

Norman Legies

Music & Emotion. The Role of Music in Video-Games

Examensarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2015 GRIN Verlag
ISBN: 9783668780149

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/437797>

Norman Legies

Music & Emotion. The Role of Music in Video-Games

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

MUSIC AND EMOTION: THE ROLE OF MUSIC IN VIDEO-GAMES

ZULASSUNGSARBEIT

zur wissenschaftlichen Prüfung für das Lehramt an Gymnasien in Bayern

Music and Emotion: The Role of Music in Video-Games

von:

Norman Legies

WS 2014/2015

Lehramt Gymnasium modularisiert

Englisch, Französisch, Erziehungswissenschaften

Abstract

The purpose of this research is to combine theories of manipulative use of music with video-gaming. In recent years, video-gaming has become more important, due to an ever rising popularity among children, teenagers and adults alike. The first part researches general facts about music listening in different environments, while the second and third part concentrate on video-game genres and their music, the theory of composing, as well as the social impact and phenomena arising from the increase of video-gaming in pop-culture awareness. Specific uses of video-game music are presented with recommended listening examples. With a broad approach to many aspects of music use, mood manipulation and video-game soundtracks, this paper may serve as a guidepost to further research in the field of studies of music and emotion in popular media.

Keywords: Music, emotion, video-games, regulation, memory, culture

TABLE OF CONTENTS

Introduction	5
General perception of music and sound	6
Everyday versus specified events	6
Musical and autobiographical memory	9
Music sources: Mood manipulation	11
Mood enhancement	14
The effects of musical factors	15
Instrumentation	18
Difficulties of music effect evaluation	21
Video game music and sound	22
Overview of the history of video game music	23
The pretence of realism and immersion	25
The paradoxical use of consonance and dissonance	26
The composer's struggle	27
Composition techniques	29
Genres of video games and their use of music	32
Role playing, adventure and action games	33
Simulation games	36
Horror and emotionally disturbing games	38

MUSIC AND EMOTION: THE ROLE OF MUSIC IN VIDEO-GAMES	4
Music games	47
Discussing transgression and phenomena of music from games in media	49
Habituation and change	50
Escapism and its value	54
Pop-culture and brand recognition	57
Gamers watching gamers playing games	59
Conclusion: Changing paradigms in music perception	60
References	63
Recommended Listening	71
Games	72
Footnotes	75
Statement of Plagiarism	78