

Inhalt

I. Ludomusi... was?.....	8
II. Wirres Wurzelwerk – Performanz, Performance und Performativität.....	18
III. Computerspiele(n) als Gegenstand der Theaterwissenschaft und der Performance Studies.....	36
3.1 Spielbegriff.....	39
3.2 Perspektiven auf das Computerspielen als spezifische Form des Spielens.....	47
3.3 Computerspielen als Performance.....	60
3.3.1 Erste Dimension: Kompetenz und Leistung.....	60
3.3.2 Zweite Dimension: Ästhetik der Spielaufführung.....	75
IV. Musik als Performance.....	92
4.1 Vom Objekt zur Handlung: Musik als Performance im musikwissenschaftlichen Diskurs.....	92
4.2 Musik als soziokulturelles Kommunikations- und Bedeutungssystem.....	103
4.3 Musicking und Embodiment.....	106
4.4 Ansatz zu einem ludomusikologischen Musikkonzept.....	109
V. Musikperformances der Computerspielkultur.....	112
5.1. Musik in Computerspielen.....	112
5.1.1 Historischer Überblick.....	112
5.1.2 Ein Lied von Emotion und Immersion: Musik als Designelement.....	122
5.1.3 Fallbeispiele.....	129
5.1.3.1 Erste Teilstudie: <i>Super Mario Bros</i>	130
5.1.3.2 Zweite Teilstudie: <i>Final Fantasy VI</i>	145
5.1.4 Fazit.....	163
5.2 Musik als Gameplay – Der Sonderfall Musikspiele.....	166
5.2.1 Geschichte der Musikspiele.....	166
5.2.2 Zwischen Konsum und Kreativität: Musicking und Embodiment in Musikspielen.....	173
5.2.3 Fallbeispiele.....	180
5.2.3.1 Erste Teilstudie: <i>Guitar Hero</i>	181
5.2.3.2 Zweite Teilstudie: Tetsuya Mizuguchis Music Interactives am Beispiel von <i>Child of Eden</i>	198
5.2.4 Fazit.....	216
5.3 Jenseits der Spiele.....	222
5.3.1 Formen der Weiterverwendung und kulturelle Auswirkungen.....	222
5.3.1.1 Konzertante Aufführungen.....	222

5.3.1.2 Computerspielmusik in anderen Medien, Kunstformen und musikalischen Genres	229
5.3.1.3 Computerspieloundtracks und Fankultur	236
5.3.2 Gaming cultures: Fankulturelle Musikperformances	245
5.3.3 Fallbeispiele	252
5.3.3.1 Erste Teilstudie: Chipmusik	252
5.3.3.2 Zweite Teilstudie: Filk und Gamefilk	268
5.3.4 Fazit	290
VI. Zusammenfassung und Ausblick: Performance, Politik und Play	294
VII. Verzeichnisse und Anhänge	303
7.1 Literatur- und Quellenverzeichnis	303
7.1.1 Bibliographie und Textquellen	303
7.1.2 Ludographie.....	365
7.2 Glossar.....	370
7.3. Interview mit der Sängerin Sharm	379
7.4. Songtext <i>All About My Base</i> , Version von Sharm	382