

Yvonne Stingel-Voigt

# Soundtracks virtueller Welten

Musik in Videospiele

■ Game Studies

Stingel-Voigt · Soundtracks virtueller Welten

■ Game Studies

**vwh**

**vwh**

## Über dieses Buch

Sound und Musik begleiten heute nahezu jedes Videospiele. Der Einsatz von Musik bedient dabei mehrere Ebenen: Einerseits rahmt Musik das Spiel ein, andererseits erfüllt sie den virtuellen Raum in der Absicht, eine bestimmte Atmosphäre zu erzeugen.

Hinter dem Begriff „Gamemusik“ steht eine ganze Industrie – er reicht vom käuflich erwerblichen Soundtrack bis zum Livekonzert. So bildet Musik ein wichtiges und sehr bewusst eingesetztes Medium im Videospiele. Ähnlich wie bei der Filmmusik soll die im Spiel erklingende Musik bestimmte Gefühle beim Rezipienten hervorrufen. Anders als bei der Filmmusik folgt die Spielmusik aber nicht einem definierten, durch den zeitlichen Ablauf festgelegten immergleichen Muster, sondern wird durch die Partizipation des jeweiligen Spielers und den variablen Spielverlauf (mit-) bestimmt.

Die vorliegende Arbeit untersucht und kategorisiert die möglichen Funktionen von Musik in Videospiele anhand ausgesuchter Fallbeispiele. Daran schließen einzelne Kapitel an zu Adaptivität und Interaktivität, Musik im Egoshooter, Musik und Narration, zum Musikauftritt im Spiel und zu Performativität. Dabei wurde betrachtet, wie Musik eine Immersion unterstützen und ein Spiel intensiver wirken lassen und wie Musik wiederum das Spielerverhalten beeinflussen kann.



Foto: www.kunstshuetzen.de

## Über die Autorin

Yvonne Stingel-Voigt studierte Musikwissenschaft und Neuere deutsche Philologie an der Humboldt-Universität zu Berlin sowie an der Technischen Universität Berlin. Promotion zu Musik in Videospiele an der Freien Universität Berlin.

www.vwh-verlag.de

29,90 € (D)  
30,74 € (A)  
38,90 CHF

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

ISBN: 978-3-86488-057-5



9 783864 880575