

Yvonne Stingel-Voigt: Soundtracks virtueller Welten: Musik in Videospiele

Glückstadt: Hülsbusch 2014 (Game Studies), 258 S., ISBN 978-3-86488-057-5, EUR 29,90

(Zugl. Dissertation am Seminar für Musikwissenschaft der Freien Universität Berlin, 2013)

Computerspiele haben sich als ernstzunehmender Forschungsgegenstand in der Medienwissenschaft etabliert. Mit den Game Studies hat sich eine eigene Subdisziplin gebildet, die sich durch eine wachsende Interdisziplinarität von Medienwissenschaft und Informatik, aber auch von anderen Wissenschaftsdisziplinen auszeichnet.

Im vorliegenden Band überrascht Yvonne Stingel-Voigt gleich auf den ersten Seiten mit der Ankündigung, „der Studie liegt keine Theorie zugrunde, sondern sie beschäftigt sich mit dem Phänomen an sich“ (S.12). Die Autorin kündigt in der Einleitung an, dass sich ihre Untersuchung auf die Rolle der Musik in Videospiele bezieht und sie dafür rund 100 Spiele näher betrachtet hat. Zu Beginn formuliert sie sodann ihre zentrale Forschungsthese: „Sound und Musik tragen dazu bei, dass Spieler sich emo-

tional stärker in das Spielgeschehen und in die virtuelle Welt hineinversetzen können“ (S.13). Leider wird diese These aber weder näher erläutert, noch formuliert Stingel-Voigt weitergehende Forschungsfragen.

So müssen Rezipient_innen den Argumentationsweg der Autorin aus der Gliederung des Bandes rekonstruieren. Nach dem Einleitungskapitel, das einen Überblick zum derzeitigen Forschungsstand und damit gleichzeitig eine Einordnung der eigenen Arbeit leider vermissen lässt, erläutert die Autorin in zwei kompakten Abschnitten, auf welche Weise Musik in Videospiele erscheint und welche Funktionen diese hat. Dabei bekräftigt sie rechtzeitig abermals ihre These, wenn sie konstatiert, Musik könne „zur affektiven oder emotionalen Identifikation mit dem Spielgeschehen beitragen“ (S.22). Stingel-Voigt zeigt etwa am Beispiel

der Spielserie *Final Fantasy* (1987-2014) mit zwei Notenbeispielen, welches thematische Material vom Komponisten einzelnen Charakteren oder Situationen zugeordnet wird. Insgesamt wären mehr von diesen Beispielen für die Argumentationslinie des Buches wünschenswert gewesen, zeigen sie doch, welche raffinierten musikalischen Techniken eine affektive Wirkung auf die Spieler_innen haben können. Stingel-Voigt schließt jedoch dieses Kapitel ab, um insgesamt 15 einzelne Funktionen von Gamemusik zu postulieren, deren Herleitung nicht immer aus dem Text heraus nachvollziehbar ist.

Im zentralen Kapitel „Interaktivität und Adaptivität“ entwickelt die Autorin ihre Diskussion über die Immersion von Spieler_innen in eigentlich fiktiven Welten, die – ähnlich der allerdings passiven Rezeption von Filmen – aufgrund der Immersion real erscheinen und die hierbei unterstützende Wirkung von Musik. Dabei stellt die Autorin einerseits Gemeinsamkeiten mit der Filmmusik fest: So existiert Musik in Videospielen sowohl intradiegetisch als auch extradiegetisch. Andererseits grenzt sie die Gamemusik von der Filmmusik sinnvoll ab, wenn sie etwa die Möglichkeiten eines interaktiven und adaptiven Einsatzes von Musik aufzeigt. So ist analog zum variablen Spielverlauf auch die Musik variabel programmierbar, sie „orientiert sich an den Spielzügen und Ereignissen in der virtuellen Welt“ (S.87). Stingel-Voigt ergänzt dieses Kapitel mit Beiträgen zu speziellen Audiogames für Sehbehin-

derte, Lernspielen und Musizierspielen wie etwa *Guitar Hero* (2005), um sich in drei weiteren kürzeren Kapiteln der Musik im Ego-Shooter, der intradiegetisch eingesetzten Musik im Videospiel und der narrativen Funktion von Soundtracks zu widmen.

Die Autorin resümiert im abschließenden Fazit, dass sie eine Bestandsaufnahme gemacht habe, „aus der eine Klassifikation der verschiedenen vorstell- und feststellbaren Wirkungsweisen von Gamemusik resultiert“ (S.240). Das ist einerseits sicherlich zutreffend, andererseits formuliert sie erst an dieser Stelle wichtige Fragen: Ob etwa Musik Erzählungen unterstützt oder wie und was sie erzählen kann. Ausführliche Antworten hierzu bleibt das Buch allerdings schuldig. Stingel-Voigt eröffnet den Leser_innen zwar eine gute Übersicht über die Präsenz und Funktionen von Musik in Videospielen, bleibt aber in ihrer Argumentation an vielen Stellen zu deskriptiv an der Oberfläche verhaftet. Es stellt sich die Frage, ob nicht eine theoretische Fundierung und die stringenter Diskussions der einzelnen formulierten Funktionen von Vorteil gewesen wären, nicht zuletzt auch durch die konsequente Belegung der Thesen durch musikalische Analysen. So jedoch endet das Buch lediglich mit der Bestätigung der anfänglich postulierten These, dass Musik einen emotionalen Effekt auf die Spieler_innen habe, ohne dass eigene empirische Untersuchungen dies bestätigen könnten.

Sebastian Stoppe (Leipzig)