

als Marker einer Grenze wie auch als etwas, das diese durch fortwährende Übersetzung, Transport, Bewegung überschreitet, schon fast vertraut.«<sup>105</sup>

Bei Computerspielen handelt es sich um solche, an Grenzen verhaftete und gleichzeitig Grenzen überschreitende, mediale Objekte. Dies sollte Hanke schließlich zu ihrem Vorschlag verleiten, Star und Griesemers Konzept heranzuziehen. Die Möglichkeit, digitale Spiele als boundary object zu denken, wird besonders in der Beschreibung der Eigenschaften des Grenzobjekts durch Star und Griesemer deutlich: »They [boundary objects, B. R.] are weakly structured in common use, and become strongly structured in individualsite use.«<sup>106</sup> Damit kommen sie der Beschaffenheit digitaler Spiele recht nahe. Auch diese zeichnen sich grundsätzlich durch eine lose Struktur aus, die erst durch die Handlungen der Spielenden individuell realisiert und konkret strukturiert werden. Und so ist es wenig verwunderlich, dass im Lauf der vergangenen Jahrzehnte immer weitere Blickwinkel, Perspektiven und laufend neue Interessensgebiete wie Überlegungen zu Atmosphäre<sup>107</sup> und selbstverständlich zu Musik in Computerspielen ihren Weg in den Kanon der Game Studies finden konnten. Grundsätzlich sollte dabei eine Alteration des Verhältnisses verschiedener Forschungsströmungen zueinander von konkurrierend hin zu komplementär angestrebt werden. Nur durch eine interdisziplinäre Zusammenarbeit wird das schwer zu fassende boundary object Computerspiel greifbar.

### **6.3 CHANCEN UND HERAUSFORDERUNGEN INTERDISZIPLINÄREN ARBEITENS | GAMEMUSIKFORSCHUNG IM SPANNUNGSFELD EINES PRODUKTIVEN CHAOS'**

Neben frühen theoretischen Schriften aus der Phase der Sedimentierung gab es seit den 1980er Jahren – auch im deutschsprachigen Raum – schon eine Fachpresse für Computer Spiele (vgl. u. a. *TeleMatch*; *Aktueller Software Markt*) und

---

105 Bergermann, Ulrike/Hanke, Christine: »Boundary Objects, Boundary Media. Von Grenzobjekten und Medien bei Susan Leigh Star und James R. Griesemer«, in: Gießmann/Taha (Hg.), *Susan Leigh Star. Grenzobjekte und Medienforschung*, Bielefeld: transcript 2017, S. 117-130, hier S. 117, Herv. i. O.

106 S. L. Star/J. R. Griesemer: *Institutional Ecology*, S. 393.

107 Vgl. M. Eyles/D. Pinchbeck. 2011; C. Huberts/S. Standke 2014; F. Zimmermann/C. Huberts 2019.

auch sporadisch multimediales Interesse in Form von Radiosendungen, Artikeln in Tageszeitungen sowie in Fernsehsendungen oder -berichten. Florian Rötzer schreibt 1993 in einem begleitenden Essay zur Ausstellung *Künstliche Spiele*:<sup>108</sup>

»Es gibt bereits einige Tausend Computerspiele, Hunderte werden jedes Jahr neu auf den Markt geworfen [...]. Einige Zeitschriften bedienen die Süchtigen mit News, geben die Charts und die Tips bekannt, wie man besonders knifflige Situationen beim Kampf ums Überleben im Spielverlauf bewältigen kann«,<sup>109</sup>

räumt aber bereits zu diesem Zeitpunkt einen gewissen popkulturellen Rückstand der Bundesrepublik ein, in der es wohl bis heute undenkbar ist, dass sich Amtsträgerinnen mit Spielen beschäftigen:

»Man denke sich nur, Helmut Kohl würde während einer seiner Flugreisen unter den Objektiven der Kameras an einem Game Boy sitzen. Sein ehemaliger Kollege George Bush hingegen spielte ungeniert, als er 1991 im Krankenhaus lag, mit einem Game Boy, dokumentiert durch Pressefotos.«<sup>110</sup>

Wenn überhaupt, so ist das Interesse der Politik an digitalen Spielen eher ökonomischer denn kultureller Natur gewesen. Zumindest wagte Kohls Parteikollege Ludwig Erhard als Bundeswirtschaftsminister auf der Berliner Industrieausstellung 1951 bereits eine Partie gegen Ferrantis NIMROD-Automaten,<sup>111</sup> während Bundeskanzler Konrad Adenauer im Publikum zuschaute. Ohne Kenntnis über die Spiellogik von NIM ging es Erhard ähnlich wie den meisten Besuchern der Messe und er verlor alle drei gespielten Partien.<sup>112</sup>

Nichtsdestotrotz ließ eine umfassende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Feld, besonders im deutschsprachigen Raum, noch lange auf sich warten. Die deutsche Computerspielforschung intensivierte sich als interdisziplinäres Forschungsfeld im Sinne von Juuls produktivem Chaos erst in den letzten zehn bis fünfzehn Jahren,<sup>113</sup> während vor allen Dingen der nordamerikanische

108 18.09-17.10.1993 im Medienlabor München.

109 F. Rötzer: *Kunst Spiel Zeug*, S. 31.

110 Ebd., S. 32.

111 Siehe Kapitel 4.1 dieser Arbeit.

112 Vgl. D. Borchers: *Vor 50 Jahren fing alles an*.

113 Siehe u. a. B. Beil 2013; B. Beil/T. Hensel/A. Rauscher 2018; J. Distelmeyer/C. Hanke/D. Mersch 2008; G. S. Freyermuth 2015; M. Hagner/I. Kerner/D. Thomä 2012; C. Huberts/S. Standke 2014; C. Hust 2018; C. Klimmt 2006; J. Kücklich 2008;

und skandinavische Forschungsraum schon rund eine Dekade zuvor die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und der Konsolidation und Institutionalisierung eines eigenen Forschungsfeldes aufgenommen hatte.<sup>114</sup> Im deutschsprachigen wie im internationalen Forschungsraum erfolgt dabei ein Zusammenschluss verschiedenster Disziplinen und Forschungsrichtungen zu einem interdisziplinären Zugang. Vor allen Dingen unter jüngeren Forschenden scheint es ein Bedürfnis zu geben, sich über Disziplingrenzen hinaus auszutauschen, um den Forschungsgegenstand differenzierter betrachten zu können. Benjamin Beil konstatiert, dass Computerspielforschende aus »der Literatur-, Film- oder Mediengeschichte, der Pädagogik, der Soziologie, der Kommunikationswissenschaft oder der Informatik [entstammen], um hier nur einige Fachrichtungen zu nennen.«<sup>115</sup> Dass diese interdisziplinäre Arbeitsweise nicht nur sinnvoll, sondern teilweise sogar notwendig ist, liegt in der Beschaffenheit des Mediums selbst, das sich als komplexes Resultat aus technologischem, ästhetischem, kulturellem und anwenderorientiertem Wissen sowie angewandter Forschung verstehen lässt. Wenn Game Designerinnen diese unterschiedlichen Felder beherrschen müssen respektive diverse Arbeitsteams bilden, um ihre Spiele zu realisieren, »wie kann dann ein Spieletheoretiker hoffen, erfolgreich zu sein, ohne einen ähnlich interdisziplinären Ansatz zu haben?«<sup>116</sup>

Während zwar einige Prädispositionen zu den Stichworten ›Computerspiel‹ oder ›digitales Spiel‹ existieren, sollten die Kapitel 2, 4 und 5 dieser Arbeit auf-

---

M. Mosel 2009; D. Pietschmann 2017; K. Sachs-Hombach/J.-N. Thon 2015; N. S. Stampfli 2012; B. Sterbenz 2011.

114 Vgl. hierzu u. a. E. J. Aarseth 1997; Aarseth, Espen J.: »Computer Game Studies, Year One«, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1 (2001), o. S.; J. Juul 2001; M. J. P. Wolf/B. Perron 2003. Wie an anderer Stelle dieser Arbeit erwähnt, stand der Begriff ›Game Studies‹ damals noch in Konkurrenz zum Vorschlag, das sich formierende Feld ›Ludologie‹ zu nennen. Mittlerweile ist er jedoch weitestgehend international etabliert, auch wenn zum Beispiel Johannes Fromme darauf verweist, dass eigentlich »von Digital Game Studies (statt allgemein von Game Studies)« gesprochen werden müsse und es sich dabei außerdem mehr um einen »wissenschaftliche[n] Bereich oder Ansatz« handele, der »sich vielmehr als ein interdisziplinäres Projekt betrachten« lasse. J. Fromme: *Game Studies und Medienpädagogik*, S. 281. Inwiefern eine Spezifizierung hin zu einem Digital Game Studies-Begriff sinnvoll erscheint oder ob diese doch eher konträr zur interdisziplinären Idee des Forschungsfeldes steht, das sich mitunter auch auf die Tradition analoger Spieleforschung zurückberuft, ist sicherlich streitbar.

115 B. Beil: *Game Studies*, S. 22.

116 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 19.

zeigen, dass sie in ihrer vergleichsweisen kurzen Geschichte eine gewaltige Ausdifferenzierung und Entwicklung durchlaufen haben. Eine Gliederung in Genres zur besseren Übersicht über das Feld ist eine Aufgabe, der noch einmal eigene Arbeiten gewidmet werden können.<sup>117</sup> So lässt sich ganz grundlegend konstatieren: Die Game Studies sind eine noch junge Forschungsrichtung, die sich der interdisziplinären Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiel verschrieben hat. Dabei sollen möglichst viele verschiedene Forschungsansätze, Überlegungen und Perspektiven Beachtung finden. So sieht sich das junge Forschungsfach auf der einen Seite vielen Widrigkeiten und Problemen, auf der anderen Seite aber auch vollkommen neuen Lösungsansätzen und Chancen gegenüber.

Die interdisziplinäre Herangehensweise birgt grundsätzlich Vor- und Nachteile. So konstatiert Christine Hanke, dass es keine kohärente Theoriebildung gibt. Problematisch ist außerdem, dass »die heterogenen, in einigen zentralen Punkten gegensätzlichen Forschungsansätze bisher kaum systematisch vermittelt«<sup>118</sup> sind. Diese Problematik ist jedoch häufig der Konstitution des Mediums Computerspiel geschuldet, nicht dem Bestreben, es interdisziplinär und differenziert betrachten zu wollen. Dieser Umstand sollte Hanke dazu verleiten, die Analogie zu Star und Griesemers *boundary object* zu ziehen (s. o.). Als ein solches können und sollten digitale Spiele daher vielleicht auch nicht trennscharf beschrieben, sondern immer nur unscharf erfasst werden.

So impliziert die flexible cyber- wie hypertextuelle Natur digitaler Spiele und ihre Wandlungsfähigkeit eine sich ständig verändernde Beziehung dieses komplexen Kulturartefakts zur Gesellschaft. In Bissells Augen beginnen Computerspiele seit den späten 2000er Jahren, sich ernster zu nehmen, erwachsener und tiefgehender zu werden. Er bezieht sich dabei auf die u. a. durch Narration evozierte Komponente ›Emotion‹:

»One designer told me that the idea of designing a game with any lasting emotional power was unimaginable to him only a decade ago [...]. After decades of shooting sprees, the video game has shaved, combed its hair, and made itself as culturally presentable as possible.«<sup>119</sup>

Mit einer ›kulturellen Präsentierbarkeit‹ folgt resultierend auch das Interesse weiterer, teils sehr unterschiedlicher Forschungsrichtungen und Disziplinen.

117 Vgl. hierzu u. a. Beil, Benjamin: »Game Studies und Genretheorie«, in: Sachs-Hombach/Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 29-69; B. Sterbenz 2011.

118 C. Hanke: *>Next Level. Das Computerspiel als Medium*, S. 8.

119 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 71.

Die lange Liste der Bezeichnungsmöglichkeiten für Computerspiele sowie die Ansammlung verschiedenster Annäherungsversuche, Perspektiven und Disziplinen, die bestrebt sind, sie zu erforschen treffen genau hier den Kern der Problematik, dem sich die Game Studies gegenübersehen: Ein kaum fassbares Grenzgängermedium hat in seiner vergleichsweise jungen Geschichte das Interesse vieler verschiedener Disziplinen auf sich gezogen, was einen strukturierten, konsolidierten und institutionalisierten Zugang zusätzlich erschwert, denn fast alle Disziplinen verfügen über individuelle Merkmale und Historien, Forschungspraktiken, Methodenkorpora sowie über Perspektiven und Ideen, die sie an das boundary object Computerspiel herantragen. Aus der Problematik dieses ›produktiven Chaos‹, um es mit Juul zu sagen,<sup>120</sup> können jedoch auch Chancen und Möglichkeiten entstehen: »Positiv kann diese Vielfalt als scheinbar naturwüchsige Interdisziplinarität wahrgenommen werden.«<sup>121</sup> Die Probleme, die eine interdisziplinäre Forschung durch den Import verschiedenster Ansätze, Praktiken, Forschungsdesigns, Ideen und Perspektiven mit sich bringt,<sup>122</sup> lassen sich schwerlich durch eine einfache und eindeutige Lösung aus der Welt schaffen. Der theoretische Rückstand, den die Game Studies zu verkraften haben, liegt auch darin begründet, dass ihr Forschungsgegenstand als Grenzobjekt verstanden werden kann, also als Medienobjekt, das eine ständig unvollendete Werkform<sup>123</sup> darstellt und auf eine ›geteilte Autorenschaft<sup>124</sup> zwischen Produzierenden und Spielenden zurückgreift. Die Erforschung eines solchen Grenzobjekts bringt Konflikt, aber auch Diversität mit sich. Star und Griesemer argumentieren sogar, dass dies in der Natur jedweden wissenschaftlichen Arbeitens liegt:

---

120 Vgl. J. Juul: *Where the Action is*, o. S.

121 G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 72.

122 Etwa wie Freyermuth sie in seinem Modell der dreistufigen Verschriftlichung als Schritt der Exaptation beschreibt, vgl. hierzu Kapitel 5.1 dieser Arbeit und G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 206-212.

123 Vgl. Kapitel 2.2 dieser Arbeit.

124 Der Begriff ist eine Übersetzung des englischen Begriffes ›shared authorship‹, vgl. hierzu Spector, Warren: »Next-Gen Storytelling Part One: What Makes a Story?« 2007, <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/70852-Next-Gen-Storytelling-Part-One-What-Makes-a-Story> vom 04.04.2024 und T. Widra: *Auf dem Weg zu wahrer Agency*, S. 42. Freyermuth spricht in diesem Zusammenhang von »einer Verschmelzung gestalterischer Souveränität.« G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 57. Der Diskurs um die geteilte Autorenschaft wird in Kapitel 7 dieser Arbeit noch einmal aufgegriffen.

»Most scientific work is conducted by extremely diverse groups of actors – researchers from different disciplines, amateurs and professionals [...]. Simply put, scientific work is heterogeneous. At the same time, science requires cooperation – to create common understandings.«<sup>125</sup>

Kombiniert man diese Erkenntnis mit Aarseths bereits zitiertener Aussage, Computerspiele seien als das komplexe Resultat aus technologischem, ästhetischem und anwenderorientiertem Wissen zu verstehen und schrien geradezu nach Interdisziplinarität,<sup>126</sup> wird die unweigerliche Konsequenz der Intensivierung einer »central tension in science between divergent viewpoints and the need for generalizable findings«<sup>127</sup> besonders deutlich. Denn

»[t]he fact that the objects *originate in*, and continue to inhabit, different worlds [wie Aarseth konstatiert: Technologie, Kunst und Ästhetik, Nutzungsanwendung, B. R.] reflects the fundamental tension of science.«<sup>128</sup>

An dieser Stelle sei auch auf die Bemerkung Furtwänglers verwiesen, der im Chaos und der Widersprüchlichkeit verschiedener Forschungsansätze die Natur des Computerspiels als medialer Form selbst reflektiert sieht. Für ihn sind das Chaos, die Interdisziplinarität und die damit verbundenen Differenzen und Streitpunkte die Voraussetzung, »die grundsätzlichen Eigenschaften der Spiele selbst und der sie herstellenden Medienindustrie zu verstehen.«<sup>129</sup> Die Game Studies müssen die Disparität ihres Forschungsfeldes, die Paradoxien und die Widersprüche in der Forschung und im Forschungsobjekt zu akzeptieren: »Akzeptiert man die im herrschenden Mangel an Klarheit steckende Ambiguität, so nähert man sich dem Kern dessen, was wir als Spiel verstehen müssen.«<sup>130</sup> Computerspiele können und sollten interdisziplinär und unter der Inkaufnahme und Akzeptanz von Differenzen und Ambiguitäten beforscht werden, um ihrer Beschaffenheit als boundary object Rechnung zu tragen. Durch einen intensivierten Diskurs mit-, und intensivere Kommunikation untereinander lässt sich mehr erreichen als durch trennscharfe, voneinander isolierte Forschung. Im Zentrum sollte dabei die Bereitschaft aller Beteiligten stehen, aufeinander zuzugehen, Grenzen zu überschreiten und auch außerhalb der eigenen Disziplinkonventionen

125 S. L. Star/J. R. Griesemer: *Institutional Ecology*, S. 387.

126 Vgl. E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 18f.

127 S. L. Star/J. R. Griesemer: *Institutional Ecology*, S. 387, Herv. i. O.

128 Ebd., S. 392, Herv. i. O.

129 F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 61.

130 Ebd.

nen, Herangehensweisen und Methodenkorpora zu denken. Eine große Herausforderung,

»denn eine Zusammenarbeit der verschiedenen Disziplinen erfordert gegenseitiges Vertrauen und Respekt, Bedingungen also, die nicht automatisch von vornherein vorhanden sind, auch wenn es einen guten Willen und eine Bereitschaft zum Zuhören geben mag.«<sup>131</sup>

Schließlich ist es produktiver, wenn bei Fragestellungen und Beobachtungen bezüglich des narrativen Potenzials von Gamemusik oder dem Einsatz von Musik in Erzählmomenten digitaler Spiele im Idealfall Narratologinnen und Musikforschende zusammenarbeiten. Für gewöhnlich sind erstere wenig in Musiktheorie, -ästhetik oder -historie geschult, letztere dafür wenig in postklassischer und transmedialer Erzählforschung. Ein Austausch, der auf eine Weiterentwicklung von Theorien und Modellen des Forschungsgegenstandes selbst hinarbeitet ist dabei wünschenswert und hilft den Game Studies mehr als der Versuch, die wissenschaftspolitischen Agenden der eigenen Disziplin durchsetzen zu wollen, »since all scientific work requires intersectional work.«<sup>132</sup>

Der Wunsch nach interdisziplinärer Forschung und der Betrachtung des Mediums als Kulturgut ist auch weitestgehender Konsens der gegenwärtigen deutschen Forschungslandschaft. Auch die *AG Games*, die die deutschsprachige Computerspielforschung innerhalb der *Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)* im vergangenen Jahrzehnt vorangebracht und geprägt hat, plädiert für ein interdisziplinäres Forschungsdesign:

»Im Zentrum der AG steht das Computerspiel als Objekt bzw. Material. Das Nachdenken darüber organisiert sich im weitesten Sinne aus den Perspektiven der ›Humanities‹, einer erweiterbaren kulturwissenschaftlichen Perspektive, die sich aber der Zusammenarbeit, Diskussion und Auseinandersetzung mit allen anderen disziplinären und außerakademischen Diskursen verpflichtet fühlt.«<sup>133</sup>

Auch die Forschungsgruppe *Temporary Working Group Digital Games Research (TWG)*, die zur *European Communication Research and Education Association (ECREA)* gehört, betont die interdisziplinäre Natur der Game Studies. In ihrem Manifest heißt es,

---

131 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 19.

132 S. L. Star/J. R. Griesemer: *Institutional Ecology*, S. 392.

133 AG Games 2007, n. K. Sachs-Hombach/J.-N. Thon: *Einleitung*, S. 13.

»research is encouraged beyond the limitations of traditional disciplinary boundaries, as well as quality research in the fields of communication and media studies, ethnology, sociology, psychology, political sciences, business studies, education studies, and related social sciences.«<sup>134</sup>

Dabei reflektieren Sachs-Hombach und Thon, ähnlich wie u. a. Hanke, Freyermuth und Furtwängler, dass eine interdisziplinäre Forschung mit verschiedenen Zugangsebenen nicht immer einfach zu realisieren ist, verweisen aber ähnlich optimistisch wie Furtwängler darauf, dies »als Chance zur transdisziplinären Zusammenarbeit«<sup>135</sup> zu begreifen. Auch unter den Forschenden, die sich ernsthaft mit interdisziplinärer Computerspielforschung und damit verbundenen Problematiken auf der einen sowie Chancen auf der anderen Seite auseinandersetzen, herrscht Einigkeit darüber, dass monodisziplinäre Forschung keine Lösung sein kann, da sie Defizite produziert, die sich isoliert kaum auflösen lassen. Diese Defizite finden sich

»beispielsweise mit Blick auf die Analyse individueller wie sozialer Nutzung [...], das heißt aus unzureichendem Kontakt mit anderen Bereichen der Game Studies. Jesse Schell etwa erkennt diesen Mangel, wenn er schreibt, ›there is no ›unified theory of game design‹ (Schell 2008: loc. 298).«<sup>136</sup>

Diese Feststellung deckt sich mit Furtwänglers Erkenntnis über die Ambiguität und Uneindeutigkeit des Forschungsobjekts und die unausweichliche Spiegelung dieser Charakteristik in der Forschung, in der niemand vom Anspruch allgemeingültiger Modelle ausgehen sollte, die dem gesamten Gegenstandsbereich und Forschungsfeld der digitalen Spiele eine einheitliche Ordnung verleihen könnten,

»die die Verteilung der Prädikate ›gut‹ oder ›schlecht‹ übersteigt. Dass die Unentscheidbarkeit über die Eigenschaften von Videospielen durch ihre Eigenschaften als Spiel vorgegeben sind, muss in der Forschung (selbst)reflektiert werden.«<sup>137</sup>

So scheint das zentrale Stichwort interdisziplinärer Computerspielforschung, ganz der Konstitution ihres Forschungsgegenstandes entsprechend, *Ambiguität* zu sein, nicht *Eindeutigkeit*. Auch Aarseth räumt ein, dass die Game Studies mit

---

134 TWG Digital Games Research o. J., n. ebd., S. 13f.

135 Ebd., S. 14.

136 G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 92, Herv. i. O.

137 F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 62, Herv. i. O.

einem Balanceakt konfrontiert sind und »die disziplinären Unterschiede und aus-einander gehenden Ziele der Wissenschaftscommunity verhandeln [müssen].«<sup>138</sup> Auch er kommt aber ebenso zu dem Schluss, dass es gegenüber den zu bewältigenden Problemen interdisziplinärer Forschungsdesigns keine Alternative geben kann, und fasst zusammen:

»[D]ass Game Studies über eine große Anzahl von nicht-kommunizierenden Disziplinen zersplittert bleiben, scheint weit weniger produktiv. Eine kritische Abteilung, die nicht mit der kreativen Abteilung spricht oder sogar nicht dieselbe Sprache spricht, wäre schlicht eine nicht genutzte Möglichkeit.«<sup>139</sup>

Gleiches gilt folglich auch für die Beschäftigung mit Musik im boundary object Computerspiel. Es wäre illusorisch zu glauben, dass man Gamemusik in fest definierte Funktions-, Wirkungs-, Genre- und konstitutionsästhetische Bereiche unterteilen könnte. Eine grobe Einteilung verschiedener Bedeutungsebenen von Musik in Computerspielen ist jedoch, unter der Prämisse, dass die Übergänge an dieser Stelle fließend sein können, durchaus sinnvoll. So eng wie verschiedene musikalische Ereignisse in einem Spiel auch miteinander verwoben sein können, gibt es doch auch deutlich erkennbare, greifbare Unterscheidungsmomente. Diese herauszuarbeiten, stellt eine große Herausforderung dar. Die Notwendigkeit einer groben Gliederung zur Reduktion von Komplexität ist jedoch unverzichtbar und folgt dabei Furtwänglers Forderung, nach der verschiedene Perspektiven

»nicht zu konkurrieren haben, sondern vielmehr als komplementär zu begreifen sind, auch und gerade wenn sie kein Gesamtbild entwerfen. Einsichten der einen Betrachtung müssen nicht den Einsichten der anderen zwanghaft widersprechen oder sie entkräften, nur weil beide auf Videospiele blicken.«<sup>140</sup>

Furtwänglers Forderung nach komplementärer Forschung unter Hinnahme der Uneindeutigkeit des Forschungsobjekts ist mittlerweile über eine Dekade alt. Seitdem haben sich Game Studies weiterentwickelt und auch spätere Schriften anderer Autorinnen vertreten diesbezüglich eine ähnliche Position. Inwiefern die Game Studies als gesamtes Feld die Ambiguität ihres Forschungsgegenstandes mittlerweile akzeptiert und selbst reflektiert haben, kann und soll diese Arbeit an dieser Stelle aber nicht bewerten. Sie soll jedoch der Forderung nach einem aufrichtigen Bekenntnis und Eingeständnis nachkommen – ganz besonders im Hin-

---

138 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 23.

139 Ebd.

140 F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 62.

blick auf das Themengebiet Gamemusik. Diese steht als Konstituente des Computerspiels in einerseits zahlreichen wechselseitig bedingten Beziehungen zu anderen Spielelementen wie Mechanik, Spielregeln, Soundeffekten oder narrativen Inhalten, lässt sich andererseits aber forschungsseitig auch immer wieder mit dem gesamten, komplexen Beziehungsnetz der Perspektiven, Überlegungen, interdisziplinären Zugängen und Interessengebieten verweben. Gamemusik existiert somit quer zu all den verschiedenen Forschungszugriffspunkten ebenso wie quer zu den übrigen spielseitigen Konstituenten. Sie kann aufgrund ihrer fast schon omnipräsenen Bedeutung für alle Beteiligten als Knotenpunkt konkurrierender Positionen und Perspektiven der Forschung sowie als gemeinsamer Nenner der verschiedenen im Computerspiel neu- und rekombinierten Elementen aus Vorgängermedien fungieren. Nicht zuletzt deshalb dient sie auch als Projektionsfläche und Fluchtpunkt dieser Arbeit, auf den immer wieder zurückgegriffen wird. Auch Gamemusik besitzt

»different meanings in different social [und hier ließe sich ergänzen: cultural, B. R.] worlds but [its] structure is common enough to more than one world to make [it] recognizable, a means of translation.«<sup>141</sup>

Fast zeitgleich zur Publikation Karen Collins' Grundlagenwerk *Game Sounds*, die damit ein breites wissenschaftliches Interesse an Gamemusik vorantrieb, hat sich in den vergangenen zehn Jahren eine Forschungsströmung formiert, die sich explizit mit Gamemusik innerhalb der Game Studies auseinandersetzt und die wir heute als Ludomusicology verstehen können.<sup>142</sup> Forschung zu Musik in Computerspielen war

»schon damals kein Novum mehr: Forscher\_innen wie David Bessell, Zach Whalen, Nils Dittbrenner oder Karen Collins hatten bereits Artikel zum Thema publiziert oder sich in Abschlussarbeiten mit Themen wie Musik in Computerspielen oder Soundchipmusik befasst.«<sup>143</sup>

Auch im 20. Jahrhundert hatte es bereits Bemühungen gegeben, sich mit Gamemusik auseinanderzusetzen. Ein breiteres Interesse entstand aber, wie erwähnt, erst nach der Veröffentlichung Collins' Grundlagenwerk. Noch 2004 schrieb Zach Whalen, dass digitale Spiele zwar eine Vielzahl an Möglichkeiten böten,

141 S. L. Star/J. R. Griesemer: *Institutional Ecology*, S. 393.

142 Vgl. hierzu M. Kamp/T. Summers/M. Sweeney 2016; M. Fritsch 2018.

143 M. Fritsch: *Musik und Computerspiele*, S. 386. Hierzu gehören außerdem noch u. a. M. Belinkie 1999; K. Jørgensen 2006; R. Munday 2007.

sie interdisziplinär zu erforschen, der Aspekt der Gamemusik dabei jedoch oftmals außer Acht gelassen werde – »music in videogames has so far remained a tangential footnote to preliminary studies that attempt to account for the medium within the academy.«<sup>144</sup>

Ins Deutsche ließe sich der Terminus *Ludomusicology* grob mit »Gamemusikwissenschaft« übersetzen. Laut Fritsch sind ihre Hauptthemengebiete *Immersion* und *Interaktivität* von digitalen Spielen. Das Interesse an Immersion erklärt sich damit, dass Gamemusik zur Intensivierung dieser Erlebensform beitragen kann.<sup>145</sup> Isabella van Elferen hat in ihrem Artikel *Analysing Game Musical Immersion. The ALI Model* ein Modell vorgelegt, mit dessen Hilfe Zusammenhänge zwischen Gamemusik und Immersion analysiert werden können.<sup>146</sup> Das Interesse an Interaktion erklärt sich wiederum damit, dass diese als zentrale Konstituente von digitalen Spielen auch auf der auditiven Ebene höchst relevant ist. Auch an ihr lässt sich der zentrale Unterschied zu linearen, non-interaktiven Vorgängermedien festmachen. Dennoch ist eine erste Orientierung an vorangegangener Musikforschung sinnvoll, besonders im Hinblick auf die funktionale Natur von Film- und von Gamemusik, worin beide Musikformen schließlich eine Gemeinsamkeit haben. Nichtsdestotrotz müssen Überlegungen, die im Zusammenhang mit früheren Musikformen entstanden sind, bei ihrer Anwendung auf Gamemusik stets einer erneuten Reflexion und unter Umständen auch Modifikationen unterzogen werden. Im Sinne von Freyermuths Modell des dreistufigen Grades der Verschriftlichung folgt nach sedimentierenden Schriften – beispielsweise einzelner Gamekomponistinnen oder Interviews mit diesen – ein Prozess der Exaptation, bei dem Überlegungen aus anderen Disziplinen und Zusammenhängen – in diesem Fall der Filmmusikforschung – auf Gamemusik angewendet werden. Auch für die Gamemusikforschung wäre das Ziel darin zu sehen, zum dritten Grad der Verschriftlichung überzugehen; also der Adaptation, bei dem im Idealfall aus sedimentierenden Schriften sowie aus Exaptationen geschöpft und anschließend eine Anpassung an den Forschungsgegenstand vorgenommen werden kann. Unter Verweis auf Aarseths Perspektive auf Computerspiele als ergodische Systeme, die bei jedem Durchlauf eine einzigartige semiotische Sequenz erzeugen,<sup>147</sup> stoßen exaptive Ansätze wie der Übertrag von Filmmusikforschung auf Gamemusik über kurz oder lang an gewisse Grenzen, gerade wenn es um die

---

144 Z. Whalen: *Case Study*, o. S.

145 Vgl. hierzu u. a. R. Munday 2007; W. Phillips 2014; Y. Stingel-Voigt 2014; T. Summers 2018.

146 Vgl. I. van Elferen 2016.

147 Vgl. E. J. Aarseth: *Cybertext*. In Bezug auf Gamemusik vgl. insb. M. Fritsch: *Musik*, S. 94 sowie E. Jünger: *When Music comes into Play*, S. 15.

interaktive Natur des Mediums Computerspiel geht. Computerspielmusik muss sich

»über Komposition und Implementierung an das Spielgeschehen und die Handlungen des Spielers anpassen. Filmmusikalische Analysemethoden stoßen hier an eine Grenze, weil bei jeder Spielsitzung eine andere Kombination von Bild, Ton und Gameplay entsteht.«<sup>148</sup>

Auch Collins verweist auf die Problematik der Anwendung von Theorien, die im Zusammenhang mit Vorgängermedien entstanden sind und schließt sich damit dem weitestgehenden Konsens der Game Studies an, wenn sie konstatiert: »Indeed, games are very different from other forms of cultural media, and in many ways the use of older forms of cultural theories is inappropriate for games.«<sup>149</sup> Andererseits wäre es aber auch problematisch, musikwissenschaftliche Forschungen zum Einsatz von Musik in verschiedenen Medienformen zu ignorieren. Schließlich kann es immer wieder zu Überschneidungspunkten zwischen Musik in Vorgängermedien und Musik in Computerspielen kommen, bei denen auf bereits erarbeitete Konzepte, Theorien und Modelle aus der Musikwissenschaft zurückgegriffen werden kann.<sup>150</sup>

Ähnlich wie die Game Studies im Allgemeinen ist auch die Gamemusikforschung ein interdisziplinäres Feld, in dem Vertreter verschiedener Disziplinen tätig sind. So sind

»Beiträge aus soziologischer, medien- oder kommunikationswissenschaftlicher Perspektive, die sich mit terminologischen Fragen, der Wahrnehmung von Sound und Musik durch den Spieler beschäftigen oder Analysemodelle vorschlagen«<sup>151</sup>

zu finden, die häufig in Sammelbänden<sup>152</sup> organisiert sind und Gamemusik multiperspektivisch und interdisziplinär beleuchten. Abseits davon existieren aber gleichwohl auch Arbeiten, die sich Gamemusik aus einer strikt musikwissenschaftlichen Perspektive nähern: »Eine verstärkte Veröffentlichung von Monografien mit spezifischer Fragestellung und ausführlichen Fallstudien setzte nach

148 M. Fritsch: *Musik*, S. 94.

149 K. Collins: *Game Sound*, S. 5.

150 Nicht zuletzt aus diesem Grund beschäftigen sich die Kapitel 3.2–3.5 dieser Arbeit mit musikwissenschaftlichen Termini und ihren Bezugsmöglichkeiten zu Gamemusik.

151 M. Fritsch: *Musik*, S. 96.

152 Vgl. u. a. M. Grimshaw-Aagaard 2011; M. Kamp/T. Summers/M. Sweeney 2016; P. Moormann 2013.

2010 ein.«<sup>153</sup> Diese fokussieren neben Fragen zur Analyse von Gamemusik jedoch auch außerludische, kulturelle Aspekte von Gamemusik wie zum Beispiel ihre gesamtgesellschaftliche, (populär-)kulturelle Bedeutung und musikalische Praktiken der Computerspielkultur. Spätestens diese außerhalb der reinen Be- trachtung von Musik angelegten Perspektiven führen auch die dezidiert musik- wissenschaftlichen Beiträge früher oder später in interdisziplinäre Gefilde.

Der gegenwärtige Stand der Computerspielmusikforschung verfügt laut Fritsch über drei Strömungen. Im Zusammenhang mit der ersten Strömung »werden Analysemodelle entwickelt, die auf die Erforschung von Computer- spielmusik und ihre Wirkung im multimodalen System Computerspiel zuge- schnitten sind.«<sup>154</sup> Während dort sowohl mit musikwissenschaftlichen Methoden gearbeitet als auch interdisziplinäre Ansätze erprobt werden, lassen sich beson- ders in Verbindung mit Letzterem auch pädagogische Ansätze realisieren wie beispielsweise Überlegungen zum Einsatz von Computerspielen und ihren Klangwelten im schulischen oder universitären Kontext von Unterricht und Lehre sowie der Einsatz von Computerspielen und Gamemusik in therapeutischen Zusammenhängen. Musikunterricht hat in Erziehungskontexten eine lange Tradition. Warum sollte man diese nicht fortführen und dabei auf eine Beschäfti- gung mit Musik im komplexen Computerspielmedium ausweiten? Schließlich greift die Medienpädagogik »Erfahrungen aus dem Medienalltag (und der Medi- ensozialisation) auf und unterstützt den Erwerb von Wissen und Können, die für ein selbstbestimmtes und sozial verantwortliches Handeln benötigt werden.«<sup>155</sup> Musikalische Erfahrungen aus dem Medienalltag mit Computerspielen haben hier, anknüpfend an die bereits mehrfach konstatierte Omnipräsenz von Musik in Computerspielen, einen bedeutenden Anteil an der Gesamtheit medialer Erfah- rungsmomente Heranwachsender. Eine Auseinandersetzung mit Gamemusik kann somit für die Medienpädagogik nur von Gewinn sein.

Der zweite von Fritsch genannte Teilbereich »erweitert die Perspektive auf die partizipatorische Musikkultur, welche rund um die Computerspiele entstan- den ist.«<sup>156</sup> In diesem Zusammenhang ließen sich vornehmlich soziologisch ge- prägte Anstrengungen bezüglich Überlegungen zu Musikkultur unternehmen. Unter einer pädagogischen Überschrift ließen sich hier jedoch auch Untersu- chungen und Beobachtungen bezüglich spezifischer fankultureller Ausprägungen tätigen, die in jugendkulturellen Kontexten eine Rolle spielen können. Auch diese stehen häufig in enger Verbindung zu musikkulturellem Leben. Dazu ge-

---

153 M. Fritsch: *Musik*, S. 96.

154 Ebd., S. 97.

155 J. Fromme: *Game Studies und Medienpädagogik*, S. 288.

156 M. Fritsch: *Musik*, S. 97.

nügt ein Blick auf die stets gut bis sehr gut besuchten Gamemusikkonzerte verschiedener Sinfonieorchester, die vornehmlich junge Menschen in Konzerthäuser locken, die dort im Regelbetrieb für gewöhnlich nicht zu finden sind.<sup>157</sup>

Auch die dritte von Fritsch identifizierte Strömung geht über Gamemusik als Forschungsgegenstand hinaus:

»Hier steht ebenfalls der Gedanke im Vordergrund, dass es sich sowohl bei Musik als auch bei Computerspielen um Formen handelt, die auf einem Set von Regeln basieren, jedoch erst dann ihre ästhetische Wirkung entfalten können, wenn sie gespielt werden«,<sup>158</sup>

und somit Aarseths Konzeption von Computerspielen als ergodischen Systemen komplementieren. Diese dritte Strömung ist es auch, die eine ontologische Beschreibung über die Konstitution von Gamemusik in einem größeren Zusammenhang performativer Musik anzustrengen sucht. Überlegungen dieser Strömung lassen sich auch in Bezug setzen zur Forschung über interaktive Kunstformen, -installationen und performative Kunst. Grundsätzlich ist in diesem Zusammenhang eine kunstwissenschaftliche Perspektive von prädominanter Bedeutung.

Wichtig zu konstatieren ist am Ende jedoch, dass es ein über Fachgrenzen hinaus gehendes Interesse am Forschungsobjekt gibt, was die Möglichkeit und Notwendigkeit interdisziplinärer Zusammenarbeit eröffnet, »aus der sich neue Ansätze für die Computerspielmusik- sowie die Musikforschung insgesamt ergeben können.«<sup>159</sup> Warum sich so viele Fächer, Disziplinen und Forschungsrichtungen für digitale Spiele als Forschungsgegenstand interessieren, erklärt sich mit ihrer interdisziplinären und ambivalenten Natur. Gerade in ihrer Unschärfe und Ambivalenz begründet sich ihr Reiz. Im Folgenden Kapitel soll daher auf eines der zentralen Schismen der Game Studies Bezug genommen werden, die vermeintliche Dichotomie prädeterminierter und emergenter Strukturen in digitalen Spielen, und was dies letztlich für Gamemusik bedeutet.

157 Vgl. u. a. die von den Gamekomponisten Tommy Tallarico und Jack Wall ins Leben gerufene, global agierende Konzertserie *Video Games Live* bei der verschiedene Sinfonieorchester bekannte und beliebte Gamemusiken für ein begeistertes (meist junges) Publikum darbieten. Siehe <https://www.videogameslive.com/>

158 M. Fritsch: *Musik*, S. 98.

159 Ebd.

