

1 Einleitung

Als sich mit der Erfindung der universalen elektronischen Rechenmaschine, des Computers, im 20. Jahrhundert die dritte industrielle Revolution ankündigte, sollte die bevorstehende Digitalisierung der Gesellschaft universelle Konsequenzen nach sich ziehen. Kurioserweise sorgte sie – neben den vielen Veränderungen verschiedenster Lebensbereiche – auch für die Entstehung eines in dieser Form noch nie dagewesenen Unterhaltungsmediums. Computerspiele haben sich als Resultat der Umsetzung des menschlichen Spieltriebs mithilfe technologischer Möglichkeiten seit ihrer Entstehung in den 1950er und 1960er Jahren immer weiterentwickelt und ausdifferenziert, bis sie die komplexeste, faszinierendste und vielschichtigste mediale Unterhaltungsform der Gegenwart geworden sind. Viele verschiedene Faktoren führen und führen bis heute zu Weiterentwicklungen, zentral ist dabei aber stets die technische Evolution von Hard- und Software. Aber auch kulturelle, künstlerische, soziale und ökonomische Faktoren spielen eine wichtige Rolle. Jahr für Jahr strömen immer bessere, schnellere Hardwarekomponenten auf den Markt, sodass die rasante technische Entwicklung eng mit der konstitutiven und inhaltlichen Evolution des Mediums verknüpft ist. Viele der heutigen Spieltitel haben nur noch rudimentär etwas mit ihren über 50 Jahre alten Vorfahren gemein. Die Wirtschaftswissenschaftlerin Nora S. Stampfl konstatiert:

»Heute erzählen Videospiele fantastische Geschichten, nehmen den Spieler in eine andere Welt mit unzähligen Abenteuern mit und ergründen als auch übertreten [sic] gesellschaftliche Konventionen.«¹

1 Stampfl, Nora S.: *Die verspielte Gesellschaft: Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*, Hannover: Heise 2012, S. 51.

Aus einer wortwörtlichen ›Spielerei‹ einiger Hacker Mitte des 20. Jahrhunderts ist ein Unterhaltungsmedium geworden, das aus unserer Gesellschaft nicht wegzudenken ist und eine gigantische ökonomische Dimension erreicht hat, in der eine milliardenschwere Unterhaltungsindustrie digitale Spiele produziert und mit Gewinn vermarktet. Die Musikwissenschaftlerin Yvonne Stingel-Voigt konstatiert, dass in Computerspielen »mittlerweile viel Geld [steckt]. BIOSHOCK INFINITE und GTA 5 aus dem Jahr 2013 wurden mit Budgets produziert, die 100 Millionen US-Dollar erreichen oder sogar übertreffen.«² Digitale Spiele erreichen heute ein breit gefächertes Publikum. Hartnäckig hält sich zuweilen zwar noch das Klischee der isolierten, sozial entfremdeten, hauptsächlich jugendlichen männlichen ›Zocker‹, die sich in dunklen Kinderzimmern einen Weg durch – für den Rest der Gesellschaft – kaum begreifbare Pixelwelten bahnen, kämpfen, rätseln oder schießen. Jedoch merkte Rainer Wagenhäuser bereits 1996 an, dass

»[d]as Schreckensbild des vereinsamten Computerfreaks, der auf jegliche soziale Kontakte verzichtet [...] mittlerweile durch diverse Untersuchungen widerlegt [wurde]. PC-Spiele ergänzen die Freizeitgestaltung.«³

Die Nutzung digitaler Spiele ist darüber hinaus längst nicht mehr nur Kindheit oder Jugend zuzuschreiben. »Computerspiele sind [...] heute keine ›Kinderspiele‹ mehr. Weder der vorrangige Nutzerkreis noch ihre Komplexität, Thematik und Ausgereiftheit rechtfertigen diese Bezeichnung.«⁴ Auch der Kulturjournalist Andreas Rosenfelder konstatiert, dass sich die Größenverhältnisse verändert haben:

»Unbemerkt sind die animierten, elektronischen Universen expandiert. Die jämmerlichen Pixelklumpen, die sich über die grünen Monitore der Computersteinzeit bewegten, haben sich durch Zellteilung vergrößert und ausdifferenziert.«⁵

Auf die rapide Entwicklungsgeschichte des Mediums kommt auch Winifred Phillips zu sprechen: »The fact that our industry has come such a long way in

2 Ebd., S. 13, Herv. i. O.

3 Wagenhäuser, Rainer: »Gewalt und Konfliktlösung bei PC-Spielen«, in: Maaß/Aulehla (Hg.), *Computerspiele. Markt und Pädagogik*, München: Profil 1996, S. 26-30, hier S. 29.

4 N. S. Stampfl: *Die verspielte Gesellschaft*, S. 50.

5 Rosenfelder, Andreas: *Digitale Paradiese: Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*, Köln: Kiepenheuer & Witsch 2008, S. 20.

such a relatively short time is an indication of the rapid rate of innovation and advancement.⁶ Diese Sichtweise teilt nicht nur Phillips, die als Gamekomponistin⁷ einen Einblick in eines von vielen Berufsfeldern innerhalb der Computer-spielindustrie gewährt. Auch unter Forschenden der *Game Studies* (Computer-spielforschung), Journalisten- sowie der Spielerschaft herrscht Einigkeit darüber, dass sich Computerspiele in ihrer vergleichsweisen kurzen Historie sehr vielschichtig entwickelt haben.⁸ James Newman konstatiert bereits 2004:

»[E]ven if, as Jesper Juul (2000) has more pragmatically suggested, we have not seen the first videogame Shakespeare or Bach, the speed with which videogames have developed aesthetically, formally and functionally, is remarkable.«⁹

Der Literaturwissenschaftler Thomas Bissell zeigt am Beispiel des Spieldittels THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION¹⁰ die Komplexität des Mediums auf:

»[I]n the world of OBLIVION¹¹ you can also pick flowers, explore caves, dive for treasure, buy houses, bet on gladiatorial arena fights, hunt bear, and read books. *Oblivion* is less a game than a world that best rewards full citizenship.«¹²

Neben der Auseinandersetzung mit verschiedenen Themenkomplexen innerhalb einer sich seit Anfang des 21. Jahrhunderts institutionalisierenden Computerspielforschung, die sich u. a. mit Definitionsversuchen, Geschichte digitaler Spiele, Genretheorie, Überlegungen zu Ludologie und Narratologie sowie zu Atmosphäre,

6 Phillips, Winifred: *A composer's guide to game music*, Cambridge, MA und London: The MIT Press 2014, S. 6.

7 Analog zum Begriff »Filmkomponistin«.

8 Vgl. u. a. T.C. Bissell 2011; K. Collins 2008; J. Distelmeyer/C. Hanke/D. Mersch 2008; G. S. Freyermuth 2015; J. Kücklich 2008; J. Newman 2004; A. Rosenfelder 2008; K. Sachs-Hombach/J.-N. Thon 2015; N.-S. Stampfl 2012; B. Sterbenz 2011; Y. Stingel-Voigt 2014.

9 Newman, James: *Videogames*, London: Routledge 2004, S. 2.

10 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (Bethesda Softworks 2006, O: Bethesda Game Studios).

11 Da Spieldittelnennungen in dieser Publikation grundsätzlich in Kapitälchen erfolgen, sind auch Spieldittelnennungen aus Zitaten im Sinne einer einheitlichen Typografie in Kapitälchen umgewandelt worden. Spieldittel, die nur in Zitaten genannt werden, sind nicht mit einem Vollbeleg ausgestattet.

12 Bissell, Thomas C.: *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York: First Vintage Books Edition 2011, S. 5, Herv. i. O.

Raum, Zeit und Immersion befasst, entstand in den letzten zehn Jahren auch ein Interesse an der auditiven Ebene des Mediums. Immer mehr Forschende beginnen, sich genauer mit Game Sounds und Gamemusik, ihren Inhalten, Verwendungsstrategien, Funktionen, Wirkungen, Kompositionstechniken oder Ästhetiken zu befassen.¹³ Die Musikwissenschaftlerin Melanie Fritsch konstatiert: »Computerspiele blicken auf eine etwa 50-jährige Geschichte zurück und mehrere Generationen sind bereits mit Computerspielen, ihrer Ästhetik sowie ihren Sounds und ihrer Musik aufgewachsen.«¹⁴

Die vorliegende Arbeit soll der Relevanz der auditiven Ebene und insbesondere der Gamemusik als zentralem, gestalterischem Element digitaler Spiele Rechnung tragen, die sich durch ihren polyfunktionalen und -valenten Charakter auszeichnet. Ferner soll diese Arbeit einen Zusammenhang zwischen Gamemusik und dem Unterhaltungs- wie Bildungspotenzial digitaler Spiele nachzeichnen. Dabei steht sie in einem konstanten Querbezug zur Konstitution des komplexen Forschungsgegenstands, der Schwierigkeit seiner Definition, seiner Geschichte, und den Game Studies mit ihren Diskursen. Grundsätzlich ist anzumerken, dass Computerspiele im Rahmen dieser Arbeit als fest verankertes Kulturgut verstanden werden. Nicht nur hat das Museum of Modern Art Computerspiele im Dezember 2012 in seine Sammlung integriert,¹⁵ sie sind überdies Gegenstand zahlreicher crossmedialer Anspielungen innerhalb anderer populärer Medien wie Film,¹⁶ TV-Serien¹⁷ und Cartoons.¹⁸ James Newman verwies schon vor fast zwei Jahrzehnten darauf, dass »a growing number of scholars and cultural critics are coming to recognize the social, cultural and economic importance of this form of entertainment.«¹⁹ Auch im deutschsprachigen Raum finden seit mittlerweile mehr als einer Dekade regelmäßig internationale Forschungskonferenzen statt, die sich interdisziplinär mit dem Medium auseinandersetzen.²⁰ Durch

13 Vgl. u. a. K. Collins 2008; K. Jørgensen 2009; W. Phillips 2014; Y. Stingel-Voigt 2014; C. Hust 2018; N. Lee/D. Williams 2018; M. Kamp/T. Summers/M. Sweeney 2016; P. Moormann 2013; M. Fritsch 2013, 2018; E. Jünger 2009; Y. Stingel-Voigt 2015; K. Jørgensen. 2006.

14 M. Fritsch: *Editorial*, S. 4.

15 Vgl. Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 13.

16 ASSASSIN'S CREED (USA 2016, R: Justin Kurzel).

17 THE WITCHER (USA/PL 2019-anhaltend, R: Thomasz Bagiński).

18 MAKE LOVE, NOT WARCRAFT (= South Park, Staffel 10, Folge 08. USA 2006, R: Trey Parker/Matt Stone).

19 J. Newman: *Videogames*, S. 1f.

20 Vgl. u. a. *Clash of Realities. International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games*, 2006–2022, siehe <https://www.clashofrealities.com>; *FROG*

seine Präsenz in anderen Formen populärer Kultur und der akademischen Welt lässt sich Computerspielen im 21. Jahrhundert unbestreitbar eine gesamtgesellschaftliche, artistische, kulturelle, ästhetische, diskursive und ökonomische Relevanz zuschreiben. Bereits 1995 prophezeite Shuker »enthusiastic, ›Video games are now a major cultural form, and may well soon replace cinema, cable and broadcast television as the dominant popular medium.«²¹

Diese Arbeit strebt grundsätzlich einen interdisziplinären Zugriff auf diese Kulturform an, der die auditive Ebene digitaler Spiele als Fluchtpunkt multidisziplinärer Perspektiven konzipiert. Eine Beschäftigung mit der auditiven Ebene – von Sound und Musik in Computerspielen – kann jedoch nur dann stattfinden, wenn die spezifische Medialität digitaler Spiele und ihre konstituierenden Elemente beleuchtet werden. Dies gestaltet sich mitunter sehr schwierig, handelt es sich bei Computerspielen um eine komplexe und vielschichtige mediale Form, die sich in ihrer Grundbeschaffenheit gerade dadurch auszuzeichnen scheint, wenig determiniert zu sein. Was auf dem Bildschirm zu sehen sein wird, ist nur begrenzt voraussehbar und einerseits von den – in den Programmcode eingeschriebenen – Möglichkeitsräumen und den Aktionen Spielender andererseits abhängig. Denn diese haben die Möglichkeit, anders als im Zusammenhang mit non-interaktiven Medienformen, einen begrenzten Einfluss auf das ›Spielgeschehen‹, die bewegten Bilder, Aktionen, Mechaniken, narrativen Inhalte und letztlich auch die auditive Ebene zu nehmen. So sind Computer-Spiele kaum präzise, trennscharf und determiniert fassbar. Ihre Definition muss vom Systematischen und Normativen zum Historischen fortschreiten.²²

Im Folgenden werden daher zunächst die Fragestellungen nach einer Definition des Forschungsobjekts Computerspiel (Kapitel 2) und seiner auditiven Ebene (Kapitel 3) diskutiert. In diesem Zusammenhang ist die Definition und Einordnung von Gamemusik in den Kontext historischer wie systematischer Musikwissenschaft unerlässlich. Im Anschluss daran wird die Notwendigkeit der historischen Analyse digitaler Spiele und ihrer auditiven Ebene aufgezeigt und nachgezeichnet (Kapitel 4). Ein gesondertes Augenmerk gilt dabei den seit den 2000er Jahren immer populärer gewordenen *Indie Games* und ihrer Beziehung zu Game Sounds und Gamemusik (Kapitel 5). Im letzten Drittel wendet sich die Arbeit dann der Verdeutlichung der Notwendigkeit einer interdisziplinären Forschung am Grenzgängermedium Computerspiel zu. Der Begriff *Game Studies*

– *Future and Reality of Gaming*, 2017-anhaltend, siehe <https://www.frogvienna.at>, alle Aufrufe vom 13.12.2022.

21 J. Newman: *Videogames*, S. 2.

22 Vgl. Freyermuth, Gundolf S.: *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung*, Bielefeld: transcript 2015, S. 205.

(Computerspielforschung) spielt dabei eine zentrale Rolle. Was Game Studies sind, welches Selbstverständnis sie besitzen, welche Ansprüche sie erheben, welchen Problemen und Aufgaben sie sich gegenübersehen und welche Chancen sie offenbaren, soll nach einem ersten Überblick über die bisherige Forschung intensiver diskutiert werden (Kapitel 6). Dabei wird auch das dichotomische Verhältnis von Ludologie und Narratologie als zentraler Diskurs der Game Studies aufgegriffen und anschließend aufgezeigt, inwiefern Gamemusik für beide anfänglich in Grabenkämpfe verstrickten Forschungsströmungen gleichsam von Bedeutung sein kann (Kapitel 7). In beiden Kapiteln wird dabei unter Verweis auf die spezifische Forschungsströmung der *Ludomusicology* aufgezeigt, dass Gamemusik als Knotenpunkt vieler diverser Themenkomplexe und Perspektiven innerhalb der Game Studies fungieren kann. Der Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern Ludologie, als einem der zentralen Begriffe innerhalb der Game Studies, und *Musicology*, dem englischen Begriff für Musikwissenschaft. Im Deutschen ließe sich von »Gamemusikwissenschaft« als Begriff für eine Forschungsströmung sprechen, die sich mit der auditiven Ebene digitaler Spiele beschäftigt und sich, nicht zuletzt durch dezidierte Forschungsgruppen mit eigenen Publikationen und Fachkonferenzen, gegen Ende der 2000er Jahre etablieren konnte.²³ Das Schlusskapitel fasst die Erkenntnisse aus den Diskursen und Analysen zusammen und greift auch das über den Verlauf der Arbeit immer wieder formulierte Desiderat interdisziplinärer Forschungsdesigns und einer Bestimmung der Rolle der Ludomusicology in ihnen noch einmal auf.

Im Verlauf der Arbeit soll immer wieder deutlich werden, wie eng verschiedenste Betrachtungswinkel, Themenkomplexe, Beobachtungen und Forschungsergebnisse ganz unterschiedlicher Disziplinen und ihrer Autorinnen miteinander verwoben sind. Letztlich existieren einerseits konkurrierende, andererseits komplementäre Überlegungen. Ein ständiger Rück- und Querbezug auf jene vielfältig verzweigten Gedankengänge ist daher im Laufe dieses Dissertationsprojekts unverzichtbar. Jesper Juul spricht in diesem Zusammenhang wörtlich von einem »produktiven Chaos«, wenn er konstatiert:

»The young field of computer game studies is in a state of productive chaos. It is an amalgam of researchers from different disciplines bringing wildly contradictory assumptions to the table, yet also an area with its own set of conferences, associations, and journals.«²⁴

23 Vgl. u. a. M. Kamp/T. Summers/M. Sweeney 2016; S. Baysted 2020-anhaltend.

24 Juul, Jesper: »Where the Action is«, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 5 (2005), o. S.

Jenes produktive Chaos schlägt sich auch unweigerlich in dem Versuch einer interdisziplinären Herangehensweise an das Grenzgängermedium Computerspiel und der Bedeutung von Sound und Musik darin nieder. Die angesprochene interdisziplinäre Verwobenheit lässt einen trennscharfen und monodisziplinären Ansatz bei der Betrachtung der auditiven Ebene digitaler Spiele also als wenig gewinnbringend erscheinen. Vielmehr ist ein Vorgehen unverzichtbar, das einem interdisziplinären Ansatz folgt. Denn nur so können einerseits die komplexe Struktur, die Eigenheiten, Paradoxien und die Fluidität sowie die spezifische Medialität digitaler Spiele selbst berücksichtigt und Gamemusik als Fluchtpunkt und Projektionsfläche des komplexen Grenzgängermediums konzipiert werden. Andererseits wird es so auch möglich, die vielschichtigen Themenkomplexe innerhalb der Game Studies in einen Kontext einzubetten und somit hinsichtlich eines übergeordneten Interessensgebietes, der Gamemusik, zu bündeln und auf dieses zu projizieren. Die Konzeption der auditiven Ebene als Fluchtpunkt der komplexen Medienform Computerspiel einerseits, und andererseits der Computerspielforschung – also der akademischen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen – ist dabei das zentrale, duale Anliegen dieser Dissertation. Dabei sind Rück- und Querbezüge zwischen den verschiedenen Kapiteln und zwischen Beispielanalysen und theoretischen Überlegungen im Verlauf der Arbeit nicht zu vermeiden.

Wie Christine Hanke konstatiert, gibt es keine systematische Vermittlung von Forschungsansätzen.²⁵ Bisher existieren lediglich einige wenige Vorschläge und Modelle zur Objektanalyse von Spieldingen allgemein.²⁶ Ähnliches gilt für die Analyse von Gamemusik.²⁷ Die im Rahmen dieser Arbeit ausgewählte Herangehensweise ist eine prototypische, Artefakt-orientierte Objektanalyse. Dabei wird selbstaufgezeichnetes Gameplaymaterial in der Form von Videoclips (Captured Video, gekennzeichnet als *CapVid*) verwendet, die als praktische Beispiele theoretischer Überlegungen und Gedankengänge dienen, und anhand derer sich Aussagen über Bedeutungen und Funktionen von Gamemusik treffen lassen.²⁸ Da die Betrachtung dieser Artefakt-orientierten Auseinandersetzungen einen qualitativen Ansatz erfordert, sind Aussagen beispielsweise zu Wirkungen von

25 Vgl. Hanke, Christine: »>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung«, in: Distelmeyer/Hanke/Mersch (Hg.), *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 7-18, hier S. 8.

26 Vgl. u. a. K. Zierold 2011; D. Kringsiel 2009; C. Fernández-Vara 2015; S. Eichner 2017; P. Fust 2019.

27 Vgl. u. a. T. Summers 2016; I. van Elferen 2016; Z. Whalen 2007.

28 Im Rahmen dieser Publikation finden sich Screenshots aus den aufgezeichneten Gameplay-Szenen als Abbildungen.

Gamemusik auf Spielerinnen²⁹ und Datenerhebungen, so wie sie die quantitative empirische Sozialforschung vornehmen würde, lediglich in begrenztem Rahmen realisierbar. Dafür liefert der qualitative, Artefakt-orientierte Ansatz sehr präzise Ergebnisse bezüglich des Forschungsobjekts Computerspiel selbst und den Bedeutungen seiner auditiven Ebene.

Ein zentrales Problem akademischer Auseinandersetzung mit digitalen Spielen ist die schiere Masse an wöchentlich erscheinenden Spieltiteln. Sie sorgt zwar für einen gigantischen Datenpool, führt die erdrückende Anzahl an zu untersuchenden Objekten aber auch zu einem kaum beherrsch- und kodifizierbaren Chaos, über das nur abstrakt und verallgemeinernd gesprochen werden kann. Die Tatsache, dass, wenn überhaupt, nur Verallgemeinerungen vorgenommen werden können, hat bereits Newman vor fast 20 Jahren konstatiert:

»As with any academic approach to popular cultural artefacts, the sheer number of artefacts entails that, for better or worse, only generalizations can be made about their nature and use.«³⁰

Vor der schieren Masse an Artefakten, in diesem Fall den Spieltiteln, sowie der rapiden Entwicklung des Forschungsgegenstandes ist schlichtweg zu kollabieren. So unbefriedigend dies sein mag. Dezidierte Analysen, die zum Kern des komplexen Forschungsgegenstands vordringen, seine Ästhetik entschlüsseln und ein Unterhaltungs- wie Bildungspotenzial offenlegen können, sind daher immer nur im Kontext ausgewählter Einzelfälle möglich. Sinnvoll gestaltet sich die Arbeit am Forschungsobjekt selbst daher durch einen qualitativen Ansatz, der den konkreten Prozess des Computerspiels selbst nicht scheuen darf und aus dieser persönlichen Involviertheit jene dezidierten Analysen möglich macht. Dass die Erkenntnisse aus diesen Analysen folglich nicht verallgemeinernd gelten können, versteht sich von selbst und ist der bereits angesprochenen erdrückenden Anzahl und Vielfalt fortwährend erscheinender, neuer Spieltitel geschuldet.

Der qualitative, hermeneutische Ansatz dieser Arbeit lässt mithilfe von *Bei-Spielanalysen*³¹ einerseits, und intensiver Literaturarbeit andererseits einzelne Orientierungsbojen entstehen, die bei der schwierigen Navigation durch die Artefaktmasse behilflich sind und die Natur, Konstitution und Ästhetik digitaler Spiele als Forschungsobjekt nachvollziehbar werden lassen. Aus diesem Grund durchmischt diese Arbeit dezidierte Spiel- und Gamemusikanalysen und eine

29 Diese Publikation verwendet in ungeraden und geraden Kapiteln abwechselnd jeweils das generische Femininum und das generische Maskulinum.

30 J. Newman: *Videogames*, S. 92.

31 Jeweils in den Kapiteln 3 und 5 dieser Arbeit zu finden.

nahe Orientierung an der Literatur, was letztlich auch zu einer erhöhten Anzahl direkter Zitate führt. Dabei versucht sie stets, die Komplexität der Computer-spielforschung als interdisziplinäres Feld einerseits und die grenzgängerische Natur des Forschungsobjekts Computerspiel andererseits aufzuzeigen. Diese Vorgehensweise wird vom Autor als sinnvoller Arbeitsansatz im Zusammenhang einer einführenden Schrift in das verhältnismäßig junge Feld der Ludomusicology verstanden.

Die ersten zwei Gretchenfragen einer ludomusikologischen Monografie sind die nach der *Definition des gewählten Forschungsgegenstandes*, in diesem Fall also zum einen nach dem digitalen Spiel, und zum anderen nach seiner *auditiven Ebene*. Ihre Diskussion ist Gegenstand der folgenden zwei Kapitel.

