

4 Gamemusik, Game Design und Game History

Um dem Verständnis der komplexen Beschaffenheit digitaler Spiele und ihrer Klangwelten näher zu kommen sowie ihre noch vergleichsweise junge Historie nachzuvollziehen, kann es hilfreich sein, einen Blick auf die Entwicklung der Produktionsseite zu werfen. In diesem Zusammenhang steht die Auseinandersetzung mit dem Werdegang der Branche, die Computerspiele entwickelt und gestaltet. Freyermuth rückt dabei den Terminus *Game Design* ins Zentrum und verweist auf das lateinische Verb ›designare‹ (bestimmen) und das italienische Substantiv ›disegno‹ (Zeichnung), die sich als Vorläufer eines modernen Designbegriffs identifizieren lassen. Das englische Wort ›Design‹ fand seinen Weg in die deutsche Sprache

»nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs (vgl. Berents 2011: 19), als die Tätigkeit des ›Designers‹ sich längst von einer spezifischen Fähigkeit, Muster und andere gestaltende Vorlagen zu entwerfen, hin zu einer allgemeineren Kompetenz der Problemlösung und Bedeutungsproduktion entwickelt hatte.«¹

Das ist insofern sehr aufschlussreich, als dass der Designbegriff, wie Freyermuth ihn hier erläutert, bereits einige Hinweise auf die Beschaffenheit des Mediums Computerspiel liefert. Während beispielsweise Theaterstücke geschrieben und in ihrem zeitlichen Ablauf aufgeführt, Filme geschrieben und dann unabhängig von ihrem zeitlichen Ablauf gedreht, geschnitten und nachproduziert werden, spricht man im Kontext digitaler Spiele von einem Designprozess:

»An die Stelle der gedanklichen (schriftlichen) Konstruktion einzelner Wirklichkeitsausschnitte, in denen bestimmte Handlungen stattfinden sollen und aufgezeichnet werden,

1 G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 73f.

tritt die virtuelle Konstruktion kompletter hyperrealistischer audiovisueller Welten, in denen sich eine Vielzahl von Handlungen durchspielen lässt, im immersiven Designprozess selbst wie später von den Spielern.«²

Freyermuth verweist in diesem Zusammenhang auf den Produktionsdesigner Alex McDowell, der die Idee des ›World-building‹ ins Zentrum immersiven Designs stellt. Der Kernidee des ›Weltenbaus‹ schließt sich auch der Narratologe Martin Hennig an. Er spricht von einem »Modus der Welterzeugung«, bei dem sich »fiktionale Welten herausbilden, die sich in ihren zentralen Paradigmen und den ihnen inhärenten semantischen Ordnungen beschreiben lassen.«³ Gestaltung, Konstruktion und Bedeutungsproduktion des Designprozesses verweisen auf das immersive Potenzial digitaler Spiele, greift man die Idee der »Konstruktion kompletter hyperrealistischer audiovisueller Welten«⁴ auf. Diese laden die Spielerschaft zur Begehung, Exploration und Auseinandersetzung mit den in ihnen produzierten Bedeutungsmomenten ein. Und dies verlangt Zeit, kognitive Ressourcen und eine Bereitschaft zur geistigen Auseinandersetzung mit diesen Welten. Freyermuth deutet dabei neben dem Verweis auf ihre hyperrealistische auch gleichsam auf ihre audiovisuelle Natur hin. Diese Feststellung ist sehr wichtig, denn dem Designprozess ist die Produktion einer auditiven Ebene inhärent, die in einem ständigen Wechselbezug zur visuellen Ebene und darüber hinaus noch weiteren konstitutiven Elementen steht. Sound Design ist ein Teil von Game Design und die auditive Ebene als konstitutives Element digitaler Spiele von zentraler Bedeutung. Eine Auseinandersetzung mit ihr ist im Rahmen von Computerspielforschung somit unabdingbar. Die auditive Ebene ist ein zentraler Auszeichnungsfaktor der designten Welten, auch wenn ihre Implementierung und Verwendung in den frühen Jahren der Computerspielgeschichte noch wenig ausgereift war.

4.1 ERSTE PHASE | EIN STUMMES MEDIUM WIRD GEBOREN

Jene frühen Jahre lassen sich auf die akademische Hackerkultur der 1950er und 1960er Jahre datieren. Am MIT (Massachusetts Institute of Technology) entwi-

2 Ebd., S. 82.

3 Hennig, Martin: *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiels*, Marburg: Schüren 2017, S. 109.

4 G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 83.