

**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, 2026

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

[www.vwh-verlag.de](http://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.

– 2. Aufl., Paperback, 2026 [<sup>1</sup>2014 als Hardcover] –

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-219-7

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Danksagung</b>	<b>5</b>
	<b>Vorwort</b>	<b>11</b>
<b>I</b>	<b>Einleitung</b>	<b>13</b>
<b>II</b>	<b>Musik in den virtuellen Welten von Videospielen</b>	<b>17</b>
I	Musik	17
2	Vorkommen von Musik in Videospielen	18
3	Das Spiel und der Spieler	24
4	Elemente der virtuellen Welten	34
<b>III</b>	<b>Funktionen von Musik in virtuellen Welten</b>	<b>47</b>
I	Darstellung	47
2	Zusammenfassung der Funktionen von Gamemusik	65
<b>IV</b>	<b>Interaktivität und Adaptivität</b>	<b>69</b>
I	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
<b>V</b>	<b>Musik im Ego-Shooter</b>	<b>141</b>
I	Krieg als Spiel und gespielter Krieg	142
2	Gewalt im fiktionalen Kontext	159
<b>VI</b>	<b>Musik und Narration</b>	<b>177</b>
I	Märchen und Träume	179
2	Lizenzierte Musik	198

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