

Von spielenden Menschen und gefallenen Engeln

Narrative Aspekte von Videospelmusiken im Fokus einer musikpädagogischen Diagrammatik

1. Einleitung: zur musikpädagogischen Relevanz von Videospelmusiken

Videospiele¹ sind als komplexe, manchmal kunstvolle², oft technisch und ökonomisch aufwändig gestaltete, audiovisuell-ästhetische Medienkonstellationen mittlerweile nicht allein Gegenstand der unmittelbar auf sie bezogenen interaktiven Gaming-Praktiken sowie diverser „Gaming-Cultures“ (Beil, 2020, S. 277–278), sondern auch der Reflexion – sei es in Chatrooms und Blogs von Gaming-Communities, in YouTube-Kommentarbereichen, in feuilletonistischen Leitartikeln oder eigens darauf spezialisierten Wissenschaftszweigen.³ Die Arten und Weisen, in denen sich Menschen in digitalen Spielekulturen bewegen, diese dabei zugleich ausbilden, prägen und verändern, scheinen nicht allein Johann Huizingas These zu versinnbildlichen und zu bekräftigen, der „Ursprung der Kultur“ liege „im Spiel“ (Huizinga, [1938]2019). In dem Maße, in dem Videospiele darüber hinaus als massenmediales Phänomen musikalische und musikbezogene Erfahrungsangebote bereitstellen, imaginäre mit physischen Räumen, digitale mit analogen Sphären, Musiken mit interaktiv erlebten, gezeigten, gelesenen und weitererzählten Geschichten verbinden, zeigen sie Qualitäten genuin postdigitaler Hybridisierungen (Clements, 2018) in geradezu paradigmatischer Form. Angesichts der Vermutung, dass die hierbei virulenten Inhalte, Praxen und Kontexte über diese Erfahrungspotentiale hinaus auch vielfältige Lern- und Bildungspotentiale bergen (ebd.) sowie angesichts des Stellenwertes, den das Spielen von sowie das Interesse an Videospiele im Reigen kultureller Aktivitäten von Jugendlichen – insbesondere Jungen – bereits seit vielen Jahren⁴ einnimmt, erscheint es verwunderlich, dass die Thematik im deutschsprachigen fachdidaktischen Diskurs vergleichsweise wenig präsent ist. Zwar liegt mittlerweile zumindest eine Handvoll gut

1 Dieser Terminus wird hier gegenüber „Computerspielmusik“ bevorzugt, einerseits um die Funktion der interaktiven Bildhaftigkeit zu betonen, die plattform- bzw. hardwareübergreifend für die hier in Rede stehenden digitalen Spiele konstitutiv ist (Günzel, 2013, S. 504–505), andererseits um an den internationalen (stark britisch und skandinavisch dominierten) ludomusikalischen Diskurs anzuschließen, in welchem oft „Video Games“ als Oberbegriff verwendet wird.

2 Zum Kunstcharakter siehe Feige (2015).

3 Hier sind vor allem Ludomusicology, Game- sowie Sound-Studies zu nennen. Siehe überblicksartig z. B. Beil (2020) und Fritsch (2018a).

4 Aktuelle Zahlen in Bezug auf 12- bis 19-Jährige in Deutschland finden sich beispielsweise in der Studie „Jugend/YouTube/Kulturelle Bildung. Horizont 2019“ des Rats für kulturelle Bildung (2019, S. 20).

durchdachter Unterrichtsmaterialien⁵ vor, doch fehlt es nach wie vor – von einigen Ausnahmen abgesehen – an systematischen, grundlagentheoretischen und empirischen Einlassungen, die u. a. ästhetische, narrative, ludische, interaktionstheoretische, interkulturelle oder musiktheoretische Aspekte von Videospiele sowie ihre transmediale Eingewobenheit in plurale diskursive und praxiale Kontexte aus einem dezidiert musikpädagogisch und -didaktisch geleiteten – d. h., auf Aspekte des Musiklernens, Musikverstehens, von musikalischer Bildung und Musikunterricht zielenden – Interesse in den Blick nimmt. So nimmt es nicht wunder, dass einschlägige bildungswissenschaftliche, medienpädagogische und soziologische ebenso wie musikwissenschaftliche Tagungen, Kongresse und Publikationen regelmäßig ohne oder mit nur geringer musikpädagogischer Beteiligung auskommen.

Das Anliegen dieses Beitrags besteht darin, eine „Heuristik des Diagramms“ (Rustemeyer, 2017, S. 364) dafür fruchtbar zu machen, Videospielemusiken gleichermaßen als komplexe Zeichenkonfigurationen, kulturelle Phänomene und Inhalte von Netzdiskursen in den Fokus genuin musikdidaktischer und musikpädagogischer Überlegungen zu bringen. Dabei einen Schwerpunkt auf narrative Aspekte⁶ zu legen erscheint ergiebig, weil Weisen des Erzählens und Zugriffe auf Narrative nicht nur auf der Ebene des Spiels selbst, sondern auch auf der Ebene diesbezüglicher Online-Kommunikationen sowie auf der Ebene des didaktisch-pädagogischen Diskurses äußerst relevant sind und so einen integralen Anknüpfungspunkt bieten, diese häufig lediglich ‚nebeneinander her laufenden‘ Ebenen zwar kursorisch und pointiert, aber dennoch gewinnbringend in Beziehung zueinander setzen zu können.

2. Videospielemusiken in diagrammatischer Perspektive: methodologische Vorüberlegungen

Aktuelle Videospiele integrieren nicht nur unterschiedliche Zeichenformen und Sinnangebote zu interaktiv und immersiv erfahrbaren, erlebbaren und sogar modifizierbaren Ordnungen, sondern werden oft selbst zu Anlässen und Gegenständen künstlerischer, wissenschaftlicher und philosophischer Auseinandersetzungen. Insofern sind sie eben nicht ‚lediglich‘ Darstellungen (display), sondern auch Vorstellungen (display), die zu Modellen vielfältiger Anschlussoperationen werden können. Dieser Beitrag verfolgt die Thesen, dass 1. die hier untersuchten kulturellen Produktionen selbst diagrammatisch operieren und dass wiederum 2. eine diagrammatische Betrachtungsweise – wie sie im vorliegenden Text erprobt wird – helfen kann, ihre Inhalte reflexiv werden zu lassen. Dabei wird ein funktional erweiterter Diagrammbegriff zugrunde gelegt (Niegot, 2019, S. 9; Ernst & Wöpking, 2016, S. 22–23).

Um sich den genannten Thesen zu nähern, werden in explorativer Absicht zentrale Ideen der Diagrammatik (in erster Linie in der Fassung Dirk Rustmeyers) auf

5 Mit dem Vorschlag einer „Analogisierung“ digitaler Spiele macht Johannes Voit gar den Gedanken hybrider Transformation auf kreative Weise fruchtbar (Voit, 2017).

6 Zur näheren Bestimmung der Begriffe Narration und Narrativ siehe die *Einleitung* von Peter W. Schatt zu diesem Band.

musikkulturell relevante Aspekte von Videospieldmusiken übertragen, um vor diesem Hintergrund einen fachdidaktischen Problemaufriss zu einem potentiell bildungsrelevanten Phänomenbereich informeller digitaler Medienkultur zu skizzieren. Insofern integriert der hier verfolgte Ansatz zwar empirisches Material, ist jedoch weniger an dessen Systematisierung oder Erklärung, als vielmehr an seiner spannungsreichen Gegenüberstellung interessiert:

„Etwas zu bestimmen und seine differentielle Existenz in der Kultur zu erforschen, bedeutet unter diesen Vorzeichen, die Vielfalt seiner Erscheinungs- und Darstellungsweisen zu erkunden. Gelingen kann ein solches Vorhaben nur dann, wenn, ohne Anspruch auf abschließende Darstellungen, dissonante Darstellungsmöglichkeiten vorgeführt werden“ (Rustemeyer, 2009, S. 57–58).

Anhand exemplarischer Sichtungen, Beschreibungen und Interpretationen von Zeichenkonfigurationen (insbesondere Musikstücken, Musikvideos und YouTube-Kommentaren) werden Ansätze zu einer musikkulturellen „Feldsemiotik“ aufgezeigt, die „ihre Aufmerksamkeit auf die konstellative Anfertigung von Diagrammen, die an unterschiedlichen Zeichenformen ansetzt“ (Rustemeyer, 2009, S. 79), richtet. Die ‚Funde‘ dienen der Entwicklung von Perspektiven für eine didaktische Gegenstandsanalyse, die musikalische Bildungspotentiale der untersuchten Formen reflektiert. Einen Bezugspunkt hierfür bieten Schlaglichter auf ausgewählte medienpädagogische und musikdidaktische Texte, die ebenfalls diagrammatisch mit Fokus auf in ihnen aufscheinende Narrative in den Blick genommen werden – dabei dem durchaus provokanten wie radikal selbstreflexiven Gedanken der Digital Ethnography folgend, „stories about culture“ und „storys about researching cultures“ nicht allein in Beziehung zu setzen, sondern die eigene Arbeit selbst als „kind of literary production“ aufzufassen (Underberg-Goode, 2020, S. 396). Der Beitrag verfährt insofern eklektisch im wissenschaftlichen Sinne einer auswählenden, argumentativen, geisteswissenschaftlichen Methode und erprobt somit die These Klaus Zierers, auch „der theoretisch Reflektierende“ müsse „Eklektiker sein“, „da er ebenfalls vor einer Vielzahl theoretischer Ansätze, vorhandener Studien und natürlich unterschiedlicher methodischer Zugänge steht“ (Zierer, 2009, S. 942).

3. Von Landschaften, Welten und Universen erzählen – Zusammenhänge zwischen Videospiele, Narration und Musik

Ablehnungen oder Marginalisierungen des narrativen Potentials von Computerspielen – wie teilweise vorgetragen in der „Ludology vs. Narratology“-Debatte (Neitzel, 2012, S. 109–113) Anfang der 2000er-Jahre – wirken heute wie aus der Zeit gefallen: Mit dem weitgehenden Wegfall technischer Limitierungen (z.B. bei Grafik- und Soundchips) stehen Videospiele Darstellungsoptionen offen, die zuvor Hollywood-Produktionen vorbehalten waren, ohne dass jene deren zeitliche Beschränkungen hinnehmen müssen: Spielzeiten von 40 Stunden und mehr sowie damit verbunden neuartige Formen interaktiven Erzählens lassen Feuilletons beispielweise in Bezug auf

Red Dead Redemption 2 von der Verwischung der „Grenze zwischen Film und Spiel“ (Hannemann, 03.11.2018) einerseits, der Grenze zur Literatur etwa der „Great American Novel“ (Hugendick, 25.10.2018) andererseits sprechen. *The Last of Us* gelte als „Meilenstein des Storytellings in Videospielen“ (Huberts, 18.06.2020), sein Nachfolger erzeuge „Begeisterung für die Qualität der Geschichte“, welche mit narrativen Mitteln „[w]ie in einer modernen Fernsehserie [...] an emotionaler Tiefe gewinnt“ (Hannemann, 20.06.2020). Folgerichtig hat sich in den Game Studies die Ansicht durchgesetzt,

„dass die Tatsache, dass Computerspiele Spiele sind, sie keineswegs davon ausschließt, auch gewisse narrative Qualitäten zu haben. Es gibt gemeinsame und grenzüberschreitende Elemente in Computerspielen und Erzählungen und auch eine Übergangszone zwischen narrativen und nicht-narrativen Computerspielen“ (Neitzel, 2012, S. 113).

Während zwar narrative Aspekte von Videospielen sowie Funktionen von Musik in Videospielen für sich immer wieder Gegenstand von Forschung wurden, liegen Betrachtungen zum Zusammenwirken narrativer und musikalischer Momente eher verstreut vor. Die folgenden Ausführungen erheben denn auch nicht den Anspruch einer ludomusikologischen Studie, sondern verknüpfen theoretische Einsichten aus ludomusikologischer Literatur mit konkreten Beobachtungen an einem Beispiel auf das Ziel hin, eine diagrammatische Perspektive für musikdidaktische und musikpädagogische Überlegungen zu plausibilisieren.

Zumindest die in diesem Beitrag untersuchten Videospiele vereinen jedenfalls Elemente interaktiven Erzählens und digitalen Spielens (Günzel, 2013, S. 489; Epting, 2017). Sie weisen damit zwar Nähe und Kontinuitäten auf zu analogen ‚Echtraumspielen‘, zu gedruckten oder verfilmten Geschichten, gehen aber durch ihre interaktive Bildhaftigkeit über diese hinaus.⁷ Das durch die Spielenden manipulierbare Bild konstituiert die spezifische Medialität von Videospielen (Günzel, 2013, S. 491). Narrationen sind hier nicht allein mit ludischen Praktiken mehr oder weniger eng verflochten, sondern phänomenologisch gesprochen Bestandteil und Träger audiovisueller Reizkonstellationen, konstruktivistisch gesprochen Ergebnisse darauf gerichteter Wahrnehmungs- und Deutungsprozesse.

Musik und Sound sind an die im Rahmen des interaktiven Spielgeschehens veränderbaren Bilder gekoppelt und damit nicht linear, sondern adaptiv gestaltet und können durch die Spielenden zu verschiedenen Graden beeinflusst werden (Epting, 2017, S. 413). Mithilfe einer Vielzahl oftmals hochgradig artifizierlicher Techniken zielen sie im Verbund mit allen anderen Aspekten des Videospieles auf die Unterstützung des Gameplays, die Verbesserung der Usability, vor allem aber auf die Vertiefung von Immersion, also auf eine „mentale Verbindung des Spielers mit dem Spiel“ bzw. einen „Flow“ im Sinne einer „Konzentration auf eine Aufgabe, verbunden mit einer veränderten Selbst- und Zeitwahrnehmung“ (ebd., S. 403). In dem Maße, in dem Spielende Soundeffekte willkürlich auslösen und durch ihre Aktionen mindestens Zeit-

7 Bausch und Jörissen bezeichnen sie daher treffend als „erspielte Bilder“ (Bausch & Jörissen, 2005, S. 347, siehe auch Hensel, 2018).

punkt und Dauer der Musik, bisweilen sogar ihren formalen Ablauf mitbeeinflussen, können sie sogar als Performende⁸ aufgefasst werden.

Die im engeren Sinne ‚narrativen‘ Funktionen von Musik sind davon nur schwer zu trennen, sodass auch primär narratologische Untersuchungen die ludische Dimension, das Spielerlebnis, analytisch mitberücksichtigen müssen (Günzel, 2013, S. 491–492). Diese Funktionen ähneln bisweilen denjenigen von Filmmusik und verwenden teils dieselben Techniken (Underscoring, Leitmotivik, Mickey Mousing), bedürfen aber aufgrund der prinzipiellen Adaptivität einer variablen und flexiblen Form der Gestaltung: Underscoring-Sequenzen basieren i. d. R. auf Loops, die sich an veränderte Gegebenheiten – wie z. B. das Betreten eines bestimmten Raums oder die nahe Anwesenheit von Gegnern – hinsichtlich ihrer Dynamik, Klangfarbe oder Instrumentation anpassen können. Musik ‚ist‘ hier oft nicht selbst ‚narrativ‘, sondern begleitet, ergänzt und unterstützt die erzählten und erzählenden Bilder und Texte, welche auf diese Weise kinästhetisch erarbeitet und multimodal erfahren werden können.⁹ Sie fungiert als „Designelement“ (Fritsch, 2018b, S. 122) im Rahmen eines auf immersive und affektive Interaktivität zielenden ästhetischen Konzepts. Dieses setzt – um im intendierten Sinne zu ‚funktionieren‘ – eine spielerseitige „Literacy“ voraus, welche musikalische Bedeutungen, visuelle Ereignisse und motorische Aktionen aufeinander zu beziehen ermöglicht:

„Spieler erlernten sowohl außerhalb als auch innerhalb von Computerspielen, was der Einsatz bestimmter musikalischer Formen in audiovisuellen Medien bedeutet beziehungsweise mit welcher Art von Situation diese üblicherweise verknüpft seien“ (Fritsch, 2018b, S. 126, Isabella van Elferen, 2016, referierend).

So steht denn in vielen Videospielen auch weniger die Erzählung (story) im Vordergrund, als vielmehr die Handlung (plot), die gleichwohl aus vorliegenden narrativen Elementen im Moment des Spielens zusammengesetzt wird:

„Nicht die Erzählung im Sinne der *story* zeichnet daher Computerspiele aus, sondern die kausale Verknüpfung der Erzählelemente oder Ereignisse, die im Durchlaufen des Spielraums in Beziehung gebracht werden“ (Günzel, 2013, S. 496).

Narrative, grafische, spielerische und musikalische Elemente wirken auf komplexe Weise an der ‚erspielten‘ multimodalen Szenerie mit. Dies ist der Grund, warum manchmal der Narrativ-Begriff in dem Sinne erweitert bzw. modifiziert wird, dass er dieses Zusammenwirken selbst zu fassen erlaubt:

„Unlike the plot of a film or a book, the game scenario implies the presence of interactive elements and direct participation of the player. The narrative in games consists of the plot, sounds, music, atmosphere, dialogues, player choices and, of

8 Fritsch unterscheidet zwei Dimensionen der Computerspielperformance: „Kompetenz und Leistung“ sowie „Ästhetik der Spielaufführung“ (Fritsch, 2018b, S. 60–91).

9 Bei aller Bedeutung von Musik für das Medium wird also doch in der Regel die Bildlichkeit als dessen essentielle phänomenologische Kategorie, das Sehen entsprechend als primär adressierte anthropologische Kategorie herausgestellt: „[F]ast alle Computerspiele können grundsätzlich ohne Ton, keines [kann] jedoch ohne Bild gespielt werden“ (Bausch & Jörissen, 2005, S. 346).

course, gameplay. It creates the overall impression of a game and allows the player to feel like part of a story“ (Stargame, 2018).

Nicht erst seit technologische Fortschritte realistische 3D-Darstellungen ermöglichen, werden darüber hinaus Videospiele als erzählte und erzählende virtuelle Räume imaginiert und theoretisiert (z.B. als „narrative environments“ (Pearce) oder „spatial story“ (Jenkins), siehe Günzel, 2013, S. 501): „Der geschaffene Raum, in dem Inszenierungen stattfinden oder Handlungen vollzogen werden, ist ein Raum im Bild“ (Günzel, 2013, S. 504). Koji Kondo (2007) betitelt einen Vortrag, in dem er sich Gestaltungsaspekten dynamischer Musiken widmet, entsprechend anschaulich mit „Painting an Interactive Musical Landscape“. Kumi Tanioka und Hidenori Iwasaki, Komponisten der Musik des *Final-Fantasy*-Ablegers *Crystal Chronicles* (2003), artikulieren nicht allein die Vorstellung, mit ihrer Musik die „Welt“ des Spiels (Kumi Tanioka, s.u.) – verstanden im Sinne Jenkins‘ als „narrative architecture“ (Jenkins, 2004) – miterschaffen zu haben, sondern auch ein Verantwortungsbewusstsein, diese „Welt“ – einschließlich der mit ihr verbundenen Atmosphäre – in der Neuauflage des Spiels zu bewahren:

„Wir haben diese Welt vor 17 Jahren miterschaffen und ihn – Iwasaki – an meiner Seite zu wissen, nach so viele [sic!] Jahren, war sehr beruhigend. Ich konnte mich ganz auf Final Fantasy CC Remastered Edition konzentrieren und wusste, dass er meine Vision für die Welt und das Setting versteht und teilt. [...]. Wir nutzen einige der ursprünglichen Tracks, sodass manche Bereiche sich genauso wie vor 17 Jahren anfühlen“ (Kumi Tanioka in Woger, 2020).

Musik wird hier als zentral für das emotionale Erleben der Spielwelt und ein nicht lediglich akzidentell zugeordnetes Ornament, sondern mit den Bildern und Geschichten unauflöslich verknüpftes Konstituens eingeschätzt. Iwasaki ergänzt:

„In Bezug auf diese Themen gab es keine Änderungen zum Original der Musik. Die Grafik hat sich verbessert und weiterentwickelt, aber das Setting und seine Welt an sich haben sich nicht verändert, also haben wir die Musik an dieser Stelle auch bewusst so belassen“ (Hidenori Iwasaki in Woger, 2020).

Von dieser konstitutiven Verwobenheit von Musik und erzählter Welt ergehen Anforderungen an eine musikologische Analyse, für die Tim Summers ein sehr triftiges, diagrammatisch operierendes Modell vorgelegt hat (Summers, 2016, S. 33–53). Die folgenden Annäherungen an eine Musik aus *Final Fantasy VII* (im Folgenden *FF VII*) entnehmen ihm einige zentrale Gedanken, führen es jedoch nicht konsequent durch, sondern bescheiden sich angesichts des hier gegebenen Umfangs mit dem Wurf einiger Schlaglichter.

4. Erzählen durch Musik – das Beispiel *Final Fantasy VII*

4.1 Zur Gegenstandswahl

Da der Stellenwert von Narration (und damit auch narrativer Funktionen der Musik) zwischen Spielgenres, aber auch zwischen einzelnen Spielen stark variiert, können die in diesem Beitrag entfaltenen Überlegungen unmöglich Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit erheben. Vielmehr verstehen sie sich als Beitrag zu einer musikpädagogisch geleiteten Skizze eines bisher noch unzureichend erschlossenen Inhalts- und Forschungsfeldes sowie zu einer Kartierung postdigitaler virtueller Räume und informeller Praxen musikbezogener Bedeutungskonstruktion, die als Bezugspunkt und Reflexionsinstanz einer kritischen Lesart aktueller fachdidaktischer Digitalisierungsdiskurse dienen kann.¹⁰

Zur Diskussion narrativer Aspekte in und in Verbindung mit Videospiele erscheint *FF VII* jenseits seiner Popularität aus zwei Gründen ergiebig:

1. Zum einen steuert der*die Spieler*in hier nicht lediglich einen schlichten Avatar als bloße visuelle Repräsentation seiner*ihrer selbst in der diegetischen Welt, sondern einen „Charakter“, der

„ähnlich einer Figur in einem Commedia dell'arte Stück zusätzlich mit bestimmten Eigenschaften und einer eigenen Hintergrundgeschichte ausgestattet [ist], die ihn oder sie mit der diegetischen Welt in näheren Bezug setzt. Bei Charakteren handelt es sich also um eine Unterkategorie von Avataren, die mehr eigenen narrativen Inhalt mitbringen“ (Fritsch, 2018b, S. 146, FN 645).

Insbesondere dort, wo Musik Charaktere leitmotivisch umsetzt (wie ab dem sechsten Teil der *FF*-Serie; ebd., S. 150), können Einsichten in ihre narrativen Funktionen gewonnen werden.

2. Zum anderen sind Rollenspiele im Allgemeinen, ist *FF* im Besonderen beliebter Diskussionsgegenstand auf Videoplattformen (v. a. YouTube) und in Foren virtueller Praxisgemeinschaften (Blogs etc.). Die hier ablesbaren Narrationen über die genannten Spiele stellen eine Fundgrube reichhaltigen – daher im Rahmen dieses Beitrags nur schlaglichtartig zu sichtenden – Materials dar, welches Auskunft über die Ergebnisse subjektiver wie kollektiver Prozesse der Bedeutungs- und Bedeutsamkeitskonstruktion zu liefern verspricht.

Melanie Fritsch hat zu Recht darauf hingewiesen, dass eine musikwissenschaftliche und musiktheoretische Analyse nicht von der visuellen Ästhetik und den diegetisch-narrativen Kontexten absehen darf, innerhalb derer die Musik erklingt und in deren Verbund sie auf eine „composite aesthetic experience“ (Fritsch, 2018b, S. 137) zielt.¹¹ Entsprechend werden diese Kontexte im Folgenden kurz skizziert.

¹⁰ Nicht zuletzt als Weiterführung der in Sachsse (2020) vorgetragenen Überlegungen.

¹¹ Modellhaft demonstriert Fritsch dies an *Super Mario Bros.* und *FF VI*.

4.2 Postmoderne Mythologie als Folie musikalischer Narrativität

Final Fantasy ist in rechtlicher und ökonomischer Hinsicht ein Franchise¹² des japanischen Unternehmens Square (seit 2003 Square Enix), welches mittlerweile 15 Haupttitel – die oft dem Genre des Japanese-Role-Playing-Game (JRPG) zugeordnet werden¹³ – sowie eine Vielzahl von plattform- und genreübergreifenden Ablegern, Film-, TV- und Roman-Adaptionen umfasst. In narratologischer Hinsicht stellt *FF* eine Metaserie (metaseries) dar, die sich in mehrere Subserien (subseries) untergliedert. Die Haupttitel spielen in jeweils eigenen, trotz wiederkehrender Elemente untereinander lediglich lose gekoppelten diegetischen Welten mit eigenen Charakteren und Geschichten. Hironobu Sakaguchi, Erfinder und Entwickler sämtlicher Titel der Hauptreihe, bediente sich bei deren Erschaffung seit dem ersten *FF* von 1987 ausgiebig an Ideen der Rollenspielerie *Dungeons & Dragons*¹⁴, im zweiten Teil an biblischen Themen (z. B. den Höllenschilderungen bei Dante und John Milton), später immer stärker auch an nordischen Mythen und Sagen (insbesondere der Edda und *Völuspá*). Durch weitere Autoren wurden die ohnehin bereits umfänglichen und eklektischen Einflüsse auf Quellen der antiken griechischen Mythologie und biblischen Genesis ausgeweitet (Gallagher, 2020, S. 18–26).

In *FF VII* (1997) – welches bis heute nicht nur als der beliebteste Titel der Metaserie, sondern als eines der einflussreichsten Videospiele überhaupt gilt (wikipedia, 31.01.2021) – wurde ein neuartiger Grad an narrativer Tiefe, Dichte und Länge erreicht. Das offene Ende bot Anknüpfungspunkte für mehrere Bücher, Filme und Videospiele, in denen die fantastische Science-Fiction-Story rund um Cloud Strife und seine Widerstandsgruppe Avalanche in ihrem Kampf gegen den skrupellosen Shinra-Energiekonzern, den wahnsinnigen Professor Hojo und vor allem Oberbösewicht Sephiroth zur Rettung ihrer Welt Gaia in Sequels¹⁵ fortgesponnen und in Prequels¹⁶ verdichtet bzw. ‚unterfüttert‘ wird. Die Welt von *FF VII* ist zwar eine fantastische, beruht jedoch stark auf Bekanntem und Vertrautem. Nicht zuletzt aufgrund der kollaborativen Arbeit des Autorentams (Gallagher, 2020, S. 23–26) erscheint sie als „melting pot of story and character ideas“ (ebd., S. 24), deren heterogene Herkunft sich teils an bedeutungsschwangeren Benennungen ablesen lässt: Wie in grie-

12 Zur Definition siehe Tokich (06.09.2018).

13 Diese Klassifikation rekurriert bisweilen auf die Herkunft der Spiele in japanischen Entwicklerstudios, bisweilen auf die Anwesenheit bestimmter ästhetischer (visueller, musikalischer, das Sounddesign betreffender), spielerischer und narrativer Merkmale, die entweder 1. Vorstellungen populärer japanischer Kultur evozieren (z. B. Anime- bzw. Manga-Ästhetik) oder 2. an Charakteristika früher stilbildender RPG-Titel japanischer Studios anknüpfen. Zur Definitionsproblematik siehe QRP (20.04.2020).

14 Diese greifen wiederum zu u. a. auf slawische, nordische und hinduistische Mythen sowie die mittelalterlich geprägten Geschichten von J.R.R. Tolkien (Gallagher, 2020, S. 18–21).

15 Zum Beispiel dem Film *Advent Children* (2005), der die Geschehnisse der Helden und Gegenspieler aus *FF VII* zwei Jahre nach dem Ende des Spiels erzählt (Gallagher, 2020, S. 36–38).

16 Hier wären die Videospiele *Before Crisis* und *Crisis Core* zu nennen, die sechs bzw. sieben Jahre vor Beginn von *FF VII* spielen, dabei das Zustandekommen der Machtkonstellationen zu Beginn des Spiels erläutern, bisher nur kurz erwähnte Charaktere beleuchten und Momente aus der Vorgeschichte der Helden zeigen (Gallagher, 2020, S. 39–43).

chischer Mythologie lautet der Name des Planeten, auf dem die Handlung von *FF VII* spielt, „Gaia“; dessen Hauptstadt „Midgar“ gemahnt phonetisch an „Midgard“, die germanische Bezeichnung für die Erde; Nibelheim – Schauplatz eines Schlüsselerignisses, welches den Konflikt zwischen Cloud und Sephiroth erst in Gang bringt – klingt nicht zufällig wie Niflheim, der frostige nördliche Widerpart der feurigen südlichen Weltgegend Muspelheim in nordischer Kosmologie. Manche Figuren sind diesem Kosmos direkt entnommen (Odin; Gallagher, 2020, S. 85–96) oder hinsichtlich Gestalt und Rolle nachempfunden (Jenova als Abbild der Totengöttin Hel; ebd., S. 135–147). So verschlungene Pfade die Handlung selbst bisweilen beschreitet, wird sie doch durch den JRPG-typischen exzessiven Gebrauch von *Tropes*¹⁷ und narrativer Muster – unverkennbar sind beispielsweise Strukturen der Heldenreise (Campbell, 1999) in dem Weg des zentralen Protagonisten Cloud – sowie durch den übergeordneten Archetypus eines Kampfes Gut gegen Böse zusammengehalten.

Die Originalmusiken der *FF*-Spiele – fast sämtlich komponiert von Nobuo Uematsu – bedienen sich einer großen Bandbreite an Stilen populärer Musik (von Reggae über Metal bis zu Electronic Dance Music) und filmmusikalischen Idiomen (vom ‚romantischen‘ Solopiano bis zu orchestralem Hollywood-Sound). Ihre bricolage- bzw. patchworkartige Verfasstheit spiegelt gewissermaßen die narrative Konstruktion in der Art, wie Bekanntes aufgegriffen, verändert und so mit anderem Bekanntem kombiniert wird, dass in dieser Rekombination der Eindruck einer belebten, vielfältigen, aber auch anders- und neuartigen Welt generiert wird. Diese Musiken arbeiten nicht allein der Erzeugung von Emotionen, Stimmungen und Atmosphären zu, sondern illustrieren Orte und charakterisieren Figuren, denen sie mehr oder weniger fix zugeordnet werden. Geschichte und Mythologie des Spiels bilden gewissermaßen die Folie, vor deren Hintergrund die Musik als ‚narrative‘ zu verstehen ist, auch wenn diese sich freilich aus ganz anderen Quellen speist: Sie versucht nicht etwa – analog zu den mythologischen Referenzen – irgendwie ‚griechisch‘ oder ‚nordisch‘ (bzw. ‚wagneresk‘) zu klingen, sondern vervollständigt das Bild einer fantastischen Welt mithilfe zentraler Charakteristika musikalischer Postmoderne: Stilpluralismus, Eklektizismus, Spiel mit Stilhöhendifferenz, Fragmentarisierung, Uneinheitlichkeit und Diskontinuität, teils auch (wie im folgenden Unterkapitel gezeigt wird) Intertextualität und Mehrdeutigkeit (Kramer, 2001, S. 16–17).

Eine Fülle musikalischer Themen und Motive in *FF VII* übernehmen dabei narrative Funktionen: nicht nur die verschiedenen Charakter-Themen, sondern beispielsweise auch das *Prelude*, welches viele Titel der *FF*-Reihe eröffnet und so einen übergeordneten narrativen Zusammenhang der Metaserie stiftet; oder auch das berühmt gewordene Victory-Motiv, welches nach erfolgreichen Kämpfen erklingt. Die folgen-

17 Hier nicht im literaturwissenschaftlichen Sinn als Bezeichnung für eine Klasse rhetorischer Figuren gemeint, sondern als im englischsprachigen Raum übliche Bezeichnung für in einer Kultur wiederkehrende visuelle oder narrative Elemente ohne ganz eindeutige Abgrenzung zu Klischee, Topos oder Motiv: „When you see a kid running around with a cape and know they’re pretending to be a superhero, you’ve recognized the trope that superheroes wear capes. That’s all a trope is: a commonplace, recognizable plot element, theme, or visual cue that conveys something in the arts“ (Betts, o.J.). Siehe auch Merriam-Webster.com (20.12.2020).

den Betrachtungen widmen sich lediglich einem ausgewählten Beispiel innerhalb der musikalischen Welt von *FF VII*.¹⁸

4.3 *One-Winged Angel* – musikalische Inszenierung narrativer Liminalität

Sephiroth fungiert als der ultimative Antagonist in *FF VII*: als persönlicher Erzrivale von Cloud ebenso wie als potentieller Zerstörer der Welt Gaia. Im Film *Advent Children* wird er von Rufus Shinra als „das Böse selbst“ (46:38¹⁹) bezeichnet. Ergebnis der experimentellen Kreuzung außerirdischer Materie (genannt „Jenova“) und menschlicher Eizellen erscheint er zunächst in menschlicher Gestalt, später in verschiedenen Inkarnationen. Eine davon – diejenige des „Safer-Sephiroth“ – wurde namensgebend für das mit ihm nachher insgesamt assoziierte musikalische Thema: *One-Winged Angel*, eine groteske Gestalt mit menschlichem Antlitz, jedoch mit sechs weißen Flügeln anstelle der Beine und einem schwarzen Flügel anstelle der rechten Hand, wobei sich ersterer Aspekt mythologisch aus Jesaias biblischer Beschreibung der „Seraphim“, letzterer aus dem apokryphen, christlich-gnostischen Testament des Salomon speisen könnte (Fandom, o. J., Abschnitt „Etymology and symbolism“). In der Kabbala, der mystischen Überlieferungstradition des Judentums, bezeichnet „Sephiroth“ die zehn göttlichen Emanationen, durch die „Ein Sof“ (der „Ewige“ oder „Unendliche“) sich manifestiert (wikipedia, 05.03.2021). Der in *FF VII* gezeigte und erzählte ‚Engel‘ ist gleichwohl ein gefallener, ein „liminales Geschöpf“ und damit ein „Grenz- und Schwellenwesen“, welches ähnlich einem Drachen nicht nur „die Grenze zwischen dem bekannten und dem unbekanntem Raum, der geordneten, vermessenen Welt und dem Chaos“ markiert, sondern in narrativer Hinsicht „als das absolut Andere [...] gleichermaßen zum ultimativen Prüfstein wie zum antipodischen Spiegelbild des Heros“ wird (May, 2019, S. 12).

Die Helden unter Führung von Cloud treten – nachdem sie seine ersten beiden Inkarnationen bezwungen haben – gegen „Safer-Sephiroth“ in einem rundenbasierten Kampf an, welcher den Höhepunkt des Spiels darstellt (vgl. Abb. 1).

18 Eine umfassende Untersuchung findet sich bei Summers (2016, S. 158–177).

19 Zeitangabe bezieht sich auf die bei Apple TV verfügbare Fassung von 2012 (Nomura, 2012/2005).



Abbildung 1: Screenshot aus dem Boss-Kampf gegen Safer-Sephiroth (Quelle: <https://jegged.com/Games/Final-Fantasy-VII/Walkthrough/Disc-3/41-Sephiroth.html> [07.02.2021])

Die dazu erklingende Musik verdankt ihre puzzle- bzw. patchworkartige Großform einer explorativen Herangehensweise des Komponisten Nobuo Uematsu, bei der er kurze, zwei bis vier Takte umfassende Ideen erfindet, ausarbeitet und anschließend kombiniert (Polygon, 2017, 1:39–3:33). Dieses Vorgehen wird in einem Videointerview mit dem Komponisten mittels einer Einblendung diagrammatisch illustriert:



Abbildung 2: Screenshot²⁰ aus Polygon (09.01.2017, 2:07)

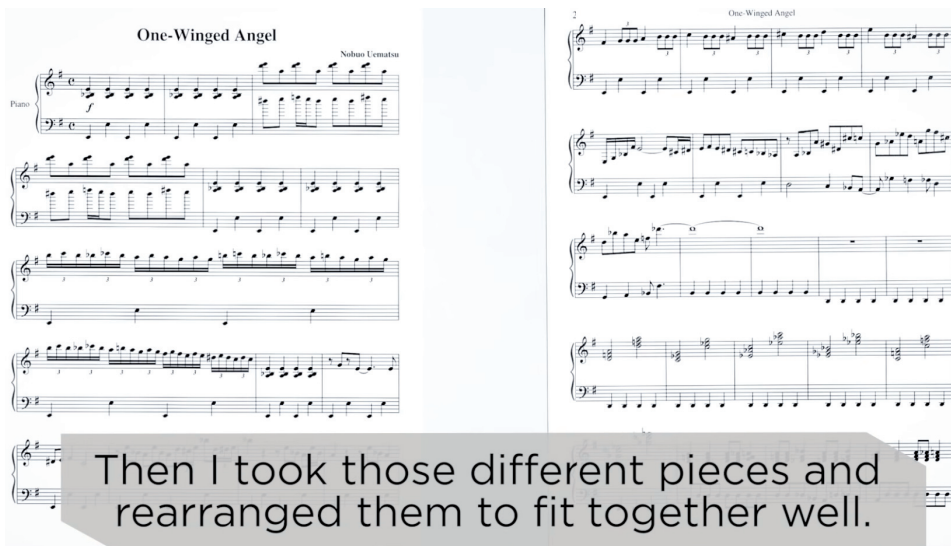


Abbildung 3: Screenshot aus Polygon (09.01.2017, 2:16)

²⁰ Das Datum der Screenshot-Erstellung entspricht hier und im Folgenden dem im Literaturverzeichnis genannten Zugriffsdatum auf das Video.

Dieser Ansatz mag primär musikalisch motiviert sein durch die Idee einer Fusion von Verschiedenem (Uematsu in G4Icons, 23.08.2013, 12:36–13:04), spiegelt aber auffällig die narrative und morphologische Verdichtung disparater Mythologeme im Mischwesen Safer-Sephiroth. Allein schon die Tatsache, dass diese finale Form des Antagonisten ein anderes (wenngleich teils verwandtes) Thema erhält als seine vorigen Inkarnationen „Sephiroth“ (*Those Chosen by the Planet*) und „Bizarro-Sephiroth“ (*Birth of a God*), verdeutlicht den erzählten und gezeigten Gestaltwandel musikalisch.

Safer-Sephiroth²¹ wird von starren, durch das Fortissimo, die tiefe ‚Tutti‘²²-Besetzung und die dissonante Harmonie (e, a und b) nicht nur energisch, sondern brutal wirkenden Staccato-Schlägen in Marcato-Artikulation auf allen Vierteln der zwei 4/4-Takte bedrohlich angekündigt (0:00–0:04). Für den hohen Wiedererkennungswert sorgen einerseits die musikalische Prägnanz dieser ersten beiden Takte, andererseits ihre besondere ‚Passung‘ 1. zum Charakter Sephiroths und seiner Rolle als „Nemesis“ (im popkulturellen Sinne als „Gegenspieler“ und „Erzfeind“; Kryl, 27.06.2004) des Helden, 2. zu Sephiroth als „Boss“ (bzw. „Endgegner“; Lindemann, 21.01.2008) und damit Inhaber einer herausgehobenen Position im Spielverlauf sowie 3. zu der Situation, in der die*der Spieler*in ihn konfrontiert, und auf die Aktivität, auf die sie vorausdeuten: auf den Kampf.

Obwohl man Sephiroth niemals im eigentlichen Sinne marschieren sieht, wird doch hier – sowie bei einigen späteren Parts – die Idee eines ins Groteske stilisierten und derangierten Marsches evoziert und damit zugleich 1. diegetisch seine unrühmliche soldatische Vergangenheit in Erinnerung gerufen sowie 2. nicht diegetisch Strawinsky referenziert. Gleichwohl bleiben die Bezüge zum Marsch in *L'histoire du soldat* eher implizit bzw. hintergründig, in klanglicher Hinsicht drängen sich vielmehr Parallelen zu *Le sacre du printemps*²³ auf hinsichtlich der Orchesterbehandlung sowie der Verwendung eines Akkords, der stark an den bitonalen (Fes-Dur-Dreiklang und Es-Dominantseptakkord kombinierenden) „Augur-Akkord“ zu Beginn des zweiten Satzes *Vorboten des Frühlings – Tanz der jungen Mädchen* im ersten Teil erinnert (Fandom, o.J., Abschnitt „Behind the scenes“). Interessanterweise können diese beiden Takte aber ebenso plausibel als – freilich orchestriertes – Zitat des Intros von Jimi Hendrix' *Purple Haze* verstanden werden, so dass sich hier mehrere mögliche intertextuelle Referenzen schillernd überlagern.

Nach zwei Takten tritt sogar noch eine weitere Referenzebene hinzu: Hier erklingen die Viertel-Schläge oktaviert in den ‚hohen Streichern‘, wodurch ‚Gewalt‘ nicht allein durch die in der Höhe besonders schrille Dissonanz bei ungeminderter dyna-

21 In Ermangelung besserer Alternativen (wie einer offiziellen Originalpartitur) wird hier bezüglich der Taktangaben auf das online verfügbare Arrangement von „w3sp“ zurückgegriffen, welches zwar nicht fehlerfrei, jedoch formal näher am Original ist als beispielsweise die Klavierversion von Shiro Hamaguchi (Uematsu & Hamaguchi, 2003). Die selbst erstellten Particells beziehen sich auf beide Versionen.

22 Die Originalmusik greift – abgesehen von dem Chor – via MIDI teilweise auf virtuelle Orchesterinstrumente, teilweise auf Synthesizerklänge zurück. Die instrumentatorischen Zeichnungen im Folgenden verstehen sich als Annäherungen an deren Klang und stehen daher in Anführungszeichen.

23 Auf diesen Einfluss weist auch Uematsu selbst hin (Polygon, 2017, 1:22–1:27).

mischer Wucht ausgedrückt wird, sondern auch durch den intertextuellen Bezug – der hier sogar einem Zitat nahekommt – auf Bernard Herrmanns Filmmusik zu Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960). Dabei werden Elemente aus dessen *Prelude* (2 Takte dissonante Akkordschläge zu Beginn im *sfz*, gefolgt von einem Registerwechsel und einer Melodie mit chromatischer Seufzermotivik) sowie der *Mord-Szene* (eben jene schrillen Streicher-Akkorde in Vierteln, die im *Prelude* bereits angedeutet werden) miteinander kombiniert.

Das folgende Diagramm soll diese intertextuellen Beziehungen zumindest andeuten:

<p><i>One-Winged Angel</i>²⁴ T. 1–2</p>	<p>T. 3–4</p>
<p><i>Purple Haze</i> T. 1–2</p>	
<p><i>The Augurs Of Spring</i>²⁵ T. 1–4</p>	<p>T. 14–17</p>
<p><i>Psycho</i>²⁶ <i>Prelude</i> (T. 1–4)</p>	<p><i>Prelude</i> (T. 5–8)</p>
<p style="text-align: right;"><i>The Murder</i> (T. 1–3)</p>	

Abbildung 4: Intertextuelle musikalische Beziehungen

24 Selbst erstelltes Particell, orientiert an Uematsu & Hamaguchi (2003) sowie an w3sp (o. J.).

25 Selbst erstelltes Particell, orientiert an Stravinsky (1989).

26 Selbst erstelltes Particell, orientiert an Herrmann (o. J.)

In den Takten 15–18 wird daraufhin ein Marsch-Thema modal uneindeutig harmonisiert und – einmal etabliert – abrupt unterbrochen von neuem, mit unvermittelten Intervallsprüngen arbeitendem melodischem Material in ungeraden Taktarten mit Ausweichungen in entfernte Tonarten. Damit bedient sich das Stück Ideen und Mitteln der Verfremdung ähnlich Strawinskys *Marche du soldat*, wenngleich die 7/8-Stelle klanglich eher an Progressive-Rock oder Jazz-Fusion-Vorbilder (wie beispielsweise der Band Return to Forever) erinnert:



Abbildung 5: *One-Winged Angel* (T. 15–18)



Abbildung 6: *One-Winged Angel* (T. 19–24)

Der Marschcharakter wird dadurch gestört bzw. durchbrochen: eine mögliche Anspielung auf den Charakter Sephiroths, der sich nach dem ominösen – im Spiel zunächst lediglich angedeuteten – Nibelheim-Zwischenfall von allen soldatischen Tugenden losgesagt hat, seitdem willkürlich und gewissenlos mordet und von nun an eher die verzerrte, obszöne Karikatur seines früheren Wesens verkörpert.

Der um 1:09 einsetzende Chor intoniert – isoliert und neu zusammengesetzt – Verse aus verschiedenen lateinischen Teilen²⁷ der *Carmina Burana* (insbesondere *Estuans interius*, *O fortuna* und *Ave formosissima*). Dies suggeriert nicht nur an der Oberfläche durch die Verwendung von Latein eine geheimnisvolle Obskurität, aber auch historische Tiefe und möglicherweise biblisches Alter der Bestie Safer-Sephiroth, sondern adressiert auch inhaltliche Topoi, die als zum Narrativ passend assoziierbar sind: Zorn („ira“), innerlich glühend bzw. brennend („estuans interius“), am Ende jeder Strophe gefolgt von einer wiederholten Tutti-Exklamation des Namens „Sephiroth“²⁸:

²⁷ Zur Zuordnung der entnommenen Stellen siehe tetraconnection, 27.01.2008.

²⁸ Eine Fansite interpretiert hier: „Sephiroth was driven to madness out of rage due to his mistaken belief that he was the last living Cetra and that the humans had abandoned them to their fate“ (Fandom, o. J., Abschnitt „Allusions to the Character“).

Lateinisches Original	Fan-Übersetzung
Estuans interius	Burning inside
Ira vehementi	with violent anger
Estuans interius	Burning inside
Ira vehementi	with violent anger
Sephiroth	Sephiroth
Sephiroth	Sephiroth

[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_\(theme\)#Lyrics](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_(theme)#Lyrics) [27.01.2021]

Die durchgehende rhythmische Achtelpulsierung der Begleitung kann als ‚Beschleunigung‘ des Marsches – erzeugt durch eine einfache Diminution – empfunden werden und arbeitet so zugleich einer ‚Flow‘-Erfahrung der Kampf-Action beim Spielen zu. Musikalische Parallelen zu Orffs Umsetzung des Textes beschränken sich auf den satten, homophonen Chorsatz mit ‚Tutti‘-Orchesterbegleitung sowie die Wahl der Tonart d-Moll, wie beides dort vor allem im rahmenden – Einleitung und Schluss des Werks markierenden – *O fortuna* zum Ausdruck kommt.

Es-tuans in-te-ri-us, I-ra ve - he-men-ti, Es-tuans in-te-ri-us, I-ra ve - he-men-ti, Se-phi-roth!

Abbildung 7: *One-Winged Angel* (T. 40–44; 1:09–1:18)

Die markant gesetzte, wiederholte ‚Anrufung‘ des Namens Sephiroth mag mit dafür sorgen, dass einige Rezipient*innen das Erklingen dieses Themas als eine Art ‚Beschwörung‘ wahrnehmen (siehe nächstes Unterkapitel).

Die Bridge fügt weitere, auf den Charakter beziehbare Assoziationen in Form von Topoi hinzu: Sephiroth als Bringer eines Schicksals („sors“), monströs („immanis“) und leer („inanis“):

Lateinisches Original	Fan-Übersetzung
Sors immanis	Fate – monstrous
Et inanis	And empty
Sors immanis	Fate – monstrous
Et inanis	And empty

[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_\(theme\)#Lyrics](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_(theme)#Lyrics) [27.01.2021]

Folgende ab 3:22 einsetzende Passage, bei der der Chor nur vom ‚Klavier‘ in der Kontraoktave colla parte verstärkt wird,²⁹ lässt sich textlich hingegen nicht so leicht mit dem Plot in Verbindung bringen:

²⁹ Auch bei Orff wird der Chor im *Veni, veni, venias* zu Beginn allein vom Klavier unterstützt, allerdings nicht colla parte mitgespielt, sondern akkordisch begleitet.

Lateinisches Original	Übersetzung
Veni, veni, venias, ne me mori facias	Komm, komm, komme! Lass mich nicht sterben!

http://www.rkco-koeln.de/Mitgliederbereich/Unterlagen/CarminaBurana_Text-Ori-Deutsch.pdf [03.01.2020].

Dies gilt zumal, da diese Phrase ab 3:30 mit dem ‚Psycho‘-Motiv kombiniert wird³⁰ und ab 3:37 der Diskant in Viertelnoten „gloriosa“ und „generosa“ aus dem *Ave formosissima* der *Carmina Burana* darüber singt:

Abbildung 8: *One-Winged Angel* (T. 115–118; 3:38–3:45)

Diese Montage heterogener Textstellen, die im Original die „Allerschönste“ bzw. die „hochgelobte Jungfrau“ und „noble Venus“ besingen, erzeugt eine Interpretationsoffenheit infolge einer Dissonanz zwischen Musik und Narrativ, die die Rätselhaftigkeit von Sephiroth – als liminales Geschöpf – noch verstärkt. Eingeweihte könnten darin eine Aufforderung Sephiroths an Cloud sehen,³¹ alternativ durchaus aber auch Sephiroths ‚Mutter‘ Jenova entweder als lyrisches Ich (welches ihren Sohn um Rettung anruft) oder als mögliche Adressatin vermuten. Solcherlei Fragen bilden den Gegenstand mehrerer YouTube-Kommentare wie den Folgenden (siehe Abb. 9). Während „galactic Boss“ eine Zusatzinformation aus der filmischen Fortsetzung der Story als externen ‚Interpretanten‘ heranzieht, begründet „Omar Majeed“ seine (konträre) Lesart ‚spielintern‘:

Abbildung 9: Screenshot aus dem Kommentarbereich zu KBABZ (16.06.2013)

³⁰ Es erklingt in der Begleitung und ist hier nicht in den Noten dargestellt.

³¹ In der neutextierten Version im Film *Advent Children* wird tatsächlich Cloud auf sehr ähnliche Weise adressiert: „Veni, mi fili | Veni, mi fili | Hic veni, da mihi mortem iterum“ = „Come, my son | Come my son | Come here, give me death once more“ ([https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_\(theme\)#Lyrics](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_(theme)#Lyrics), 30.01.2021).

Allerdings könnten diese Bedeutungsräume auch lediglich akzidentelles Resultat des Imports einer gut klingenden Stelle des Originaltextes sein.

4.4 Musikalische Zeichen zwischen narrativer Funktionalisierung und produktiver Unbestimmtheit

Der musikalische Eklektizismus Uematus spiegelt in *FF VII* insgesamt, aber hier besonders deutlich den narrativen Eklektizismus der diegetischen Welt. Zusammengesetzt aus pluralen Einflüssen erzeugen musikalische, textliche, visuelle und narrative Elemente in ihrem multimodalen Zusammenspiel ein dichtes Netz aus intertextuellen Referenzen diagrammatischen Charakters auf verschiedenen Ebenen, so dass die musikalischen Zeichen in ihrem rezeptiven Vollzug gleichsam zu einer ikonischen Repräsentation Sephiroths werden können.

Insgesamt erscheinen hier zwei Beobachtungen besonders interessant und für das Folgende relevant:

1. Das Zusammenspiel von Musik, Grafik und Story entfaltet hier eine sinnbildende Kraft, mittels derer das *One-Winged-Angel*-Thema zu einer symbolischen Form i. S. Cassirers wird dergestalt, dass „ein geistiger Bedeutungsgehalt an ein konkretes sinnliches Zeichen geknüpft und diesem Zeichen innerlich zugeeignet wird“ (Cassirer, [1923]2009, S. 67). Der Komponist bedient sich eines Rückgriffs auf „sozial geteilte Bedeutungen, soziale Praxen aus anderen audiovisuellen Formen sowie einer semantischen Aufladung im Verlauf der Spiel-Performance in Zusammenhang mit Spielereignissen oder Charakteren“ (Fritsch, 2018b, S. 164). Die Vermittlung von Charakternarrativ, Spielsituation und musikalischer Gestaltung wird möglich auf der Basis von „Ähnlichkeiten zwischen musikalischen Konstellationen und deren einzelnen Eigenschaften (dem Bezeichnenden) auf der einen und anderen musikalischen Konstellationen oder außermusikalischen Phänomenen (dem Bezeichneten) auf der anderen Seite“, wobei „die Konstruktion von Ähnlichkeit als Voraussetzung dafür, dass eine Zeichenverwenderin einem Ding oder Phänomen zuschreibt, auf ein Bezeichnetes Bezug zu nehmen“, letztlich darauf fußt, „dass sie Eigenschaften beider fokussiert, die sie als relevant oder signifikant beurteilt“ (Kutschke, 2015, S. 197). Auch wenn die Musik hier selbst nicht narrativ ‚ist‘ (weil ihr losgelöst zentrale Elemente von Narrativität fehlen würden; ebd., S. 194), ist sie nach Maßgabe von Charaktereigenschaften und Rolle Sephiroths sowie der Spielsituation gestaltet und kann – bei entsprechendem Vorwissen – im Hinblick auf Narrative reflektiert werden, die sie referenziert und dadurch – infolge deren dissonanten Resonanzverhältnisses (Rustemeyer) untereinander – in schillernde Oszillationen³² versetzt werden („Augur“, *Purple Haze*, Marsch bzw. Soldatentum, Sakralität, glühender Zorn zugleich mit Topoi des Minnesangs).

32 Zum Oszillieren von Zeichen siehe Rustemeyer (2012, S. 418).

2. Auf der anderen Seite scheint die musikalisch-narrative Konstruktion hinreichend unbestimmt zu sein, um auch solche Resonanzen zu erzeugen, die „die Dynamik von Sinn jenseits eines Modells der homologen Repräsentation“ mobilisieren. Die Zeichen „entwickeln ihre sinngenerative Kraft, indem sie Verweisungskontexte aufspannen, die in ihrer Uneindeutigkeit präzise und in ihrem jeweiligen Mangel an Bedeutungserfüllung produktiv sind“ (Rustemeyer, 2009, S. 13). Der Komponist zeichnet hier einen zwar eindeutig ‚böartigen‘, gleichwohl vielschichtigen und zerrissenen Charakter von ebenso majestätisch-erhabener wie pseudo-sakraler Brutalität. Seine musikalisch-narrativ erzeugte Prägnanz – und damit wohl auch seine Attraktivität als Rezeptionsphänomen – scheint zu funktionieren „über eine klare Gestaltabhebung und regelhafte Verweise ebenso wie über auffällige Kontraste und dissonante Verweisungsmuster“ (Rustemeyer, 2009, S. 57).

Oben wurde bereits angedeutet, wie diese Unbestimmtheit in Rezeptionskontexten immer wieder aufs Neue zu bestimmen versucht wird. Dieser Gedanke soll nun weiterverfolgt werden, um zu zeigen, wie das musikalische Charakternarrativ in Netzdiskursen dynamisch verhandelt und dadurch zu einem kulturellen Bedeutungsinhalt zugeschliffen wird.

4.5 Kollektive Arbeit am Narrativ – *One-Winged Angel* in YouTube-Kommentarbereichen

In dem Maße, in dem Videospielemusiken vermittels ihrer nach wie vor wachsenden Popularität zum Bestandteil von Soundtracks und Konzertprogrammen, zum Repertoire eigens darauf spezialisierter Ensembles und Orchester sowie zum Gegenstand netzbasierter Alltagsdiskurse auch jenseits eingeschworener ‚Gaming-Communities‘ geworden sind, erscheinen sie immer häufiger auch herausgelöst aus ihren ursprünglichen Kontexten und eingewoben in neue.

Der Rezeptionsdiskurs zu *One-Winged Angel* in vielen YouTube-Kommentarbereichen speist sich aus einem semantischen Fundus des Unheilvollen („ominous“), Schicksalhaften („pending doom“), Unheimlichen und Böartigen („sinister“), Abscheulichen („abomination“), Dunklen („dark“), aber auch Erhabenen und Herrschaftlichen („grand“), so zu sehen in dem folgenden Screenshot, welcher dem Kommentarbereich zu einer konzertanten Aufführung des Themas entstammt:

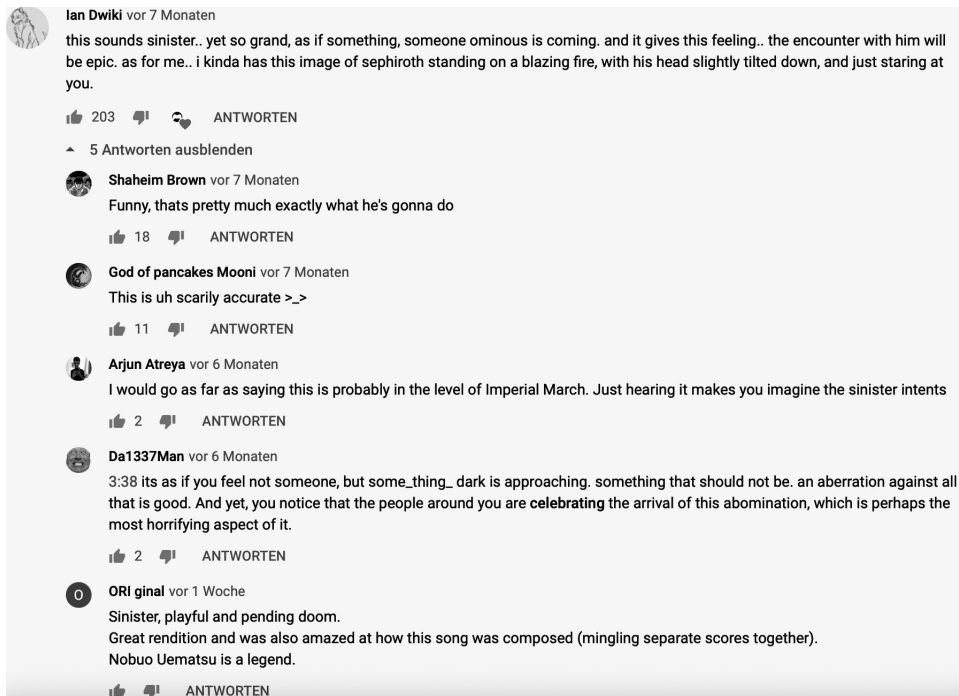


Abbildung 10: Screenshot aus dem Kommentarbereich zu Game Music Collective (10.07.2019)

Diese Assoziationen werden dabei nicht immer nur ‚irgendwie‘ mitgeteilt, sondern manchmal in Bilder und kleine Geschichten narrativ transformiert. In diesem Fall wird das von User*in „Ian Dwiki“ entworfene Bild („sephiroth standing on a blazing fire...“) von den beiden folgenden Kommentaren als viabel bestätigt. „Da1337Man“ vermischt die performative Ebene der Konzertsituation mit der fiktiven des Spiels, indem er sich bzw. die Lesenden erzählerisch in das Publikum versetzt, welches als eine Art Kultgemeinschaft die Ankunft des Abscheulichen gleichsam rituell zelebriert („the people around you are **celebrating** the arrival of this abomination“).

Assoziative, aber doch aus dem diegetischen Kontext der Sephiroth-Rolle in *FF VII* vertraut wirkende Bedeutungszuweisungen wie diejenige einer „Beschwörung“ werden hier außerhalb des Spiels in das Charakternarrativ hineinmodelliert:

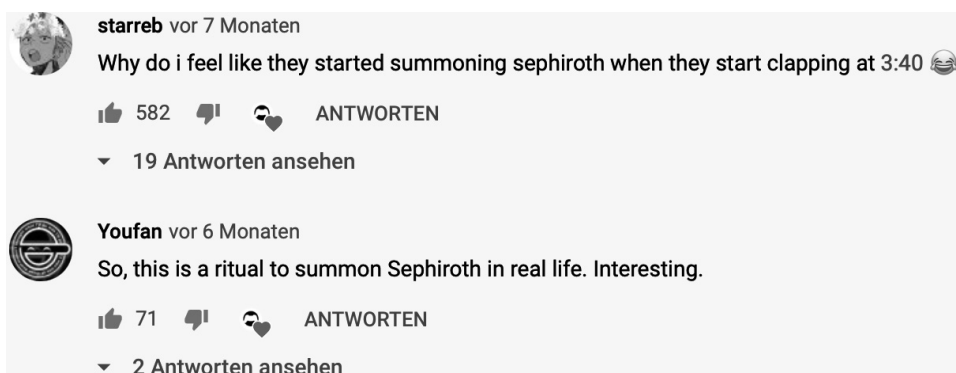


Abbildung 11: Screenshot aus dem Kommentarbereich von Game Music Collective (10.07.2019)

Spiel, Spielerzählung, Erzählungen über die Spielerzählung sowie über eine musikalische Performance narrativ ‚besetzter‘ Spielmusik verfestigen sich und heben die konstitutive Trennung von (tendenziell linearer, chronologischer) Erzählung und (tendenziell repetitivem, rekursivem) Spiel auf (Neitzel, 2012, S. 114). Es mag stimmen, dass „Handlungen und Rituale, deren Ausführung in der Gesellschaft ihren Sinn verloren“ haben, „in Mythen, Sagen, Erzählungen und anderen Kunstwerken festgehalten“ werden (Neitzel im Rekurs auf Oerter, 2012, S. 115), doch scheinen diese Rituale wiederum – durch Sprachspiele semantisch transformiert – zumindest imaginativ in gesellschaftliche Praktiken wie die der Konzertperformance im Konnex mit ihrer Rezeption im Web 2.0 ‚rückübersetzt‘ werden zu können. Nicht nur musikalisch, sondern auch diskursiv wird die fiktive Figur Sephiroth auf diese Weise in das kollektive Gedächtnis zumindest interessierter Praxisgemeinschaften eingeschrieben.

Häufig finden sich auch Berichte über die Rolle der individuellen Musikrezeption in der Spielsituation. Gerade dadurch, dass *One-Winged Angel* als ‚Battle Music‘ eines besonders starken Gegners fungiert, können Spieler ihr über einen besonders langen Zeitraum ‚ausgesetzt‘ sein, wovon dieser Kommentar von „Aq Zing“ berichtet:

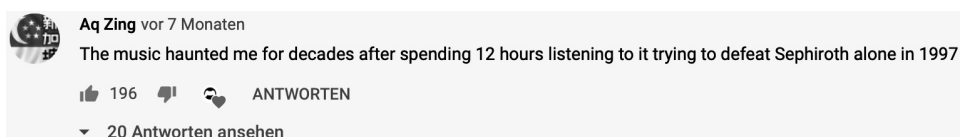


Abbildung 12: Screenshot aus dem Kommentarbereich von Game Music Collective (10.07.2019)

Interessant erscheint hier nicht nur das „alone“ – mit dem der kräftezehrende, weil von einer Vielzahl vergeblicher Anläufe geprägte Kampf darüber hinaus noch als ein „allein“ ausgetragener gekennzeichnet wird – sondern auch das „haunted“: Er/Sie wird von der Musik nicht bloß begleitet, sondern „heimgesucht“, „verfolgt“, ggf. sogar „gequält“.

Im Kommentar von „Peakrainbow 1370“ wird die musikalische (wohl v.a. formale und dynamische) Entwicklung („more and more serious and intense“) als Ausdruck der sich verändernden emotionalen Gestimmtheit Sephiroths („more and more pissed“) aufgefasst:



Peakrainbow 1370 • vor 3 Wochen (bearbeitet)

I like how in the first lyrics, it sounds like a typical anime villain, the lyrics are chaotic and upbeat at first, and slowly gets more and more serious and intense. Like sephiroth is getting more and more pissed as the fight continues.

👍 23 🗨️ 📄 1

1 ANTWORT

Abbildung 13: Screenshot aus dem Kommentarbereich zu Cloud183 (03.06.2008)

Einerseits könnte man derlei Einlassungen als Korrelat zur musikalisch inszenierten spielerischen Dramaturgie lesen, die Summers hervorhebt:

„In the battle modes, and the boss battles especially, the narrative development of the game is fused with the ludic challenge as the musical journey mirrors the increasing difficulty and dramatic ebb and flow of the story. This articulation of structure is particularly important in a game which has a very long anticipated duration“ (Summers, 2016, S. 167).

Andererseits stützen sie zugleich die Beobachtung, dass musikalische Bedeutungen ebenso wie hervorgerufene Emotionen trotz der Aufbietung fulminanter audiovisueller Stimuli, Verführungs- bzw. Manipulationsstrategien, geschickt konstruierter narrativer Glaubwürdigkeit sowie immersiver „willing suspension of disbelief“ (Coleridge, zitiert bei Fritsch, 2018b, S. 124) alles andere als fixiert, objektiv und universell, sondern „hochgradig subjektiv“ (Fritsch, 2018b, S. 126) sind. Durch die mitunter zeitlich extensive Praxis des Spielens vor dem Hintergrund vorgängiger Kulturations- und Aneignungsprozesse – in denen „audio visual literacies“ erworben wurden (van Elferen, zitiert ebd., S. 128) – sowie die interdependente Integration der Spielerfahrungen in ein Wissen um kulturelle Inhalte, Erzählungen, Praktiken und Artefakte scheinen musikbezogene Bedeutungen gleichsam ‚eingeschliffen‘ zu werden in spontanen und individuellen, wenngleich nicht völlig arbiträren Rezeptionsakten.

Die Kommentare erlauben einen – wenn auch sehr ausschnitthaften – Blick auf den Prozess der Transformation einer fiktiven Figur zu einem spätmodernen, popkulturellen Mythologem. Ähnlich wie beispielsweise viele Charaktere aus dem Marvel- und DC-Universum knüpft sie an überlieferte Erzählungen an und spinnt sie mit neuen Mitteln anders fort, erscheint dabei allerdings in einem Maße an ihre Musik gebunden (und auf diese angewiesen zu sein), wie dies sonst womöglich allenfalls noch für die Figur Darth Vaders zutrifft. Gleichwohl unterscheidet sich die hier

beobachtete Kopplung von Musik, Charakter und Narration von dem *Imperial March* (welchen User*in „Arjun Artreya“ in obigem Screenshot ja auch vergleichend heranzieht) nicht nur hinsichtlich ihrer größeren semantischen Tiefe, sondern auch in der Art ihres Zustandekommens und ihrer Festigung: Sie geschieht auf der Ebene der interaktiven Spielerfahrung und damit der unmittelbareren Auseinandersetzung mit dem Antagonisten ebenso wie auf der Ebene permanenter Akte der Wiederholung, Imitation, Rekombination und Aushandlung musikalischer und musikbezogener Bedeutungs- und Bedeutsamkeitszuweisungen im Web 2.0. Dazu zählen sowohl künstlerische Auseinandersetzungen mit dem musikalischen Thema als auch subjektive Erzählungen über Erfahrungen damit, wie im Folgenden exemplarisch gezeigt werden soll.

5. Mäandrierende Erzählungen

5.1 Künstlerische Auseinandersetzungen mit Sephiroth als Stimuli narrativer Fortspinnung

FF VII kann vor diesem Hintergrund als tendenziell offene Erzählung gelesen werden, und zwar nicht allein aufgrund der ‚offiziellen‘ ludischen, filmischen oder literarischen Prequels, Sequels und Spin-Offs. Damit veranschaulicht es exemplarische Merkmale einer veränderten Medienlandschaft, in welcher

„zu den klassischen linearen abgeschlossenen medialen Darstellungen eine Reihe von Darstellungen hinzugekommen ist, die zum Teil kein Ende haben und sich durch Wiederholungen und ein Erzählen in die Breite auszeichnen (Fernsehserien), aus Franchises und Universen bestehen, die in unterschiedlichen Medien repräsentiert werden (z. B. das Star Wars Universum oder die Marvel Welten), oder nicht erzählt, sondern gespielt werden (Computerspiele)“ (Neitzel, 2018, S. 51).

Ihre Darstellungen werden zu Kommunikaten und Bedeutungsinhalten in musikalischen und musikbezogenen Praxen einer – mehr oder weniger – „partizipativen“ Freizeitkultur in, durch und um Videospiele (O’Leary & Tobias, 2017). In ihr treten digitale und analoge Dinge, Räume und Erfahrungsmodalitäten in enge Wechselwirkung und erscheinen so gleichsam „hybrid“ (Clements, 2018, S. 65). Im Rahmen expliziter Partizipation³³ erstellen Nutzer*innen nicht allein Medleys, Remixes und Covers aus Videospieldmusiken, sondern unterlegen Videospelsequenzen mit anderer oder eigener Musik (sog. ‚Viddings‘) oder animieren sogar eigene virtuelle Sequenzen zu Musik in Anlehnung an eine Serie, ein Spiel oder bestimmte Elemente daraus, wodurch sich neue Perspektiven auf die gezeigte bekannte Geschichte eröffnen (sog. ‚Machinima‘). So bringt ein Nutzer Sephiroth mittels der freien Animations-Software MMD dazu, zum Song *I’m the Boss* zu tanzen und erzeugt dadurch eine ironische Distanz infolge der Kontrapunktierung des „Ursprungs“-Narrativs, die noch dadurch

33 Zur Unterscheidung zwischen impliziter und expliziter Partizipation nach Mirko Tobias Schäfer siehe O’Leary & Tobias (2017).

verstärkt wird, dass er die Figur in der Videobeschreibung als „Sephy“ verniedlicht (ureshiiiiii, 23.10.2016).³⁴

Auch die Neutextierung von Brando bricht das Narrativ des Erhabenen, Mächtigen, Überlegenen ironisch, indem dem lyrischen Ich Sephiroths folgende Zeilen (gesungen zu einem eigenen 8bit-Arrangement des Stücks und teilweise direkten Bezug nehmend auf das dabei gezeigte, selbst zusammengeschnittene Video) in den Mund gelegt werden:

1. Strophe

I am Sephiroth
I am awesome, you are not
You are emo I am goth
Just in case you forgot I'm
Sephiroth
Sephiroth

Bridge

You're so lame
I rule you
What's my name?
Birdthulu

2. Strophe

Bow down to you Lord
Oh my god, giant sword
I destroyed the dinosaurs
Just because I was bored
Sephiroth
Sephiroth

3. Strophe

You will never be
even half as cool as me
You are just a crybaby
I explode mercury, I'm
Sephiroth
Sephiroth
Sephiroth

Transkript des Textes zum Musikvideo Brando (02.10.2012)

Im Kommentarbereich wird dieser Beitrag nicht immer nur als lustige und unterhaltsame Neuinterpretation aufgenommen, sondern auch als Affront, weil er die Perspektive von Cloud (Held) zu Sephiroth (Bösewicht) wechselt und das lyrische Ich nunmehr Ersteren aus der Sicht des Letzteren verspottet. Der Kommentar von „Ikelos“ führt Clouds besondere Charakterstärke im Angesicht schwerer Schicksalsschläge gegen die provokante Behauptung aus Brandos Text, Cloud sei bloß ein „crybaby“, ins Feld und schließt sogar mit einer – möglicherweise spielerischen – Drohung („i dare you“) (siehe Abb. 14).

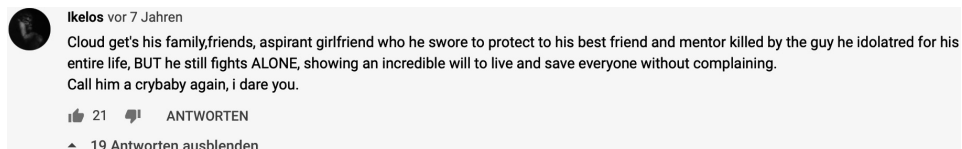


Abbildung 14: Screenshot aus dem Kommentarbereich von Brando (02.10.2012)

34 Derartige Beispiele finden sich zuhauf, z. B. auch bei SchattenKitsune666 (23.08.2015).

Insbesondere wenn man Cloud als Avatar, diesen wiederum als „Spielform des Selbst“ (Liebe, 2012, S. 205) begreift, erweist sich der künstlerisch-reflexive Bruch zwischen Spiel und fiktivem Charakter als durchaus heikel und kann – wie hier zu sehen – ein Ringen um das richtige Narrativ in Gang setzen. Folgt man Britta Neitzel, dann scheinen solche Prozesse bereits in Besonderheiten des Verhältnisses zwischen Spielenden und Spielwelt angelegt zu sein: Die „Vermischung von intra- und extradiegetischen Elementen“ in Videospiele zeige sich „insbesondere an dem Element des Avatars in Computerspielen, das sowohl eine Figur innerhalb der Spielwelt (Diegese) darstellt als auch eine Extension der Spielenden“, und evoziere die „Frage, inwieweit ein Spieler oder eine Spielerin sich dabei als Autor bzw. Autorin des Spiel [sic!] imaginiert bzw. als vom Spiel implizierter Autor gelesen werden kann“ (Neitzel, 2018, S. 43).

Das Video zu einem Remix von Nutzer*in KBABZ, in dem das *One-Winged-Angel*-Thema aus fünf Fassungen zusammenmontiert wird (so dass mit jedem Abschnitt Klang, Instrumentation und Arrangement wechseln³⁵), übersetzt die Formteile in eine einfache diagrammatische Visualisierung: Sephiroth wird immer in der grafischen Gestalt eingeblendet, die er in dem Serienteil hatte, aus dem der Musikabschnitt stammt.³⁶



Abbildung 15: Screenshot aus dem Musikvideo KBABZ (16.06.2013)

Dieses Video triggert diverse Interpretationsansätze – für die der folgende von „Annie Lynch“ als exemplarisch gelten kann –, deren Verständnis die Kenntnis aller Teile der Geschichte ebenso erfordert wie ein Wissen um die deutsche Übersetzung und den Sinn der Neutextierung des Themas für den Film *Advent Children*, welche

35 Eine Radikalisierung dieses Prinzips stellt die Version von iffy’s thigh worshipper (11.01.2021) dar, in der sogar auf jedem Beat eine andere Version des Themas erklingt. Künstlerische Verarbeitungen von Videospielemusiken, speziell aber von *One-Winged Angel* können durchaus Formen eines kreativen Überbietungswettstreits annehmen.

36 Das ursprünglich allein Safer-Sephiroth (dem One-Winged Angel) zugeordnete Thema wird hier wie in den meisten Verarbeitungen nun mit der menschlichen Gestalt Sephiroths assoziiert.

sich stilistisch zwar an der Vorlage *Carmina Burana* orientiert, sie jedoch nicht länger zitiert:

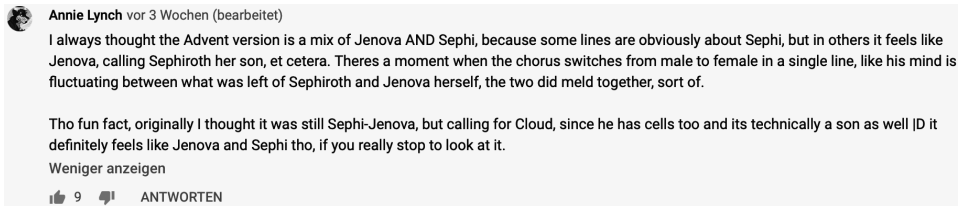


Abbildung 16: Screenshot aus dem Kommentarbereich zum Musikvideo KBABZ (16.06.2013)

Solche Interpretationen thematisieren beispielsweise das mystische Verhältnis zwischen Sephiroth und seiner ‚Mutter‘ – der dunklen Materie Jenova – und seine Entwicklung im Verlauf der Serie. Die künstlerischen Darstellungen (im performativen Zusammenspiel von Bildern, Musik und Narrativen) stimulieren insofern diverse, beobachtbare „Formen der Reflexivität von Sinnbildungen“ (Rustemeyer, 2009, S. 38): schriftliche Statements und Diskussionen, imaginative Fortspinnungen und Memes. Sie können aufgefasst werden nicht nur als „Praktiken der Semiose, in der sich Wahrnehmung, Handlung, Denken und Kommunikation zirkulär verschränken“ (Rustemeyer, 2009, S. 53–54), sondern auch als Ergebnisse informellen musikalischen und musikbezogenen Lernens, die sich in das Diagramm des Spiels einfügen und von diesem selbst i. S. eines „dis-play“ veranlasst wurden: Sie sind

„the results of significant musical labour and the development of musical skills. Transcriptions and adaptations require players to develop and utilize musical skills. Such activity is prompted by the personal bond created with the player in the interactive space of the game. It is further bolstered by the participatory culture that surrounds this kind of activity online, providing a supportive network of informal learning“ (Summers, 2020, S. 60).

Betrachtet man diesen Zusammenhang diagrammatisch als Wechselwirkung zwischen Wirklichkeitssinn und Möglichkeitssinn, scheinen Zeichenkonfigurationen (wie am Bsp. *FF VII* gezeigt) ihre eigene Rekonfigurationen gewissermaßen zu implizieren, herauszufordern und zu ermöglichen:

„Insofern die Konfiguration ein *layout* von Beziehungen darstellt, ist sie nicht nur im rein technischen Sinne ein *display*, sondern auch im performativen Sinne: ein *dis-play*, ein Angebot zur spielerischen Rekonfiguration der Verhältnisse“ (Bauer & Ernst, 2010, S. 14).

Insofern lassen sich die beschriebenen künstlerischen Rezeptionen und Transformationen weniger als Fortsetzung des Spiels mit anderen Mitteln, sondern vielmehr selbst als Spiel begreifen: Hier „spielt ein erfindungsreicher Geist am Rande von Scherz und Ernst“, imitiert, bricht und verwandelt „das Vorhandene“ dergestalt, dass in seiner diagrammatischen Betrachtung „der spielhafte Charakter des Kulturlebens“ (Huizinga, [1938]2019, S. 13) exemplarisch aufzuscheinen beginnt.

5.2 Über Videospelmusik erzählen – über sich selbst erzählen

„Dieser Song liegt mir sehr am Herzen. Ich glaube ich war in der 5. Klasse als ich *Crystal Chronicles* spielte und die Musik ist absolut magisch. Ich weiß, dass ich das Spiel immer wieder startete, um immer wieder ‚Morning Sky‘ zu hören. Es war das einzige Spiel, bei dem es meine Großmutter nicht störte, wenn ich es stundelang [sic!] spielte, weil sie auch die Musik mochte. Wir haben Morning Sky und diesen Song die ganze Zeit zusammen gesungen“ (Woger, 2020).

Martin Woger zitiert hier einen Kommentar zu einem YouTube-Video von *FF Crystal Chronicles*, in dem der genannte Song zum Anlass und Inhalt einer narrativen Erinnerungspraxis wird. In den Weiten des Web 2.0 finden sich unzählige solcher Geschichten von User*innen, die ihre Erfahrungen mit Videospelmusiken im Allgemeinen und mit derjenigen von *FF* im Besonderen zum Besten geben. Bereits Summers stellt mit Blick auf YouTube-Kommentarbereiche fest: „[...] the sheer volume and awkward sincerity of such personal statements make it clear that this music is obviously deeply significant for players“ (Summers, 2016, S. 158–159). Gerade die Kopplung des Narrativen mit dem Ludischen auf Ebene des Spiels scheint die Entstehung von „storyworlds“ im Sinne David Hermans als „[mental] representations of the worlds evoked by stories“ (zitiert bei Neitzel, 2018, S. 50) zu stimulieren, wenngleich die „evozierte“ Story inhaltlich nicht zwangsläufig mit der auslösenden zu tun haben muss.

Die Untersuchung derartiger Formen und Inhalte nicht-literarischen Erzählens im Internet ist gleichwohl mit diversen Hürden verbunden:

„Eine Schwierigkeit besteht in der Unüberschaubarkeit des Internets sowie in der Heterogenität der Erzählungen innerhalb des Internets. Auch liegen die Wirklichkeitserzählungen in ihrer Verbindung von Interaktivität und medialer Schriftlichkeit, in ihrer Multimedialität sowie in ihrer Orientierung an nichtliteraten Modellen des Erzählens quer zu den Gegenstandsbereichen der mit Erzählungen befassten Disziplinen“ (Tophinke, 2009, S. 274).

Ein genauerer Blick auf ausgewählte Kommentare kann jedoch durchaus andeuten, inwiefern sich in musikbezogenen Bedeutungszuweisungen narrative Subjektivierungspraktiken und Videospelnarrative gegenseitig durchdringen. Da unklar bleiben muss, wer genau hier eigentlich schreibt, ob diese Erzählungen tatsächlich von der thematisierten Musik stimuliert wurden oder sich bloß auf andere Kommentare beziehen, können sie nicht als die „mentalen narrativen Repräsentationen“ (Neitzel, 2018, S. 51) von irgendetwas eingeschätzt werden, sondern müssen als Darstellungen bzw. Inszenierungen von Subjektivität gelesen werden. Sie liefern keinen Zugang zu Erfahrungen und Lebenswelten selbst, auch wenn in ihnen „von erfahrungshaften Gegebenheiten“ (Neitzel, 2018, S. 51) die Rede ist. Da das hier untersuchte Sample in erster Linie aus YouTube-Kommentaren³⁷ besteht, sind diese Geschichten auf Möglichkeiten und Konventionen des Formats dieser Foren zugeschnitten und stellen in der Regel eher „Minimalerzählungen“ dar (Neitzel, 2018, S. 43). Entscheidendes Kri-

37 Zur damit verbundenen methodologischen Problematik siehe Sachsse (2019).

terium für die hier getroffene Auswahl ist, dass – über eine bloße Gefallens- oder Missfallensbekundung hinaus – explizit auf das *One-Winged-Angel*-Thema dergestalt eingegangen wird, dass die jeweiligen affektiven Äußerungen, Beschreibungen, Charakterisierungen oder Urteile im Zusammenhang mit einer Handlung oder einem Ereignis – sei es im diegetischen, sei es im nicht diegetischen Kontext – thematisiert werden.³⁸

So kann etwa der Kommentar von „SonicBoss 1991“ als Ergebnis einer durch das Stück veranlassten Erinnerungspraktik gelesen werden. Der Beginn des Songs markiert in dieser Erzählung nicht nur den Beginn des Kampfes, sondern einen Einschnitt in der Interaktion der Spielenden: Er beendet das Gespräch mit dem Vater abrupt und versetzt diesen in einen Zustand höchster Konzentration. Die im letzten Satz artikuliert Hoffnung („I haven’t been able to complete it yet but I hope to one day“) erscheint qua Kontext nicht zuletzt darauf gerichtet, in die Fußstapfen des Vaters zu treten. Die Geschichte gewinnt dadurch den Charakter eines Berichts von einem Initiationserlebnis:



SonicBoss 1991 • vor 1 Monat

I remember staying up late with my Dad one night and he was playing Final Fantasy VII while talking about how it's the best game of all time and then he got to this fight. I will always remember the silence when the song began and his immediate concentration. This game is awesome and I haven't been able to complete it yet but I hope to one day.

👍 6 🗨️ 📄

Abbildung 17: Screenshot aus dem Kommentarbereich zu Cloud183 (03.06.2008)

Im folgenden Kommentar teilt „Draycos Gaming“ ihre/seine Erinnerungen an den aufreibenden Kampf gegen Sephiroth. Die Musik fungiert hier offenbar – ähnlich der Madeleine in Prousts *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* – als Stimulans der nostalgischen Rückversetzung in eine bedeutsame autobiografische Situation. Die als damit verbunden geschilderten emotionalen Zustände werden von zwei weiteren Kommentator*innen deren Antworten zufolge geteilt:



Draycos Gaming vor 8 Monaten

I'll always remember the first time I heard this music way back in the 90's on a school summer holiday I had spent weeks exploring gathering materia building up my team of Cloud Barrett and Tifa I beat Jenova I felt amazing then beat bizzaro Sephiroth and I jumped up and down "I DID IT I DID IT WOOOOO" then the screen went black and the opening cords of the one winged angel theme kicked in then my yelling changed to "NO NO NOOOOOOOOOO HOW ARE YOU NOT DEAD OH IM SO F**KED" Final Fantasy 7 was the first game to bring out real emotion for me as I was playing it the music the characters the world I have yet to play the remake but when I do I will clear a huge ass chunk of time for it this was epic

Weniger anzeigen

👍 46 🗨️ 📄 ANTWORTEN

Abbildung 18: Screenshot aus dem Kommentarbereich zu Game Music Collective (10.07.2019)

38 Siehe zu dieser weiten Definition Genette, referiert bei Neitzel (2018, S. 43).

Die Spielmusik wird hier gewissermaßen zu einem Bindeglied zwischen Selbstnarration und Spielnarration („my team“, „I beat Jenova“, „I jumped“). Das Schwarzwerden des Bildschirms „and the opening cords [sic!] of the one winged angel theme“ verwandeln den Jubel der*des Spielenden – infolge der Einsicht, dass der Gegner eben doch noch nicht besiegt ist – in wütendes „yelling“. Musik wird hier im Verbund mit den Charakteren und der diegetischen Welt aber zudem reflektiert als Mittel der Erzeugung von Emotion („Final Fantasy 7 was the first game to bring out real emotion for me as I was playing it the music the characters the world“) – in Form einer Erinnerung, die vom Kommentierenden interpunktionslos gleichsam im Stil eines stream of consciousness inszeniert wird. Diese erschöpft sich jedoch nicht „in der narrativen Thematisierung eines zurückliegenden Ereignisses“ (Tophinke, 2009, S. 264), sondern rekonstruiert und konstruiert soziale Wirklichkeit. Im Kontext des Kommentarbereichs erscheint sie eingebunden in Praktiken der Identitätskonstruktion, Selbstvergewisserung, Gruppenkonstitution via (Re-)Adressierungen (ebd., S. 264–273) und – in Teilen – ko-konstruktiven Generierung von Erinnerungen.

In dem Maße, in dem Spielnarrative solcherart in Selbstnarrationen eingeflochten werden, können diese als diskursive Korrelate der Beobachtung Martin Sallges aufgefasst werden:

„Das Erleben eines Computerspiels als Ganzem setzt sich nach diesem Verständnis zusammen aus Elementen des Gameplays und Elementen der Narration, die episodisch ineinandergreifen und miteinander verwoben sind. Der Rezipient sieht sich einer Reihe von spielerischen Herausforderungen gegenüber, die von einer Rahmenhandlung begleitet, gelenkt, legitimiert und motiviert werden“ (Sallge, 2010, S. 92).

Angesichts ihres fiktiven Gegenstandes verwundert es nicht, dass die Erzählweise oft selbst heiter und spielerisch erscheint; und doch mag man bei allen untersuchten Kommentaren eine gewisse Ernsthaftigkeit und Intensität in der Beschäftigung mit dem Spiel am Werke vermuten.³⁹ Der Bericht von „Ains Ooal Gown“ legt auf geradezu pathetische Art Zeugnis ab von der tief empfundenen Emotionalität bei der Aneignung des Gesangs:

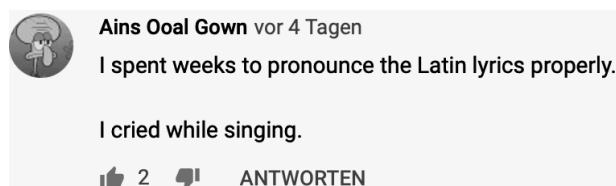


Abbildung 19: Screenshot aus dem Kommentarbereich zu Game Music Collective (10.07.2019)

39 Da wir methodologisch lediglich Zugang zur Ebene der schriftlichen Inszenierung haben, sind wir bei der Interpretation möglicher sprachlicher Facetten oder Modi (z. B. uneigentlichen Sprechens) auf Vermutungen angewiesen.

Obwohl sie von fiktiven Charakteren und Welten sprechen, können in diesen Kommentaren mit Christiane Schachtner „Technologien der Selbstkonstruktion“ (Schachtner, 2016, S. 55) am Werk gesehen werden. Sie erscheinen als Diskursformationen, in denen Unbekannte sich als „narrative Subjekte“ – oder besser im Anschluss an Reckwitz: als narrativ und sozial fabrizierte „Singularitäten“ (Reckwitz, 2018, S. 11) – konstituieren, sei es über Artikulationen individueller Selbst-Welt-Bezüge, affektive Urteile zu Videospelmusiken, Schilderungen erlebter Zeit mit diesen Musiken, Berichte von auf Liedtexte zielenden Aneignungspraktiken oder Erörterungen von Figurenkonstellationen anhand leitmotivischer Spezifika.

5.3 Zwischenreflexion: Videospelmusiken als Inhalte kultursemiotischer Dynamiken

Die diegetischen Welten von Videospiele speisen sich aus diversen visuellen, narrativen und musikalischen Inspirationsquellen, auf die zielgerichtet mit Blick auf eine Wirkungsabsicht, nicht jedoch völlig willkürlich, sondern vermittelt Strategien der Assoziation, Analogiebildung und Intertextualität zugegriffen wird. Als Bestandteil von Kulturen sind sie gekennzeichnet durch „die enge Verwobenheit verschiedener Zeichenformen“ und gewinnen dadurch „[d]iagrammatischen Charakter“ (Rustemeyer, 2009, S. 11). Sie zapfen kulturelles Gedächtnis (Assmann, 2002) an und sind selbst Teil davon. Verstanden als „mediale Echokammern“ schreiben sie nicht nur bereits mit älteren Medien erzählte Geschichten mit neuen Mitteln fort, sondern „speichern unterschiedliche Wertesysteme und Umgangsweisen mit Kultur(en), die in ihnen folgenreich nachhallen“ (Hust, 2018, S. 366). Die von ihnen transportierten Inhalte zeichnen sich gegenwärtig – in unserer durch Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität geprägten „Kultur der Digitalität“ (Stalder, 2019) – durch einen hohen Grad an Medienkonvergenz und Intermedialität aus, infolgedessen auch die fiktiven, diegetischen Welten konvergieren, sich gegenseitig durchdringen oder auch explizit gegeneinander geführt werden können.

Die Einsicht, dass derartige „sinngenerative“ Zusammenhänge „verschiedener Darstellungs- und Reflexionsweisen“ – wie sie Rustemeyer zufolge für „Kultur im ganzen“ konstitutiv sind – sich Bemühungen um eine „Inventarisierung“ (Rustemeyer, 2009, S. 11) entziehen, ist epistemologisch und methodologisch außerordentlich folgenreich. Die Kommentare legen zwar die Vermutung nahe, dass „dem Spieler in [sic!] und durch das Spielen des Spiels eine Aussicht auf seine Lebensform eröffnet“ (Feige, 2015, S. 170) wird, doch ist dies aufgrund des performativen Charakters der Videospiele methodologisch nicht bruchlos auf eine im Spiel bereits angelegte „reflexive Thematisierung der eigenen Verfahrensweisen“ zurückzuführen (ebd.). Es wäre also kurzschlüssig, ‚hinter‘ diesen Formen jeweils ein ‚authentisches Selbst‘ identifizieren zu wollen, dessen Differenz zur konstruierten digitalen bzw. virtuellen Persona sich einwandfrei bestimmen ließe. Obwohl sie bisweilen von musikalischen „Schlüsselereignissen“ oder „Schlüsselerlebnissen“ (Bugiel, 2021, S. 164) zu erzählen scheinen, verbieten ihr virtueller Inszenierungscharakter, ihre Ausschnitthaftigkeit

sowie fragliche Urheberchaft jegliche Rückschlüsse auf möglicherweise ‚dahinterliegende‘ musikbezogene Biographien im Sinne narrativer Identitäten (ebd., S. 155) oder etwaige ‚transformatorische musikalische Bildungsprozesse‘ (ebd., S. 167).

Hilfreicher erscheint es, die beschriebenen Entäußerungen als Teil eines Diagramms zu betrachten, welches je nach Beobachterperspektive – und damit abhängig von Zeit und Raum – sowie Erkenntnisinteresse etwas anders zu zeichnen wäre: Rezipient*innen agieren als Konstrukteur*innen ihres eigenen Wahrnehmungsbereichs ähnlich einer Kunstinstallation, die verschiedene Quellen selektiert und integriert. Dort, wo sie diese als ‚Produser*innen‘ darüber hinaus transformieren, schreiben sie sich gewissermaßen selbst in das Diagramm kulturbezogener Erkenntnis ein und hinterlassen eine „Spur sinnhafter Unterscheidungsoperationen“ im Zuge einer „ständig die Welt transformierende[n] Arbeit der Semiose“ (Rustemeyer, 2009, S. 172). Auch ein wissenschaftlicher Beobachter kann diese Semiosen letztlich nur als „Faltungen temporaler Modalitäten beschreiben“ und dabei „Welt“ wiederum lediglich „im Modus des Dargestelltseins“ (ebd., S. 177) darstellen.

Diese Einsicht soll im Folgenden fruchtbar gemacht werden, indem wissenschaftliche Texte ebenfalls als Formen der Darstellung betrachtet und reflektiert werden: im ersten Fall als „Wirklichkeitserzählung“ (Klein & Martínez, 2009), im zweiten Fall als diagrammatisches Modell.

6. Videospieldnarrative in medienpädagogischen und musikdidaktischen Diskursen

Vor dem Hintergrund der bisherigen Ausführungen ist anzunehmen, dass eine Auseinandersetzung mit Videospelmusiken im schulischen Musikunterricht bildungswirksam sein könnte insbesondere dort, wo sie Anreize schafft, immersive Erfahrungen und Erlebnisse bewusst werden zu lassen, Funktion und Wert von Musik für variable künstlerisch-narrative Inszenierungen zu erkennen, Einsichten in die dynamische, partizipative Prozessualität von Musikkultur zu gewinnen sowie subjektive Bedeutungszuweisungen in musikalische wie musikbezogene Interaktionen einzubringen, zu verhandeln und in ihrer Kontingenz zu reflektieren. Um Bildungspotentiale differenziert und gewinnbringend diskutieren zu können, bedarf es interdisziplinär informierter „didaktischer Analyse[n]“ (Weber, 2017, S. 33–36) konkreter medialer Inhalte und Phänomene in ihren jeweiligen diskursiven praxialen Einbettungen. Voraussetzung dafür ist jedoch die Dekonstruktion dichotomischer Pauschalisierungen im Diskurs über Videospiele, bei denen sich stark pejorative und unkritisch-enthusiastische Narrative bisweilen schroff gegenüberstehen.⁴⁰ Im Folgenden soll dies kurz skizziert werden, wobei für jede ‚Seite‘ eine Darstellung exemplarisch in den Blick genommen wird.

40 Zu Dichotomien als Argumentationsstrategien im musikdidaktischen Digitalisierungsdiskurs siehe Sachsse (2021, i. V.).

6.1 Gegenerzählungen

Die Behauptung Feiges, „Stimmen“, die „bis vor einigen Jahren von konservativen Mahnern und Vertretern des kulturellen Establishments noch vor der Schädlichkeit von Computerspielen gewarnt“ haben, seien „heute weitestgehend verstummt“ (Feige, 2015, S. 9), mag auf den akademischen Diskurs zutreffen. Doch erweisen sich pejorative Narrative wie diejenigen von „Killerspielen“ (Garbe, 2020) oder „internetsüchtigen Gamern“ (Andree, 2020, S. 186) als äußerst langlebig und erschweren einen vorurteilsfreien Blick auf die Phänomene selbst und auf die vielfältigen Umgangsweisen mit ihnen. So stellt Christoph Deeg fest:

„Gewiss, wir nehmen dieses Phänomen nicht als Kulturform wahr. Im Gegenteil, Gaming ist immer noch das andere. Es ist wenig akzeptiert und wird in der Regel vor allem im Kontext von Diskussionen über Gewaltdarstellungen und Spielsucht wahrgenommen. Der Gedanke, die Welt der Computerspiele wäre gleichberechtigt mit Oper, Tanz oder Musik ist vielen Menschen zuwider“ (Deeg, 2013, Absatz 1).

Auch Britta Neitzel bemerkt:

„Öffentliche Diskurse um die Bedeutung des Neuen Mediums bestimmen die akademischen mit, und da neue Medien scheinbar immer angstbesetzt sind, [...] diskutiert man sie unter dem Gesichtspunkt der Verdummung oder eingebunden in Debatten um negative Effekte“ (Neitzel, 2012, S. 109).

In der Broschüre „Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“ der Landesanstalt von Medien Nordrhein-Westfalen (Fileccia, Fromme & Wiemken, 2010) wird im ersten Kapitel nach der Bedeutung und Wirkung von Gewalt in Computerspielen gefragt, im zweiten nach einer Definition „exzessiven“ Spielens und im dritten nach der Rolle von Werbung in Computerspielen, bevor ästhetische und kulturelle Aspekte zumindest flüchtig adressiert werden. Diejenigen Fragen, die zu Beginn als „Grundwissen für Lehrer/innen“ (ebd., S. 10) thematisiert werden, bilden im Folgenden bezeichnenderweise auch die strukturelle Gliederung der „Wunschphase“ (der „Phantasie- oder Utopiephase, in der alles möglich ist“; ebd., S. 99) einer Zukunftswerkstatt ab, die in der Broschüre dokumentiert wird. Die hier gesammelten Ideen sollen anschließend die Basis für die Entwicklung konkreter „Konzepte“ und „Handlungsanweisungen“ (ebd.) bereitstellen. Der im Titel benannte Gegenstand „Computerspiele und virtuelle Welten“ wird hier geradezu „als Ausdruck einer defekten Lebensform“ (Feige, 2015, S. 10) konstituiert, seine unterrichtliche Reflexion als deren Heilmittel. Die narrative Struktur der Broschüre gleicht dabei einer Erzählung von einem Weg, der aus dem Dunkel der Gewalt und Sucht ins Licht pädagogisch geleiteter Reflexion führt: So lauten die Kapitelüberschriften nacheinander „Gewalt“ – „Abhängigkeit“ – „Werbung“ – „Nutzer/innen und Nutzung“ – „Gegenstand“ – „Gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung“ – „Wirtschaftliche Bedeutung“ – „Beziehung der Spielenden zu den Spielen“ – „Spielkulturen“ – „Pädagogische Zugänge: Lernen mit Computerspielen“ (ebd., S. 100–104). Ein bestehendes Narrativ wird aufgegriffen und durch eine Metanarration zusätzlich gefestigt, an dem es sich pädagogisch offenbar zunächst einmal abzarbeiten gilt,

bevor der Blick sich auf lern- und bildungsrelevante Aspekte von Computerspielen und Spielkulturen richten kann – wie beispielsweise auf deren Musik, die in besagtem Papier kaum thematisiert wird. Wenn, dann wird sie

1. marginalisiert, z. B. indem sie in eine musikhistorische Minimalerzählung ‚gepresst‘ wird:

„Musik (und die akustische Ebene überhaupt) fand in den Anfangsjahren der Computerspiele bis in die 1980er Jahre hinein kaum Beachtung bei den Spieler/innen. Mittlerweile hat sich das stark verändert. Einige Musikstücke haben sich heute zu ‚Klassikern‘ entwickelt, und bei der Spielentwicklung wird Musik und Sound heute ähnlich viel Aufmerksamkeit geschenkt wie etwa beim Film, bis hin zur Komposition eigener Musikstücke und der Einbindung klassischer Orchester“ (ebd., S. 30);

2. problematisiert, da auch sie in vielen Fällen an der immersiven Aufweichung der Grenzen zwischen Spiel und Realität beteiligt sei:

„Wenn eine Kunstwelt dargestellt und auf eine Annäherung an die Realität in visueller wie auch akustischer Hinsicht (Soundeffekte und Musik) verzichtet wird, fällt es wiederum leichter, sich vom Dargestellten zu distanzieren bzw. es als künstliche Spielwelt zu erkennen“ (ebd.).

Das Dokument kann somit als normative „Wirklichkeitserzählung“ aufgefasst werden: Hier

„wird ein erwünschter Zustand von Wirklichkeit geschildert mit dem Ziel, eine bestimmte (gesellschaftliche oder individuelle) Praxis zu regulieren, das geschieht durch exemplifikatorische Darstellungen (menschlicher Handlungen). Der Geltungsanspruch orientiert sich an der Dichotomie ‚richtig handeln vs. falsch handeln‘“ (Klein & Martínez, 2009, S. 6).

Die Manipulierbarkeit bzw. Manipuliertheit Spielender durch das Spiel bildet in diesem Dokument wie in den oben angedeuteten Diskursen ein Gegennarrativ zu der in Kapitel 5 nahegelegten Souveränität und Autarkie der Spielenden, gerade selbst die Bilder, die Musik, die Erzählungen zu kontrollieren und gestalten zu können. Auch im wissenschaftlichen Diskurs, z. B. bei Janet Murray, stehen die kaum ermesslichen Möglichkeiten von Computern bei der Erweiterung menschlicher Kräfte und der Erschaffung virtueller Welten (deren Erfahrung und Reflexion durchaus der Stärkung von Resilienz dienen können) dem eigenmächtigen Wirken der Technologien in Videospiele gegenüber: „Computer video games, she realizes, program the player, so that the player has to do what the game wants“ (Murray, paraphrasiert bei van der Laan, 2016, S. 60).

Hier scheinen sich nicht allein Vorbehalte gegen Aspekte digitaler Technologien insgesamt zu aktualisieren, sondern sich auch zu verbinden mit einem alten Misstrauen gegen Spiele als einem „verdächtigen und gefährlichen Bereich des gesellschaftlichen Lebens“ (Ebeling, 2014, S. 12), der von Zweckfreiheit, Verführung, Irrationalität, Unordnung und Nicht-Erklärbarkeit geprägt ist:

„Die Rituale des Spiels logieren näher an magischen und fetischistischen Praktiken als an philosophischen Definitionen. Allein der Blick auf die Literatur- und Film-

geschichte des Spiels zeigt, dass es eine aufstachelnde Angelegenheit ist, eine Steigerung des Lebens und Potenzierung menschlicher Leidenschaften“ (ebd., S. 10–11).

Einige der Äußerungen aus den in Kapitel 5 beschriebenen Kommentarbereichen können sicherlich als Erzählungen über derartige Praktiken gelesen werden: als Erzeugnisse eines modernen „Medien-*environment*“, welches nicht so sehr eine Objektwelt darstelle, „sondern ein Ensemble aus psychisch invasiven Agenturen, die alternative, nicht mehr spirituelle Besessenheiten erzeugen“ (Sloterdijk, 2020, S. 113; Hervorh. i. O.). Ein solche Auffassung ließe den Ruf nach einer Medienaufklärung plausibel, die Vorstellung eines Lernens in und mit Videospiele und damit verbundenen Medienkulturen dagegen abwegig erscheinen. Gleichwohl gilt es zu bedenken, dass die Komplexität und Kontingenz des zur Rede stehenden Phänomenzusammenhangs sich gegen eindeutige Lesarten – und erst recht gegen eindeutige daraus zu ziehende Konsequenzen – sperren, sondern – da er immer jeweils ausschnitthaft betrachtet und interpretiert wird – plurale, teils gegenläufige Narrationen produzieren.

6.2 Parallelisierungen

Entsprechend sind auf der anderen Seite des diskursiven Spektrums Tendenzen zu beobachten, derartigen Narrativen Erzählungen von der Güte, Sinnhaftigkeit und Qualität digitaler Gaming-Kulturen gegenüberzustellen, denen in didaktischen Argumentationen bisweilen sogar Vorbildcharakter zugewiesen wird: „Wir müssen aufhören, diese Welt zu stigmatisieren, und beginnen, die Gamer ernst zu nehmen. Und wir können und müssen von ihnen lernen“ (Deeg, 2013, letzter Absatz; siehe ebenfalls Deeg & Frenzel, 15.10.2014).

Über die – bei Deeg nicht gestellte und beantwortete – Frage, was und wie hier gelernt werden könnte, wurden diverse Vorschläge gemacht. So werden unter dem Schlagwort „Gamification“ Konzepte entwickelt und diskutiert, die ludische Elemente in diverse Prozesse und Abläufe zu integrieren suchen – sei es in Arbeitsorganisation (Burke, 2014), Ökonomie und Investment (Chou, 2015), Selbstmanagement (McGonigal, 2012) oder Musikunterricht (Spring-Keller & Schmid, 2015). Die Tendenz, das Spiel „als Muster medialen Handelns und als Metapher für eine gesellschaftliche Entwicklung“ aufzufassen, „in der das Spielerische als ein zentrales Grundmotiv des menschlichen Handelns“ (Thimm, 2010, S. 7–8) anzusehen ist, scheint hier von einer soziologischen Diagnose zu einer wünschenswerten Norm erhoben zu werden. Motivation, Kollaboration, Interaktivität und Multimodalität erscheinen gleichermaßen als Charakteristika wie als Potentiale eines auf spielerische Weise lernenden, erfahrenden und erfindenden Umgangs mit – so hat es den Anschein – weitgehend austauschbaren und frei kombinierbaren Werkzeugen und Inhalten:

„A playful approach for collaborative music creation supports this new movement and provides novel interactions and learning opportunities in a group. Tools that are socially embedded, multimodal, and meaningful will be the future in music education and open up new ways of working in sonic spaces“ (Spring-Keller & Schmid, 2015, S. 196).

Einen anderen, zudem spezifisch auf Videospield*musiken* gerichteten Ansatz präsentiert Tim Summers. Er sucht Potentiale für musikalisches Lernen dergestalt herauszuarbeiten, dass er Charakteristika von Videospield*musiken* Merkmalen eines Modells gelingenden Lernens zuordnet. Dieses Vorgehen kann als diagrammatisch aufgefasst werden in einem doppelten Sinne:

1. in einem engeren insofern, als er sich der Darstellungsform einer Tabelle zur Visualisierung von Analogien und Parallelen zwischen Videospield*musiken* und Lernen bedient,
2. in einem weiteren insofern, als diese Darstellung (display) sich intentional auf eine Vorstellung (dis-play) richtet, die das Verhältnis von „rekonstruktivem (An) Zeigen und konstruktivem Durchspielen bzw. Modellieren“ (Niegot, 2019, S. 3) realisiert:

Videospiele werden dabei metaphorisch als pädagogisch Handelnde („agents“; Summers, 2020, S. 61) modelliert: „By design or otherwise, games are already providing musical educations to players“ (Summers, 2020, S. 54). Indem Spielende mit dem Spiel sowie der Spielmusik interagieren, träten sie in einen von beidem erzeugten dialogischen Raum ein (ebd.). Der logische Kurzschluss – resultierend aus der Tatsache, dass zwar Lehrhandlungen immer interaktiv, nicht alle Interaktionen aber Lehrhandlungen sind – liegt auf der Hand. Natürlich eignen sich Spielende Wissen über die Funktionalität von Musiken im Rahmen der ludischen Mechanik und interaktiven Narration an und lernen, entsprechend darauf reagieren zu können. Insbesondere bei Musikspielen wie *Guitar Hero* können zweifellos auch Hörwissen oder instrumentenkundliches Basiswissen erworben werden. Darin jedoch „dialogic music education“ realisiert zu sehen, hieße, diese weitgehend behavioristisch, als ‚Training‘ aufzufassen:

Characteristic	Explanation (Alexander, 2008a: 28)	Manifestation in games
Collective	teachers and children address learning tasks together	games are interactive
Reciprocal	teachers and children listen to each other, share ideas and consider alternative viewpoints	games respond to players, entering into a dialogue with each other
Supportive	children articulate their ideas freely, without fear of embarrassment over 'wrong' answers; and they help each other to reach common understandings	games are designed to guide players; failure is a regular occurrence, but players are immediately encouraged to begin again
Cumulative	teachers and children build on their own and each other's ideas and chain them into coherent lines of thinking and enquiry	games may use, adapt and integrate user-contributed musical materials
Purposeful	teachers plan and facilitate dialogic teaching with particular educational goals in view	games may align musical goals with ludic goals

Table 1: A comparison of Alexander's characteristics of effective dialogic teaching with the video game context

Abbildung 20: Summers (2020, S. 60)

Das Spiel agiert, die*der Spielende reagiert und beeinflusst dadurch wiederum, wie es weitergeht.

„Here, I am reacting to the music and gameplay through action. In turn, the music then responds to the gameplay events I initiate. I am engaged in a dialogue with the game, which has taught me to listen to the music“ (Summers, 2020, S. 56).

Indem der Begriff der Dialogizität weniger auf nicht-sprachliche Interaktionen erweitert als vielmehr auf sie reduziert wird, werden narrative Dimensionen der Auseinandersetzung wie den in diesem Artikel beschriebenen weitgehend ausgeblendet: kreative künstlerische Bearbeitungen außerhalb des Spiels werden zwar als Ergebnisse informellen Lernens gewürdigt (ebd., S. 60; s. o.), jedoch wird dieses ausschließlich in seiner dialogischen Korrespondenz mit dem Spiel verortet, nicht in eben jener hybriden, kontingenten „participatory culture“ (O’Leary & Tobias, 2017), in die schließlich diverse musikalische Expertisen – also auch solche, die nicht spielerisch erworben wurden – einfließen. Die diagrammatische Parallelisierung von Merkmalen dialogischen Lehrens (nach dem Pädagogen Robin Alexander) mit deren vermeintlichen Entsprechungen in Videospiele kehrt die in Unterkapitel 6.1 beschriebene Perspektive radikal um: Videospiele erscheinen hier nicht als problematischer Gegenstand einer dringend benötigten kritischen Medienerziehung, sondern als Vorbild für Pädagog*innen, das Musiklehren zu lernen – ja, geradezu als ihr Ersatz.

Ansätze wie dieser, aber auch die oben im Zusammenhang mit „Gamification“ erwähnten, erscheinen durchdrungen von einem „technological idealism“ (van der Laan, 2016, S. 66), bei dem einerseits Technologien als Vorbilder referenziert werden (ebd.), andererseits sehr alte Ideen – von einer kindlichen Kreativität, die im Spiel seinen Ausdruck finde, sowie vom Menschenbild des homo ludens – aufgegriffen und mit Blick auf digitale Settings rekontextualisiert und reformuliert werden. Wird das

Fortschritts-Narrativ widerspruchlos anerkannt, „[m]usic education“ sei „challenged in keeping up with the technical potential of digital media and the cultural change of distributed learning and working“ (Spring-Keller & Schmid, 2015, S. 196), besteht die Gefahr, dass gerade die neuartigen Möglichkeiten netzwerkbasierter Zusammen-spiels dazu verleiten könnten, Interaktionen zwischen Mensch und Spiel (bzw. zwischen Mensch und seinem virtuell repräsentierten Selbst), zwischen von verschiedenen Menschen kreierten und gesteuerten Avataren sowie zwischen Menschen in face-to-face-Interaktionen allzu voreilig kurzzuschließen und auf diese Weise „die Grenzen zwischen *im Bild* und *vor dem Bild*“ zu verwischen (Günzel, 2013, S. 501; Hervorh. i. O.). Denn schließlich interagiert man „nicht mit Menschen oder Figuren auf einem Brett, sondern mit Bildern, und allenfalls erst durch die Bilder mit anderen Menschen“ (ebd., S. 499).

Die hier – zugegeben sehr pointiert gegenübergestellten – pädagogischen Auseinandersetzungen greifen auf Narrative des Digitalen, der Technologie, des Spiels, von Aufklärung und Erziehung sowie von Lehren und Lernen zu und kleiden diese ihrerseits in teils konträre Erzählungen oder Modelle, die zu Pauschalisierungen und Dichotomisierungen tendieren. Um differenziert diskutierbar machen zu können, mit welchen „Fragen der kulturellen Entwicklung unserer Gesellschaft und speziell der Jugend“ (Fuchs, 2008, S. 8) Videospiele denn auf welche Weise verbunden sind, wäre hingegen einerseits zwischen einzelnen Spielen bzw. Elementen in ihnen zu unterscheiden, wären andererseits diskursive Praktiken der Besonderung aufzugeben, mit denen nicht nur ein als problematisch erkannter Umgang mit Videospiele etikettiert und essentialisiert wird, sondern deren theoretische Unterbestimmtheit und deren unbedachter Gebrauch im Kontext eines Sprechens über Gaming schlechthin die Grenzen zu einem vermeintlich ‚normalen‘ und ‚gesunden‘ Umgang suggestiv verschwimmen lässt.⁴¹ Bildung mit Blick auf Videospiele und Videospielmusiken wäre nicht negativ zu konzipieren, sondern als „produktive Verwicklung“ (Allert & Asmussen, 2017) zu begreifen. Im vielschichtigen intermedialen Oszillieren von Narrationen oder zumindest narrativer Elemente aus Videospiele zeigen sich insbesondere die ersten beiden der von Felix Stalder unterschiedenen Formen digitaler Kultur – „Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität“ (Stalder, 2019, S. 95; Hervorh. i. O.) – geradezu brennspiegelartig.

41 So wird der exzessive Erwerb von „Loot-Boxen“ (also Glücksspielelementen, die gegen Geldzahlungen Spielfortschritte ermöglichen) in einer DAK-Studie auf eine Stufe gestellt mit Personalisierungsmöglichkeiten in Spielen („Games [...] berücksichtigen persönliche Fähigkeiten“) und der Erfahrung sozialer Zugehörigkeit („Ein Teamverbund ermöglicht schnelle Spielfortschritte und schafft Wertschätzung und Anerkennung“) (Bodanowitz, o.J.) – all dies laut DAK vermeintliche Faktoren für Suchtgefahr.

7. Perspektiven

7.1 Videospieldmusiken als Gegenstand musikdidaktischer Reflexion

Didaktische Analysen – verstanden als ein Nachdenken über Fragen der Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung sowie der exemplarischen Bedeutung (Klafki, 2007, S. 271–278) kultureller Sinnbildungen nicht allein für die konkrete Unterrichtsvorbereitung, sondern als ein Beitrag zu genuin musikdidaktischer Forschung⁴² –, erfordern Einsichten in die spezifischen Dynamiken dieser Sinnbildungen, die sie gewinnen „aus ihrer konstitutiven Nichtkongruenz und unabschließbaren Verweisung, die sich auf andere Formen ebenso bezieht wie sie von diesen zurückgeworfen wird“ (Rustemeyer, 2009, S. 24). Eine didaktische Analyse hätte in ihr Nachdenken über die Struktur ihrer möglichen Inhalte (wie beispielsweise des *One-Winged-Angel*-Themas) nicht allein eine vermeintlich ‚kanonische‘ Fassung einzubeziehen, sondern seine vielfältigen Transformationen und Referenzierungen innerhalb populärer postdigitaler Kulturen zu berücksichtigen. Diese liefern nicht nur multiperspektivische Interpretationsangebote und -horizonte auf die Musik in ihrer narrativen Einbettung – und könnten so eine weitergehende Beschäftigung mit musikalischen Topoi (Schatt, 2021, i. V.) und intertextuellen Verfahren motivieren –, sondern zeigen auch mögliche produktionsorientierte ‚Zugänge‘ über künstlerische (imitative, mimetische, kontrapunktierende) Umsetzungen auf: Narrative, adaptive Videospieldmusiken selbst – ob kompositorisch oder improvisatorisch – zu erfinden bietet eine Fülle von produktionsdidaktischen Potentialen (Tobias, 2019), um formale Planung, differenzierendes Hören, multimodale Wahrnehmung, spontanes Reagieren auf Wendungen der Story sowie auf andere am Unterricht Beteiligte in Beziehung zu setzen.

Aus der konstitutiv multimedialen Verfasstheit von Videospieldmusiken ergibt sich indes die Herausforderung, einen kultursoziologisch und diagrammatisch informierten, gleichwohl stark fachlich fundierten Begriff musikalischer Analyse zu konzipieren. Diese hätte zwar auch „Bestimmtheit“ herzustellen, gleichwohl aber „Unbestimmtheiten [...] einen Ort, besser mehrere Orte in unserem Denken“ zuzuweisen. Denn „dann und nur dann wird tentative, experimentelle, umspielende, erprobende, innovative, kategorienerfindende, kreative Erfahrungsverarbeitung möglich“ (Marotzki, 1991, zitiert bei Allert & Asmussen, 2017, S. 43). Eine formale schulische Auseinandersetzung mit Videospieldmusiken bietet vielfältige Möglichkeiten, an (seien es organisierte, beiläufige oder gar kommerziell orientierte) freizeitleiche musikbezogene Tätigkeiten von Schüler*innen anzuschließen und Voraussetzungen eines Musiklernens zu schaffen, „[which] resonates with meaningful activities undertaken

42 Anders als von Hörmann und Meidel (2016 und 2020) vorgetragen, wird damit Musikdidaktik als nicht lediglich forschungsbezogene, sondern auch forschende Disziplin verstanden, deren Wissenschaftlichkeit sich in einer plausiblen Heuristik, Begründung und Modellierung der für sie relevanten Fragen, in deren (selbst-)reflexiver und interdisziplinärer Bearbeitung und im kritischen Umgang mit ihren – als kontingent, vorläufig, partikular, diskussionswürdig und diskussionsbedürftig verstandenen – Ergebnissen immer wieder neu konstituieren muss.

as leisure“ (D'Amore & Smith, 2017, S. 6⁴³). Insbesondere für Musiklehrende wird es allerdings entscheidend sein, den Mehrwert formalen Musikkernens gegenüber jenem – freilich hypothetischen – vorgängigen informellen Musikkern zu bestimmen, um nicht partikuläre, genre-spezifische Praktiken oder gar populäre und subkulturelle Wissensformen zu replizieren und dadurch hierarchisch in Kraft zu setzen (ebd., S. 10). Dabei wäre stets sensibel zu berücksichtigen, dass die exklusive Tendenz, die auf der einen Seite die teils hohe inhaltliche Qualität einiger Expert*innen-Diskussionen in Netzforen prägt bzw. erst ermöglicht, auf der anderen Seite zu Ausschlüssen von der Partizipation an digitalen Erzählangeboten und somit zu einem Faktor sozio-kultureller Distinktion, letztlich auch unterrichtlicher Differenzkonstruktion werden könnte:

„Jugendliche etwa, die sich nicht einklicken in bestimmte Computerspiele, können nicht mehr teilhaben an der Kommunikation der Peergroup, die heutzutage sehr stark medienbezogen verläuft. Die Mitgliedschaft in einer Online-Community verlangt ebenso regelmäßige Präsenz, will man keinen Ausschluss riskieren“ (Schachtner, 2016, S. 107).

Formale unterrichtliche Praxen gewinnen dort ihren Mehrwert, wo sie mithilfe ihrer besonderen, interaktiven Momente aus informell angelegten Voraussetzungen Funken schlagen. Subjektive Erzählungen können nur die Grundlage intersubjektiver Verständigung über Musik im Modus von Sprache (siehe auch die Zusammenschau sprachorientierter fachdidaktischer Ansätze bei Oberhaus, 2015) bilden – ebenso wie aus einer Kenntnis kollektiver Narrationen zu bzw. narrativer Momente von bestimmten Videospelmusiken allenfalls die Basis eines möglichen „ästhetischen Streits“ (Rolle, 2014), z. B. hinsichtlich des Kunstcharakters des Spiels *FF VII*, resultieren könnte.

7.2 Perspektiven einer interdisziplinären musikpädagogischen Videospieforschung

In diesem Beitrag wurden verschiedene Zeichenkonfigurationen beschrieben und miteinander in eine Beziehung gesetzt, die unterschiedliche Perspektiven, Deutungsebenen und mediale Formate als Einzeichnungen auf einem Diagramm auffasst.⁴⁴ Dabei hat sich gezeigt, dass besagte Konfigurationen nicht substanzontologisch aufzufassen sind, sondern funktional: Sie werden in performativen Prozessen gebildet, in denen einerseits arbiträre Zeichen wechselseitig aufeinander bezogen (Klänge auf Bilder auf Schrift auf Sprache) und ludisch ‚erspielt‘, andererseits auf kontingente Weise in imaginativen bzw. virtuellen Möglichkeitsräumen rekonfiguriert (reproduziert,

43 Da das Oxford-Online-Handbuch leider ohne feste Seitenzahlen auskommt, beziehen sich die Seitenangaben auf die per Klick exportierbare pdf-Version.

44 Die diagrammatische Form des Textes dient damit der Darstellung des spezifischen „Dargestelltseins“ der untersuchten kulturellen Formationen: „Kulturen sind diagrammatische Gebilde, und ihre semiotische Reflexion bedient sich selbst der Form des Diagramms, um durch Konstellationenbildung Denkbare zu erzeugen, das erst in seiner Darstellung eine intelligible Form gewinnt“ (Rustemeyer, 2009, S. 218).

imitiert, in neue Zeichenformen transformiert, diskursiv referenziert) werden. Ihre diagrammatische Darstellung dient bewusst weniger der „Erklärung eines Ereignisses“, sondern vielmehr „der Eröffnung einer Reflexionsbewegung, die zwischen unterschiedlichen Darstellungsmöglichkeiten wechselt und von ihrer Differenz profitiert“ (Rustemeyer, 2009, S. 78).

Vor diesem Hintergrund ist die von Feige kolportierte Aufteilung von Zuständigkeitsbereichen zurückzuweisen, der zufolge die Philosophie nach ästhetischen Eigenarten von Computerspielen, die Soziologie nach sozialen Interaktionen im Zusammenhang mit diesen sowie die Pädagogik und Psychologie nach ihrem möglichen „schädlichen Einfluss auf die kognitive und soziale Entwicklung von Kindern“ (Feige, 2015, S. 13) zu fragen hat. Vielmehr hat zumal die Musikpädagogik als „grundsätzlich disziplinär arbeitende[s] Fach“ (Schläbitz, 2009, S. 10) Impulse aus all jenen Disziplinen auf- oder zumindest wahrzunehmen, die ihr Nachdenken über vorhandene, mögliche oder wünschenswerte Zusammenhänge von Videospiele mit musikalischer Erziehung und Bildung, mit Teilhabe an Musikkultur oder mit musikalisch-ästhetischer Erfahrung (Kaiser, 2002) produktiv irritiert.

An dem in diesem Beitrag angedeuteten thematischen Feld können Kulturen exemplarisch als „nichttriviale[...] semiotische[...] Transformationsmaschinen im Zustand inhärenter Unruhe und permanenter Instabilität“ beschrieben und interpretiert werden, in denen jede „Operation [...] neue Differenzen, Resonanzen und nicht-lineare Referenzkaskaden [erzeugt], die als Stimulans und als Material für neue Operationen, Referenzen und Formtransformationen dienen“ (Rustemeyer, 2009, S. 24). Narrationen und Narrative in und um Videospielemusiken exemplifizieren Kulturen als „kontingente Ordnungen, die sich in Wahrnehmungen, Kommunikationen und Praktiken stabilisieren und ständig verändern“ (ebd., S. 17).

Angesichts der kaum quantifizierbaren Fülle verfügbarer Materialien, anhand derer musikbezogene Videospielnarrative und -narrationen untersucht werden könnten – u. a. wurden hier Wiki-Einträge, Blogs und Diskussionsforen auf spezialisierten Fanseiten gar nicht erst berücksichtigt –, liegt die Ausschnitthaftigkeit der hier vorgelegten Funde gleichwohl auf der Hand. Auch kann mit dem Ansatz dieses Beitrags die Performanz von Erzählungen *in momentu* nicht in den Blick genommen werden. Die Erschließung musikbezogener Praxen der Bedeutungskonstruktionen auf Videoplattformen wie beispielsweise *Twitch*⁴⁵ bildet daher ein wichtiges Desiderat einer musikpädagogisch geleiteten Erforschung informeller Lernräume, die die musikalisch stimulierte Genese von Sprachspielen – verstanden als Erzählung, „die von einem Spiel erzählt, das aus Handlungen besteht“ (Neitzel, 2018, S. 47), – als Teil musikalischer Aneignungsprozesse ernstnimmt. Darüber hinaus der Frage nachzugehen, inwiefern derartige – primär in informellen Kontexten generierte – Narrationen sich in musikbezogenen Erzählungen im Musikunterricht wiederfinden lassen, wäre ein veritables Desiderat einer musikpädagogischen Unterrichtsforschung, die Einblicke in Hybridisierungen zwischen schulischen und außerschulischen, informellen und formalen Lern- und Erfahrungsprozessen gewinnen will.

45 Dies könnte sinnvoll geschehen z. B. mit einem der Digital Ethnography entlehnten Instrumentarium (Underberg-Goode, 2020; speziell zu digitalen Fankulturen: Popova, 2020).

Bisher jedoch scheint an den verschiedenen Punkten des hier konzipierten Diagramms über sehr Verschiedenes geredet zu werden, wenn Computer- und Videospielemusiken thematisiert werden. Sie bilden alles andere als einen „geteilte[n] Gegenstand“ (Feige, 2015, S. 11), jedoch – diagrammatisch betrachtet – einen gemeinsamen Anlass, um über Fragen von Geltung und Gehalt kultureller Inhalte, von Deutungen und Bedeutungen musikalischer Zeichen, von subjektiven Geschichten und kollektiven Erzählungen in einen spannungsreichen interdisziplinären Dialog einzutreten.

Literatur

- Allert, H., & Asmussen, M. (2017). Bildung als produktive Verwicklung. In H. Allert, M. Asmussen & C. Richter (Hrsg.), *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse* (S. 27–68). Bielefeld: transcript.
- Andree, M. (2020). Gefährliche Medien. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games* (S. 186–192). Berlin: Deutscher Kulturtrat.
- Assmann, J. (2002). Das kulturelle Gedächtnis. *Erwägen, Wissen, Ethik*, 13(2), 239–247.
- Bauer, M. & Ernst, C. (2010). *Diagrammatik: Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*. Bielefeld: transcript.
- Bausch, C. & Jörissen, B. (2005). Das Spiel mit dem Bild. Zur Ikonologie von Action-Computerspielen. In J. Zirfas & C. Wulf (Hrsg.), *Ikonologie des Performativen* (S. 345–364). München: Wilhelm Fink.
- Beil, B. (2020). Game Studies und Gaming Cultures. In H. Friese, M. Nolden, G. Rebane & M. Schreiter (Hrsg.), *Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten* (S. 273–281). Wiesbaden: Springer VS.
- Betts, J. (o.J.). *Examples of Tropes and Their Meaning*. Verfügbar unter <https://examples.yourdictionary.com/examples-of-trope.html> [31.12.2020].
- Bodanowitz, J. (o.J.). *Computerspielsucht*. DAK Gesundheit. Verfügbar unter <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html> [08.03.2021].
- Bugiel, L. (2021). *Musikalische Bildung als Transformationsprozess. Zur Grundlegung einer Theorie*. Bielefeld: transcript.
- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things* (Illustrated Edition). Brookline, MA: Bibliomotion.
- Campbell, J. (1999, 6. Aufl.). *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a.M.: Insel.
- Cassirer, E. ([1923]2009). Der Begriff der symbolischen Form im Aufbau der Geisteswissenschaften. In M. Lauschke (Hrsg.), *Schriften zur Philosophie der symbolischen Formen* (S. 63–92). Hamburg: Felix Meiner.
- cetraconnection. (27.01.2008). Final Fantasy VII Lyrics. *cetraconnection*. Verfügbar unter <http://cetraconnection.net/final-fantasy-vii/lyrics/> [08.03.2021].
- Chou, Y. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Fremont, CA: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Clements, A. (2018). A Postdigital Future for Music Education: Definitions, Implications, and Questions. *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, 17, 48–80. Verfügbar unter <https://doi.org/10.22176/act17.1.48> [08.03.2021].

- D'Amore, A. & Smith, G. D. (2017). Aspiring to Music Making as Leisure through the Musical Futures Classroom. In R. Mantie & G. D. Smith (Hrsg.), *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure* (Illustrated Edition). New York: Oxford University Press Inc. Verfügbar unter [10.1093/oxfordhb/9780190244705.013.28](https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190244705.013.28) [16.05.2021].
- Deeg, C. (2013). Digitale Spielkulturen. *Kulturelle Bildung Online*. Verfügbar unter <https://doi.org/10.25529/92552.80> [08.03.2021].
- Deeg, C. & Frenzel, K. (15.10.2014). *Virtuelles Lernen – Kulturelle Bildung durch Computerspiele*. Deutschlandfunk Kultur. Verfügbar unter https://www.deutschlandfunkkultur.de/virtuelles-lernen-kulturelle-bildung-durch-computerspiele.1008.de.html?dram:article_id=300322 [08.03.2021].
- Ebeling, K. (2014). Vorwort. In K. Ebeling (Hrsg.), *Johann Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Callois und Eric Voegelin*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Epting, P. (2017). Musik in Videospiele. In G. Rötter (Hrsg.), *Handbuch Funktionale Musik: Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete* (S. 401–427). Wiesbaden: Springer.
- Ernst, C. & Wöpking, J. (2016). Diagrammatische Schlüsselszenen. Einleitung. In B. Schneider, C. Ernst, & J. Wöpking (Hrsg.), *Diagrammatik-Reader. Grundlegende Texte aus Theorie und Geschichte* (S. 19–24). Berlin & Boston: De Gruyter Akademie Forschung.
- Fandom. (o. J.). *One-Winged Angel (theme)*. Final Fantasy Wiki. Verfügbar unter [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_\(theme\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/One-Winged_Angel_(theme)) [31.12.2020].
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.
- Fileccia, M., Fromme, J. & Wiemken, J. (2010). Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. *LfM-Dokumentation*, 39(Online). Verfügbar unter https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publicationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf [08.03.2021].
- Fritsch, M. (2018a). Musik und Computerspiele, oder: Wie das »Ludo-« in die Musikologie kam. In C. Hust (Hrsg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (S. 385–396). Bielefeld: transcript.
- Fritsch, M. (2018b). *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Würzburg: Königshausen u. Neumann.
- Fuchs, M. (2008, 2. erw. Aufl.). Vorwort. In O. Zimmermann & T. Geissler (Hrsg.), *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz* (S. 7–8). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Gallagher, M. J. (2020). *Norse Myths That Inspired Final Fantasy VII*. O. O.: self published.
- Garbe, A. (2020). Killerspiele. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games* (S. 192–197). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Günzel, S. (2013). Raum(bild)handlung im Computerspiel. In A. Strohmaier (Hrsg.), *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften* (S. 489–509). Bielefeld: transcript.
- Hannemann, M. (03.11.2018). „Red Dead Redemption 2“: Wo hört der Wilde Westen auf? *FAZ.NET*. Verfügbar unter <https://www.faz.net/1.5870935> [08.03.2021].
- Hannemann, M. (20.06.2020). „The Last of Us Part II“: Dein Überleben sei lang. *FAZ.NET*. Verfügbar unter <https://www.faz.net/1.6822911> [08.03.2021].
- Hensel, T. (2018). Bild. In D. M. Feige, S. Ostritsch & M. Rautzenberg (Hrsg.), *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik* (S. 205–219). Stuttgart: J. B. Metzler.
- Hörmann, S. & Meidel, E. (2016). Orientierung im Begriffsdschungel – terminologische und fachstrukturelle Perspektiven zur Profilierung der Musikpädagogik und Musikdidaktik. In B. Clausen, A. J. Cvetko, S. Hörmann, M. Krause-Benz & S. Kruse-Weber

- (Hrsg.), *Grundlagentexte wissenschaftlicher Musikpädagogik. Begriffe, Positionen, Perspektiven im systematischen Fokus* (S. 11–68). Münster: Waxmann.
- Hörmann, S. & Meidel, E. (2020). Auf dem Weg zum Bamberger Fachstrukturmodell 2.0. *DMP* 86, 20–32.
- Huberts, C. (18.06.2020). „The Last of Us Part II“. Hass ist ansteckend. *Die Zeit*. Verfügbar unter <https://www.zeit.de/digital/games/2020-06/the-last-of-us-part-2-computerspiel-storytelling-gaming> [08.03.2021].
- Hugendick, D. (25.10.2018). „Red Dead Redemption 2“: Der Himmel ist leer. *Die Zeit*. Verfügbar unter <https://www.zeit.de/digital/games/2018-10/red-dead-redemption-2-western-videospiel-rockstar-games/komplettansicht> [08.03.2021].
- Huizinga, J. ([1938]2019, 26. Aufl.). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Hust, C. (2018). Mediale Echokammern. Überlegungen zur Musik in Prince of Persia und Assassin's Creed. In C. Hust (Hrsg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (= Edition Kulturwissenschaft 145, S. 337–366). Bielefeld: transcript.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kaiser, H. J. (2002). Die Bedeutung von Musik und Musikalischer Bildung. *Zeitschrift für Kritische Musikpädagogik, Mai*, 1–14. Verfügbar unter http://www.zfkm.org/sonder02-kaiser_b.pdf [29.04.2021].
- Klafki, W. (2007, 6. Aufl.). *Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Zeitgemäße Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik*. Weinheim & Basel: Beltz.
- Klein, C. & Martínez, M. (2009). Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens. In dies. (Hrsg.), *Wirklichkeitserzählungen: Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens* (S. 1–13). Stuttgart: J. B. Metzler.
- Kondo, K. (2007). *GDC 2007: Koji Kondo – „Painting an Interactive Musical Landscape“*. Verfügbar unter <http://archive.org/details/GDC2007Kondo> [16.01.2021].
- Kramer, J. D. (2001). The Nature and Origins of Musical Postmodernism. In J. Lochhead & J. Auner (Hrsg.), *Postmodern Music/Postmodern Thought* (S. 13–26). New York: Routledge.
- Kryl (27.06.2004). *Nemesis. Urban Dictionary*. Verfügbar unter <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=nemesis> [08.03.2021].
- Kutschke, B. (2015). Semiotische Grundlegung musikalischer Narration. In F. Döhl & D. Feige (Hrsg.), *Musik und Narration. Philosophische und musikästhetische Perspektiven* (S. 193–225). Bielefeld: transcript.
- Liebe, M. (2012). Der Computerspiel-Avatar als Spielform des Selbst (?). In R. Strätling (Hrsg.), *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis* (S. 205–225). Bielefeld: transcript.
- Lindemann, T. (21.01.2008). Endgegner: Der Stärkste kommt immer zum Schluss. *DIE WELT*. Verfügbar unter <https://www.welt.de/kultur/article1577559/Der-Staerkste-kommt-immer-zum-Schluss.html> [08.03.2021].
- May, M. (2019). Vorwort. Den Drachen denken: Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur. In M. May, M. Baumann, R. Baumgartner & T. Eder (Hrsg.), *Den Drachen denken: Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur* (S. 7–23). Bielefeld: transcript.
- McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage.

- Merriam-Webster. (20.12.2020). *Definition of TROPE*. Verfügbar unter <https://www.merriam-webster.com/dictionary/trope> [08.03.2021].
- Neitzel, B. (2012). Erzählen und Spielen. Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den Game Studies. In M. Aumüller (Hrsg.), *Narrativität als Begriff. Analysen und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung* (S. 109–128). Berlin: De Gruyter.
- Neitzel, B. (2018). Narration. In D. M. Feige, S. Ostritsch & M. Rautzenberg (Hrsg.), *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Niegot, A. (2019). Display / dis-play – „diagrammatic reasoning“ in musikpädagogischen Modellierungsprozessen („diagrammatic reasoning“ in music pedagogical modelling processes). *zaeb.net*, 11(2), 1–20.
- Oberhaus, L. (2015). Über Musik reden. Darstellung und Vergleich von fünf Ansätzen musikbezogenen Erzählens im Unterricht. *ZfKM*, 49–70. Verfügbar unter <http://www.zfkm.org/sonder15-oberhaus.pdf> [28.04.2021].
- O’Leary, J. & Tobias, E. (2017). Sonic Participatory Cultures within, through, and around Video Games. In R. Mantie & G. D. Smith (Hrsg.), *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure* (Illustrated Edition). New York: Oxford University Press Inc. Verfügbar unter 10.1093/oxfordhb/9780190244705.013.28 [08.03.2021].
- Popova, M. (2020). Follow the trope: A digital (auto)ethnography for fan studies. *Transformative Works and Cultures*, 33, o.S. Verfügbar unter <https://doi.org/10.3983/twc.2020.1697> [08.03.2021].
- QRPG. (20.04.2020). Was ist ein JRPG – Bedeutung und Fakten – Alles über das Genre. QRPG. Verfügbar unter <https://www.qrpg.de/jrpg/> [09.03.2021].
- Rat für kulturelle Bildung (Hrsg.). (2019). *Jugend / YouTube / Kulturelle Bildung. Horizon 2019. Studie: Repräsentative Umfrage unter 12- bis 19-Jährigen zur Nutzung kultureller Bildungsangebote an digitalen Kulturorten*. https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf [08.03.2021].
- Reckwitz, A. (2018, 5. Aufl.). *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Rolle, C. (2014). Ästhetischer Streit als Medium des Musikunterrichts – zur Bedeutung des argumentierenden Sprechens über Musik für ästhetische Bildung. *Art Education Research*, 5(9), 1–8. Verfügbar unter https://blog.zhdk.ch/iaejournal/files/2014/12/AER9_rolle.pdf [16.05.2021].
- Rustemeyer, D. (2009). *Diagramme. Dissonante Resonanzen. Kunstsemiotik als Kulturtheorie*. Weilerswist: Velbrück.
- Rustemeyer, D. (2012). Zeichen. In R. Konersmann (Hrsg.), *Handbuch Kulturphilosophie* (S. 416–421). Stuttgart & Weimar: J. B. Metzler.
- Rustemeyer, D. (2017). *Ordnungen des Wirklichen. Weisen des Unterscheidens in Philosophie, Künsten und Wissenschaften*. Freiburg: Verlag Karl Alber.
- Sachsse, M. (2019). Ethnie und Nation als semantische Reservoirs virtueller musikbezogener Differenzkonstruktionen. In R. von Appen & M. Dunkel (Hrsg.), *(Dis-)Orienting Sounds – Machtkritische Perspektiven auf populäre Musik* (S. 47–78). Bielefeld: transcript.
- Sachsse, M. (2020). Postdigitale Klangästhetiken als kollektive Imaginationen im virtuellen Raum – zur musikpädagogischen Relevanz von ASMR und elektronischer Pop-Avantgarde. In P. W. Schatt (Hrsg.), *Musik – Raum – Sozialität* (Studien zur Musikkultur, 1, hrsg. v. d. Gisela u. Peter W. Schatt Stiftung, S. 73–102). Münster: Waxmann.

- Sachsse, M. (2021, i.V.). Informelles Musiklernen mit digitalen Medien zwischen Gegenbild, Abbild und Utopie. In G. Brunner, S. Schmid, C. Rott-Fournier & J. Treß (Hrsg.), *Mastery und Mystery?! Musikunterricht zwischen offenen Konzepten und Lehrgang*. Esslingen: Helbling.
- Sallge, M. (2010). Interaktive Narration im Computerspiel. In C. Thimm (Hrsg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft* (S. 79–104). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schachtner, C. (2016). *Das narrative Subjekt–Erzählen im Zeitalter des Internets*. Bielefeld: transcript.
- Schatt, P. W. (2021, i.V.). *Kulturelle Bildung in Musik. Eine Topologie*. (Studien zur Musik- kultur, 3, hrsg. v. d. Gisela u. Peter W. Schatt Stiftung). Münster: Waxmann.
- Schläbitz, N. (2009). Obligat: Interdisziplinarität. In N. Schläbitz (Hrsg.), *Interdisziplinarität als Herausforderung musikpädagogischer Forschung* (Musikpädagogische Forschung, 30, S. 7–12). Essen: Die Blaue Eule. Verfügbar unter urn:nbn:de:0111-pedocs-120385
- Sloterdijk, P. (2020, 3. Aufl.). *Den Himmel zum Sprechen bringen: Über Theopoesie*. Berlin: Suhrkamp.
- Spring-Keller, F. & Schmid, S. (2015). Gamification and Playfulness in Collaborative Music Composition. In S. Schmid (Hrsg.), *Musikunterricht(en) im 21. Jahrhundert: Begegnungen – Einblicke – Visionen* (S. 187–199). Augsburg: Wißner.
- Stalder, F. (2019, 4. Aufl.). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Stargame, A. (13.09.2018). What game narrative is and what it means in casual games (Blogbeitrag). *Medium*. Verfügbar unter <https://medium.com/@alexstargame/what-game-narrative-is-and-what-it-means-in-casual-games-67f35c191424> [14.05.2021].
- Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*. Cambridge, UK & New York: Cambridge University Press.
- Summers, T. (2020). Video Games as Spaces for Musical Dialogic Education, or, ‘Why are games good at teaching music, and what can we learn from them?’. In T. Busch, P. Moormann & W. Zielinski (Hrsg.), *Musikalische Praxen und virtuelle Räume* (S. 53–63). München: kopaed.
- Thimm, C. (2010). Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld. In ders. (Hrsg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft* (S. 7–13). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Tobias, E. (21.09.2019). Video Games & Music Education: The Potential of narrative & musical branching. Blog #ImaginingPossibilities. Verfügbar unter <https://evantobias.net/2019/09/21/videogames-musiceducation-narrativebranching/> [13.05.2021].
- Tokich, N. (06.09.2018). What does the term game franchise mean? *Quora*. Verfügbar unter <https://www.quora.com/What-does-the-term-game-franchise-mean> [08.03.2021].
- Tophinke, D. (2009). Wirklichkeitserzählungen im Internet. In C. Klein & M. Martínez (Hrsg.), *Wirklichkeitserzählungen: Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens* (S. 245–274). Stuttgart: J. B. Metzler.
- Underberg-Goode, N. M. (2020). Digital Ethnography. In H. Friese, M. Nolden, G. Rebane & M. Schreiter (Hrsg.), *Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten* (S. 393–399). Wiesbaden: Springer VS.
- van der Laan, J. M. (2016). *Narratives of Technology*. New York: Palgrave Macmillan.
- Voit, J. (2017). Games Unplugged. Video- und Computerspielmusik im Unterricht. *Musik & Bildung*, 49(2), 22–29.
- Weber, B. (2017). Musikunterricht im digitalen Wandel. In M. Rheinländer & B. Weber (Hrsg.), *Digitale Medien im Musikunterricht. Bestandsaufnahme, Reflexion, Perspekti-*

- ven. Kongress „Musikunterricht und Multimedia“ an der Niedersächsischen Landesmusikakademie Wolfenbüttel 20.–21. Mai 2016 (S. 27–48). Handorf: Lugert.
- wikipedia (31.01.2021). *Final Fantasy VII*. Verfügbar unter https://de.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_VII [08.03.2021].
- wikipedia (05.03.2021). *Sefirot*. Verfügbar unter <https://en.wikipedia.org/wiki/Sefirot> [08.03.2021].
- Woger, M. (2020, September 30). Die Musik von Final Fantasy: Crystal Chronicles Remaster – Im Gespräch mit Kumi Tanioka, Hidenori Iwasaki und Donna Burke. *Eurogamer.de*. Verfügbar unter <https://www.eurogamer.de/articles/die-musik-von-final-fantasy-crystal-chronicles-remaster-im-gespraech-mit-kumi-tanioka-hidenori-iwasaki-und-donna-burke> [08.03.2021].
- Zierer, K. (2009). Eklektik in der Pädagogik. Grundzüge einer gängigen Methode. *ZfP*, 55(6), 928–944.

YouTube-Videos und Kommentarbereiche⁴⁶

- Brando (02.10.2012). *One Winged Angel | The Amazing BrandO*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=UnN13HtVeEQ> [27.01.2021].
- Cloud183 (03.06.2008). *Final Fantasy VII – One Winged Angel [HQ]*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=qDD-iYkHBhc> [06.03.2021].
- G4Icons (23.08.2013). *G4 Icons Episode #48: Nobuo Uematsu*. Verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=_vy4eNxTlGg&feature=youtu.be [28.02.2021].
- Game Music Collective (10.07.2019). *FINAL FANTASY VII REMAKE OST: One Winged Angel Theme [HQ] LIVE ORCHESTRA & CHOIR CONCERT | FF7 Music*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=ZXOnch6yEgq> [11.02.2021].
- iffy's thigh worshipper (11.01.2021). *one winged angel but every beat changes the version*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=zAe1dApkiCA> [08.03.2021].
- KBABZ (16.06.2013). *One-Winged Angel Mix – Take 2*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=I3KhybLSIZU> [12.01.2021].
- Polygon (09.01.2017). *How Nobuo Uematsu Composed FF7's „One-Winged Angel“*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=9BzkrGvVivk4> [11.01.2021].
- SchattenKitsune666 (23.08.2015). *MMD-Sephiroth-Get up and Move*. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=oK2bvE33aUw> [12.01.2021].
- ureshiiii (23.10.2016). **【MMD】** Sephiroth 『I'm The Boss』. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=ZseMwH-aitA> [12.01.2021].

Filmografie

- Nomura, T. (Regisseur) (2012/2005). *Final Fantasy VII: Advent Children*. Visual Works.

46 Kanalnamen werden hier als „Autoren“ behandelt, das Datum entspricht dem genannten Uploaddatum.

Musikbeispiele

Uematsu, N. (1997). *Final Fantasy VII Original Soundtrack*. Square Enix, in der Version auf Spotify.

Noten

Herrmann, B. (o.J.). *Suite from Psycho* (= Bernard Herrmann Collection). Chris Siddall Music Publishing.

Uematsu, N. & Hamaguchi, S. (2003). *Final Fantasy VII Piano Collection Sheet Music*. Yamaha Music Entertainment.

Stravinsky, I. (1989). *The Rite of Spring in Full Score*. Dover Publications. Public Domain. Verfügbar unter [https://imslp.org/wiki/The_Rite_of_Spring_\(Stravinsky,_Igor\)](https://imslp.org/wiki/The_Rite_of_Spring_(Stravinsky,_Igor)) [31.01.2021].

w3sp (o.J.). *Final Fantasy VII – One Winged Angel*. Verfügbar unter http://www.gamemusicthemes.com/sheetmusic/playstation/finalfantasyvii/onewingedangel/Final_Fantasy_VII_-_One_Winged_Angel_by_w3sp.pdf [11.01.2021].