

der fruchtbaren Auswirkungen, die der Spielgeist auf dem Gebiet der Kultur ausübt.«<sup>67</sup> So hebt Huizinga den heteronomen Charakter des Spiels hervor, sprich, was das Spiel für den Menschen, für die Gesellschaft und die Kultur bedeutet und welche Funktionen es innehat. Dabei räumt er eine, mit der Wahl seines Themas in Kauf genommene, Unvollständigkeit bezüglich der Untersuchung sämtlicher Spielarten ein:

»Hier kommt uns zugute, dass unser Thema, der Zusammenhang von Spiel und Kultur, uns erlaubt, nicht alle vorhandenen Formen des Spiels in die Behandlung einzubeziehen. Wir können uns in der Hauptsache auf die Spiele sozialer Art beschränken.«<sup>68</sup>

Caillois hingegen will sich in seiner Arbeit einer mehr autonomieästhetischen Auseinandersetzung mit dem Spiel und seiner genaueren Kategorisierung widmen. Er konstatiert: »Das Spiel hat seinen Sinn nur in sich selbst.«<sup>69</sup> Inwiefern das Spiel also im regen Austausch mit Kultur und Gesellschaft steht (Huizinga) oder aber seinen Sinn nur in sich selbst hat und somit allein für sich betrachtet werden sollte (Caillois), bleibt bis heute streitbar. Die antagonistischen Positionen aus Fremdbezug und Eigenästhetik sorgen bis heute, lange nach den Überlegungen Huizinga und Caillois, für Diskussionen. Die Digitalisierung des Spiels sowie das kulturelle, ästhetische und technologische Fortschreiten der Gesellschaft sollte die Debatte(n) über die Jahrzehnte sogar noch weiter verkomplizieren.

## 2.3 DEFINITIONSVERSUCHE

Fest steht, dass die Tätigkeit des Spielens als anthropologische Konstante verstanden werden kann, d. h. bereits vor der Entstehung der Spezies *Homo sapiens* existierte und die Menschheit somit seit Anbeginn ihrer Entwicklung begleitet:

»Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf den Menschen gewartet, daß diese sie erst das Spielen lehrten.«<sup>70</sup>

---

67 Ebd.

68 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 11.

69 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 13.

70 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 1.

Auch Freyermuth schließt sich dieser Einschätzung mit Verweis auf die einigermaßen sichere, spielerische Simulation späterer realweltlicher Bewegungsabläufe im Tierreich an, die ebenso für den Menschen gelten können. Dieser vermochte es seit jeher, auf Basis spielerischer Simulationen komplizierte, regelgeleitete Spielsysteme zu erdenken.<sup>71</sup>

Sowohl im Tierreich als auch in der Menschenwelt ist der Spieltrieb besonders bei jüngeren Subjekten sehr stark ausgeprägt. Dies mag ein Grund dafür sein, warum Marktforschung und Branchenverbände<sup>72</sup> in der Vergangenheit davon ausgegangen sind, dass vor allen Dingen Kinder und Jugendliche und weniger Erwachsene Computerspiele spielen.

»Nach Erkenntnissen von Feierabend und Klingler [...] ist unter den 12- bis 19-jährigen, einer der wichtigsten Zielgruppen der Computerspieleindustrie, der Anteil der Personen, die täglich oder mehrmals pro Woche Computerspiele nutzen, von 37,6 Prozent im Jahr 1998 auf 40,9 Prozent in 2002 gestiegen.«<sup>73</sup>

Schon in den frühen 1990er Jahren existierten jedoch auch Überlegungen, die das Potenzial des Computerspiels als gesamtgesellschaftliches Unterhaltungsmedium unterstrichen haben: »Für viele, nicht nur für Kinder, stellen Computer-Spiele oder spielerisch aufgebaute Computerprogramme den aber [sic] Zugang zum Computer dar«<sup>74</sup> und »[o]bwohl Kinder und Jugendliche, also die künftigen Nutzer von Computersystemen, die Masse der Käufer von Video- und Computerspielen stellen [...] so werden diese doch auch von einer wachsenden Zahl Erwachsener erworben.«<sup>75</sup> Die quartäre Medialität des Computerspiels und die

---

71 Vgl. G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 47; G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 88.

72 In Deutschland bis 2004 vornehmlich der *Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.* (VUD), nachgefolgt vom *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware* (BIU) und dem *Bundesverband der Entwickler von Computerspielen* (GAME), in den USA u. a. die *Entertainment Software Association* (ESA).

73 Klimmt, Christoph: *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Zugl.: Hannover, Hochschule für Musik und Theater, Dissertation 2004, Köln: Herbert von Halem 2006, S. 23.

74 Hartwagner, Georg/Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian: »Künstliche Spiele«. Vorwort, in: Hartwagner/Iglhaut/Rötzer (Hg.), *Künstliche Spiele*, München: Boer 1993, S. 9-12, hier S. 10f.

75 Rötzer, Florian: »Kunst Spiel Zeug. Einige unsystematische Anmerkungen«, in: Hartwagner/Iglhaut/Rötzer (Hg.), *Künstliche Spiele*, München: Boer 1993, S. 15-38, hier S. 32.

damit verbundene Möglichkeit zur interaktiven Teilhabe an virtuell-echtzeitigen Simulationen des Imaginären rückt das Interesse am Spiel und Spielen weg von rein evolutionär bestimmten Faktoren:

»Die Erfüllung von Fantasien, das Erforschen oder Entdecken neuer Welten und Lebenssituationen sowie soziale Erlebnisse sind dagegen aus evolutionärer Sicht eher sekundär [...]. Bei modernen Computerspielen sind die ursprünglichen Funktionen des Spiels bzw. Spielens jedoch nicht mehr unbedingt die primäre Nutzermotivation.«<sup>76</sup>

Umso mehr können jene sekundären Motivationen als Gründe für das Interesse aller Altersschichten am Medium gelesen werden. Sie bilden das Fundament des gesellschaftlichen Erfolges des Computerspiels als Unterhaltungsmedium, das in der Lage ist, den Geist und die kognitiven Ressourcen Spielender über Stunden an eine virtuelle Welt zu binden und gerade dadurch unterhaltsam zu sein.

Während verschiedenartigste Ausprägungen des Konzeptes »Spiel« existieren und existieren, bezieht sich Huizingas Definition primär »auf das klassische Regelspiel und hat sich bisher allgemein bewährt.«<sup>77</sup> Zu klären wäre jedoch die Frage nach der Definition der quartären Medienform »Computerspiel«. Eine Frage, die all jenen, die sich – auf welche Art auch immer – mit ihr beschäftigen wohl seit Jahrzehnten zu schaffen macht. Denn parallel zu ihrem kulturellen Aufstieg entstand auch »eine kaum überschaubare Vielzahl konkurrierender und sich auch widersprechender Bestimmungen, wie Spiele – als Gegenstand des Game Designs wie der Game Studies – zu definieren seien.«<sup>78</sup> Freyermuth rückt bei der Definition digitaler Spiele vor allen Dingen den »Nachvollzug der kategorialen Differenz analoger und digitaler Medien«<sup>79</sup> in den Vordergrund, woraus sich die Notwendigkeit ergibt, begrifflich zwischen analogen und digitalen Spielen zu unterscheiden. Ellen Jünger zufolge

»unterscheiden sich Computerspiele gerade im Hinblick auf die Darstellung und Konstituierung des Spielfelds von traditionellen Spielformen. So werden dem Spieler über das Interface, der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, aufwendig gestaltete, fiktionale Räume oder gar ganze Welten dargeboten, innerhalb derer er agieren kann.«<sup>80</sup>

---

76 Pietschmann, Daniel: *Das Erleben virtueller Welten: Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2017, S. 14.

77 Ebd., S. 12.

78 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 37.

79 Ebd., S. 40.

80 E. Jünger: *Spielemusik und Musikspiele*, S. 3.

Computerspiele repräsentieren wesentlich komplexere und größere »Spielfelder« als z. B. das Brettspiel, dessen visualisiertes Spielfeld durch die Grenzen des Bretts limitiert ist. Sie können durch die Nutzung des virtuellen Raums wesentlich größere Spielfelder zeichnen. Dabei werden ganze Welten, Uni- und Multiversen denkbar. Das digitale Spiel ermöglicht eine Expansion des repräsentierten Spielfelds in zuvor undenkbare Größendimensionen. Der virtuelle, expandierte Raum wird dabei vornehmlich durch Bild, Text, Ton und Musik gestaltet, die verdeutlichen, was in der virtuellen Welt möglich oder unmöglich ist und Spielenden so Spielregeln und -mechanismen vermitteln.

Über 40 Jahre nach Huizingas Definition eines allgemeinen Spielbegriffs stellt Chris Crawford in seiner pioniergleichen Schrift *The Art of Computer Game Design* (1984) vier grundlegende Charakteristika des Computerspiels im engeren Sinne auf. Er spricht von »four common factors: representation, interaction, conflict, and safety«<sup>81</sup> die von Jesper Juul in seiner Masterarbeit aufgegriffen und ergänzend sowie kritisch kommentiert werden:

»1. *Representation*: A game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality. (By subjective, Crawford means that a game is not necessarily trying to represent reality.) [...] The most problematic point of Crawford's definition is probably the first one, *representation*, since it does suggest that games have a mimetic relationship to the world. This is certainly not true for a game like TETRIS.«<sup>82</sup>

Juuls Einwand bezüglich der Problematik der Repräsentationscharakteristik ließe sich noch durch das Anführen verschiedener weiterer Beispiele ergänzen. So haben die epischen Fantasiewelten gängiger Rollenspieltitel wie THE WITCHER<sup>83</sup> oder viele Science-Fiction-Actiontitel wie PREY<sup>84</sup> auf den ersten Blick nicht viel mit der Realität gemein und scheinen auch keinen subjektiven Ausschnitt daraus zu repräsentieren. Dasselbe gilt für die Abenteuer einer Affenfamilie, die ihren Bananenvorrat stets gegen eine ganze Armada fieser Reptilien und anderer Gegner zu verteidigen oder zurückzuerobern versucht, wie in DONKEY KONG

81 C. Crawford: *The Art of Computer Game Design*, S. 8.

82 Juul, Jesper: *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. Masterarbeit. Urspr. in dänischer Sprache im Februar 1999 eingereicht, Copenhagen 2001, S. 14f., Herv. i. O.

83 THE WITCHER (CD Projekt Red/Atari 2007, O: CD Projekt Red).

84 PREY (Bethesda Softworks 2017, O: Arkane Studios).

COUNTRY,<sup>85</sup> oder einen italienischen Klempner, der immer wieder eine Prinzessin vor einer gigantischen Schildkröte retten soll, wie in SUPER MARIO BROS.<sup>86</sup>

Die Problematik ist an dieser Stelle vielmehr in der oft hanebüchenen Narration der Spieltitel zu verorten, denn in der Behauptung, es existierten dabei keine Repräsentationsmomente. Fiktion, egal in welcher medialen Form, lebt zum größten Teil von der *Suspension of Disbelief*, – ein Kernbegriff, der beschrieben werden kann als »an activity that we willingly embrace. We do this in order to appreciate imaginative literature.«<sup>87</sup> Vieles, was innerhalb selbst der obskursten virtuellen Welten präsentiert wird, kann seine Inspiration in der Realität haben. Bei ihrer Konstruktion werden bekannte wie imaginative Elemente vermischt und abstrahiert. Besonders häufig geschieht dies im Science-Fiction- oder Fantasy-Genre, bei dem die geschaffenen virtuellen Welten Aspekte enthalten, die aus einer bekannten, realen Umwelt stammen, »andererseits von der Wissenschaft angeregt und erweitert wurden – durch Fantasie oder ein Vorausdenken der gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen.«<sup>88</sup> Das ist insofern nachvollziehbar, als dass Computerspiele von Menschen erdacht werden, die sich, neben ihrer Fantasie, streckenweise auch von dem haben inspirieren lassen, was sie in der realen Welt umgibt. Das lässt sich sogar über Juuls Anti-Beispiel TETRIS<sup>89</sup> sagen, dessen Konzeption und Spielprinzip lose an ein abstraktes, analoges Strategiespiel wie VIER GEWINNT<sup>90</sup> erinnert, und dessen bekannteste Gamemusik *Type A* auf einer russischen Volksweise des 19. Jahrhunderts basiert.<sup>91</sup>

»2. *Interaction*: The game acknowledges and reacts to the player. (Unlike a puzzle, which simply lies still).«<sup>92</sup> Crawfords zweites Charakteristikum verweist auf eines der grundlegendsten Merkmale digitaler Spiele, das – zugegeben unter

---

85 DONKEY KONG COUNTRY (Nintendo 1994, O: Rare).

86 SUPER MARIO BROS. (Nintendo 1985, O: Nintendo).

87 W. Phillips: *A composer's guide*, S. 36; Brown, Douglas W.: *The suspension of disbelief in videogames*. Dissertation, London 2012. Im Zusammenhang mit digitalen Spielen siehe u. a. Brown, Douglas W.: *The suspension of disbelief in videogames*. Dissertation, London 2012.

88 Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 20.

89 TETRIS (Soviet Academy of Science 1984, O: Alexey Pajitnov).

90 VIER GEWINNT (Milton Bradley 1974, O: Milton Bradley).

91 TYPE A ist in der *Game Boy*-Version von 1989 enthalten und basiert auf dem russischen Volkslied KOROBENIKI, in: SOWREMENNICK (Zeitschrift für Literatur, Soziales und Politisches 1861, K: Nikolay Nekrasov), siehe hierzu auch Kapitel 4.2 dieser Arbeit.

92 J. Juul: *A Clash between Game and Narrative*, S. 15, Herv. i. O.

der Verwendung unterschiedlicher Termini – in den meisten Definitionen verschiedenster Disziplinen und Perspektiven Erwähnung findet.<sup>93</sup> Ohne die Interaktion mit Spielenden bleibt das Geschehen auf dem Bildschirm still und erst durch eben die interaktive Verbindung zwischen Spiel und Spielerschaft kommt es zu einer Realisierung des Artefakts.<sup>94</sup>

»3. *Conflict*: A game presupposes a conflict. This can be either between several players or between the players' goal and whatever prevents the player from reaching that goal.«<sup>95</sup> Dieser Terminus ist deshalb gut gewählt, weil er beispielsweise dem Kampfbegriff gegenüber allgemeiner ist. Kampfhandlungen sind zwar einer Vielzahl von Spieltiteln inhärent, stellen aber längst nicht die einzige vorkommende Form von Konflikten innerhalb virtueller Welten dar.

»4. *Safety*. The player is safe (in a literal sense) from the events in the game. (Gambling presents a special case, where the outcome of the game is designed to have impact in the real world).«<sup>96</sup> Crawfords viertes Charakteristikum ›Sicherheit‹ und Juuls Kommentar bezüglich des Sonderfalls des Glücksspiels erscheinen gerade vor dem Hintergrund hitzig geführter Debatten um sogenannte ›Loot-Boxen‹ aktueller denn je. Dabei handelt es sich um virtuelle ›Kisten‹, die gegen Echtgeld innerhalb vieler Spieltitel erworben werden können. Sie stellen eine auf reinen Zufall basierende Form der Belohnung in der Gestalt von zum Beispiel Ausrüstungsgegenständen oder anderer nützlicher wie unnützer Items dar. Der Begriff ›Loot‹ beschreibt ursprünglich die virtuelle ›Beute‹, die sich Spielende durch das Besiegen von Gegnern, Lösen von Rätseln oder Bewältigen anderer Aufgaben verdienen können. Inwiefern es sich dabei um zuvor in Aussicht gestellte Beute-Items oder um zufällig generierte Belohnungen handelt, variiert von Fall zu Fall. Loot-Boxen hingegen sind einzig durch den Einsatz von echter, monetärer Währung zu erstehen und können nicht durch Handlungen innerhalb des Spielgeschehens verdient werden. Entwicklerstudios und Publisher erhoffen sich davon weitere Einnahmen, zusätzlich zum Kaufpreis des Spieltitels. Spieler- und Spielejournalismus kritisieren das Prinzip jedoch stark. Diese Kritik ist so laut geworden, dass sich zumindest die Organe der Gesetzgebung in Europa derzeit mit der Frage auseinandersetzen, inwiefern es sich bei Loot-Boxen um Glücksspiel handelt und ob diese daher verboten werden sollten. Das Argument für ein Verbot basiert eben auf jenem Verlust von Sicherheit vor realen Konsequenzen außerhalb des Spiels. Dazu gehört selbstredend auch der Verlust finan-

---

93 Vgl. u. a. Y. Stingel-Voigt 2014; C. Klimmt 2006; T. Widra 2009; C. Hanke 2008; G. Hartwagner/S. Iglhaut/F. Rötzer 1993; G. Frasca 2001; J. Juul 2001.

94 Vgl. Kapitel 2.2.

95 J. Juul: *A Clash between Game and Narrative*, S. 15, Herv. i. O.

96 Ebd.

zieller Mittel während der Tätigkeit des Spielens. Die Befürworter eines Verbots und Kritiker der Loot-Boxen verfolgen somit das Argument, dass virtuelle Beute, also Loot, ausschließlich durch Handlungen innerhalb des Spielgeschehens verdient, und nicht nach monetärem Einsatz zufällig zugesprochen werden sollte. Schon Caillois hatte darauf verwiesen, dass Glücksspiele aufgrund der Tatsache, dass Spielende in diesem Fall lediglich »auf die Entscheidung des Schicksals«<sup>97</sup> warten, anderen Spielformen gegenüberzustellen sind, bei denen Spielende ihre Anstrengungen darauf lenken, den Ausgang des Spiels zu beeinflussen und eben nicht auf das Schicksal warten. Für Spiele, in denen das Glück oder der Zufall eine zentrale Rolle spielen, reserviert Caillois die Kategorie *alea*.<sup>98</sup>

Crawford hatte beim Aufstellen seines Safety-Charakteristikums aber sicherlich eher das Verhältnis zwischen Fiktion und Realität vor Augen. Die Bedrohung durch Gegner und andere Gefahren im Spiel sind letztlich nicht real, sondern Simulation. Der Bildschirmtod zieht nicht das reale Ableben hunderter Spielender, die ihn regelmäßig sterben, nach sich:

»Während der eine Spielkamerad ›Peng! Du bist tot!‹ schreit, bricht der andere möglichst dramatisch zusammen. Wäre dies eine reale Situation, wäre sie physisch lebensgefährlich und psychisch traumatisierend. Im Spiel ist sie völlig normal.«<sup>99</sup>

Während die eigene Spielfigur hunderten von Gefahren und in der Realität sicherlich traumatisch wirkenden Situationen ausgesetzt ist, befindet sich die sie steuernde Spielerschaft oftmals im sicheren, heimischen Wohn- oder Spielzimmer,

»[u]nd vielleicht muss man froh sein, dass heutige Bildschirmkrieger die Erlebnisse, die andere, tragischere Generationskohorten im echten Gelände machen mussten, im Umfeld der elektronischen Unterhaltung durchlaufen, wo sie [...] ohne schlimmere Folgen bleiben.«<sup>100</sup>

Die höchste Verletzungsgefahr besteht dabei vielleicht noch aus dem Zuziehen eines Karpaltunnelsyndroms bei zu extensiver Nutzung von Eingabegeräten wie Gamepads, Joysticks, Mäusen oder Tastaturen.

---

97 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 19.

98 Vgl. ebd.

99 Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 31f.

100 A. Rosenfelder: *Digitale Paradiese*, S. 122.

Auf Basis der vier durch Crawford konstatierten Charakteristika formuliert Juul eine eigene Definition, die auf Huizingas Spieldefinition aufbaut und einen immens wichtigen Punkt für die Computerspielforschung anspricht:

»The computer game is an activity taking place on the basis of formally defined rules and containing an evaluation of the efforts of the player. When playing a game, the rest of the world is ignored.«<sup>101</sup>

Der wichtige Punkt ist in dem Verweis auf das Potenzial digitaler Spiele zu sehen, die reale Welt während der Nutzung auszublenden. Er unterstreicht abermals Huizingas Argument, dass »Spiel« und »spielen« sich durch ein »Anderssein« gegenüber der realen Welt auszeichnen. Neben dem Verweis auf das immersive Potenzial des Mediums deutet Juul auch auf ein in Computerspielen eingeschriebenes Evaluationsprinzip hin. Ausgewertet werden in diesem Zusammenhang die Anstrengungen, Investitionen, Fähigkeiten und die allgemeine Performativität Spielender. Um im Spiel Erfolg zu haben und voranzuschreiten, müssen Leistungen erbracht werden. Positive Ergebnisse zu erzielen, ist mit einem gewissen Aufwand, Leistungsfähigkeit und -bereitschaft sowie Performativität verbunden.<sup>102</sup>

Eine Definition, die die Probleme verdeutlicht, denen sich die Game Studies gegenübersehen, haben 2003 Mark J. P. Wolf und Bernard Perron geliefert:

»The video game is now considered everything from the ergodic (work) to the ludic (play); as narrative, simulation, performance, remediation, and art; a potential tool for education or an object of study for behavioral psychology; as a playground for social interaction; and, of course, as a toy and a medium of entertainment.«<sup>103</sup>

Allein die Formulierung, das Computerspiel sei mittlerweile »everything«<sup>104</sup> verweist auf das zentrale konstitutive Merkmal der Grenzverwischung hin und verdeutlicht in der darauffolgenden Aufzählung, dass sich Computerspielforschung

---

101 J. Juul: *A Clash between Game and Narrative*, S. 15.

102 Vgl. Juul, Jesper: *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MA: MIT Press 2005, S. 40 und S. 56; E. Jünger: *Spieldemusik und Musikspiele*, S. 4.

103 Wolf/Perron 2003, n. Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël: »Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft«, in: Sachs-Hombach/Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 9-27, hier S. 12.

104 Ebd.

aus verschiedenen Disziplinen zusammensetzen muss, um dieser Grenzgänger-natur gerecht zu werden. Die Probleme, aber auch die Chancen interdisziplinärer Computerspielforschung sollen in Kapitel 6 ausführlicher diskutiert werden.

Eine weitere Definition des Computerspiels im engeren Sinne liefert der Spieleentwickler und -forscher Gonzalo Frasca in seiner Masterarbeit »*Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate.*«<sup>105</sup> Er definiert Computerspiele als

»any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.«<sup>106</sup>

Gut und sinnvoll ist diese Definition deshalb, weil sie in einer kompakten und Komplexität reduzierenden Art eine weitläufige und weitumfassende Beschreibung darüber abgibt, was wir als Computerspiel verstehen können, auch wenn Frasca selbst einräumt, dass seine Definition keinesfalls eine ontologische Beschreibung darstellt.<sup>107</sup> Dafür ist sie aber in der Lage, aufzuzeigen, weshalb die Verwendung der Termini ›Computerspiel‹ und ›Digitales Spiel‹ als akkurateste Beschreibung des Forschungsgegenstands dieser Arbeit als sinnvoll erscheint. So spricht Frasca in seiner Definition von *jeglicher Form* computerbasierter Unterhaltungssoftware, die sowohl text- als auch bildbasiert sein kann. Andere in der Literatur vorkommende Termini wie ›Bildschirmspiel‹ oder ›Telespiel‹ fokussieren sehr die, ohne Frage gegebene, Bildlichkeit des Mediums und schließen dabei seine ebenso gegebene Textualität wie seine auditive Natur aus. Sie sind darüber hinaus im Zuge der Beschreibung spezifischer Spiele entstanden, die auf in den 1970er Jahren populär gewordenen Heimkonsolen gespielt werden, da diese üblicherweise an Fernsehbildschirme angeschlossen werden konnten. Dabei greifen sie aber zu kurz, da sie nur eine spezifische Form beschreiben, in diesem Fall die Heimkonsolenspiele, nicht jedoch die gesamte mediale Form des Computerspiels.

Spielekonsolen sind aus rein technischer Sicht nichts anderes als Computersysteme. Ganz gleich ob es sich dabei um ein älteres Modell wie die *Magnavox Odyssey* (Magnavox 1972), das populäre *Super Nintendo Entertainment System* (SNES, Nintendo 1990) oder ein kontemporäres Modell wie die *PlayStation 5* (PS5, Sony 2020) handelt. Sie sind, zugegeben, mit dem Ziel konzipiert worden, dass mit ihnen gespielt werden soll. Ihre grundsätzliche Funktionsweise und ihre

---

105 G. Frasca: *Videogames of the oppressed*.

106 Ebd., S. 4.

107 Vgl. ebd.

technische Beschaffenheit unterscheiden sich aber nicht von denen anderer Computersysteme. Sie sind letztlich Computer. Die Termini ›Videospiel‹, ›Bildschirmspiel‹ oder ›Telespiel‹, die ihre Spielesoftware beschreiben, sind oberflächlich betrachtet zwar durchaus korrekt, jedoch unvollständig. Der Terminus ›Computerspiel‹, so auch Frascas Definition, schließt »any electronic platform such as personal computers or consoles«<sup>108</sup> und somit die Gesamtheit computerbasierter Systeme ein. Aus diesem Grund ist er am ehesten geeignet, um den Forschungsgegenstand akkurat zu beschreiben. Frühere Definitionen haben diesen Aspekt, gerade vor der Zeit hardwareübergreifender Spieleveröffentlichungen, häufig ausgeklammert. So spricht Hiroshi Masuyama noch 1993 vom »pasocon geemu (personal computer game)« und distanziert diese als ›Systeme für den Heimgebrauch‹ von anderen digitalen Spielen:

»[D]er Preis der Hardware, der Software-Markt, die Zirkulation, die Inhalte sind anders als beim Typ 2 [Masuyama meint damit die Heimkonsolen, B. R.]. Kurz gesagt, es handelt sich hier um einen Markt für *maniacs*, der auch Erwachsene einschließt.«<sup>109</sup>

Die von Masuyama konstatierte Trennung zwischen Konsolen- und PC-Spielen erodiert seit Ende der 1990er Jahre zunehmend, insbesondere was den Software-Markt, die Zirkulation und die Inhalte angeht. Ein Großteil der gegenwärtig erscheinenden Spieletitel ist auf verschiedenen Hardware-Plattformen verfügbar. Das hängt vorrangig mit Standardisierungen und dem Fortschritt der Technik, also der Hardware, zusammen. Auch die sich rapide zum Industriestandard entwickelnde Praktik der digitalen Distribution, bei der Spielerinnen über den Internetzugang entweder ihres PCs oder ihrer Spielekonsole die für das Spiel notwendige Software herunterladen, ist auf Heimkonsolen, mobilen Endgeräten wie Personal Computern gleichermaßen möglich. Logischerweise existieren damit auch immer mehr gleiche Inhalte auf den verschiedenen Systemen. Frascas zum Zeitpunkt der Konvergenz der Systeme und der Standardisierung der Technik verfasste Definition tut also gut daran, auf die Gemeinsamkeiten bei der Findung eines akkurate Terminus hinzuweisen und von »any electronical platform«<sup>110</sup> zu sprechen. Auch Christoph Klimmt konstatiert, das prägende Merkmal digitaler Spiele liege darin begründet, dass ein Computersystem als Realisator des Spielgeschehens fungiere:

---

108 Ebd., S. 4.

109 Masuyama, Hiroshi: »Push Any Button«, in: Hartwagner/Iglhaut/Rötzer (Hg.), *Künstliche Spiele*, München: Boer 1993, S. 39-49, hier S. 40, Herv. i. O.

110 G. Frasca: *Videogames of the oppressed*, S. 4.

»Die Rechnereinheit sorgt für die Möglichkeit, Eingaben zu tätigen, verarbeitet diese Eingaben in ein dynamisches Spielgeschehen und gibt eben dieses Spielgeschehen auf diversen sensorischen Kanälen wieder. Aus diesem Grund erscheint die Bezeichnung ›Computerspiel‹ als Oberbegriff für alle Computer- und Videospiele angemessen.«<sup>111</sup>

Abschließend verweist Frasca auch darauf, dass Computerspiele sowohl allein als auch im Kontext mehrerer Spieler genutzt werden können, ganz gleich ob Spielende sich in einer physischen oder virtuellen Umgebung befinden. Die Definition schließt somit verschiedene Spielmodi wie den Einzelspieler-Modus, den lokalen Mehrspieler-Modus als auch den Online-Mehrspieler-Modus ein. Hier ist zu bedenken, dass Online-Spielmodi zur Zeit der Veröffentlichung Frascas Arbeit 2001 zwar schon existierten, die Bedeutung und technische Weiterentwicklung Online-gebundener Spielangebote jedoch bei weitem noch nicht so vorangeschritten und bedeutend war wie heute. So fällt die Definition auch hinsichtlich ihrer Weitsicht auf. Auf den Aspekt der Vernetzung einer Spielerschaft in lokalen Netzwerken oder online verweist auch Klimmt und benennt dabei drei Modi der Mehrspielernutzung: Den *Split-Screen-Modus*, bei dem »sich mehrere Personen vor einem Bildschirm bzw. Fernseher versammeln, jeweils ein Eingabegerät erhalten und mit- bzw. gegeneinander spielen«;<sup>112</sup> das *Local Area Network* (LAN), bei dem mehrere Systeme, vorwiegend PCs, in einem lokalen Netzwerk miteinander verbunden werden und Spielende im Rahmen von LAN-Parties<sup>113</sup> mit- oder gegeneinander spielen können. Der mittlerweile gängigste Modus ist das Online-Gaming, bei dem sowohl PCs als auch Konsolen über eine Breitbandinternetverbindung quer über den Globus miteinander verbunden werden. Klimmt verweist darüber hinaus noch auf den Aspekt des mobilen Computerspielens hin, dem Masuyama interesserweise schon Anfang der 1990er Jahre unter Bezug auf Nintendos *Game Boy* eine eigene Kategorie zuspricht.<sup>114</sup> Klimmt erläutert, dass es sich dabei

»um eine kleine, tragbare und batteriebetriebene Videospiel-Konsole [handelt], bei der die audiovisuelle Ausgabeeinheit integriert ist. Aufgrund ihrer kompakten Größe wird sie auch als ›Handheld‹ bezeichnet.«<sup>115</sup>

---

111 C. Klimmt: *Computerspielen als Handlung*, S. 17f.

112 Ebd., S. 20.

113 Die weltweit bekannteste und mit einem Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde verzeichnete LAN-Party ist die in verschiedenen Städten stattfindende *DreamHack*, siehe hierzu <https://dreamhack.com/>

114 H. Masuyama: *Push Any Button*, S. 40.

115 C. Klimmt: *Computerspielen als Handlung*, S. 19, Herv. i. O.

Interessant ist, dass Masuyama nur wenige Jahre nach dem Erscheinen des *Game Boys* eine eigene Kategorie für tragbare Konsolen reserviert. Dabei konstituierte sich der Spieldemarkt für den *Game Boy* in den 1990er Jahren teils aus einer Wiederverwertung alter *NES*-Spiele (Nintendo Entertainment System) und Spielhallen- und Konsolenklassiker wie *PAC-MAN*<sup>116</sup> oder *SPACE INVADERS*.<sup>117</sup> Die Markteinführung des *Game Boys* ist darüber hinaus mit einem Marketing-Coup verbunden: Beim Kauf der tragbaren Konsole erhielten Kundinnen ein *TETRIS*-Spieldatenmodul gratis dazu. Als die Verkaufszahlen für den *Game Boy* Mitte der 1990er Jahre sanken, »rettete« man das Handheld mit dem eigens für die tragbare Konsole konzipierten japanischen Rollenspiel (JRPG) *POKÉMON*,<sup>118</sup> das die Verkaufszahlen des Handhelds wieder ankurbelte. *POKÉMON* sollte mit Fortsetzungen für *Game Boy* und Nachfolgehandheldkonsolen wie *Game Boy Advance*, *Nintendo DS* und *Nintendo 3DS*, Spieleablegern für andere Konsolen, einer Anime-Serie, Comics, Spielfiguren, Spielkarten und Kinofilmen zu einem der weltweit erfolgreichsten Multimediaimperien avancieren.

Die Handheldkonsole ist in Frascas Definition durch den Verweis auf »any electronic platform«<sup>119</sup> jedoch auch schon eingebunden, was – trotz ihres mittlerweile fortgeschrittenen Alters – erneut ihre Vollständigkeit attestiert. Aufgrund jener Vollständigkeit soll sie für diese Arbeit den zentralen definitorischen Ankerpunkt bilden, da sie das technische Konstrukt des Computersystems als allgemeine Voraussetzung herausstellt. Dies lässt in der Folge verschiedene Formen der Realisierung denkbar werden und schließt damit sämtliche Plattformen wie Personal Computer, Spielhallenautomaten, Heimkonsolen und Handhelds mit ein.

Gleichzeitig folgt diese Arbeit Freyermuths Postulat, nach dem analoge wie digitale Spiele ästhetische Konventionen darstellen, dessen Inhalte und Formen einem kulturellen Wandel unterliegen,<sup>120</sup> sich daher in ständigem Flux befinden und nur begrenzt systemisch definierbar sind. Ihre Definition ist somit auch nur im Kontext ihrer fortwährenden Historie möglich. Aus genau diesem Grund ist es sinnvoll, sich bei einer Beschäftigung mit digitalen Spielen aus historischer Perspektive zu nähern und ihre Entwicklung über die Jahrzehnte nachzuvollziehen. Gleichermaßen gilt für den Fluchtpunkt Gammemusik, deren Historie und Entwicklung entlang der Geschichte des Mediums selbst zu betrachten ist. Dieser Ar-

116 *PAC-MAN* (Namco/Midway Games 1980, O: Namco).

117 *SPACE INVADERS* (Midway et al. 1978, O: Taito).

118 *POKÉMON*-Reihe (Nintendo/The Pokémon Company 1996-anhaltend, O: Game Freak).

119 G. Frasca: *Videogames of the oppressed*, S. 4.

120 Vgl. G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 40.

beitsschritt soll in Kapitel 4 unternommen werden. Zunächst wird in Kapitel 3 jedoch der Frage nachgegangen, wie dieser Fluchtpunkt Gamemusik zu definieren wäre, inwiefern sich traditionelle Begriffe der Musikwissenschaft überhaupt auf ihn anwenden lassen, und inwiefern es überhaupt sinnvoll erscheint, sich ihr aus den Perspektiven einer historischen oder systematischen Musikwissenschaft zu nähern.