

entstehen zu lassen, die in älteren Medien künstlerische und wissenschaftliche Praxen trennt.«³⁴

Die Chance, im Zusammenhang mit der Auseinandersetzung in einem neuen Forschungsfeld grundlegend neue Forschungsdesigns zu etablieren, die versuchen, künstlerische und wissenschaftliche Praxen miteinander zu verbinden, ist für die Auseinandersetzung mit Gamemusik von herausragender Bedeutung. Musik für sich genommen ist eine Kunstform (Tonkunst) und somit in ihrer Produktion und Komposition künstlerischen Praxen unterworfen. Gleches gilt abermals für die Einbettung jener Kunstform in das boundary object Computerspiel. Allein die Implementierung der Tonkunst in ein digitales Spiel wie auch der Prozess des Sound Designs sind künstlerische Praxen. Würde man die Kluft zwischen künstlerischem und wissenschaftlichem Ausgangspunkt in den Game Studies tatsächlich überwinden und das Erkenntnisinteresse sowie die Methoden in einer direkten Auseinandersetzung mit Computerspielen entwickeln und anwenden, expandierte man nicht nur das Ergebnispotenzial digitaler Spieleforschung, man unterstriche damit auch zusätzlich ihre Autonomie und gäbe ihr eine eigene Identität, etwas, das die Game Studies in Abgrenzung zu traditionellen Disziplinen definieren würde. Diese Feststellung in Verbindung mit Freyermuths Forderungen spielt für diese Arbeit eine wichtige Rolle, denn hier vorgestellte und diskutierte Theorien, Überlegungen, Ansätze und Themenkomplexe werden in dieser Arbeit teilweise auf Spieltitel unter Zuhilfenahme selbstaufgezeichneten Videomaterials angewendet. Die einzelnen Spieltitel verstehen sich dabei stets als Medienartefakte, mit denen eine direkte und praktische Auseinandersetzung unverzichtbar ist. Das Modell aufgezeichneter CapVids kommt somit der Forderung nach einer Artefakt-orientierten Forschung im Rahmen der Game Studies nach.

6.2 DIE NOTWENDIGKEIT EINER INTERDISZIPLINÄREN SPIELEFORSCHUNG

Obwohl mit der Kommerzialisierung digitaler Spiele und der Formierung einer – wenn auch von Rückschlägen getroffenen – Computerspielbranche während der 1970er und 1980er Jahre eine wachsende Nutzerschicht entstand, fiel ein wissenschaftlicher Zugang bis Mitte der 2000er Jahre vergleichsweise spärlich aus.³⁵

34 Ebd., S. 73.

35 Vgl. C. Klimmt: *Computerspielen als Handlung*, S. 13.

Dies gilt insbesondere für den deutschsprachigen Raum. Zu frühen Auseinandersetzungen kam es vor allen Dingen in medienpädagogischen, -soziologischen und -psychologischen Zusammenhängen, die anfangs mehr auf Methoden der Medienwirkungsforschung denn auf Medientheorien im Sinne geisteswissenschaftlicher Auseinandersetzungen zurückgriffen:

»Those scholarly studies that do exist chiefly emanate from the research laboratories of psychology departments and are typically concerned with the possible effects of games on young players.«³⁶

Johannes Fromme bestätigt, dass digitale Spiele schon in den 1980er Jahren »in den Fokus einer pädagogisch interessierten empirischen Forschung«³⁷ gerückt waren, während Kröger und Quandt darauf verweisen, dass

»jene Disziplinen, die sich verstärkt dem Phänomen zuwandten (wie z. B. die Psychologie oder die Pädagogik), vor allem vermutete (negative) Effekte betrachtet [haben]. Damit wurde der Blickwinkel der Forschung stark eingeengt. Insgesamt hat die Forschung also nur einige wenige Wege beschritten – manche davon gründlicher als andere.«³⁸

Das angesprochene Feld der Psychologie hatte schon lange vor dem Entstehen *digitaler* Spiele Interesse an der Tätigkeit des Spielens selbst gezeigt. Schon Johan Huizinga hatte in *Homo ludens* darauf verwiesen, dass Psychologie und Physiologie sich mit Spiel als Phänomen bei Kindern und Erwachsenen auseinandersetzen. Diese Forschungen gehen ihm zufolge vor allen Dingen davon aus, Spiel und Spielen diene zur Entspannung und dem Abbau überschüssiger Energien sowie einer dem Nachahmungstrieb geschuldeten Erprobung von Handlungsabläufen, die im späteren Leben relevant werden. Auch der menschliche Drang zum Wettstreit scheint eine Rolle zu spielen:

»Noch andere wieder betrachten das Spiel als eine unschuldige Abregung schädlicher Triebe, als notwendige Ergänzung eines allzu einseitig gerichteten Tätigkeitsdranges oder

36 J. Newman: *Videogames*, S. 5.

37 Fromme, Johannes: »Game Studies und Medienpädagogik«, in: Sachs-Hombach/Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 279-315, hier S. 294.

38 Kröger, Sonja/Quandt, Thorsten: »Digitale Spiele und (Jugend-)Kulturen«, in: Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2014, S. 231-250, hier S. 239.

als Befriedigung in Wirklichkeit unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion und damit als Aufrechterhaltung des Persönlichkeitsgefühls.«³⁹

Diese Überlegungen lassen sich auch auf die Tätigkeit des Computerspielens anwenden. Sie liefern oberflächlich vielleicht sogar einen Erklärungsansatz dafür, warum die Beschaffenheit digitaler Spiele heute so komplex und die Spielelandschaft so vielfältig ist, sprich, warum es so viele verschiedene Spieltitel gibt, die sich nach Beschaffenheit, Stil, Struktur und Spielprinzip unterscheiden. Sie versuchen somit, auf die vielfältigen und teilweise ganz unterschiedlichen Motivationen, Interessen und Bedürfnisse ihrer Nutzerschaft einzugehen.

Das Interesse der breiten Öffentlichkeit am spezifischen Forschungsobjekt Computerspiel war gegen Ende des 20. und am Anfang des 21. Jahrhunderts auch in Deutschland vornehmlich durch gesellschaftspolitische Diskussionen in der massenmedialen Öffentlichkeit geweckt. Gerade für Talkshowformate, Kulturmagazine und das Feuilleton war die Diskussion um Gewaltdarstellungen in Unterhaltungsmedien aufgrund der Aktualität der Amokläufe von Erfurt, Emsdetten und Winnenden eine willkommene Gelegenheit, hohe Einschaltquoten zu generieren und ein breites Publikum anzusprechen. Damit lässt sich das zunächst vornehmliche Interesse an Erkenntnissen über die Wirkung digitaler Spiele zu dieser Zeit erklären, die eine konzise Beschäftigung mit ihrer Beschaffenheit, ihrer Logik, ihrer Struktur und ihrer Theorie zunächst ausklammerte. Aufgrund der emotionalen Natur dieses Diskurses und des dringenden, verständlichen Wunsches danach, die grausamen Taten möglichst schnell aufzuklären und zu verstehen, gerieten Computerspiele unter einen vergleichbaren Generalverdacht, der zuvor auch schon Vorgängermedien wie Literatur,⁴⁰ Film⁴¹ oder Fernsehen⁴² getroffen hatte: Einen vermeintlich negativen Einfluss auf Mediennutzende zu haben und zu schrecklichen Taten zu bewegen. Die Vorwürfe standen allerdings im Widerspruch zu Ergebnissen der medienpädagogischen Forschung in den 1980er Jahren, die den Verdacht nicht hatte erhärten können. Im Rückblick auf frühe pädagogische Forschungen zum Thema Computerspiele konstatiert Johannes Fromme:

»Ein wesentliches Erkenntnisinteresse bestand darin, einschätzen zu können, welche Risiken und Probleme für die Entwicklung und Verhaltensweisen Jugendlicher mit diesen

39 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 2.

40 Vgl. Salinger, Jerome D.: *The Catcher in the Rye*, Boston, MA: Little, Brown and Company 1951.

41 Vgl. LIFE OF BRIAN (UK 1979, R: Terry Jones).

42 Vgl. SOUTH PARK (USA 1997-anhaltend, R: Trey Parker/Matt Stone).

Medien ggf. verbunden sind. Keine der Studien bestätigte die in der öffentlichen Debatte kursierenden pauschalen Befürchtungen und Vorurteile.⁴³

Insgesamt fand und findet die Diskussion in den Massenmedien wenig differenziert und sachlich statt. Häufig steht ein hochstilisierter, emotionalisierter Schlagabtausch von Pro- und Contra-Parteien im Zentrum, in dem es mehr um das Verfolgen einer eigenen Agenda als um eine umfassende Untersuchung, Analyse oder Aufarbeitung geht.⁴⁴ Für kompliziert darzustellende Überlegungen und gründliche Auseinandersetzungen mit Medienartefakten bleibt in massenmedialen Kontexten häufig wenig Platz.⁴⁵ Darüber hinaus sind die Verteidiger des Mediums oftmals durch den eigenen Enthusiasmus oder aber auch ein eigenes, wirtschaftliches Interesse so vereinnahmt, dass kein Platz für Selbstreflexion oder kritische und konstruktive Verbesserungsvorschläge bleibt, während die sich am lautesten äußernden Kritiker des Mediums nicht selten für eine grundsätzlich kunst- und kulturreditische Haltung bekannt sind und darüber hinaus nicht einmal ansatzweise über praktische Erfahrungen mit dem Medium Computerspiel verfügen. Ein problematisches Defizit, denn:

»Not only can the game not be understood without playing it, but also the game is only part of the experience [...]. The lack of sensitivity to the experiences of play and the use of videogames by players is perhaps one of the most serious deficiencies in extant scholarly studies«,⁴⁶

problematisiert auch Newman. Brown ergänzt: »Humanities scholars read and watch movies, but most do not own game consoles, content to leave those to their kids.«⁴⁷ Die kulturpessimistische Fraktion sieht

»in Videospiele die große Chance [sic] die letztendlich schon früher am Film selbst oder auch Video und Comics letztendlich immer wieder gescheiterten bzw. eingefrorenen Diskussionen um die negativen Wirkungen der populären Medien zu reanimieren.«⁴⁸

43 J. Fromme: *Game Studies und Medienpädagogik*, S. 295.

44 Vgl. F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 60.

45 Vgl. Rötzer, Florian: »Einleitung – Angst vor dem neuen Medium«, in: Rötzer (Hg.), *Virtuelle Welten – reale Gewalt*, Hannover: Heise 2003, S. 9-25, hier S. 9.

46 J. Newman: *Videogames*, S. 2f.

47 H. J. Brown: *Videogames and education*, S. 19.

48 F. Furtwängler: *Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*, S. 60.

In diesen festgefahrenen Diskussionen zwischen Enthusiastinnen und Kulturpessimistinnen ist kein Nutzen für das Vorhaben der Game Studies zu sehen, Computerspiele differenziert zu betrachten. Nur durch eine Kombination aus Fachwissen und Medienpraxis auf der einen, und differenzierter, analytischer Auseinandersetzung auf der anderen Seite kann dies gelingen. Mit den Bemühungen und der Pionierarbeit einer ganzen Reihe von Forschenden⁴⁹ sind vor nunmehr 25 Jahren die ersten Schritte in Richtung eines solchen fundierten, differenzierteren und vor allen Dingen interdisziplinären Ansatzes gegangen worden, der auf eine Konsolidierung sowie Institutionalisierung einer internationalen Forschung zu Computerspielen abzielt. Christoph Klimmt identifiziert im Hinblick auf die deutsche Forschungslandschaft während dieser Anfangszeit zunächst drei vorrangige Interessengebiete:

1. Geschlechtsspezifische Unterschiede bei der Spielmotivation und -performanz,
2. möglicherweise Aggression fördernde Wirkungen bei der Darstellung von Gewalt in Computerspielen und
3. die Chancen und Möglichkeiten für pädagogische Zwecke von Computerspielen.⁵⁰

Die Ergebnisse aller drei Gebiete sind zum einen umstritten und problematisch, zum anderen aber bis heute relevant und werden immer wieder beforscht.⁵¹

»Warum Game Studies?« ist aber nun die von Espen Aarseth 2006 auf der ersten *Clash of Realities*-Konferenz gestellte Frage, der er in den dazugehörigen Proceedings der Konferenz anfügt: »[W]as für ein Feld formiert sich da gerade? Und: Zu welchem Zweck? [...] Wer braucht überhaupt solch ein Feld?«⁵² Es gibt bereits Spieleforschung, verteilt auf verschiedene Disziplinen: Als Teilgebiet der Mathematik; als Simulationsforschung; als pädagogische Tradition, das Spiel von Kindern verstehen zu wollen; als Forschung zur Behandlung Spielsüchtiger; als Forschung zu Brettspielen und als philosophische Theorie innerhalb der Sportwissenschaft. Eine explizite Computerspielforschung datiert Aarseth auf

49 Vgl. u. a. E. J. Aarseth 1997; J. Juul 2001, 2005; S. L. Kent 2001; J. H. Murray 1997; M.-L. Ryan 1999; M. J. P. Wolf/B. Perron 2003.

50 Vgl. C. Klimmt: *Computerspielen als Handlung*, Kapitel 2.4.

51 Vgl. u. a. C. Bareither 2017; T. Feibel 2004; S. Hahn 2017; M. Ladas 2002; R. Maresch 2003; F. Rötzer 2003; J. Venus 2018; N. S. Stampfl 2012.

52 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 17.

das Jahr 2001⁵³ und unterteilt diese in sechs Zweige: *Spielontologie*, *Spielkritik und -geschichte*, *Serious Games* (damit sind oftmals Lernspiele und ähnliche Spielformen, beispielweise zur Anwendung im Gesundheitswesen, gemeint), *Spielszoologie*, *-ökonomie und -ethnografie*, *Game Design Theorie* und *Technikforschung* (im Sinne von KI-Forschung, Erforschung von Game-Engines, Content-Management-Systemen usf.). Wie sinnvoll die von Aarseth konstatierten Zweige sind, ist sicherlich streitbar. Viel wichtiger ist jedoch sein Argument, das Feld der Game Studies scheine »das vielfältigste und interdisziplinärste unter den genannten Feldern zu sein.«⁵⁴ Damit klingt bereits das zentrale Desiderat an, das die Game Studies als Selbstanspruch haben sollten: ein interdisziplinäres Forschungsfeld zu sein. Genau darin liegen Fluch und Segen. Ein Fluch besteht wohl darin, Brücken zwischen den verschiedenen Disziplinen zu schlagen. Vor dem Hintergrund der problematischen Disziplingrenzen und oft fragmentiert-isolierten Arbeitsweisen vieler Disziplinen formuliert Aarseth die provokante Frage, wie es jemals zu einer interdisziplinären Zusammenarbeit der verschiedenen Forschungsströmungen, Interessensfeldern und Beobachtungsperspektiven kommen soll. Aarseth verweist darauf, dass beispielsweise akademische Einheiten wie Anglistik-Institute nicht selten in verschiedene Abteilungen für Linguistik und Literaturwissenschaft unterteilt sind, die selten miteinander sprechen und in ihrer Forschung kooperieren. Vor diesem Hintergrund könnte »der riesige Aufwand, der erforderlich ist, um unverbundene Disziplinen zusammenarbeiten zu lassen, als wirklichkeitsfremd und als eine große Zeitverschwendungen erscheinen.«⁵⁵ Die Erkenntnis- und Interessensgebiete verschiedener Parteien sind in der Tat schon seit Anbeginn der Game Studies sehr divergent gewesen und so stellt sich zurecht die Frage:

»Werden an Gamedesign arbeitende Informatiker jemals mit Kulturkritikern, die die ideo-logische Bedeutung der Ikonographie von Computerspielen untersuchen, sprechen möchten? Sind wir naiv, wenn wir glauben, dass es jemals Brücken zwischen den technischen, ästhetischen und ethnographischen Computerspielforschungstraditionen geben wird?«⁵⁶

Warum sollte man sich die Mühe machen, Computerspiele dezidiert interdisziplinär erforschen zu wollen? Warum Game Studies? James Newman verweist auf »a range of social, cultural, economic, political and technological factors that

53 Diese Einschätzung teilt auch Beil, der den skandinavischen Raum als wegweisend für die Computerspielforschung ansieht, vgl. B. Beil: *Game Studies*, S. 21.

54 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 18.

55 Ebd.

56 Ebd.

suggest the need for a (re)consideration, of videogames by students of media, culture and technology«, und hebt in der Folge drei zentrale Gründe hervor, warum eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen notwendig ist: »[T]he size of the videogames industry; the popularity of videogames; videogames as an example of human-computer interaction.«⁵⁷ Auf die Größe und den nicht zu leugnenden ökonomischen wie politischen Einfluss der Computerspielindustrie kommt auch Aarseth zu sprechen, der davor warnt, die Größe und die Macht der Industrie zu unterschätzen. Ihm zufolge besteht

»die eindeutige Gefahr, dass kommerzieller Erfolg und Verkaufszahlen den Diskurs dominieren werden, zum Nachteil von wissenschaftlichen Werten und Überzeugungskraft [...]. Und kommerzielle Argumente übertrumpfen theoretische Erkenntnis grundsätzlich.«⁵⁸

Wie sollen die Game Studies also überhaupt in Konkurrenz treten können? Aarseth schlägt vor, darauf grundsätzlich zu verzichten. Das Ziel der Industrie ist es vornehmlich, Kapital zu akkumulieren und ökonomischen Erfolg zu generieren. Digitale Spiele dabei weiterzuentwickeln und in diesem Zusammenhang unter Umständen auch zu reflektieren, ist ein Nebeneffekt, jedoch kein Hauptziel. Das Hauptziel der Wissenschaft jedoch ist es, Wissen zu schaffen sowie Dinge begreifbar und verständlich zu machen und zu erklären. Darin liegen die Stärken der Game Studies, auf die sie sich auch berufen sollten. Wissen zu schaffen, neue Ideen zu entwickeln, Denkanstöße zu geben, interdisziplinäre Zusammenarbeit zu lehren und das Forschungsobjekt besser verstehen zu können, zu analysieren und zu erklären sind Desiderate und Ziele, denen in der Wissenschaft wesentlich mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden kann als dies in der Wirtschaft der Fall ist. Diese Stärken sind darüber hinaus auch die Vorteile und Argumente, die die Game Studies gegenüber der Computerspielindustrie hervorbringen können, wenn es darum geht, eine reziproke, vielleicht sogar synergetische Beziehung aufzubauen. Ein weiteres Plädoyer für eine interdisziplinäre Computerspielforschung ist darüber hinaus auch in der Verantwortung der Wissenschaft gegenüber Öffentlichkeit und Gesellschaft zu sehen. Dies zeigt sich am deutlichsten in den gesellschaftspolitischen Debatten um die vermeintlich negativen Wirkungen der Computerspielnutzung für das (jugendliche) Subjekt, in denen positive Wirkungen häufig ausgeklammert werden. Wünschenswert wäre an dieser Stelle eine »kulturell informierte Öffentlichkeit, die in der kritischen Beurteilung der Qualität von Spielen von Spielewissenschaftlern und akademisch aus-

57 J. Newman: *Videogames*, S. 3.

58 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 20.

gebildeten Spielekritikern geschult ist.⁵⁹ Die Game Studies als interdisziplinäres Forschungsfeld können dabei mithelfen, diese Medienkompetenz aktiv zu fördern.

Warum also hat die Wissenschaft das Medium so lange ignoriert? Newman konstatiert mehrere mögliche Gründe, aus denen zwei besonders herauszustechen scheinen: Zum einen die Tatsache, dass digitale Spiele lange als »children's medium [...] something that will be ›grown out of‹« betrachtet wurden. »Second, videogames have been considered mere trifles – low art – carrying none of the weight, gravitas or credibility of more traditional media.⁶⁰ Auf Newmans zweiten Punkt verweist auch Aarseth:

»Jahrelang wurden Computerspiele als *Low Culture Trash* verunglimpft – bestenfalls als eine Zeitverschwendug und schlimmstenfalls als eine Quelle kriminellen und soziopathischen Verhaltens.«⁶¹

Im vergangenen Jahrhundert argumentierten Autorinnen noch polemisch, unreflektiert und wenig differenziert, es habe keine inhaltliche, strukturelle oder formelle Weiterentwicklung gegeben. So spricht zum Beispiel Christian Schartner von gleichgebliebenen »Elementarsituationen, denen der Spieler vor dem Monitor ausgeliefert ist«, und die bis heute aus »Treffen und Getroffenwerden, Fres- sen und Gefressenwerden, Siegen oder Besiegterwerden«⁶² bestünden. Wenn überhaupt, dann habe es lediglich ästhetische Weiterentwicklungen gegeben. Ein Blick auf die komplexe Spielelandschaft widerlegt diese Argumentationsstruktur deutlich.⁶³ Schon die frühen Text-Adventures der ersten und zweiten Phase des Game Designs in den 1960er und 1970er Jahren entzogen sich den primär kompetitiven und emergenten Strukturen eines TENNIS FOR TWO oder SPACE-WAR!. Sicherlich waren auch in Adventure- sowie frühen RPG-Titeln Kampfhandlungen implementiert, jedoch nicht flächendeckend und auch nicht als primäres, sondern als ergänzendes Spielelement. Schon in dieser Traditionslinie stand das Ausloten narrativer wie explorativer Möglichkeiten im Kontext einer hypertextuellen Medienform im Zentrum.⁶⁴ Schartner scheint jedoch lediglich

59 Ebd., S. 22.

60 J. Newman: *Videogames*, S. 5.

61 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 22, Herv. i. O.

62 C. Schartner: *Dornröschen ist tot*, S. 149.

63 Vgl. ABZÜ, BLACKWOOD CROSSING (Vision Games 2017, O: PaperSeven); DEAR ESTHER; EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE; JOURNEY; VIRGINIA; WHAT RE- MAINS OF EDITH FINCH uvm.

64 Vgl. insb. E. J. Aarseth: *Cybertext*.

die emergenten Strukturen eines PONG vor Augen zu haben und steht dem narrativen Potenzial des Mediums ganz grundsätzlich skeptisch gegenüber, wenn er behauptet, das Computerspiel sei ein Medium, dessen Formensprache sehr rudimentär sei, nur als Aufputz daherkomme und eine reduzierte Gattung sei.⁶⁵ Die von Juul und sämtlichen Computerspielforschenden in den 2000er Jahren dargelegten Argumente, neben der emergenten Traditionslinie eines TENNIS FOR TWO, SPACEWAR! und PONG habe es noch eine weitere Traditionslinie – die der frühen Adventure- und Rollenspiele – gegeben,⁶⁶ wird von Schartner schlicht ausgeklammert. Dabei lagen bei Erscheinen seines Textes 1996 neben Pioniertiteln wie ADVENTURE oder MYSTERY HOUSE sowie dem immens erfolgreichen und bekannten THE SECRET OF MONKEY ISLAND auch schon eine moderne, audiovisuell-ästhetisch weiterentwickelte, wegweisende Iteration dieser Traditionslinie in Form von MYST vor. Schon die in Kapitel 4.2 skizzierten Entwicklungen im Bereich Gamemusik und Game Audio der 1970er und 1980er Jahre sollten deutlich gemacht haben, wie sehr sich das Computerspiel als Medienform innerhalb kurzer Zeit weiterentwickeln konnte. In den 1990er Jahren, als Schartner seinen Artikel verfasste, erreichten digitale Spiele eine bis dato unvergleichliche Vielfalt. Allein Gamemusik als einer ihrer konstitutiven Bestandteile absolvierte mithilfe des technischen Fortschritts in diesem Jahrzehnt Quantensprünge und erreichte neue mediale und ästhetische Standards, wie in Kapitel 4.3 skizziert. Dieses Beobachtungsdefizit rückt die Behauptung, das Computerspiel sei »kein erzählendes Medium, sondern ein interaktives, in dem erzählende Elemente wohl vorhanden, aber keineswegs dominierend sind« in ein höchst fragwürdiges Licht, und lässt die derogative Folgebemerkung, es stelle sich die Frage, »was dieses Medium überhaupt zu leisten in der Lage ist«⁶⁷ geradezu parodistisch wirken. Auch die Sichtweise auf eine angeblich stark reduzierte Grundstruktur des Computerspiels ist, selbst für den damaligen Zeitpunkt, rückständig. Schartner postuliert, es gebe nur Sieger und Verlierer. Spielerinnen müssten sich stets in eine Wettbewerbssituation versetzen, wodurch Computerspielen die Möglichkeit zur Differenzierung und zur Empathie fehle und die Verhältnisse immer nur schwarz-weiß gezeichnet würden:

»Auf der einen Seite bin ich, der Held und Spieler, auf der anderen Seite der Gegner. Auf der einen Seite ist der Gute (der Schnelle, der Kluge, der Treffsichere), auf der anderen

65 Vgl. C. Schartner: *Dornröschen ist tot*, S. 149.

66 Vgl. hierzu T. C. Bissell 2011; C. Fernández-Vara 2015; G. S. Freyermuth 2015; M. Hennig 2017; J. Juul 2005; J. Kücklich 2008; J.-N. Thon 2016; B. Sterbenz 2011, vgl. auch Kapitel 4.2 dieser Arbeit.

67 C. Schartner: *Dornröschen ist tot*, S. 150.

Seite ist der Böse (der Langsamere, der Dümmere, der weniger Treffsichere) – und dazwischen ist nichts. Für Zwischentöne ist kein Platz in der Welt des Computerspiels.«⁶⁸

Dies ist eine fatale Fehleinschätzung, bedenkt man, dass sich Spieltitel wie SPEC OPS: THE LINE, THE WITCHER, DETROIT: BECOME HUMAN⁶⁹ oder BIOSHOCK ethischen und moralischen Fragestellungen wie Dilemmata jenseits einer schwarz-weißen Kontrastierung zuwenden und die Spielerschaft gezielt mit den Konsequenzen ihres Handelns konfrontieren, zumindest ähnlich erfolgreich oder -los, wie dies vorangegangene Medienformen auch tun. In den angesprochenen Titeln wird durchaus ein pädagogischer Mehrwert generiert. Auch existieren Spieltitel, die gerade moralisch schwierige, schwerwiegende und oftmals in eben jenem Zwischenraum zu verortenden Entscheidungen als Spielmechanik zu ihrer zentralen Konstituente machen. Als Beispiele lassen sich an dieser Stelle unter anderem die Spiele des Entwicklers Telltale Games nennen,⁷⁰ sowie Titel wie THIS WAR OF MINE⁷¹ oder FROSTPUNK.⁷² Auch der Ausspruch, es müsse immer einen Sieger geben, ist im Lichte von Titeln, die entweder eine ästhetische oder eine narrative Erfahrung bieten und dabei auf Kampf- oder sonstige kompetitive Handlungen verzichten, nicht nur fahrlässig reduktionistisch, sondern auch schlichtweg falsch.⁷³ Dies gilt nicht nur für Spieltitel, die erst nach der Veröffentlichung von Schartner's Artikel erschienen sind, sondern auch schon für die oben angeführten frühen Adventure- und Rollenspiele. So basiert MYSTs (1993) Spielmechanik auf der Exploration der Spielwelt und dem Lösen von Rätseln. Spieltitel wie MYSTERY HOUSE (1982) und die stark davon beeinflussten Point-and-Click Adventures wie THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990) waren zum Zeitpunkt Schartner's Ausführungen nicht nur auf dem kommerziellen Vormarsch; auch sie basieren auf der hypertextuellen Exploration von Narration und Spielwelt – und sind bis heute bedeutsamer Teil der Spielewelt geblieben. Rätsel und Puzzles, oft ohne Anwendung von Gewalt zu lösen, stellen eine zentrale

68 Ebd.

69 DETROIT: BECOME HUMAN (Sony Interactive Entertainment 2018, O: Quantic Dream).

70 Vgl. beispielsweise JURASSIC PARK: THE GAME (Telltale Games 2011, O: Telltale Games); THE WALKING DEAD-Reihe (Telltale Games 2012-2019, O: Telltale Games/Skybound Games) oder BATMAN: THE TELLTALE SERIES-Reihe (Telltale Games 2016-2018, O: Telltale Games).

71 THIS WAR OF MINE (11 bit Studios 2014, O: 11 bit Studios/War Child).

72 FROSTPUNK (11 bit Studios 2018, O: 11 bit Studios).

73 Vgl. JOURNEY; ABZÜ; DEAR ESTHER; EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE; GONE HOME; VIRGINIA oder WHAT REMAINS OF EDITH FINCH.

Spielmechanik sämtlicher frühen Adventure Games dar und finden sich als wichtige Spielemente bis heute in Computerspielen sämtlicher Genrekategorien wieder. So ist es beinahe ironisch, wie sich ausgerechnet das, was Schartner dem Computerspiel vorwirft – schwarz-weiß zu zeichnen und nicht zu differenzieren – ein zentrales Defizit seiner eigenen Argumentation darstellt. Denn obwohl es dutzende Spieldaten gibt, auf die seine Beobachtungen ohne Frage anwendbar sind, existieren eben auch jene Spieldaten, die sich seinen Kritikpunkten vehement entziehen. Computerspiele sind und waren schon lange vor Schartners Veröffentlichung 1996 komplex, vielschichtig und ambivalent. Sie sind nicht nur visuell, sondern auch inhaltlich bunt.

Defizitäre Theorien und Analysen finden jedoch auch in den 2000er Jahren ihren Weg in die Computerspielforschung; oftmals dann, wenn sie aus einer monodisziplinären Perspektive geschrieben sind – ein weiteres Plädoyer für Interdisziplinarität und eine Bereitschaft, sich auf die Überlegungen, Theorien und Ansätze fremder Disziplinen einzulassen. Ein kurzes Beispiel als Exkurs für die defizitäre Reduktion digitaler Spiele auf ihre ludische Struktur und ihre Programmlogik ist beispielsweise Dieter Merschs sonst sehr wertvoller Beitrag *Logik und Medialität des Computerspiels*,⁷⁴ in dem er die First-Person-Perspektive als vieres zentrales Paradigma von Computerspielen postuliert. Während die vorangegangenen drei Paradigmen (Welterzeugung, performative Narrativität und binäre Entscheidungslogik) nachvollziehbar sind, bleibt unverständlich, warum Mersch *eine* von vielen verschiedenen Kameraperspektiven zum zentralen Paradigma digitaler Spiele erhebt. Die First-Person-Perspektive,⁷⁵ die »jeden Abstand schwinden und [...] die Möglichkeit von Reflexivität als Bedingung für Verständnis und ›Wissen‹ aus[löscht]«,⁷⁶ erkläre in besonderem Maße den Unterschied von Computerspielen als digitale Medien gegenüber anderen Mediengattungen. Sie sei nachhaltig dafür verantwortlich, dass in ihrem Zusammenhang »von Erlebnissen ohne Emotionen gesprochen werden« muss, und dass

»Gefühle in Spielen nur eine untergeordnete oder eingeschränkte Rolle [spielen] [...]. Anders als Filme, Fotografien oder Literaturen referieren sie nicht auf den Kreis von Sympa-

74 Vgl. Mersch, Dieter: »Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse«, in: Distelmeyer/Hanke/Mersch (Hg.), *Game over! Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 19-42.

75 In diesem Zusammenhang greift Mersch unverständlichweise auf den bereits 2008 völlig veralteten Begriff des ›Egoshooters‹ zurück.

76 D. Mersch: *Logik und Medialität des Computerspiels*, S. 29.

thie und Empathie; sie rühren nicht zu Tränen, lösen keine Leidenschaften aus, verführen nicht oder zeitigen keine melodramatischen oder kathartischen Effekte.«⁷⁷

Ganz unabhängig davon, dass das Erleben von Emotionen nur schwerlich quantifizierbar, geschweige denn akkurat nachweisbar ist,⁷⁸ sollten gerade die aus der First-Person-Perspektive gespielten Walking Simulatoren,⁷⁹ aber auch andere, nicht aus dieser Perspektive gespielten Titel verschiedenster Genres⁸⁰ diese fatale Fehleinschätzung widerlegen. Hier sei auch noch einmal auf Thomas Bissell verwiesen, der im Übrigen an WHAT REMAINS OF EDITH FINCH mitarbeitete: »No longer content with putting better muscles on digital skeletons, game designers have a new imperative – to make gamers *feel* something beyond excitement.«⁸¹ Zimmermann und Huberts bestätigen dies auch für die akademische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und sprechen in diesem Zusammenhang von einem »*affective turn in game studies* which takes player experience beyond the act of play seriously.«⁸² Für Mersch jedoch herrscht in Spielen der First-Person-Perspektive eine notorische Trennung von Handlung und Reflexion, die eine Erfahrung als Reflexion zugunsten eines angeblich bloßen Subjektivismus der Erlebniskategorie aufhebe,⁸³ ganz so, als ob die Spielerschaft nicht dazu in der Lage wäre, das Geschehene und das eigene Handeln, ganz egal aus welcher visualisierten Perspektive, zu reflektieren. Auch wird der Eindruck erweckt, als hätten gerade heranwachsende Generationen – vor allen Dingen jene, die seit den 1970er Jahren mit Computerspielen als populärer Medienform aufgewachsen – nicht die kognitiven Fähigkeiten entwickelt, mit dem hohen Bewegungstempo vieler Spiele umzugehen und ihren Inhalt zu reflektieren. So wirken eindeutige Aussagen wie »[d]ie meisten Spiele setzen deshalb auf Reaktion und Schnellig-

77 Ebd., Herv. i. O.

78 Vgl. hierzu die Ausführungen zu C. Klimmt et al.: *Effects of soundtrack music* in Kapitel 5.1 dieser Arbeit.

79 Siehe BLACKWOOD CROSSING; DEAR ESTHER; EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE; FIREWATCH; GONE HOME; THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER; THE VANISHING OF ETHAN CARTER (The Astronauts 2014, O: The Astronauts); WHAT REMAINS OF EDITH FINCH uvm.

80 Siehe BRAID; INSIDE; JOURNEY; KENTUCKY ROUTE ZERO; LIFE IS STRANGE-Reihe (Square Enix Europe 2015-2022, O: Dontnod Entertainment/Deck Nine); MOSAIC; THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016, O: Numinous Games) uvm.

81 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 71, Herv. i. O.

82 F. Zimmermann/C. Huberts: *From Walking Simulator to Ambience Action Game*, S. 31, Herv. B. R.

83 Vgl. D. Mersch: *Logik und Medialität des Computerspiels*, S. 29.

keit: Sie müssen instantan erfolgen und verlangen kein Verständnis der Szenen oder Geschichten⁸⁴ wie subjektive Behauptungen, um deren Nachweis sich auch nicht bemüht wird. Es bleibt ungeklärt, auf welche Gesamtheit oder welchen Spielekanon sich die unspezifische Zahl der »meisten Spiele« eigentlich bezieht.⁸⁵ Ähnlich wie schon Christian Schartner vor ihm, ignoriert Mersch die bereits von Jesper Juul und vielen weiteren Game Studies-Forschenden konstatierte Traditionslinie der RPG- und Adventure-Spiele. Diese besitzen zwar auch zeitkritische Handlungsaufforderungen, setzen jedoch keinesfalls ausschließlich auf Reaktion und Schnelligkeit. Sie zeigen gerade durch den beständigen Wechsel »schneller« Handlungspassagen und weniger interaktiver, »langsam«er Momente die uneindeutige Natur digitaler Spiele auf, in der Emotion und Erfahrung als Reflexion in einem Augenblick ausgeklammert, im nächsten jedoch ermöglicht werden. Schlussendlich kommt aber auch Mersch nicht umhin, die Gleichzeitigkeit von Gegensätzen und die ambivalente Natur digitaler Spiele anzuerkennen, »sodass, wie sich pointieren ließe, das Spezifische digitaler Spiele auf der Verschränkung der Gegensätze beruht.«⁸⁶ Diese gegensätzliche Natur scheint er jedoch keinesfalls akzeptieren zu wollen und verweist, ähnlich unerbittlich wie schon einige Ludologinnen vor ihm, auf eine einzig mathematisch erklärbare Entscheidungslogik und den technischen Programmcharakter digitaler Spiele zurück, der keinerlei Kreativität zulasse. Eine Theorie digitaler Spiele sei somit vor allen Dingen eine negative Medientheorie.⁸⁷

Glücklicherweise haben sich derart radikale Perspektiven durch differenziertere, reflektierte und näher am Forschungsobjekt selbst ausgerichtete Auseinandersetzungen verändert, so wie sie lobenswerterweise auch im von Mersch mitherausgegebenen Sammelband *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels* zu finden sind. Heute dürfte zum einen ein weitestgehender Konsens darüber herrschen, dass nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene Computerspiele spie-

84 Ebd.

85 Es fällt schwer zu glauben, dass es, besonders im akademischen Betrieb, auch nur ansatzweise möglich wäre, eine »Gesamtheit aller existenten Computerspiele« gespielt zu haben, um zu dieser Einschätzung zu gelangen. Sicherlich liefern Fan-Communities und Spielejournalismus eine Vielzahl an Review-Artikeln und Sekundäranalysen, die auch Akademikerinnen im Blick haben sollten. Diese werden von Mersch jedoch weder selbst vorgenommen noch hinzugezogen.

86 D. Mersch: *Logik und Medialität des Computerspiels*, S. 34.

87 Vgl. ebd., S. 37.

len,⁸⁸ zum anderen darüber, dass digitale Spiele durchaus auf einen Kreis von Sympathie und Empathie referieren und derweil auch als künstlerisches Material verstanden werden können (nicht müssen),⁸⁹ wie auch Stephan Schwingeler konstatiert:

»Die Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts kennt schon lange keine Medien-, Gattungs- und Materialgrenzen mehr und spricht demgemäß auch einzelnen Computerspielwerken die Kunstwürdigkeit zu.«⁹⁰

Eine grundsätzliche Deklaration »wäre aber unpräzise [...]. Eine Analogie: Genauso wenig handelt es sich intrinsisch bei Malerei um ›Kunst‹, sondern zunächst um eine Technik, um ein neutrales, bildnerisches Verfahren.«⁹¹ Wegweisend ist insbesondere die Anmerkung, die Kunstgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts kenne keine Medien- und Materialgrenzen mehr. Im 21. Jahrhundert also noch darauf abzielen zu wollen, Computerspiele als eingegrenzte, autonome Mediengattung zu klassifizieren, die nicht »ins Register audiovisueller Medien wie Film, Video oder Fernsehen«⁹² gehöre, erscheint problematisch, da zu kurz gedacht. Dass Mersch als Medienwissenschaftler darum bemüht ist, Computer-spiele als »neue und eigenständige Mediengattung« auszurufen, ist zwar verständlich; schließlich stärkt seine Analyse die Relevanz und vermeintliche Expertise einer Medienwissenschaft, die in der Lage wäre, neuartige Medienformen hinreichend einzuordnen und zu klassifizieren. Sie verdeutlicht jedoch auch schmerhaft die Begrenzungen monodisziplinärer und verengter Forschung, die mehr um die Stärkung der eigenen Disziplin oder der eigenen Position bemüht ist als darum, das fluide und ambivalente Medium wirklich ganzheitlich erfassen zu wollen. So sehr es richtig und wichtig ist, die spezifische Medialität digitaler Spiele herauszuarbeiten – und für dieses Unterfangen bietet Merschs Beitrag eine gute Basis –, so wichtig ist es auch, die grenzgängerische, akkumulative, remediative und vor allen Dingen ambivalente Natur von Computerspielen nicht

88 Vgl. W. Phillips: *A composer's guide*, S. 4; F. Rötzer: *Kunst Spiel Zeug*, S. 32; N. S. Stampfl: *Die verspielte Gesellschaft*, S. 51; Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 27f.

89 Vgl. W. Phillips: *A composer's guide*, S. 11; Y. Stingel-Voigt: *Soundtracks virtueller Welten*, S. 13.

90 Schwingeler, Stephan: »Digitale Spiele: Kunstdiskurse«, in: Hust (Hg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Bielefeld: transcript 2018, S. 35–46, hier S. 41.

91 Ebd., Herv. i. O.

92 D. Mersch: *Logik und Medialität des Computerspiels*, S. 19.

aus dem Blick zu verlieren. Dies geschieht dann aber immerhin sehr gelungen in den Beiträgen von Mitherausgeberin Christine Hanke (*>Next Level*) und Frank Furtwängler (*Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten*).

So sehr digitale Spiele zweifelsohne über eine ganz eigene Medialität verfügen, orientieren sie sich zuweilen gleichzeitig an vorangegangenen Medienformen. Dies geschieht nicht nur stofflich-inhaltlich, sondern auch ästhetisch, strukturell und formal. Dabei werden verschiedene Elemente aus Vorgängermedien herausgetrennt und in digitalen Spielen remedialisiert und rekombiniert. Somit lösen sich vorangegangene Medienformen in digitalen Spielen nicht auf, verlieren weder ihre Existenzberechtigung noch ihre einzigartige Medialität. Sie, oder vielmehr spezifische Teilstücke von ihnen, akkumulieren sich im Computerspiel zu einer komplexen Netzwerkstruktur medialer Versatzstücke, die zwischen Eigen- und Fremdlogik oszilliert. Der gegenseitige Austausch zwischen den Medienformen ist dabei von einer steten Weiterentwicklung geprägt. Während zum Beispiel unbestritten genügend Fälle qualitativ fragwürdiger Spiel-zu-Film- oder Film-zu-Spiel-Adaptionen existieren, scheinen Spiel- und Filmschaffende ihre Herangehensweise doch zu optimieren: »Film- und Games-Versionen entstehen immer häufiger nicht mehr nacheinander, sondern parallel und in enger Kollaboration von Filmemachern und Spieleentwicklern.⁹³ Wesentlich interessanter ist der bereits angesprochene Austausch und die Neukombination ästhetischer Formen zwischen Spielen und Filmen. Während Computerspiele sich, insbesondere seit den 1990er Jahren, am Fotorealismus des Films orientieren,

»experimentiert der Film seit der Wende zum 21. Jahrhundert mit Hyperrealismus, einer verfremdeten Mischung aus Fotografie und Computergrafik, deren Bezugspunkt deutlich die Bildwelten digitaler Spiele sind, wie sie immer bessere *Game Engines* generieren.«⁹⁴

Der Austausch zwischen den Medienformen beschränkt sich aber keineswegs auf einen rein äußerlichen ästhetischen Eindruck. Auch bei strukturellen Konventionen und narrativen Techniken kommt es zu einem Austausch und »[n]icht zuletzt haben Spiele auch narrative Grundstrukturen wie die Heldenreise oder Genre-Konventionen absorbiert.«⁹⁵

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass die Arbeit am komplexen Forschungsfeld der digitalen Spiele eine umfassende Beschäftigung mit der Thematik erfordert. Sie muss differenzierter, fachkompetenter, und -übergreifender sowie objektorientierter stattfinden als es isolierte, monodisziplinäre

93 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 123.

94 Ebd., Herv. i. O.

95 Ebd., S. 125.

Forschung oder feuilletonistische Diskussionen in Printmedien und Talkshows leisten können. Vor allen Dingen aber muss sie interdisziplinär stattfinden, denn »Spiele sind Forschungsgegenstände, die regelrecht nach Interdisziplinarität schreien.«⁹⁶ Mäyrä konkretisiert in seiner einführenden Schrift *An Introduction to Game Studies*:

»The vision of game studies informing this book can be described as multidisciplinary and dialectical [...]. Bringing into contact, existing but previously separate ideas, concepts, and frames of thought, we can proceed to create a synthesis of them, and see our grasp of things evolve.«⁹⁷

Seit den späten 1990er Jahren besteht diese Bestrebung unter dem Namen Game Studies. Anfangs spielte die Strömung der Ludologie dabei eine wichtige Rolle. Sie widmet sich vorrangig der technischen, systemischen und teils stark mathematischen Entscheidungslogik digitaler Spiele. Ihre Perspektive ist bis heute zentral und relevant für die Game Studies geblieben. Als alleinige Perspektive genügt sie jedoch nicht aus und muss unter anderem um ihre ehemals größte konkurrierende Forschungsströmung, die Narratologie, erweitert werden – ein Weg, der im Übrigen in der Vergangenheit auch schon beschritten wurde:

»From the outset, ludology has often been perceived as focused on distancing itself from narratology, and as trying to carve out video game studies as a separate academic field. Some more recent theory has tried to stake something of a middle ground where the unique qualities of games are not denied, but the function of fiction or story in a game can still be discussed.«⁹⁸

Annäherungen und Kompromisse zwischen den vermeintlich konkurrierenden Strömungen hat es laut Juul also bereits Mitte der 2000er Jahre gegeben. Mäyrä geht sogar noch weiter und vermutet die Ursache der Debatte in dem Umstand begründet, dass viele Ludologinnen ursprünglich selbst aus dem Bereich narratologischer Forschung stammen und in ihrer Argumentation lediglich die mediale Differenz zwischen traditionellen und überwiegend passiv rezipierten Medienformen wie Romanen, Hörspielen oder Filmen und interaktiven Formen medialer Unterhaltung wie Computerspielen aufzeigen wollten. Daraus resultiert die Überlegung, inwiefern überhaupt von einem ›Streit‹ zwischen Ludologie und Narratologie gesprochen werden kann: »No one actually seems to be willing to

96 E. J. Aarseth: *Warum Game Studies?*, S. 19.

97 F. Mäyrä: *An introduction to game studies*, S. 3, Herv. i. O.

98 J. Juul: *Half-real*, S. 16.

reduce games either into stories, or claim that they are only interaction, or gameplay, pure and simple, without any potential for storytelling.«⁹⁹ Die vermeintlichen Grabenkämpfe können retrospektiv vielmehr als Teil eines wissenschaftlichen Diskurses angesehen werden, der am Ende präzise das bestätigt, was die Game Studies und eine dezidierte Auseinandersetzung mit dem Forschungsobjekt Computerspiel so schwierig und gleichwohl spannend macht: Digitale Spiele sind so vieles zur gleichen Zeit. Sie sind nur schwer fass- und greifbar, ein vielfältiges und facettenreiches Grenzgängermedium. Sie sind »several different things, depending on how one approaches them«¹⁰⁰ und »[j]e nach Fachrichtung ergeben sich unterschiedliche wissenschaftliche Perspektiven auf das Computerspiel«,¹⁰¹ was Christine Hanke schließlich dazu verleiten sollte, sie als *boundary objects* zu verstehen.¹⁰² Ein Begriff, der von Susan Leigh Star und James R. Griesemer in ihrem Artikel *Institutional Ecology, ›Translations‹ and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907–39*¹⁰³ entwickelt und ursprünglich in Bezug auf die interdisziplinäre Zusammenarbeit verschiedener Akteure eines Naturkundemuseums verwendet wurde:

»In natural history work boundary objects are produced when sponsors, theorists and amateurs collaborate to produce representations of nature. Among these objects are specimens, field notes, museums and maps of particular territories. Their boundary nature is reflected by the fact that they are simultaneously concrete and abstract, specific and general, conventionalized and customized.«¹⁰⁴

Bergermann und Hanke verstehen in ihrer Analyse von Star und Griesemers Aufsatz Grenzobjekte ganz schlicht als

»Objekte, die Grenzen sind, Objekte, die an Grenzen sind, grenzhafte Dinge – rückblickend erscheint der Begriff der Grenzobjekte (*boundary objects*) in seiner Mehrdeutigkeit

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

100 Ebd.

101 J. Fromme: *Game Studies und Medienpädagogik*, S. 281.

102 Vgl. C. Hanke: *>Next Level. Das Computerspiel als Medium*, S. 8.

103 Vgl. Star, Susan L./Griesemer, James R.: »Institutional Ecology, ›Translations‹ and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907–39«, in: *Social Studies of Science* 19 (1989), S. 387–420.

104 Ebd., S. 408.

als Marker einer Grenze wie auch als etwas, das diese durch fortwährende Übersetzung, Transport, Bewegung überschreitet, schon fast vertraut.«¹⁰⁵

Bei Computerspielen handelt es sich um solche, an Grenzen verhaftete und gleichzeitig Grenzen überschreitende, mediale Objekte. Dies sollte Hanke schließlich zu ihrem Vorschlag verleiten, Star und Griesemers Konzept heranzuziehen. Die Möglichkeit, digitale Spiele als boundary object zu denken, wird besonders in der Beschreibung der Eigenschaften des Grenzobjekts durch Star und Griesemer deutlich: »They [boundary objects, B. R.] are weakly structured in common use, and become strongly structured in individualsite use.«¹⁰⁶ Damit kommen sie der Beschaffenheit digitaler Spiele recht nahe. Auch diese zeichnen sich grundsätzlich durch eine lose Struktur aus, die erst durch die Handlungen der Spielenden individuell realisiert und konkret strukturiert werden. Und so ist es wenig verwunderlich, dass im Lauf der vergangenen Jahrzehnte immer weitere Blickwinkel, Perspektiven und laufend neue Interessensgebiete wie Überlegungen zu Atmosphäre¹⁰⁷ und selbstverständlich zu Musik in Computerspielen ihren Weg in den Kanon der Game Studies finden konnten. Grundsätzlich sollte dabei eine Alteration des Verhältnisses verschiedener Forschungsströmungen zueinander von konkurrierend hin zu komplementär angestrebt werden. Nur durch eine interdisziplinäre Zusammenarbeit wird das schwer zu fassende boundary object Computerspiel greifbar.

6.3 CHANCEN UND HERAUSFORDERUNGEN INTERDISZIPLINÄREN ARBEITENS | GAMEMUSIKFORSCHUNG IM SPANNUNGSFELD EINES PRODUKTIVEN CHAOS'

Neben frühen theoretischen Schriften aus der Phase der Sedimentierung gab es seit den 1980er Jahren – auch im deutschsprachigen Raum – schon eine Fachpresse für Computer Spiele (vgl. u. a. *TeleMatch*; *Aktueller Software Markt*) und

105 Bergermann, Ulrike/Hanke, Christine: »Boundary Objects, Boundary Media. Von Grenzobjekten und Medien bei Susan Leigh Star und James R. Griesemer«, in: Gießmann/Taha (Hg.), *Susan Leigh Star. Grenzobjekte und Medienforschung*, Bielefeld: transcript 2017, S. 117-130, hier S. 117, Herv. i. O.

106 S. L. Star/J. R. Griesemer: *Institutional Ecology*, S. 393.

107 Vgl. M. Eyles/D. Pinchbeck. 2011; C. Huberts/S. Standke 2014; F. Zimmermann/C. Huberts 2019.