

Funktionale Klänge: Stimmen und Sprachen als auditive Elemente in Computerspielen

Yvonne Stingel-Voigt, Berlin

researching games barcamp HTW Berlin, 22. April 2016

Funktionen von Musik

- Ästhetische Funktion (Musikerauftritt, Lizenzierte Musik)
- Signalwirkung
- Begleitung, Untermalung (Cut Scenes, Trailer)
- Verbindung, Einfühlung
- Atmosphäre (Couleur Locale, emotionale A., Stimmung)
- Erinnerungs-, Leitmotivik
- Narration
- Perzeption
- Motivation, Förderung der Konzentration
- Korrespondenz mit der Grafik
- Musik als Tool
- Wirtschaftlichkeit
- Musizierspiele

„Die wichtigsten Verstehensschritte für ein Wort [...] sind bereits nach ca. 500 ms [...] nach Beginn des Wortes abgeschlossen“ (Bornkessel-Schlesewsky 2008)

“There is good evidence that speech is a special kind of auditory stimulus and that speech stimuli are perceived and processed in a different way from non-speech stimuli; there is a special ‘speech mode’ of perception” (Moore 2013, S. 348)

„konkrete Form des auditiven Abtastens einer Lautsphäre als Reaktion auf die Frage: Was klingt“ (Flückiger 2002, S. 102)

I think we're having a real moment here.



“we experience vocal sound in terms of own embodied experience [...] we mentally mimic the voice in our own body [...] *feel* the emotion and thus develop empathy“ (Collins 2011).

“Listening is a complex cognitive activity. A listener often needs to make sense of situations where there are a lot of simultaneous sounds [...] In such situations, it is crucial to be able to identify and interpret which of the occurring sounds are relevant, and which can be ignored as noise” (Jørgensen 2008).

What is real?

The Willing Suspension of Disbelief

“sound has a supportive role” (Jørgensen 2007, S.179)

Literatur

Böcking, Saskia, Wirth, Werner, Risch, Christina. 2005. Suspension of Disbelief: Historie und Konzeptualisierung für die Kommunikationswissenschaft. In: *Rezeptionsmodalitäten*, hrg. V. Gehrau, H. Bilandzic, J. Woelke, 39-57. München.

Bornkessel-Schlesewsky, Ina. 2008. *Sprache und Gehirn*, Leipzig.
URL: <http://home.uni-leipzig.de/muellerg/su/bornkessel.pdf>.
Zugegriffen: 8.10.2015.

Collins, Karen. 2011. Making gamers cry. In *Proceeding AM '11 Proceedings of the 6th Audio Mostly Conference A Conference on Interaction with Sound*. 39-42.

Flückiger, Barbara. 2002. *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg.

Jørgensen, Kristine. 2008. Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battle-grounds. In *World of Warcraft, Game studies. The international journal of computer game research*, volume 8 issue 2. www.gamestudies.org.
Zugegriffen: 12.02.2016.

Jørgensen, Kristine. 2007. *What are Those Grunts and Growls Over There? Computer Game Audio and Player Action*, Ph.D. dissertation. Department of Media, Cognition and Communication, Copenhagen University.

Moore, Brian C. 2013. *An Introduction to the Psychology of Hearing*. Sixth Edition, Department of Experimental Psychology, University of Cambridge, Leiden Boston.

Stingel-Voigt, Yvonne. 2014.
Soundtracks virtueller Welten: Musik in Videospiele, Glückstadt.