

Yvonne Stingel-Voigt

Soundtracks virtueller Welten

Musik in Videospiele

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

Y. Stingel-Voigt: Soundtracks virtueller Welten

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2014

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen,
Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung
geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

– Als Manuskript gedruckt –

Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-057-5

Dissertation

zur Erlangung des Grades

Dr. phil. – Musikwissenschaft

Seminar für Musikwissenschaft, Institut für Theaterwissenschaft
Freie Universität Berlin

vorgelegt von

Yvonne Stingel-Voigt, M.A.

Berlin
Juni 2013

Erstgutachter: Prof. Dr. Albrecht Riethmüller
Zweitgutachter: Prof. Dr. Wolfgang Auhagen

Für meine Familie

Danksagung

Ich bedanke mich bei meinem Doktorvater Herrn Prof. Dr. Albrecht Riethmüller für die konstante Betreuung. Seine wertvollen Hinweise und Ratschläge habe ich immer geschätzt. Für die Übernahme des Zweitgutachtens und die konstruktive Kritik bin ich Herrn Prof. Dr. Wolfgang Auhagen überaus dankbar.

Meinem Ehemann Marc Voigt danke ich für das Korrekturlesen, besonders in Hinsicht auf die technischen Aspekte der Thematik, für anregende Diskussionen und praktische Einblicke in Spielwelten.

Außerdem danke ich Frau Dr. Julia Schröder und Herrn Dr. Hauke Egermann für die Diskussions- und Hilfsbereitschaft in einzelnen Teilaspekten der Arbeit.

Ich bedanke mich bei den Firmen Sony und Nintendo für die zeitweise Überlassung von Spielkonsolen. Den Komponisten Borislav Slavov und Alex Roeder sowie dem Chipmusiker Ronny Engmann danke ich für die Beantwortung meiner Fragen.

Schließlich danke ich allen, die mich mit Informationen, Anregungen und Ratschlägen unterstützt haben.

Berlin, im Januar 2014

Yvonne Stingel-Voigt

*Keine Kunst wirkt auf den
Menschen so unmittelbar,
so tief, wie die Musik –
eben weil keine uns
das wahre Wesen der Welt
so tief und unmittelbar
erkennen lässt.*

Arthur Schopenhauer

Inhaltsverzeichnis

	Danksagung	5
	Vorwort	11
I	Einleitung	13
II	Musik in den virtuellen Welten von Videospielen	17
1	Musik	17
2	Vorkommen von Musik in Videospielen	18
3	Das Spiel und der Spieler	24
4	Elemente der virtuellen Welten	34
III	Funktionen von Musik in virtuellen Welten	47
1	Darstellung	47
2	Zusammenfassung der Funktionen von Gamemusik	65
IV	Interaktivität und Adaptivität	69
1	Wahrnehmungsprozesse von interaktiven Medien	69
2	Interaktive und adaptive Funktionen von Musik	85
3	Besonderheiten	93
3.1	Audiogames	94
3.2	Art Games	105
3.3	Game-Based Learning und Serious Games	114
3.4	Musizierspiele	125
V	Musik im Ego-Shooter	141
1	Krieg als Spiel und gespielter Krieg	142
2	Gewalt im fiktionalen Kontext	159
VI	Musik und Narration	177
1	Märchen und Träume	179
2	Lizenzierte Musik	198

VII	Performance, Musizieren und Musikrezeption in virtuellen Welten	217
1	Musizieren im Videospiel	217
2	Virtuelle Stars	223
3	Einbettung und Rezeption von Jazz im Videospiel	230
4	Hardwaremusik	234
VIII	Fazit und Ausblick	239
	Literaturverzeichnis	245