

Sebastian R. Richter

BEREICHSREZENSION Spielend hören

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24135>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Richter, Sebastian R.: BEREICHSREZENSION Spielend hören. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 491–496. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24135>.

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>

Bereichsrezension: Spielend hören

Addrich Mauch: „Vrummmmmmmmm FVISH!“ Soundscapes as Part of Constant Conversations in Action-Adventure Video Game Heterotopias

Marburg: Büchner 2024, 250 S., ISBN 9783963173837, EUR 44,- (OA)
(Zugl. Dissertation an der Universität Bern, 2023)

Björn Redecker: Klangwelten digitaler Spiele: Zur Bedeutung von Sound und Musik für Game Design und Forschung

Bielefeld: transcript 2024 (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd.20), 369 S., ISBN 9783837673708, EUR 50,- (OA)
(Zugl. Dissertation an der Universität Bielefeld, 2023)

Christopher Wulf: Ludoaudiovisuelle Harmonie: Die komplexe Verbindung von Musik und Computerspiel

Glückstadt: Hülsbusch 2024 (Game Studies), 101 S., ISBN 9783864882043, EUR 22,80

Betrachtet man die noch recht zarten Annäherungsversuche der Musikwissenschaft mit Computer- beziehungsweise Videospiele, sind die drei letztjährig erschienenen Schriften eine Besonderheit, zumal es sich ausschließlich um Qualifizierungsarbeiten (eine Masterarbeit und zwei Dissertationen) handelt. Umso erfreulicher ist – das kann vorweggenommen werden – das Niveau, mit dem alle Publikationen geschrieben sind. Bedauernswert ist, dass die Verfasser ausschließlich männlich gelesene Autoren sind – ein Ungleichgewicht, das sich durchaus auch in den Game Studies widerspiegelt.

Was ist der neue Stand, der die ‚Ludomusicology‘ aktuell beschäftigt?

Mit welchen Methoden und Theorien wird gearbeitet? Ähnlich wie die Spielwissenschaften von sehr heterogenen Methoden und interdisziplinären Perspektiven geprägt sind, fällt auch bei vorliegenden Monografien auf, dass die Ansätze sehr divers sind. So könnte der Ansatz Björn Redekers eher als wissenschaftshistorisch und -reflexiv mit Fokus auf das Wechselverhältnis zwischen Musikwissenschaft und Spielwissenschaften beschrieben werden. Christopher Wulf untersucht eher performative Phänomene im Einklang mit Spiel und Musik, die er als ludoaudiovisuelle Harmonie theoretisch erfasst. Addrich Mauch dagegen konzentriert

sich auf ethnologische Forschung in Singleplayer-Spielen.

Wulf knüpft an das an, was Melanie Fritsch in Bezug auf musikalische Spiele in ihrer Dissertation *Performing Bytes: Musikperformances der Computerspielkultur* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018; ebenfalls rezensiert vom Autor des vorliegenden Textes in *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews* 36 [4], 2019, S.386-387) erarbeitet hat, nämlich eine analytische Deutung der Performativität. In stärker musikbezogenen Videospiele kommt zur audiovisuellen Harmonie, die nach dem Soundtheoretiker Michel Chion zwischen Bild und Tonebene entsteht, eine performative beziehungsweise ludische Ebene hinzu (vgl. *Music in Cinema*. New York: Columbia UP, 2021). Zunächst anhand filmischer Beispiele, bespricht Wulf die audiovisuelle Harmonie unter anderem an Titeln wie *The Matrix* (1999) und *Pulp Fiction* (1994) und leitet so auf sein Thema hin. Kurz gefasst können audiovisuelle Harmonien über synchrone Parallelisierung, in der sich Bild und Ton im Zusammenspiel befinden, oder über kontrapunktische Parallelisierung erzeugt werden, in der Bild und Ton beinahe ironisch im Widerspruch stehen. Die Komplexität wird mit Hinzufügen einer ludischen Ebene gesteigert. Diese könne, laut Wulf, zum sich an Mihály Csíkszentmihályi (*Flow: Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins, 1990) anschließenden Flow-Moment führen, da Spieler:innen bei der Steu-

erung eines Spiels Synchronizität selbst herstellen beziehungsweise verursachen. Dies untersucht der Autor anhand konkreter Fallbeispiele, die unterschiedliche Schwerpunkte setzen. So steht der Rhythmus bei den Spielen *Metal: Hellsinger* (2022) und *Hi-Fi Rush* (2023) im Vordergrund, wobei das Spielverhalten sich der rhythmischen Vorgabe anpasst, um diese Synchronizität herzustellen. Andere Spiele (*Beat Hazard 2* [2018] und *Audiosurf 2* [2015]) stellen dagegen das Nutzen eigener Musik in den Vordergrund, indem sie in ihrer Klangstruktur Einfluss auf die Generierung von Avatarstärke, Levelstruktur und Gegnerschaft nehmen. Oder Spielen erzeugt einen individuellen audiovisuellen Soundtrack – wie dies bei *REZ* (2001) als auch *Tetris Effect* (2018) passiert, von Wulf als „synästhetisches Design“ (S.86) definiert.

Insgesamt ist die Masterarbeit nachvollziehbar, und es gelingt dem Autor, seine Analysen zu veranschaulichen und argumentativ zu bekräftigen. Dies ist allerdings auch notwendig, da gerade theoretische Konzepte wie ‚Flow‘ oder ‚Immersion‘ zwar deutlich mit den Game Studies in Verbindung stehen, aber auch ein hohes Unsicherheitspotenzial besitzen. So trifft Mauch in seiner Studie „*Vrummmmmmmmm FVISH!*“ beispielsweise eine Entscheidung bezüglich der Problematik des Begriffs ‚Immersion‘: „From the ethnomusicological and cultural anthropological point of view, I therefore stay with the term immersion

for the study of sounds in video games throughout this book” (S.66). Insofern ist Synchronizität oder ludoaudiovisuelle Harmonie für Wulfs Studie der auf dessen Analyse bezogene bessere Begriff.

Redeckers Dissertation kontrastiert die anderen Studien insbesondere durch seine musikwissenschaftshistorische Vorgehensweise. Er löst ein, was der Titel schließlich verspricht, nämlich eine diskursive Antwort auf die Frage, wie wesentlich Musik und Sound für (Computerspiel-)Wissenschaft und Design sind. Dabei fragt er zunächst nach dem Status des Computerspiels innerhalb der Medienwissenschaft und reflektiert, was dessen Medialität auszeichnet. Auch hier ist sich Redecker der „interdisziplinäre[n] Verwobenheit“ (S.17) bewusst. Aufgrund der Anzahl möglicher Analysebeispiele ist die Einschränkung angesichts der perspektivischen Fragen gesetzt. „Wo Dichotomien, dualistische Logiken, konkurrierende Standpunkte und Ideen zu vermeintlichen Konflikten führen, kann eine Auseinandersetzung mit Gamemusik dazu dienen, Brücken zu schlagen“ (S.339). Letztlich ist das die Herausforderung seiner Arbeit, die genau diese Brücken schlagen möchte, indem sie Probleme von im interdisziplinären Kontext teilweise unreflektierten Einzelwissenschaften anspricht und daraus Konsequenzen zieht.

Es wirkt erst einmal überraschend, dass Redecker die seit der Gründung des Fachs bestehende musikwissen-

schaftliche Perspektive und ihren Konflikt zwischen ‚funktionaler‘ und ‚autonomer‘ Musik rekapituliert. Letztlich wird hierdurch aber deutlich, was zunächst als überflüssig wirkte, nämlich die Reflexion der eigenen Vorurteile innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses. Diese ist notwendig, „um sowohl der empirischen wie der ästhetisch-theoretischen Forschung in den Game Studies einen fundierten, musiktheoretischen und -wissenschaftlichen Ankerpunkt an die Seite zu stellen“ (S.76). Ähnlich wie eine historische Perspektive Diskurse um Authentizität befruchten kann (vgl. Brandenburg, Aurelia: „Digitale Spiele und die (Un-)Authentizität von Gender und Queerness. Ein Beitrag aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft.“ In: Junge, Thorsten/Schumacher, Claudia [Hg.]: *Digitale Spiele im Diskurs. Level 1: Herausforderungen und Problemfelder*. Hagen: deposit_hagen, 2021), kann auch eine musikhistorische Perspektive das in Videospiele verwendete „musikalische Allgemeinwissen“ (S.68) oder musikalische Stereotype einbeziehen. Somit räumt Redecker mit den musikwissenschaftlichen Vorurteilen schlüssig und sinnvoll argumentierend auf, ohne in die gewöhnliche Verteidigungshaltung zu verfallen.

Denn das angesprochene Problem identifiziert er auch bei den Game Studies. Unter dem Stichwort ‚Remediation‘ wird gefasst, dass spezifische Eigenschaften von Spielen erst im reflexiven, analytischen Umgang mit

ihnen auftreten. Gamemusik sei in diesem Zusammenhang ein „relevanter Bestandteil für die innere Logik von Remediation“ (S.333). Redecker geht es hierbei um eine praktische Arbeit, welche an der Theoriebildung beteiligt ist (vgl. S.337). Eine mehrperspektivische, analytische Praxis, die im Diskurs mit einer theoretischen Setzung erfolgt, erscheint ihm innerhalb der Game Studies unabdingbar. Besonders deutlich erscheint ihm dies am Beispiel der ‚Rhythm Games‘ zutage zu treten, woran sich hervorragend die Arbeit von Wulf anknüpfen lässt. „Das hat zur Konsequenz, dass gamemusikalische Forschung auch immer eine Forschung an Grenzen und Übergängen zwischen verschiedenen Perspektiven und Ansätzen ist“ (S.341). Notwendig sei in dieser Hinsicht eben auch ein künstlerisch-wissenschaftlicher Prozess des Diskurses zwischen Objekt, Anwendung und Theorie (vgl. S.343).

Redecker selbst wendet sein wissenschaftliches Credo an einigen Stellen seiner Arbeit selbst an. So untersucht er zum Beispiel die Problematik, Gamemusik und -sound zu trennen, anhand von *Shadow Warrior 2* (2016). Das Verhältnis von Emotion und Atmosphäre (im Sinne von Gernot Böhme als *in-between* [vgl. S.241f.]) diskutiert Redecker anhand des Indie-Games *Mosaic* (2019). Die immer wieder in Fallstudien veranschaulichten analytischen Vertiefungen von Theorien scheuen sich nicht einer ausdifferenzierten Anwendung komplexer und teilweise widersprechender Ansätze.

Im Gegenteil: Sie machen den Gegenstand der Spielklänge in seiner Vielseitigkeit deutlich und erteilen einer allzu totalitären Analyse eine Absage.

Die letzten Kapitel führen schließlich zurück zu den Game Studies – insbesondere mit Fokus auf jener bereits angeführten Remediationsthematik und dem Besprechen der Ambivalenz von narrativen und ludologischen Verflechtungen. Durch die Herausforderung, die Vielfalt an Themen zusammenzuführen, sind manche Stellen von Redeckers Arbeit Spezialist:innen bereits bekannt. Es spricht jedoch dafür, dass diese ausführlich behandelt werden, um Fachfremden genau die interdisziplinären Anknüpfungspunkte zu bieten, die er einfordert. Zudem verbindet Redecker Bekanntes immer mit einer durch Reflexion hervorgehobenen neuen Ebene, die auch Expert:innen neue Einsichten bietet und in dieser Hinsicht eine hervorragende Arbeit auszeichnet.

Mit einer wie bereits erwähnt eher ethnomusikwissenschaftlichen Perspektive untersucht Mauch in seiner Dissertation die Klangwelten im Genre des Action-Adventures. Mit diesem Ansatz setzt er ebenfalls die von Redecker geforderte theoretisch-praktische Forschung um, wenn auch mit einem aus der Ethnologie übernommenen objektiveren Ansatz.

Im Zentrum der Arbeit stehen drei Fallstudien der Videospiele *Horizon Zero Dawn* (2017), *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019) und *Assassin's Creed Valhalla* (2020) und Interviews

mit zwei in der Videospielebranche arbeitenden Sound-Designern. Dabei gliedert sich die Arbeit in einen theoriegeleiteten ersten Teil und einen eher analytischen als Feldstudie beschriebenen zweiten Teil.

Theoretisch geht Mauch vom Cybertext-Begriff Espen Aarseths aus, der mit seiner ebenso betitelten Dissertation die Frage der Eigenbeteiligung im Interaktionsprozess zwischen Spieler:innen und Spiel begreift (vgl. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997). Mauch nutzt Aarseths Typologie, um diese für die Analyse von Soundscapes fruchtbar zu machen. Außerdem bezieht er sich auf Michel Foucaults Heterotopie-Theorie (vgl. insb. *Die Heterotopien: Der utopische Körper*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2013), die vielfältig reflektiert wird, aber in diesem Umfang innerhalb von Feldstudien als theoretisches Gerüst bisher noch nicht zu Geltung gekommen ist. Seine Methode, die er in seiner Masterarbeit zur In-Game-Fotografie entwickelt hat, wird als Grundgerüst für die vorliegende Forschung anschaulich dargestellt. Mit Beginn der eigentlichen Feldstudie wird bereits in den jeweils ersten Forschungstagen deutlich, wie stark die Umgebung der Realwelt, das heißt deren Wetter-, Licht- und Jahreszeiten-Verhältnisse, auf das Betreten der virtuellen Welt Einfluss nehmen. Das Reflektieren dieser Perspektive ist interessant und differenziert zudem deutlich die Problematik der

oben erwähnten Immersion. In seinen ‚Soundwalks‘, die Mauch in der Mitte der jeweiligen Spiele ansetzt und wo die meisten Orte der offenen Spielwelten freigeschaltet sind, macht er die Schwierigkeit einer subjektiven Wissenschaftsperspektive bei der Suche einer möglichst repräsentativen Stelle deutlich: „I fell into the trap of searching that one real spot instead of accepting that in a video game, everything is a show and authentic at the same time“ (S.159). Die Idee, Soundscapes zu analysieren, ohne sich auf ludische Ebenen, wie beispielsweise Quests, einzulassen, führt zum interessanten Ergebnis, dass „the environment is full of sonic invitations for the player to participate in ludic actions“ (S.179). Durch die Interviews mit den Sound-Designern wird zusätzlich bestätigt: Es geht nicht um realitätsgetreue Abbildung, sondern um eine, die sich auf der Ebene der Glaubwürdigkeit befindet. Insofern besteht die Erfahrung aus der (Spiel-)Welt, dem Regelsystem und den Herausforderungen, die sich in ständiger Konversation mit den Spieler:innen befinden. Sound sei essenziell, werde allerdings nicht immer die gleichen Konsequenzen haben; dies macht Mauch anhand seiner Fallstudien deutlich.

Die Studie Mauchs ist überaus gelungen. Mit seinem eher sozialbeziehungsweise kommunikationswissenschaftlich geprägten Ansatz findet sich genug Platz für notwendige Reflexion. Zudem führt er mit dem

Begriff der ‚Constant Conversation‘ (den er vom Sound-Designer Bjørn Jacobsen übernommen hat) einen anschlussfähigen und produktiven Terminus ein. Die ständige Kommunikation in der Interaktion zwischen Spieler:innen und Game erscheint mir als wesentliche Erkenntnis, die Erklärungsansätze für Designstrategien und ludologische Zielsetzungen liefert. Diese scheint notwendig für ein Verständnis ergodischer Literatur im Sinne des Aarseth'schen Cybertexts.

Alles in allem zeugen alle drei Bände in ihren unterschiedlichen Ansätzen von einer beeindruckenden Entwicklung, die auch die Ludomusicology inzwischen genommen hat. Kritisieren kann man, dass keiner der Ansätze einen Schwerpunkt auf Musik legt. Dies scheint aber in diesem Zusammenhang auch zunächst weniger sinnvoll. Spielen ist eine Form der Praxis, die sich im rein werkspezifischen Analyseprozess kaum auf die Spezifität des Mediums und seiner Musik einlassen kann. Eine interdis-

ziplinäre Perspektive ist erforderlich, benötigt aber aufgrund der nach wie vor deutlich aufscheinenden Komplexität des Mediums eine Grundierung, welche im stetigen Diskurs mit dem praktischen Prozess des Spielens steht. Dies ist die wesentliche Erkenntnis aller drei Projekte, die anschlussfähig für Sozial-, Medien-, Kommunikations- und Musikwissenschaften sind. Während Redeckers Dissertation vor allem auf der grundlegenden Ebene interdisziplinärer und fachwissenschaftlicher Verknüpfungen (und ebenso Vorurteile) interessant ist, scheint Mauch insbesondere hinsichtlich des Raums und seiner klangstudierenden Begehung anschlussfähig, während schließlich Wulf das Musikspiel als Genre tiefgehend untersucht und aufgrund des von Chion entlehnten Begriffs der audiovisuellen Harmonie für Sound und Performance Studies Anknüpfungspunkte bieten kann.

Sebastian R. Richter (Regensburg)