

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