

## 8 Conclusio | Gamemusik und Ludomusicology als Fluchtpunkte der Game Studies

---

Mit der Erkenntnis der Ausführungen des vorigen Kapitels lässt sich also wieder zur zentralen These dieser Arbeit zurückkehren: Wo Dichotomien, dualistische Logiken, konkurrierende Standpunkte und Ideen zu vermeintlichen Konflikten führen, kann eine Auseinandersetzung mit Gamemusik dazu dienen, Brücken zu schlagen. Dies gilt sowohl für die Konstitution des komplexen Forschungsobjekts Computerspiel als auch für die dazugehörige Forschung, die Game Studies. Ludomusicology hat somit das Potenzial, aufzuzeigen, dass es neben konkurrierender Forschung auch überspannende, sich verbindende Themenfelder und Verbindungspunkte innerhalb der Game Studies gibt. Wer sich mit Gamemusik beschäftigt, wird nach kurzer Zeit erkennen müssen, dass eine Auseinandersetzung, neben einer historischen Betrachtung wie sie in Kapitel 4 dieser Arbeit vorgenommen wurde, mit Standpunkten sowohl der Ludologie als auch der Narratologie; mit sowohl (spiel-)mechanischen als auch erzählerischen; mit sowohl emergenten als auch prädeteterminierten Strukturen in Computerspielen unabdingbar ist. Denn Gamemusik überspannt viele antagonistische Modelle. Sie ist in ihrem zweckdienlichen Zusammenhang als funktionale Musik ähnlich komplex organisiert wie das Computerspiel selbst. Sie hat sich folglich über die Jahrzehnte ihrer Entwicklung an ihr Trägermedium angepasst, um das Potenzial ihrer Dienlichkeit zu maximieren. Dies gilt auch für einen der Kernaspekte digitaler Spiele: Die Prämisse der Interaktivität. Fritsch zufolge gilt es daher,

»nicht nur zu untersuchen, inwieweit Computerspielmusik und der Einfluss des Spielers auf das erklingende Ergebnis während des Spielvorgangs eine mögliche Immersion tatsächlich unterstützen können. Es müssen gleichermaßen Forschungsansätze für die ver-

schiedenen Formen der Musikeinbindung in Computerspielen entwickelt werden, die diese unter der Prämisse der Interaktivität untersuchen.«<sup>1</sup>

Das Desiderat ist nachvollziehbar. So divergent Ansichten, Perspektiven, Forschungen und Erkenntnisinteressen in den Game Studies auch sein mögen – auf eines können sich Forschende aller Disziplinen einigen: Der Mehrwert des Computerspiels als populäres Medienartefakt ist in seiner interaktiven Natur verankert,<sup>2</sup> die es zum Medium quartärer Medialität werden lässt.<sup>3</sup> Es erscheint nur konsequent, Gamemusik nicht nur im Hinblick auf bereits bekannte musikalische Konzepte und deren Termini wie funktionale Musik, funktionelle Musik, Tonmalerei oder Programmmusik zu untersuchen,<sup>4</sup> sondern dies auch unter der Prämisse der Interaktivität als neuartigem Eigenwert zu tun oder mit den Worten von Elizabeth Medina-Gray:

»One of the most critical – and critically challenging – aspects of video game music is that it is fundamentally *dynamic* [...] the soundtrack during one playthrough of a game will nearly always sound different and proceed differently from that of any other playthrough, depending on the timing and identity of the player's actions.«<sup>5</sup>

Besonders offensichtlich wird dies bei der Betrachtung von Rhythm Games, die Musik oder musikalische Elemente wie den namensgebenden Rhythmus zur zentralen Spielmechanik machen. Jedoch sollte das von Fritsch formulierte Desiderat wesentlich weitreichender verstanden werden. Ein Einbinden von Gamemusik als spielmechanisches Element ist als Designstrategie in den Kanon sämtlicher Spielgenres und -stile übergegangen: Als temporäre Geschicklichkeitsaufgabe oder Minispiel in Spielen jedweden Genres, als Informationsträger über Gefahrensituationen und Auswegen aus ihnen,<sup>6</sup> sowie als Bestandteil von Puzzles und Rätseln, häufig in Point-and-Click Adventures, jedoch weitestgehend auch genreübergreifend. Wie jedoch Medina-Grays Zitat verdeutlicht, bedarf es nicht einmal einer spielmechanischen Einbindung von Gamemusik, um ihre dy-

---

1 M. Fritsch: *Musik*, S. 95.

2 Vgl. C. Hanke: *>Next Level. Das Computerspiel als Medium*, S. 10.

3 Vgl. G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 55-59 und vgl. Kapitel 2.2 dieser Arbeit.

4 Vgl. Kapitel 3 dieser Arbeit.

5 Medina-Gray, Elizabeth: »Modularity in Video Game Music«, in: Kamp/Summers/Sweeney (Hg.), *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, Bristol, CT und Sheffield: Equinox Publishing Ltd 2016, S. 53-72, hier S. 53, Herv. i. O.

6 Vgl. die INSIDE-Beispiele aus Kapitel 3 dieser Arbeit.

namisch-interaktive Beschaffenheit aufzuzeigen. Die Tatsache, dass es sich um eine Medienform quartärer Medialität handelt, genügt, um die ambivalente Struktur von Gamemusik offenzulegen, die sich Medina-Gray zufolge in jedem Spieldurchlauf individuell gestalten kann.

An dieser Stelle wird einmal mehr deutlich, wie eng Gamemusikforschung mit einer Vielzahl von Themenkomplexen und Forschungsströmungen der Game Studies ganz allgemein verwoben ist und so als Projektionsfläche für grundsätzliche Überlegungen zum Medium Computerspiel dient und darüber hinaus als Knotenpunkt zwischen divergierenden Strömungen innerhalb der Computerspielforschung fungieren kann. Bereits 2006 konstatierte Jørgensen, dass sich die Funktionalität von Gamemusik nur dann begreifen lässt, wenn man sich über den »dual origin of computer games as 1) game systems that focus on usability, and 2) fictional worlds that focus on the sense of presence in the game environment«<sup>7</sup> im Klaren ist. So wäre zu argumentieren, dass das narrative Potenzial digitaler Spiele in Jørgensens zweitem Punkt verankert ist, während der erste Punkt vornehmlich die ludologische Perspektive in den Fokus nimmt. Jørgensen führt dazu jedoch auch aus, dass digitale Spiele dazu imstande sind, ihren dualen Ursprung zu überbrücken. Und genau in diesem Zusammenhang spielen Game Sounds und Gamemusik eine zentrale Rolle:

»How, then, does this fusion of user system and fictional world happen? To say it bluntly, it happens through giving many sounds a double function where they belong to in-game sources and are accepted as fiction at the same time as they provide specific information to the player.«<sup>8</sup>

Sich damit zu beschäftigen, wie die Überbrückung verschiedener Ursprünge, Traditionslinien und Betrachtungswinkel von Computerspielen auf musikalischer Ebene implementiert wird, funktioniert oder sich gestaltet, lässt Ludomusicology zu einer unverzichtbaren Projektionsfläche im produktiven Chaos der Game Studies werden. Das hat zur Konsequenz, dass gamemusikalische Forschung auch immer eine Forschung an Grenzen und Übergängen zwischen verschiedenen Perspektiven und Ansätzen ist. Ähnlich wie Star und Griesemers Denkfigur *boundary object* zeigt Ludomusicology diese Grenzlinien nicht nur auf, sondern überschreitet sie gleichzeitig und ermöglicht so einen interdisziplinären Austausch.

Diese Arbeit sollte, simpel formuliert, die Bedeutung(en) von Gamemusik für zwei parallele Dinge ergründen und durch entsprechende Beispiele und Ob-

7 K. Jørgensen: *On the Functional Aspects*, S. 1.

8 Ebd., S. 4.

jektanalysen aufzeigen und veranschaulichen: zum einen Bedeutungen für digitale Spiele als akkumulatives Grenzgängermedium – also für das Forschungsobjekt selbst – zum anderen für das interdisziplinäre Forschungsfeld der Game Studies, die sich auf akademischer, universitärer und institutioneller Ebene mit digitalen Spielen beschäftigen und dabei mit verschiedensten Herausforderungen zu kämpfen haben. Die zentrale These der Arbeit lautete, dass die Bedeutsamkeit von Gamemusik in ihrem Potenzial begründet ist, als Fluchtpunkt und Projektionsfläche für Artefakt und Forschung gleichermaßen zu fungieren.

Bezüglich ersterem ist Gamemusik als Projektionsfläche besonders gut geeignet, da sie omnipräsent, also in fast allen konstitutiven Bereichen des Forschungsobjektes vertreten ist. Digitale Spiele mögen ein stummgeborenes Medium gewesen sein, der Wunsch nach einer auditiven Auskleidung existierte jedoch schon, bevor es die technischen Möglichkeiten überhaupt zulassen sollten. Gamemusik ist bedeutsam und präsent, unabhängig von Machart eines Spiels, seinem Genre, dem stofflichen (narrativen) und dem mechanischen (ludischen) Inhalt und Fokus, der technischen Plattform des Spiels oder seinem Alter. Die Bedeutung der Musik für Computerspiele wird besonders in ihrem Produktionsprozess offensichtlich. Wie auch Jesse Schell bestätigt, stellt sie eines der ersten konstitutiven Elemente dar, die designed werden sollten:

»One serious error that game developers often fall into is to not add music or sound to their game until the very end. A technique I learned from Kyle Gabler is to choose music for your game at the very beginning of your process, as early as possible – possibly before you even know what the game is!«<sup>9</sup>

Bezüglich der Forschung zu und an digitalen Spielen ist Gamemusik als Projektionsfläche besonders gut geeignet, da eine Auseinandersetzung mit Musik die vermeintlichen disziplinären Grenzen des interdisziplinären Forschungsfeldes überschreitet. Dies zeigt sich kaum besser dort, wo selbst die Ludologie vs. Narratologie-Debatte in den Hintergrund rückt, sobald Gamemusik im Fokus steht. Als zentrales Element digitaler Spiele ist sie für Vertreterinnen beider Lager von Belang und zeigt darüber hinaus auf, worauf sich die Streitenden letztlich auch einigen konnten: »[G]ames can be several different things, depending on how one approaches them«,<sup>10</sup> und weder Ludo- noch Narratologinnen besitzen eine Deutungshoheit bei der ästhetischen Beschreibung und Ergründung des Mediums. Ludomusikologinnen profitieren von dieser Erkenntnis und stoßen bei ihrer

---

9 Schell, Jesse: *The Art of Game Design: A book of lenses*, Amsterdam: Elsevier 2008, S. 351.

10 F. Mäyrä: *An introduction to game studies*, S. 10.

Arbeit zwangsläufig sowohl auf Theorien des einen wie des anderen (ehemaligen) Lagers.

Um aber Gamemusik als Projektionsfläche nutzbar zu machen, ist ihre historische Betrachtung als Bestandteil der gesamten Musikgeschichte unerlässlich gewesen. Denn auch dieser spezifische Abschnitt musikalischer Historie ist, so wie die Musikgeschichte als Ganzes, von Entwicklungen, Umwälzungen, technischen Neuerungen sowie in der Folge ästhetisch unterschiedlichen Ausformungen geprägt. Diese Arbeit kam also nicht umhin, einen kurzen historischen Abriss über die Musikgeschichte abzuhandeln, der sich auf Überschneidungspunkte und Vorläufermomente von Gamemusik als funktionaler Musik fokussieren sollte. Auch eine Auseinandersetzung mit dem ästhetischen Schulstreit zwischen musikalischer Autonomie und Heteronomie, der sich in den Schlagworten funktionale vs. absolute Musik wiederfindet, ist dabei unverzichtbar gewesen.

Die Arbeit sollte gezeigt haben, dass sich Gamemusik als funktionale Musik des 20. und 21. Jahrhunderts verstehen lässt, die neben, mit und innerhalb einer Historie populärer Musik existiert. Als weitere Erkenntnis hat sich, Freyermuths Modell der dreistufigen Verschriftlichung folgend, gezeigt, wie problematisch es ist, Begriffe und Theorien der systematischen wie der historischen Musikwissenschaft auf Gamemusik anzuwenden. Gerade hier ist der Bedarf nach einem Fortschreiten von exaptiven zu adaptiven Ansätzen besonders hoch. Da es sich darüber hinaus beim Komponieren von Gamemusik um ein künstlerisches Verfahren handelt und Game Studies vollkommen zurecht die Kluft zwischen abstrakter akademischer Theorie und künstlerischer Praxis zu minimieren suchen, sollten sedimentierende Schriften dabei von besonders großem Interesse sein. Sie können darüber hinaus bei der Formierung eines adaptiven Ansatzes von großer Hilfe sein, da in exaptiven Ansätzen vornehmlich ein Fokus auf die Entwicklung von Theorien, Modellen und Schemata herrscht. Dabei wird oft nur abstrakt von Spielen gesprochen, was nicht zuletzt auch ein Resultat des Kollabierens vor der schier Masse an zu untersuchenden Artefakten ist. Es bleibt jedoch problematisch, dass bei generalisierenden Abstraktionen der konkrete Blickwinkel verloren geht, wie er nur durch dezidierte Analysen und Veranschaulichungen an ausgewählten Beispielen zu gewinnen ist. Nicht zuletzt aus diesem Grund hat diese Arbeit versucht, die Kluft zwischen abstrakter Theorie und Forschungsobjekt zu minimieren und an ausgewählten Stellen immer wieder auf Objektanalysen zurückzugreifen, um Abstraktes und Theoretisches zu veranschaulichen oder, in diesem Fall, vielmehr zu Gehör zu bringen. Damit erhofft sich dieses Dissertationsprojekt, einen sinnvollen Vorschlag für den Schritt in Richtung adaptiver, ludomusikologischer Game Studies vorgelegt zu haben, der als Forschungsdesign für zukünftiges Arbeiten herangezogen werden kann.

