



Ludomusicology erleben

Wie können Studierende spielerisch den Mehrwert und zielgerichteten Einsatz von Musik in (Video-)spielen erlernen?



<https://www.pexels.com/de-de/foto/macbook-pro-neben-schwarzen-kopfhörern-auf-grauem-tisch-159376/>

Kurzbeschreibung

Von Chiptune bis zu Orchesteraufnahmen ist die musikalische Untermalung eine wichtige Komponente im Erleben (digitaler) Spiele und somit auch für deren (kommerziellen) Erfolg. Der Forschungsbereich der *Ludomusicology* oder auch der *Game Music Studies* befasst sich mit dem Einsatz von Musik und Sound in Videospielen und deren Umfeld; wie z.B. der dramaturgischen Funktion von Musik im Storytelling, dem Mehrwert von Soundeffekten zur Lenkung interaktiver Gameplay-Situationen oder auch den sozialen Aspekten von spielbezogener Musik in der Gameskultur.

Insbesondere für Studierende bietet sich als Einstieg in die Thematik ein Serious Game an, welches die Auswirkungen musikalischer Entscheidungen spielerisch und interaktiv vermittelt. Mögliche Fragestellungen wären beispielsweise, wie die (Spiel-)Musik auf Entscheidungen des Spielers reagiert und sich spontan an neue Zustände anpasst, wie es sich anfühlt, existierende Spiele ohne Sounduntermalung oder mit gänzlich anderen Werken zu erleben oder wie Soundeffekte den Spielfluss lenken oder irreführen können. Mannigfaltige weitere Fragestellungen könnten hier gelistet werden. Welches Themengebiet das Spiel letztendlich behandelt, ist jedoch weitestgehend frei wählbar.

Zielgruppe

Studierende von Games-verbundenen Studiengängen, Musikstudierende

Challenge-Geber*in

Universität Tübingen, Digital Humanities, Dipl.-Inf. Kevin Körner (kevin.koerner@uni-tuebingen.de)

Eine Initiative der:

Mit Unterstützung durch: