

## 7 Prädetermination vs. Emergenz | Narratologie vs. Ludologie

---

Kapitel 6 sollte einen Überblick über die Entwicklung der Computerspielforschung geben und die Notwendigkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit aufzeigen. Dabei wurde auch das Potenzial aufgezeigt, das Gamemusic und Ludomusicology innerhalb dieser Forschung aufweisen, wenn sie als Fluchtpunkt Verknüpfungspunkte divergenter Perspektiven und Überlegungen ermöglichen. Dieses Kapitel widmet sich nun einer dieser zentralen Grundsatzdiskussionen innerhalb der Game Studies, die auf die Frage nach narrativen Strukturen innerhalb digitaler Spiele als hypertextuelle Konstrukte zurückgeht. In ihrem Zusammenhang kann von »mittlerweile schon ›klassischen‹ – Fragen nach der Ludizität und Narrativität«<sup>1</sup> gesprochen werden. Frans Mäyrä und Jesper Juul hatten schon zuvor darauf verwiesen, dass die vermeintlichen Schismen der Game Studies mitnichten totalitärer Natur sind und es, egal welche Perspektive man einnehmen mag, wenig produktiv ist, digitale Spiele auf ihre Ludizität oder Narrativität zu reduzieren (s. o.). Es ist naheliegend, dass Gamemusic sowohl für die narratologische als auch die ludologische Perspektive von Bedeutung ist und es sich keine der beiden hegemonialen Forschungsströmungen im Feld leisten kann, die auditive Seite des audiovisuellen Grenzgängermediums und boundary objects Computerspiel zu ignorieren. Daher soll die Rolle von Gamemusic nach einer genaueren Betrachtung der Grundsatzdiskussion zwischen Ludologie und Narratologie auch in diesem Kapitel zu ihr in Bezug gesetzt werden. Insbesondere Kapitel 7.2 lässt sich in diesem Zusammenhang als Hyperlink zum vorangegangenen Kapitel 6.3 verstehen.

---

1 B. Beil: *Game Studies*, S. 21.