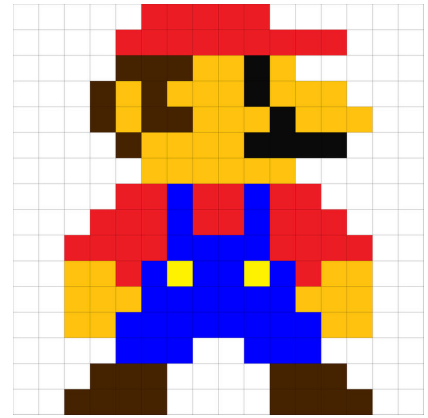


MASTERPROJEKT: Videospielemusik für Schulmusiker:innen

Im Rahmen meines Masterprojekts für den Master Analyse und Vermittlung setzte ich mich mit Videospielemusik auseinander und versuche dieses Thema für den Unterricht der Schulmusiker:innen aufzubereiten.



Auseinandersetzung mit Game Music: Warum?

Weshalb sollte man sich in der Schule mit Videospielen und Videospielemusik beschäftigen?

Die Zahlen sprechen für sich: Aus einer Studie der ZHAW mit 1000 Teilnehmer:innen geht hervor, dass 41,7% der Schweizer Bevölkerung mindestens einmal die Woche Videospiele spielt. Bei den Jüngeren sind dies noch mehr. So geben in der JAMES-Studie der ZHAW im Jahr 2020 71% der 12- bis 19-jährigen an zu gamen. In der Schweiz sind dies besonders Knaben. Weltweit sind die Geschlechter in der Nutzung beinahe gleichauf.

Videospielen oder Gamen geschieht nicht nur am PC oder der Konsole, sondern auch vermehrt übers Smartphone, so dass Gamen jederzeit möglich ist und mehr Raum im Alltag einnehmen kann. Gerade deshalb ist der bewusste und gesunde Umgang damit essentiell.

Videospiele werden fast immer mit Musik unterlegt. Dies wird jedoch häufig, wie auch bei Filmen, nicht als Musikkonsum wahrgenommen oder bei Umfragen zum Musikkonsum angegeben. So „fliegt diese Musik unter dem Radar“ beeinflusst jedoch unseren Musikgeschmack und unsere Musikwahrnehmung. Somit sollte sie, wie auch Filmmusik und populäre Musikstile, in einen zeitgemässen Musikunterricht einfließen.

2012 wurden Videospiele im Museum of Modern Arts aufgenommen und werden dort als Kunstprodukt verstanden.

Zwar hat Musik in Videospielen nur eine dienende Funktion und bedient sich bei schon bestehenden Musiken/Musikproduktionsverfahren, jedoch gestaltet sie sich im Kontext von Videospielen flexibel, da sie meist auf das Spielgeschehen reagiert. Der/Die Spieler/in wird somit zum/zur Mitkomponierenden an der Musik, auch wenn dies überwiegend unbewusst geschieht. Zudem kommen Spieler:innen häufig durch Spiele in Kontakt mit bisher unbekanntem Musikstilen. Durch Kon-

textualisierung und stilistische Einordnung durch die Lehrperson können hierbei wertvolle Synergien genutzt werden.

Der Termin für das Masterprojekt ist der **Mittwoch, 6. April 2022 um 13:15** im Zimmer 5H02 und dauert 30 Minuten.

Hierbei werde ich einige Beispiele vorstellen und (auch danach) gerne eure Fragen beantworten.

Der Link für die Materialien, angefangen mit einem Textteil wird bis zu diesem Datum täglich durch Arbeitsblätter ergänzt. Der Link:

<https://linktr.ee/aronsalzman>

Ich freue auf euer Kommen und Interesse.

Aron Salzman

aron.salzman@rhone.ch