

Markus Spöhrer

## Michael Austin (Hg.): Music Video Games: Performance, Politics, and Play

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7685>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spöhrer, Markus: Michael Austin (Hg.): Music Video Games: Performance, Politics, and Play. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7685>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### **Michael Austin (Hg.): Music Video Games: Performance, Politics, and Play**

London/New York: Bloomsbury Academic 2016 (Approaches to Digital Game Studies, Bd.4), 328 S., ISBN 9781501308536, USD 34,95

Ähnlich den Entwicklungen in der Filmwissenschaft widmete sich die Forschung aus dem Bereich der Game Studies erst recht spät der tragenden Funktion und Bedeutung von Musik und Sound in digitalen Spielen – zugunsten von narrativen und ästhetischen Elementen, die sich vornehmlich auf die visuelle Ebene von Games, Gameplay-Mechanismen sowie definitorischen Schwierigkeiten des Begriffs ‚digitales Spielen‘ beziehen. Wie Michael Austin durch seinen Sammelband *Music Video Games: Performance, Politics, and Play* zu zeigen versucht, lässt sich die akustische Dimension von Games nicht nur *nicht* vernachlässigen, vielmehr zeichnete sich in den letzten Jahren ein Genre heraus, dessen ‚Spielbarkeit‘ maßgeblich von Musik- und Sound-Elementen bedingt ist: „Broadly defined, music video games are those in which the for-

mal elements of the game (rules, rhetoric, dynamics, etc.) are musical in nature [and] the most meaningful interaction with the game is musical“ (S.2). Also anstatt von bestimmten Motiven oder narrativen Mustern generische Elemente zu abstrahieren, ist für Austin die Dimension des ‚Spielens‘ essentiell. Im Übrigen argumentiert Austin auch, stützend auf Hans-Georg Gadamer, Johan Huizinga und Roger Caillois, dass hier eine entscheidende Gemeinsamkeit zwischen Games und Musik bestehe: Beiden liegt die Eigenheit zugrunde, dass sie ‚spielbar‘ sind (vgl. S.2f.). Weitere Überlegungen stellt Austin hinsichtlich der Frage an, ob Games konsequenterweise auch als ‚Musikinstrumente‘ verstanden und untersucht werden könnten, wodurch sich Klassifizierungsansätze aus der Organologie (Instrumentenkunde)

fruchtbar machen ließen (vgl. S.6f.). Allerdings stellt sich die generische Klassifizierung von Games als problematisch heraus – eine Erkenntnis, die sich bereits bei Klassifizierungsversuchen anderer (z.B. narrativer) Medien zeigt: Denn ob sich Games nun hinsichtlich narrativer Strukturen, Themen und Motive, Gameplay-Mechaniken, Repräsentationssystemen, deren je spezifischer Nutzung, hinsichtlich ihrer „ludic function“ (S.7), oder, wie in der Organologie auf Basis der jeweiligen Materialität des Musikinstruments, subsumieren lassen, hängt schließlich maßgeblich von der jeweils gewählten Perspektive ab. Dementsprechend ließen sich Games immer eben auch unterschiedlichen Kategorien beziehungsweise im Sinne eines multiperspektivischen Rasters einordnen. Zudem sei vielen Spielen bei genauerem Hinsehen eine in mehrerer Hinsicht tragende ‚musikalische‘ Ebene zuzuschreiben (z.B. *Rayman Legends* [2013]), wodurch diesen zusätzlich das Genre-Label *Music Video Game* zugewiesen werden könne. Oder andersherum sind *Music Games* oftmals Hybridisierungen anderer Genres mit musikalischen Elementen. Weiterhin führt Austin aus, dass *Music Games* auch im Hinblick auf ihre interaktive Ebene und ihren performativen Charakter mit dem Spielen eines Musikinstruments verglichen werden könnten. Beispielsweise sei das auditive Feedback, das durch das Betätigen eines Knopfes auf dem Game-Controller entsteht, vergleichbar mit der Tonproduktion auf einem Tasteninstrument (vgl. S.11-16). Während sich derartige Klassifizierungs-

versuche allerdings letztendlich als weniger fruchtbar herausstellen, so ist Austins kurzer Einleitungstext zumindest ein interessanter Überblick über die Assoziationsfelder ‚Musik‘ und ‚Video Games‘.

Die in den Beiträgen behandelten Beispiele lassen sich am besten über die Eigenschaft subsummieren, dass essentielle Gameplay-Elemente auf Musik oder Sound basieren. Abgesehen davon sind die Beiträge thematisch sowie methodisch beziehungsweise theoretisch recht heterogen, was allerdings begrüßenswert ist, da hierdurch die Breite des bislang weniger beachteten Forschungsgebiets *Music Games* erkennbar wird. So werden neben historischen Perspektiven zum Einfluss des Sequencers sowie klassischen sound-basierten Games wie *Simon* (1990) auch aktuelle Youtube-Trends zu *Mario Paint Composer* dargestellt. Außerdem kommen pädagogische Perspektiven zum Tragen; Kritik wird deutlich in der Diskussion um *Guitar Hero* (seit 2005) als ‚sell out‘ (S.129-135). Die Heterogenität der Beiträge wird zusätzlich durch die Vielseitigkeit der (Video-Game-) Plattformen unterstrichen. So werden beispielsweise neben Konsolen wie dem Nintendo 64 oder Sony Playstation-Systemen auch *Music Games* für das iPad in Betracht gezogen.

Grundsätzlich stellt das Buch eine interessante und übersichtliche Einführung in ein breites Feld dar, welches angesichts gegenwärtiger Trends im Bereich des Designs von Videospielemusik als relevant erscheint. Verwunderlich ist jedoch, dass gerade *Audio*

*Games* – also Spiele, die ausschließlich auf Sound basieren und kein grafisches Interface benötigen und somit die klangliche Dimension besonders hervorheben, keine Erwähnung finden. Eine Ausnahme stellt hier William

Knoblauchs Beitrag zu *Simon* dar, der wenigstens am Rande Prototypen von reinen *Audio Games*, wie etwa den Titel *Touch Me* (1974), erwähnt.

*Markus Spöhrer (Konstanz)*