

3 Gamemusik und die Problematik einer Definition

Nachdem im vorigen Kapitel erörtert wurde, wie das Computerspiel als Forschungsobjekt im Kontext dieser Arbeit verstanden werden soll, geht dieses Kapitel der Frage nach, was unter Gamemusik zu verstehen ist. Was Musik, zunächst unabhängig von ihrem »constitutive part of the game experience«¹ ist, was sie sein könnte und was sie unter Umständen nicht ist, führt zu einer Streitfrage, die neben der Musikwissenschaft auch menschliche Gesellschaften und Kulturen seit Jahrtausenden beschäftigt. Im Verlauf der Menschheitsgeschichte hat es mannigfaltige Überlegungen, Definitionen, Theorien und Standpunkte gegeben. Sie vollständig nachzuzeichnen und die Streitfrage beantworten zu wollen, würde den Rahmen dieses Dissertationsprojekts sprengen. Eine Auseinandersetzung mit ausgewählten Eckpfeilern und einem besonderen Fokus auf Musiktheorie und -ästhetik muss an dieser Stelle genügen, um zu umreißen, was im Rahmen dieser Arbeit unter Musik zu verstehen ist und was dies folglich für Gamemusik als Projektionsfläche bedeuten kann. Gamemusik steht dabei zunächst in der Nachfolge von Musik als einer künstlerischen Ausdrucksform, die seit Anbeginn der menschlichen Spezies existiert. Bei der Betrachtung der ausgewählten historischen Eckpfeiler wird selbstverständlich weder Anspruch auf Vollständigkeit noch auf eine Deutungshoheit erhoben. Vielmehr soll versucht werden, einen Bezug zu Gamemusik als jungem Phänomen innerhalb der jahrtausendlangen Musikgeschichte herzustellen. Ist dies geschehen, kann eine dezidierte Auseinandersetzung mit Phänomenen, Praktiken, Gattungen und kompositorischen Stilen stattfinden, die ähnlicher Natur sind. Zum Ende dieses Kapitels können diese dann auch auf ihre Anwendbarkeit im Rahmen theoretischer Auseinandersetzungen mit Gamemusik überprüft werden.

1 Summers, Tim: *Understanding Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press 2018, S. 80.