. (2017): »Playing the Archive. Let's Play Videos, Game Preservation, and the Exhibition of Play«, in: Angus Mol et al. (Hg.): *Interactive Past*, Leiden: Sidestone Press, S. 135–151; Lindsay Grace (2017): »Heuristics from Curating and Exhibiting Game Art in the 21st Century«, in: *Proceedings of Eighth International Conference on Digital Arts, Artech*, S. 101–108; Thomas Hensel (2018): »Kunst«, in: Benjamin Beil/ders./Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, S. 379–387; Emilie M. Reed (2018): »Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions«, in: *Transactions of the Digital Games Research Association* 4, 2, S. 103–135; Thomas Hawranke (2018): *Modding – Künstlerische Forschung in Computerspielen*, Dissertation, Weimar: Bauhaus Universität; Björn Blankenheim (2020): *Game Designers & Software Artists. Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts, 1983–1988*, Glückstadt: VWH; Niklas Nylund/Patrick Prax/Olli Sotamaa (2021): »Rethinking Game Heritage – Towards Reflexivity in Game Preservation«, in: *International Journal of Heritage Studies* 27, S. 268–280.

36 T. Naskali/J. Suominen/P. Saarikoski: *The Introduction*, S. 236.

37 Ebd.

(2015/16) im Deutschen Filmmuseum in Frankfurt; *Im Spielrausch* (2017/18) im Museum für Angewandte Kunst Köln verglich die Welten des Computerspiels mit denen des Theaters; *Bretter, die die Welt bedeuten* (2018) im Kölnischen Stadtmuseum verortete Computerspiele innerhalb der Kulturgeschichte der Brettspiele; *Play it again* (2023) im Stabi Kulturwerk in Berlin widmete sich den medienästhetischen Schnittstellen von Bilderbuch und Computerspiel; *OBUMBRO. SchattenKunst ComputerSpiel* (2018/19) im Museum Ulm stellte das Computerspiel entlang des Leitmotivs des Schattens gleich einer ganzen Reihe anderer Medien gegenüber, von Literatur über Gemälde bis hin zu Filmen und Installationen.

Auffällig erscheint bei dieser Zusammenschau, dass sich alle genannten Projekte trotz ihrer prägnanten und höchst unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen auch – oder vielmehr: immer noch – als Einführungsausstellungen verstanden und zudem erstaunlich häufig dazu neigten, ihren Präsentationen einige (zwischen Rechtfertigung und Entschuldigung schwankende) Begründungen voranzustellen, warum Computerspiele inzwischen ausstellungswürdig seien. Dies scheint jedoch keine Besonderheit der deutschen Museumslandschaft zu sein, auch die Blockbuster-Ausstellung *Videogames* im Victoria & Albert Museum begrüßte ihre Besucher*innen beim Eintritt in den Ausstellungsbereich mit einem eigentümlichen Wandtext zur Einordnung des Computerspiels zwischen Brücken und Opern – »Making games combines everything that's hard about building a bridge with everything that's hard about composing an opera. Games are operas made out of bridges.«³⁸ – wobei unbeantwortet blieb, wo genau Brücken und Opern auf dem Spektrum von Kunst und Technik jeweils zu finden sind.

Darüber hinaus zeigt sich, dass die vermeintlichen Spezialisierungen der verschiedenen Ausstellungen bei genauerer Betrachtung recht weite Kategorien sind. So waren neben vorsichtigen Fokussierungen auf »ältere« und »neuere« Computerspiele praktisch keine historischen Eingrenzungen zu finden, z.B. trug die *Rainbow Arcade*-Ausstellung den Untertitel *Queere Videospielgeschichte 1985–2018*.³⁹ Auch kennt die Computerspielgeschichte zwar mittlerweile einige prominente Game-Designer*innen, das Medium hat also erste Auteurs hervorgebracht, aber es gab und gibt so gut wie keine Ausstellungen, die einer/einem einzelnen Künstler*in gewidmet sind.⁴⁰ Gänzlich überraschend sind diese beiden Erkenntnisse mit Blick auf

38 Quelle laut Wandtext: Frank Lantz: Hearts and Minds, Game Developers Conference, 2014.

39 Ein Gegenbeispiel ist die Ausstellung *Game Designers & Software Artists. Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts, 1983–1988*, deren enger Fokus auf fünf Jahre und auf eine sehr spezifische Auswahl von Spieltypen und -genres aber nicht minder ungewöhnlich erscheint.

40 Eine Ausnahme im internationalen Bereich ist die kleine Werkschau *The Game Worlds of Jason Rohrer*, die 2016 im Davis Museum (Wellesley College) stattfand. Darüber hinaus spielt die Kategorie des Künstlers bzw. der Künstlerin natürlich nicht selten eine wichtige Rolle insbesondere im Kunstmuseum. Vgl. hierzu u.a. Tilmann Baumgärtel (2003): Games. Compu-

die vergleichsweise junge Mediengeschichte des Computerspiels (als Ausstellungsgegenstand) freilich nicht. Kurator*innen wie Besucher*innen scheinen sich mit dem Computerspiel(en) in Museumsräumen immer noch ausgesprochen schwer zu tun – obwohl oder vielleicht gerade weil es sich um ein gesellschaftlich weit verbreitetes und ökonomisch extrem erfolgreiches Medium handelt. Verschiedene Aspekte dieser widerständigen Massenmedialität sollen im Folgenden diskutiert werden.

5. Computerspielausstellungen III: Herausforderungen und Chancen

Interessanter als die thematischen Unterschiede der einzelnen Ausstellungskonzepte scheinen ihre Gemeinsamkeiten zu sein, die sich eben nicht nur aus thematischen Setzungen ergeben, sondern auch maßgeblich durch verschiedene ausstellungspraktische Aspekte bestimmt sind, insbesondere durch eine gewisse Sperrigkeit des Computerspiels als interaktives Ausstellungsobjekt. Man erwartet scheinbar, ein Computerspiel spielen zu können, auch im Museum.⁴¹ So versuchten alle genannten Ausstellungen zumindest einen Teil ihrer Objekte spielbar zu machen, wobei die Anzahl erheblich variierte: von einem einzigen spielbaren Artefakt in der Kölner *Spielrausch*-Ausstellung bis hin zu über 100 in der *Game Masters*-Ausstellung in Hamburg. Allerdings verraten solche Zahlen letztlich wenig über eine geglückte Vermittlung von Spielerfahrungen in kuratorischer, aber auch praktischer Hinsicht. In Köln wurde das Spiel *Proun* ausgestellt, ein simples Geschicklichkeitsspiel, dessen Regelwerk und Steuerung sich schnell erlernen lassen. Zudem kam das Spiel in einer für den Ausstellungskontext modifizierten Version zum Einsatz, so dass es stets spielbar blieb.⁴² *Proun* greift in seiner grafischen Gestaltung neoplastizistische Formen- und Farbwelten auf, und so war der Spielmonitor nicht zufälligerweise zwischen zwei Mondrian-Lithographien platziert.

Unter den spielbaren Objekten der *Game Masters*-Ausstellung befanden sich hingegen zahlreiche kommerzielle – komplexe, schwierig zu erlernende und zeitintensive – Spiele (z.B. *System Shock*), die ausstellungspraktisch wie kuratorisch wesentlich größere Herausforderungen boten: »Once you move past the era of the early ar-

terspiele von KünstlerInnen. Ausstellung im Hardware-Medien-Kunst-Verein, Frankfurt a.M.: Revolver; Björn Blankenheim (2023): Die Kunst des Computer Game Design. Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur, Bielefeld: transcript.

41 Die Konjunktur des Konzepts des partizipativen Museums dürfte solche Erwartungshaltungen noch verstärken. Vgl. u.a. Nina Simon (2010): *The Participatory Museum*, Santa Cruz, CA: Museum 2.0.

42 Dies erfolgte u.a. durch das Sperren von Konfigurationsmenüs und ein regelmäßiges automatisches Zurücksetzen des Spielfortschritts.

cade games, where most game interfaces are easily understood, players are almost inevitably faced with learning complex rule systems and the demands of mastering the game's interface.«⁴³

Die *Game Masters*-Ausstellung versuchte ihre Objekte zwar zugänglich(er) zu machen, zum einen durch ein engagiertes und extra für die Ausstellung geschultes Museumspersonal, zum anderen durch Objektbeschilderungen, die die jeweiligen Spielziele und Regelwerke sowie das Interface und die Steuerung erklärten und teils weiterführende Tipps und Spielstrategien ergänzten. Der Reiz vieler Ausstellungsobjekte dürfte den meisten Besucher*innen – wenn sie die Spiele nicht bereits kannten – jedoch wohl weitgehend verschlossen geblieben sein. Mehr noch stellt sich die Frage, ob die Möglichkeit, ein Spiel in einer Ausstellung zu spielen, die Erfahrung (oder vielmehr: Wertschätzung) dieses Artefaktes als museales Objekt überhaupt maßgeblich beeinflusst – gerade, wenn es sich um ein bekanntes Spiel handelt.

Brendan Keogh, der die *Game Masters*-Ausstellung 2012 im Australian Centre for the Moving Image (ACMI) in Melbourne besuchte, berichtet von seiner durchaus zwiespältigen Spielerfahrung:

»I looked at the *System Shock* machine and realized that, truly, there is nothing I could tell you about *System Shock* that I could not have told you before I played it. [...] It is undeniably great that anyone can walk into ACMI and play *System Shock*. But is playing an old game enough? Especially if that game relies on a story or other systems that can't possibly be fully explored in five minutes of play? What is it that is culturally significant about games? How do we share that? How do we preserve it? [...] You just can't comprehend a game like *Shadow of the Colossus*, *System Shock* or *Metal Gear Solid 4* in a 5-minute go in a gallery. It's like trying to understand the significance of *Moby Dick* from reading a single page of it.«⁴⁴

Die vorangegangenen Absätze lassen sich nun keineswegs darauf verkürzen, dass die Kölner Ausstellung die Interaktivität des Computerspiels besser gemeistert habe als die *Game Masters*-Ausstellung. Sie hat es sich nur hinsichtlich der Auswahl ihrer Gegenstände wesentlich leichter gemacht. *Proun* ist ein überaus zugängliches Ausstellungsobjekt, nicht nur aufgrund seiner Interaktivität, sondern ebenso wegen seiner kuratorisch recht leicht zu vermittelnden intermedialen Referenzen. Allerdings repräsentiert *Proun* eben nur eine winzige Facette der Computerspielkultur.

Und natürlich ist auch diese Diskussion der Museumsforschung keineswegs unbekannt. Im Technikmuseum können Besucher*innen die meisten ausgestellten

43 H. Stuckey: *Play on Display*, S. 67.

44 Brendan Keogh (2012): »Mastering Game Exhibits«, in: UnWinnable, <https://unwinnable.com/2012/07/10/mastering-game-exhibits/#.U5U12vmSx8E> (letzter Zugriff: 20.05.2024).

Maschinerien nicht bedienen, und im Filmmuseum werden in den Ausstellungsräumen normalerweise keine ganzen Filme gezeigt, allenfalls Ausschnitte, oft nur Standbilder. Das hier bemühte Argument soll also nicht lauten, dass Computerspiele das Museum vor gänzlich neue Herausforderungen stellen, doch treten Einschränkungen in der sinnlichen und interaktiven Erfahrung von technischen Artefakten häufig besonders deutlich hervor, sei es, weil Computerspiele technisch besonders komplex und umfangreich oder schlicht, weil sie für Museumsbesucher*innen noch ungewohnte Ausstellungsobjekte sind.

Dies kann sogar dazu führen, dass Interaktionsmöglichkeiten eher abschreckend als einladend wirken und die museale Wissensvermittlung negativ beeinflussen, wie Prax, Eklund und Sjöblom bei Befragungen der Besucher*innen und des Museumspersonals der *Game On 2.0*-Ausstellung 2013/14 im National Museum of Science and Technology in Stockholm herausfanden:

»An exhibition that relies on play as the central way to communicate about games requires gaming literacy on the side of the visitors. In other words, it does not communicate well with those who do not know how to play.

»Game On is very confirming. If you are a computer gamer, you go in there and you see all the stuff you played and you can play. If you are not a gamer, you go there and you look at these games and it is very hard. You get confirmed in your view that this is hard and not for you.« (Interview with exhibition staff)

As the quote shows, an exhibition that focuses on play runs the risk of losing the ability to open up games as a part of culture and their relevance for understanding life today to new demographics and groups who have not been gamers before. It might even re-affirm their prejudices of games not being for them.«⁴⁵

Darüber hinaus führt das Thema Spielbarkeit zur Frage, welche Version eines Spiels – welche materielle Inkarnation bis hin zur Emulation – gesammelt und archiviert und im besten Fall auch im Ausstellungsraum spielbar gemacht werden soll. Melanie Swalwell hat für diese Diskussion das Schlagwort »original experience«⁴⁶ geprägt: »Research has shown that »the original experience« of playing old games on original hardware has been a prioritised mantra for museums and other cultural institutions working with games. In other words, the material objects have been in focus«.⁴⁷

Appelle für eine Fokusverschiebung hin zu den immateriellen Aspekten von Computerspielen finden sich gerade in den letzten Jahren vermehrt. So tritt insbesondere Niklas Nylund im Rahmen eines »metadata approaches to digital game

45 Patrick Prax/Lina Eklund/Björn Sjöblom (2019): »More Like an Arcade – The Limitations of Playable Games in Museum Exhibitions«, in: *Museum & Society* 17 (3) S. 437–452, hier: S. 442.

46 M. Swalwell: *Moving on from the Original Experience*.

47 P. Prax/B. Sjöblom/L. Eklund: *GameOff*, S. 5.

preservation«⁴⁸ für eine stärkere Berücksichtigung von paratextuellen Artefakten ein,⁴⁹ vor allem im Bereich von Fankulturen: z.B. Let's Play-Videos/Streaming,⁵⁰ Wikis und Walkthroughs,⁵¹ Fan-Fiction und Cosplay.⁵² Gerade diese paratextuellen Facetten des Computerspiels erscheinen zudem ein vielversprechender Ansatz, die Geschichte der Computerspielausstellungen jenseits einer Fokussierung auf die immer gleichen Klassiker, Blockbuster-Spiele und Erfolgsgeschichten neu in den Blick zu nehmen.

6. Epilog: Der Kettensägen-Controller im Museum

Der Appell für eine stärkere Berücksichtigung der Paratexte des Computerspiels führt zurück zum Anfang dieses Beitrags: Der Kettensägen-Controller war unter anderem in der *Game Masters*-Ausstellung in Hamburg und in der *Spielrausch*-Ausstellung in Köln zu sehen, interessanterweise jedoch in jeweils sehr unterschiedlichen Präsentationsformen. In Hamburg wurde der Controller ohne eigene Vitrine ausgestellt. Ob es sich um eine Variante ohne Vitrine handelte, die Vitrine für die Ausstellung entfernt wurde oder das Sammlungsstück schlicht unvollständig war, ist leider nicht bekannt. Auch das Objektsschild verriet hierzu nichts, es lautete schlicht: »*Resident Evil 4* Kettensägen-Controller (J 2015)«. Ganz ohne Vitrine musste der Kettensägen-Controller jedoch nicht auskommen. Er befand sich in einem schmalen orangen Gitterkasten (Abb. 2), dessen industrielles Design in gewisser Hinsicht den Ausstellungsort widerspiegelt: das Museum für Kunst und Gewerbe (MKG), dessen Sammlungsschwerpunkt auf Design und angewandter Kunst liegt. Während Kunstmuseen in der Regel auf Vitrinen verzichten und, wenn eine Vitrine notwendig ist (zum Schutz oder aus konservatorischen Gründen), diese meist möglichst schlicht und unauffällig gestalten – schließlich müssen »Kunstwerke [...] sich [...] als ästhetische Objekte selbst präsentieren«⁵³ – steht in diesem Beispiel eine Ord-

48 N. Nylund: *Game Heritage*, S. 66.

49 Vgl. u.a. Mia Consalvo (2017): »When Paratexts Become Texts: De-centering the Game-as-text«, in: *Critical Studies in Media Communication* 34 (2), S. 177–183; Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt (Hg.) (2021): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*, Bielefeld: transcript.

50 Vgl. u.a. Judith Ackermann (Hg.) (2017): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*, Wiesbaden: Springer VS; R. Glas et al.: *Playing the Archive*.

51 Vgl. u.a. James Newman (2011): »(Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay«, in: *International Journal of Digital Curation* 6 (2), S. 109–127.

52 Vgl. u.a. Nicolle Lamerichs (2018): *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam: Amsterdam University Press.

53 C. Spies: *Vor Augen Stellen*, S. 266.

nung und Gruppierung der Ausstellungsgegenstände im Vordergrund, ähnlich wie im Naturkundemuseum. In der Tat ist der Kettensägen-Controller in guter Gesellschaft: Direkt neben ihm befindet sich der berühmte PAX Powerglove (1989, Nintendo Entertainment System), in einer angrenzenden Vitrine werden neben anderen Steuerungsgeräten die Donkey Kong Bongos (2003, Nintendo GameCube) ausgestellt. Damit wird der Kettensägen-Controller in eine Mediengeschichte skurriler, oft leicht dysfunktionaler Steuerungsgeräte eingereiht.⁵⁴ Das Fehlen der (eigenen) Vitrine scheint vor diesem Hintergrund also (vielleicht) folgerichtig.

In Köln war der Kettensägen-Controller zwar ebenfalls in einem Museum für Design und Angewandte Kunst zu sehen, allerdings folgte die Sonderausstellung *Im Spielrausch* eher den Traditionen des Kunstmuseums. Die meisten Gegenstände wurden als eigenständige Kunstwerke – als ästhetische Objekte – präsentiert, eine Gruppierung und Kategorisierung erfolgte vor allem in Form intermedialer Gegenüberstellungen, wie im Fall der beschriebenen *Proun*-Mondrian-Kombination. Thematisch war der Kettensägen-Controller dem letzten Ausstellungsabschnitt »Rausch und Exzess«⁵⁵ zugeordnet, zusammen u.a. mit *Proun* und dem absurden, experimentellen Indiegame *Goat Simulator*, das in Form einer Montage von Spielausschnitten gezeigt wurde. Der Kettensägen-Controller befand sich direkt gegenüber dem Monitor, auf dem *Proun* gespielt werden konnte, und wurde (mit eigener Vitrine) in einer Vitrine aus Plexiglas präsentiert. Diese zweite Vitrine war, wie alle anderen Vitrinen der *Spielrausch*-Ausstellung, unauffällig im Design. Doch während die anderen Vitrinen ihrer Aufgabe, einen »Raum des Zeigens«⁵⁶ zu generieren und den Blick der Besucher*innen auf die Kunstgegenstände zu lenken, leichter gerecht werden konnten, lenkte die eigene Vitrine des Kettensägen-Controllers die Aufmerksamkeit zwangsläufig (zurück) auf die zweite Vitrine. Mit anderen Worten: Durch die doppelte Vitrine kam es zu einer Übersteigerung der Dysfunktionalität (im Sinne eines semiophorischen Entzugs des Gebrauchswerts) – oder auch: die zweite Vitrine vollendete die durch den Controller bereits begonnene Musealisierung.

Diese Zusammenschau will nicht klären, welche Art und Weise der Ausstellung – welche semiophorische Qualität – des Kettensägen-Controllers gelungener oder angemessener ist. Sie will vielmehr die Vielfalt der Ausstellungsmöglichkeiten aufzeigen. Ohnehin erscheint fraglich, ob solche Würdigungen und Reflexionen des Kettensägen-Controllers im Ausstellungskontext überhaupt seinerzeit durch

54 Vgl. Hannes Witzmann (2007): Game Controller: vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung, Boizenburg: VWH, S. 55–61; Willem Strank (2018): »Plattform«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies, Wiesbaden: Springer VS, S. 173–200, hier: S. 190–193.

55 Vgl. Benjamin Beil/Philipp Bojahr/T. Sofie Taubert (Hg.) (2017): Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels, Glückstadt: VWH, hier: S. 63–71.

56 C. Spies: Vor Augen Stellen, S. 275.

die Museumsbesucher*innen vorgenommen werden konnten. Vielleicht wurde der Controller in Hamburg gar nicht als funktionsfähiger Playstation 2-Controller erkannt, sondern für eine Miniatur-Kettensäge gehalten. Vielleicht wurde in Köln das reflexive Potential der eigenen Vitrine nicht gewürdigt, weil durch die doppelte Vitrine das selbstreflexive Spiel übertrieben wurde. Und vielleicht fehlte in beiden Fällen schlicht das dazugehörige Spielerlebnis oder zumindest ein grundlegendes Wissen darüber, was *Resident Evil 4* ist und wie es sich anfühlen könnte, das Spiel mit einer Miniatur-Kettensäge zu steuern. Weder in Hamburg noch in Köln wurde *Resident Evil 4* (als spielbares Artefakt oder in Form anderer Paratexte) ausgestellt. Den Verdienst der beiden Ausstellungen soll diese Kritik jedoch nicht schmälern, denn er besteht vor allem darin, die Mediengeschichte(n) des Kettensägen-Controllers weitergeschrieben zu haben.

Die Ausstellungssituationen scheinen die Eigensinnigkeiten des Kettensägen-Controllers dabei erfreulicherweise nicht ausgemerzt, sondern sogar verstärkt zu haben. So konnte weder der Entzug noch die Dopplung der Vitrine die Spannung zwischen einem musealen Sich-Zeigen und einem gewohnten spielerischen Interagieren auflösen. Noch wurden die verschiedenen widersprüchlichen populär- und hochkulturellen Referenzen in eine Ordnung gebracht. Der Kettensägen-Controller funktioniert somit auch im Museum als Miniatur der Eigensinnigkeiten des Mediums Computerspiel, seiner widerständigen Interaktivität, seiner instabilen Objekthaftigkeit⁵⁷ und seinem massenmedialen Schwanken zwischen Fremdheit und Alltäglichkeit, zwischen Skepsis und Euphorie.⁵⁸

Literaturverzeichnis

- Ackermann, Judith (Hg.) (2017): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns, Wiesbaden: Springer VS.
- Baumgärtel, Tilmann (2003): Games. Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellung im Hardware-Medien-Kunst-Verein, Frankfurt a. M.: Revolver.
- Baur, Joachim (Hg.) (2020): Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums, Bielefeld: transcript.
- Beil, Benjamin/Bojahr, Philipp/Taubert, T. Sofie (Hg.) (2017): Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels, Glückstadt: VWH.

57 James Newman (2012): »Ports and Patches: Digital Games as Unstable Objects«, in: Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies 18 (2), S. 135–142.

58 Ian Bogost (2011): »The End of Gamers«, in: ders.: How to Do Things with Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 147–154.

- Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Schmidt, Hanns Christian (Hg.) (2021): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*, Bielefeld: transcript.
- Blankenheim, Björn (2020): *Game Designers & Software Artists. Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts, 1983–1988*, Glückstadt: VWH.
- Blankenheim, Björn (2023): *Die Kunst des Computer Game Design. Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur*, Bielefeld: transcript.
- Bogost, Ian (2011): »The End of Gamers«, in: Ders.: *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 147–154.
- Consalvo, Mia (2017): »When Paratexts Become Texts: De-centering the Game-as-text«, in: *Critical Studies in Media Communication* 34 (2), S. 177–183.
- Ferranto, Matt (2015): »No Paraphernalia, No Nostalgia: Decoding MoMA's New Video Game Galleries«, in: *Design and Culture* 7, 2, S. 203–223.
- Geipel, Andrea/Sauter, Johannes/Hohmann, Georg (Hg.) (2020): *Das digitale Objekt zwischen Depot und Internet*, München: Deutsches Museum.
- Giddings, Seth (2015): »SimKnowledge. What Museums Can Learn from Video Games«, in: Michelle Henning (Hg.), *The International Handbooks of Museum Studies: Museum Media*, Vol. 3, London: Wiley Blackwell, S. 145–164.
- Glas, René/de Vos, Jesse/van Vught, Jasper/Zijlstra, Hugo (2017): »Playing the Archive. Let's Play Videos, Game Preservation, and the Exhibition of Play«, in: Mol, Angus A. A./Ariese, Csilla E./Boom, Krijn H. J./Politopolus, Aris (Hg.), *Interactive Past*, Leiden: Sidestone Press, S. 135–151.
- Grace, Lindsay (2017): »Heuristics from Curating and Exhibiting Game Art in the 21st Century«, in: *Proceedings of Eighth International Conference on Digital Arts*, Artech, S. 101–108.
- Guins, Raiford (2014): *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Hawranke, Thomas (2018): *Modding – Künstlerische Forschung in Computerspielen*, Dissertation, Weimar: Bauhaus Universität.
- Hensel, Thomas (2011): *Nature morte im Fadenkreuz. Bilderspiele mit dem Computerspiel*, Trier: Fachhochschule Trier.
- Hensel, Thomas (2018): »Kunst«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, S. 379–387.
- Jannelli, Angela (2012): *Wilde Museen. Zur Museologie des Amateurmuseums*, Bielefeld: transcript.
- Keogh, Brendan (2012): »Mastering Game Exhibits«, in: *UnWinnable*, <https://unwinnable.com/2012/07/10/mastering-game-exhibits/#.U5U12vmSx8E> (letzter Zugriff: 20.05.2024).

- Kohle, Hubertus (2018): *Museen digital. Eine Gedächtnisinstitution sucht den Anschluss an die Zukunft*, Heidelberg: Heidelberg University Publishing.
- Lepp, Nicola (2012): »Ungewissheiten – Wissens(v)ermittlung im Medium Ausstellung«, in: Gisela Staupe (Hg.), *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*, Köln/Wien: Böhlau, S. 60–68.
- Lamerichs, Nicolle (2018): *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Lepp, Nicola (2013): »Transdisziplinäres Ausstellen«, in: ARGE schnittpunkt (Hg.), *Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis*, Köln/Wien: Böhlau, S. 193–194.
- Marx, Peter W./Neuhausen, Hubertus (Hg.) (2019): *Schätze der Universität zu Köln*, Köln: Greven.
- Mohr, Henning/Modarressi-Tehrani, Diana (Hg.) (2022): *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*, Bielefeld: transcript.
- Moncunill-Piñas, Mariona (2017): »The Practice of Everyday Museum Making: Naturalization and Empowerment in the Amateur Consumption of Museographic Language«, in: *European Journal of Cultural Studies* 23 (3), S. 415–433.
- Naskali, Tiia/Suominen, Jaakko/Saarikoski, Petri (2017): »The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities«, in: HAL-Inria, <https://hal.inria.fr/hal-01455255> (letzter Zugriff: 20.05.2024).
- Newman, James (2011): »(Not) Playing Games: Player-produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay«, in: *International Journal of Digital Curation* 6 (2), S. 109–127.
- Newman, James (2012): *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, London: Routledge.
- Newman, James (2012): »Ports and Patches: Digital Games as Unstable Objects«, in: *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies* 18 (2), S. 135–142.
- Niewerth, Dennis (2018): *Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld: transcript.
- Nylund, Niklas/Prax, Patrick/Sotamaa, Olli (2021): »Rethinking Game Heritage – Towards Reflexivity in Game Preservation«, in: *International Journal of Heritage Studies* 27, S. 268–280.
- Nylund, Niklas (2020): *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*, Dissertation, Tampere University.
- Pomian, Krzysztof (1998): *Der Ursprung des Museums: vom Sammeln*, Berlin: Wagenbach.
- Prax, Patrick/Sjöblom, Björn/Eklund, Lina (2016): »GameOff: Moving Beyond the Original Experience in the Exhibition of Games«, in: *SIRG Research Reports* 2016, S. 1–17

- Prax, Patrick/Eklund, Lina/Sjöblom, Björn (2019): »More Like an Arcade – The Limitations of Playable Games in Museum Exhibitions«, in: *Museum & Society* 17(3), S. 437–452.
- Reed, Emilie M. (2018): »Exhibition Strategies for Videogames in Art Institutions«, in: *Transactions of the Digital Games Research Association* 4, 2, S. 103–135.
- Reed, Emilie M. (2019): *Arcades, Let's Plays, and Avant-Gardes: Perspectives for Analysing and Developing Videogame Exhibitions for Arts Audiences*, Dissertation, Abertay University.
- Schröter, Jens (2008): »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch«, in: Joachim Paech/ders. (Hg.), *Intermedialität analog/digital*, München: Fink, S. 579–601.
- Schwingeler, Stephan (2014): *Kunstwerk Computerspiel*, Bielefeld: transcript.
- Sharp, John (2015): *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Simon, Nina (2010): *The Participatory Museum*, Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Slovin, Rochelle (2001): »Hot Circuits: Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image«, in: Mark J. Wolf (Hg.), *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, S. 137–154.
- Spies, Christian (2010): »Vor Augen Stellen. Vitruven und Schaufenster bei Edgar Degas, Eugène Atget, Damian Hirst und Louise Lawler«, in: Gottfried Boehm/Sebastian Egenhofer/ders. (Hg.), *Zeigen. Die Rhetorik des Sichtbaren*, München: Fink, S. 258–288.
- Strank, Willem (2018): »Plattform«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, S. 173–200.
- Stuckey, Helen (2010): *Play on Display. The Exhibition of Videogames in the Museum*, MA Thesis, Melbourne: Swinburne University of Technology.
- Stuckey, Helen (2016): *Remembering Australian Videogames of the 1980s: What Museums Can Learn from Retro Gamer Communities About the Curation of Game History*, Dissertation, Adelaide: Flinders University.
- Swalwell, Melanie (2013): »Moving on from the Original Experience: Games History, Preservation, and Presentation«, DiGRA Conference, <http://www.digra.org/digital-library/publications/moving-on-from-the-original-experience-games-history-preservation-and-presentation/> (letzter Zugriff: 20.05.2024).
- Wimmer, Jeffrey (2013): *Massenphänomen Computerspiele: soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte*, Konstanz: UVK.
- Witzmann, Hannes (2007): *Game Controller: vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung*, Boizenburg: VWH.
- World Video Game Hall of Fame (2018): *A History of Video Games in 64 Objects*, New York, NY: Dey St.

Computerspiele

Goat Simulator (2014) (Schweden, Coffee Stain Studios).

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008) (Japan, Konami).

Pong (1972) (USA, Atari).

Proun (2011) (Niederlande, Joost van Dongen).

Resident Evil 4 (2005) (Japan, Capcom).

Shadow of the Colossus (2005) (Japan, Sony Computer Entertainment).

System Shock (1994) (USA, Origin Systems).

The Making of Karateka (2023) (USA, Digital Eclipse).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: *Resident Evil 4* Kettensägen-Controller (2005). Quelle: Marx, Peter W./ Neuhausen, Hubertus (Hg.) (2019): Schätze der Universität zu Köln, Köln: Greven, S. 60–61.

Abb. 2: Der Kettensägen-Controller hinter Gittern in der Ausstellung *Game Masters*, Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg (2016/17). Quelle: Foto, Benjamin Beil.

