

# Inhalt

Geleitwort der Herausgeber .....	5
Vorwort .....	7
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>13</b>
<b>2 Fragestellung und Ziele .....</b>	<b>17</b>
<b>3 Grundlegende Vorüberlegungen und Definitionen .....</b>	<b>21</b>
3.1 Spielen als Kultur .....	21
3.2 Digitale Spiele als popkultureller Gegenstand .....	23
3.3 Digitale Spiele und Game-Sound: Strukturen und Abgrenzungen .....	29
3.4 Der Gamer: Mehr als ein Rezipient .....	33
<b>4 Game-Sound in der Analyse .....</b>	<b>37</b>
4.1 Strukturelle Erscheinungsformen und Funktionen .....	37
4.2 Game-Sound und Genre .....	48
4.3 Game-Sound und Ökonomie .....	52
4.4 Forschungsstand zur Wirkung von Game-Sound .....	53
<b>5 Die Wirkung des Game-Sounds auf den Spieler .....</b>	<b>57</b>
5.1 Hypothesen und Operationalisierung .....	57
5.2 Methode und Durchführung .....	58
5.3 Ergebnisse .....	61
5.3.1 Stichprobenbeschreibung .....	62
5.3.2 Beschreibung der Ergebnisse .....	64
5.4 Diskussion und Überprüfung der Hypothesen .....	76
<b>6 Ausblick .....</b>	<b>83</b>
<b>7 Game-Sound-Forschung als Teilgebiet der Popmusikforschung!? .....</b>	<b>85</b>

Anhang: Fragebogen .....	89
Quellen .....	95
A) Literatur .....	95
B) Digitale Spiele .....	102
Bildnachweise .....	103
Tabellennachweise .....	105