

# Quellen

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, MD und London: The Johns Hopkins University Press 1997.
- : »Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art«, in: Marie-Laure Ryan (Hg.), *Cyberspace textuality. Computer technology and literary theory*, Bloomington: Indiana University Press 1999, S. 31-41.
- : »Computer Game Studies, Year One«, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1 (2001), o. S.
- : »Warum Game Studies?«, in: Winfried Kaminski (Hg.), *Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit ; [1. International Computer Game Conference Cologne, 22.-24.3.2006*, München: kopaed 2006, S. 17-23.
- Adorno, Theodor W.: *Philosophie der neuen Musik*, Frankfurt a. M: Europäische Veranalt 1958.
- : *Einleitung in die Musiksoziologie: Zwölf theoretische Vorlesungen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1975.
- Andersen, Martin S.: »Audio Design Deep Dive: Using a human skull to create the sounds of Inside« 2016, [https://www.gamasutra.com/view/news/282595/Audio\\_Design\\_Deep\\_Dive\\_Using\\_a\\_human\\_skull\\_to\\_create\\_the\\_sounds\\_of\\_Inside.php](https://www.gamasutra.com/view/news/282595/Audio_Design_Deep_Dive_Using_a_human_skull_to_create_the_sounds_of_Inside.php)
- Anderson, Sherwood: *Winesburg, Ohio: A Group of Tales of Ohio Small-Town Life*, New York City, NY: B.W. Huebsch 1919.
- Aristoteles: »Politika«. Urspr. ca. 335 v. Chr. Aus: Aristoteles, Philosophische Schriften in sechs Bänden, Band 4: Politik, aus dem Griechischen übersetzt von Eugen Rolfes (1995), Hamburg, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 21-31.
- Aska, Alyssa: *Introduction to the study of video game music*, Milton Keynes: Lightning Source 2017.

- Avedon, Elliott M./Sutton-Smith, Brian (Hg.): *The study of games*, New York: Wiley 1971.
- Bareither, Christoph: *Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens*, Bielefeld: transcript 2017.
- Barnes, Tom: »The ›Tony Hawk’s Pro Skater‹ Soundtrack Had an Unexpected Effect on How We Listen to Music« 2014, <https://www.mic.com/articles/106586/tony-hawk-s-pro-skater-soundtrack-shaped-our-generation-s-music-in-a-huge-way#.0Zej60Hld>
- Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2011.
- Baysted, Stephen: *Journal of Sound and Music in Games*. Zeitschrift 2020-anhaltend.
- Beil, Benjamin: *Game Studies: Eine Einführung*, Berlin: LIT 2013.
- : »Game Studies und Genretheorie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 29-69.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS 2018.
- Belinkie, Matthew: »Video game music: not just kid stuff«, o. O. 1999, <https://web.archive.org/web/20020613143431/http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>
- Bergemann, Ulrike/Hanke, Christine: »Boundary Objects, Boundary Media. Von Grenzobjekten und Medien bei Susan Leigh Star und James R. Griesemer«, in: Sebastian Gießmann/Nadine Taha (Hg.), *Susan Leigh Star. Grenzobjekte und Medienforschung*, Bielefeld: transcript 2017, S. 117-130.
- Berklee Motion Picture Orchestra: »Harry Potter Sountrack Orchestra – The Music Of Harry Potter – 3/10/2016 SOLDOUT« 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=iFbwPzACEWw>
- Bessell, David: »An Auto-Ethnographic Approach to Creating the Emotional Content of Horror Game Soundtracking«, in: Newton Lee/Duncan Williams (Hg.), *Emotion in Video Game Soundtracking*, Cham: Springer 2018, S. 39-50.
- Bissell, Thomas C.: *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York: First Vintage Books Edition 2011.
- Boetius, Anicius M. S.: »De Institutione musica libri quinque«. Urspr. ca. frühes 6. Jahrhundert. Aus: Des Anicius Manlius Severinus Boetius Fünf Bücher über die Musik, aus dem Lateinischen übersetzt, kommentiert und hrsg. von Oscar Paul (1872), Leipzig, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 32-42.

- Böhme, Gernot: *The aesthetics of atmospheres*, London/New York: Routledge Taylor & Francis Group 2017.
- Bolter, J. D./Grusin, Richard A.: »Remediation«, in: *Configurations* 4 (1996), S. 311-358.
- Borchers, Detlef: »Vor 50 Jahren fing alles an: das erste ›Elektronenhirn‹ in Deutschland. Am 6. Oktober 1951 arbeitete zum ersten Mal ein elektronischer Computer auf deutschem Boden.« 2001, <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-50-Jahren-fing-alles-an-das-erste-Elektronenhirn-in-Deutschland-51722.html>
- Borsche, Dahlia: »Geräusch, Musik, Wissenschaft. Eine Bestandsaufnahme«, in: Camille Hongler/Christoph Haffter/Silvan Moosmüller (Hg.), *Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen*, Bielefeld: transcript 2015, S. 33-46.
- Breuer, Johannes: »Mittendrin – statt nur dabei«, in: Michael Mosel (Hg.), *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 181-209.
- Brown, Douglas W.: *The suspension of disbelief in videogames*. Dissertation, London 2012.
- Brown, Harry J.: *Videogames and education*, Armonk, N.Y: M.E. Sharpe 2008.
- Buhler, James: *Theories of the soundtrack*, New York, NY: Oxford University Press 2018.
- Bullerjahn, Claudia: *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*, Augsburg: Wißner-Verlag 2014.
- Bundesverband Musikindustrie: »Umsatzstärkste Musikfirmen in Deutschland 2016« 2016, [http://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/02\\_Markt-Bestseller/MiZ-Grafiken/2016/12-bvmi-miz-2016-umsatzstaerkste\\_musikfirmen-Abb12\\_72dpi\\_2017.jpg](http://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/02_Markt-Bestseller/MiZ-Grafiken/2016/12-bvmi-miz-2016-umsatzstaerkste_musikfirmen-Abb12_72dpi_2017.jpg)
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*, München: Langen-Mueller 1960.
- Carbó-Mascarell, Rosa: »Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice«, in: Digital Games Research Association/Society for the Advancement of the Science of Digital Games (Hg.), *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, DiGRA 2016, S. 1-15.
- Chalk, Andy: »Spec Ops: The Line sequel has ›no chance‹ of happening and Yager is okay with that« 2014, <https://www.pcgamer.com/spec-ops-the-line-sequel-has-no-chance-of-happening-yager-is-okay-with-that/>
- Childs, G. W.: *Creating music and sound for games*, Boston: Thomson Course Technology 2007.

- Chion, Michel: »Die musique concrète ist nicht konkretistisch«, in: Camille Hongler/Christoph Haffter/Silvan Moosmüller (Hg.), *Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen*, Bielefeld: transcript 2015, S. 21-32.
- Collins, Karen: *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, MA und London: The MIT Press 2008.
- : *Playing with Sound A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, MA: The MIT Press 2013.
- : »Game Sound«, in: *Journal of Sound and Music in Games* 1 (2020), S. 100-102.
- Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*, Vancouver, WA: Washington State University 1997.
- Custodis, Michael: »Playing with Music – Featuring Sound in Games«, in: Peter Moormann (Hg.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 159-170.
- Dahlhaus, Carl: »Die Idee der absoluten Musik«. Urspr. 1978. Aus: Carl Dahlhaus, *Die Idee der absoluten Musik* (1978), Kassel und München, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 314-326.
- Danuser, Hermann/Dahlhaus, Carl (Hg.): *Neues Handbuch der Musikwissenschaft*, Laaber: Laaber-Verl. 1980.
- de Grocheio, Johannes: »De musica«. Urspr. um 1300. Aus: Die Quellenhandschriften zum Musiktraktat des Johannes de Grocheio, Lateinisch-Deutsch, übersetzt, kommentiert und hrsg. von Ernst Rohloff (1967), Leipzig, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 43-51.
- Deliège, Célestin: »Indétermination et improvisation«, in: *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music* 2 (1971), S. 155-191.
- Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): *Game over!?: Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008.
- Doll, Max: »»Aliens: Colonial Marines« unfertig aufgrund von Zeitmangel« 2013, <https://www.computerbase.de/2013-02/aliens-colonial-marines-unfertig-aufgrund-von-zeitmangel/>
- Domsch, Sebastian: »Dialogue in video games«, in: Jarmila Mildorf/Bronwen Thomas (Hg.), *Dialogue across media*, Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company 2017, S. 251-270.
- Donovan, Tristan: *Replay: The history of video games*, East Sussex, England: Yellow Ant 2010.

- Droseltis, Alexandros: *Zufall und Determination in der westeuropäischen Musik um 1960; dargestellt an Werken von Iannis Xenakis und Karlheinz Stockhausen*. Dissertation, Berlin 2011.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas H./Tosca, Susana P.: *Understanding video games: The essential introduction*, New York/London: Routledge Taylor & Francis Group 2020.
- Eggebrecht, Hans H. (Hg.): *Riemann-Musik-Lexikon: Sachteil*, Mainz u. a.: Schott 1967.
- : »Funktionale Musik«, in: *Archiv für Musikwissenschaft* 30 (1973), S. 1-25.
- Eichner, Susanne: »Videospieleanalyse«, in: Lothar Mikos/Claudia Wegener (Hg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK Lucius 2017, S. 524-533.
- Eno, Brian: »Ambient 1. Music for Airports«. Liner notes, London, Köln 1978, [https://music.hyperreal.org/artists/brian\\_eno/MFA-txt.html](https://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html)
- Epting, Peter: »Musik in Videospiele«, in: Günther Rötter (Hg.), *Handbuch Funktionale Musik*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017, S. 401-427.
- Eyles, Mark/Pinchbeck, Dan: »Playful ambience«, in: Digital Games Research Association (Hg.), *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, DiGRA/Utrecht School of the Arts 2011, S. 1-16.
- Fehling, Reinhard: *Manipulation durch Musik: Das Beispiel »Funktionelle Musik«*, München: Raith 1976.
- Feibel, Thomas: *Killerspiele im Kinderzimmer: Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen*, Düsseldorf: Patmos-Verl. 2004.
- Fernández-Vara, Clara: *Introduction to game analysis*, New York, NY: Routledge 2015.
- Fiadotau, Mikhail: »Paratext and meaning-making in indie games«, in: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6 (2015), S. 85-97.
- Fink, Monika: *Musik nach Bildern: Programmbezogenes Komponieren im 19. und 20. Jahrhundert*, Innsbruck: Ed. Helbling 1987.
- Frasca, Gonzalo: *Videogames of the oppressed. Videogames as a means for critical thinking and debate*. Masterarbeit, Atlanta, GA 2001.
- Freyermuth, Gundolf S.: *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung*, Bielefeld: transcript 2015.
- : »Game Studies und Game Design«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 70-103.
- Fritsch, Melanie: »Editorial«, in: *ACT Zeitschrift für Musik und Performance* 2 (2011), S. 2-6.

- : »History of Video Game Music«, in: Peter Moormann (Hg.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 11-40.
- : »Musik«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 87-107.
- : »Musik und Computerspiele, oder: Wie das ›Ludo-‹ in die Musikologie kam«, in: Christoph Hust (Hg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Bielefeld: transcript 2018, S. 385-396.
- Fromme, Johannes: »Game Studies und Medienpädagogik«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 279-315.
- Furtwängler, Frank: »Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieleforschung und -industrie«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 59-72.
- Fust, Philipp: »Wissenssoziologische Diskursanalyse und Computerspielanalyse: Ein semiotisches Problem«, in: Saša Bosančić/Reiner Keller (Hg.), *Diskursive Konstruktionen. Kritik, Materialität und Subjektivierung in der wissenssoziologischen Diskursforschung*, Wiesbaden: Springer VS 2019, S. 245-263.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*, Paderborn: Wilhelm Fink 2010.
- Glanz, Christian: »Funktionale (funktionelle) Musik«, o. O. 2001, [https://www.musiklexikon.ac.at/ml/musik\\_F/Funktionale\\_Musik.xml](https://www.musiklexikon.ac.at/ml/musik_F/Funktionale_Musik.xml)
- Glover, Stephanie: »An Interview with the Sledgehammer Games Audio Team« 2020, <https://blog.activision.com/activision/2020-01/An-Interview-with-the-Sledgehammer-Games-Audio-Team>
- Grimshaw-Aagaard, Mark (Hg.): *Game sound technology and player interaction: Concepts and development*, Hershey, PA: IGI Global 2011.
- gump: »A relentless classic, Max Payne is a film noir masterpiece«. User-Review 2009, <https://www.giantbomb.com/max-payne/3030-2414/user-reviews/2200-9256/>
- Haffter, Christoph: »Das Andere der Musik. Weißes Rauschen, Ur-Geräusch«, in: Camille Hongler/Christoph Haffter/Silvan Moosmüller (Hg.), *Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen*, Bielefeld: transcript 2015, S. 7-17.
- Hagner, Michael/Kerner, Ina/Thomä, Dieter (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg: Junius 2012.
- Hahn, Sabine: *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*, Bielefeld: transcript 2017.

- Hanke, Christine: »Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 7-18.
- Hanslick, Eduard: »Vom Musikalisch-Schönen«. Urspr. 1854. Aus: Eduard Hanslick, *Vom Musikalisch-Schönen: ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst* (1854), Leipzig, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 228-245.
- Harbour, Tim: *Music in Indie video games: a composer's perspective on musical approaches and practices*. Masterarbeit, Johannesburg 2016.
- Hartwagner, Georg/Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian: »Künstliche Spiele«. Vorwort, in: Georg Hartwagner/Stefan Iglhaut/Florian Rötzer (Hg.), *Künstliche Spiele*, München: Boer 1993, S. 9-12.
- Hennig, Martin: *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiele*, Marburg: Schüren 2017.
- Herzfeld, Gregor: »Atmospheres at Play: Aesthetical Considerations of Game Music«, in: Peter Moormann (Hg.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 147-157.
- Hofferbert, Boris: »Pac-Man, Space Invaders und die ersten Zwischensequenzen der Spielegeschichte« 2021, <https://www.tutonaut.de/pac-man-space-invaders-und-die-ersten-zwischensequenzen-der-spielegeschichte>
- Hohenwarter, Stefan: »Street Fighter V: Spielerinnen strafen unfertiges Spiel ab – zu Recht?« 2016, <https://www.beyondpixels.de/street-fighter-v-spielerinnen-strafen-unfertiges-spiel-ab-zu-recht/>
- Holtman, Matthias: »Assassin's Creed Unity – Entwickler wussten, dass es unfertig war« 2015, <https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-unity-entwickler-wussten-dass-es-unfertig-war,3085696.html>
- Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.): *Geräusch – das Andere der Musik: Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen*, Bielefeld: transcript 2015.
- Hooper, Giles: »Sounding the Story: Music in Videogame Cutscenes«, in: Newton Lee/Duncan Williams (Hg.), *Emotion in Video Game Soundtracking*, Cham: Springer 2018, S. 115-141.
- Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): *Zwischen | Welten: Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2014.
- Huizinga, Johan: *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Amsterdam: Pantheon 1939.
- Hust, Christoph (Hg.): *Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Bielefeld: transcript 2018.

- IGN: »How One Man Changed the Video Game Industry Forever – IGN Game Changers« 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=dSwgEYAJUko>
- Johnson, Leif: »Games like Hellblade are eroding the border between indie and triple-A« 2017, <https://www.pcgamer.com/games-like-hellblade-are-eroding-the-border-between-indie-and-triple-a/>
- Jørgensen, Kristine: *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games: How Audio Affects Player Action*, Lewiston, Queenston und Lampeter: The Edwin Mellen Press 2009.
- : »On the Functional Aspects of Computer Game Audio«, in: Interactive Institute, Piteå, Sweden (Hg.), *Proceedings of the Audio Mostly Conference 2006*, S. 48-52.
- Jünger, Ellen: »When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen«, in: Michael Mosel (Hg.), *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 13-28.
- : »Spielemusik und Musikspiele. Zur ludologischen Funktion von Musik in Video- und Computerspielen«, in: *Arbeitstitel – Forum für Leipziger Promovierende 2* (2010), S. 1-10.
- Juul, Jesper: *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. Masterarbeit. Urspr. in dänischer Sprache im Februar 1999 eingereicht, Kopenhagen 2001.
- : *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MA: MIT Press 2005.
- : »Where the Action is«, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 5 (2005), o. S.
- K, Daniel: »A true classic in the horror music field!«. User-Review o. J., <https://soundtrackcentral.com/silent-hill-original-soundtrack/st307>
- Kaae, Jesper: »Theoretical approaches to composing dynamic music for video games«, in: Karen Collins (Hg.), *From Pac-Man to Pop Music Interactive Audio in Games and New Media*, Aldershot, Hampshire, England: Routledge 2008.
- Kamp, Michiel: »Ludo2023 Call for Papers« 2022, <https://www.ludomusicology.org/category/news/events/conferences/>
- Kamp, Michiel/Summers, Tim/Sweeney, Mark (Hg.): *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Bristol, CT und Sheffield: Equinox Publishing Ltd 2016.
- Kapp, Reinhard: »Wiener Schule, Zweite«, o. O. 2001, [https://musiklexikon.ac.at/ml/musik\\_W/Wiener\\_Schule.xml](https://musiklexikon.ac.at/ml/musik_W/Wiener_Schule.xml)
- Keijser, Robin: *Popularity of Indie Games*. Hausarbeit, Gävle 2012.

- Keil, Werner (Hg.): *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007.
- : *Musikgeschichte im Überblick*, Paderborn: UTB 2018.
- Kent, Steve L.: *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, New York, NY: Three Rivers Press 2001.
- Klauwell, Otto: *Geschichte der Programm Musik von ihren Anfängen bis zur Gegenwart*, Leipzig: Breitkopf & Haertel 1981.
- Klimmt, Christoph: *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*, Köln: Herbert von Halem 2006.
- Klimmt, Christoph et al.: »Effects of soundtrack music on the video game experience«, in: *Media Psychology* 22 (2019), S. 689-713.
- Kloppenburg, Josef: »Musik im Film«, in: Günther Rötter (Hg.), *Handbuch Funktionale Musik*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017, S. 429-456.
- Knoth, Christian: »Darum gerät FIFA 98 nie in Vergessenheit!« 2015, <https://www.redbull.com/de-de/fifa98-features-songs-das-vergessen-wir-nie>
- Költzsch, Tobias: »E.T. wurde endlich gefunden« 2014, <https://www.golem.de/news/atari-2600-et-wurde-endlich-gefunden-1404-106094.html>
- Kreitlow, Sandro: »Mass Effect – Andromeda im Test: Ein unfertiges Sci-Fi-Abenteuer« 2017, <https://www.giga.de/spiele/mass-effect-4-andromeda/tests/mass-effect-andromeda-im-test-ein-unfertiges-sci-fi-abenteuer/page/2/>
- Kretzschmar, Hermann: »Anregungen zur Förderung musikalischer Hermeneutik«. Urspr. 1902. Aus: Hermann Kretzschmar, *Gesammelte Aufsätze aus den Jahrbüchern der Musikbibliothek Peters* (1911), Leipzig., in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, 266-284.
- Kringiel, Danny: *Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2*, München: kopaed 2009.
- Kröger, Sonja/Quandt, Thorsten: »Digitale Spiele und (Jugend-)Kulturen«, in: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2014, S. 231-250.
- Kücklich, Julian: *Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie*, München: VDM Müller Verlag 2008.
- Ladas, Manuel: *Brutale Spiele®?: Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*, Frankfurt am Main: Lang 2002.
- Lamberts-Piel, Christa: *Filmmusik und ihre Bedeutung für die Musikpädagogik*, Augsburg: Wißner-Verlag 2018.

- Lee, Newton/Williams, Duncan (Hg.): *Emotion in Video Game Soundtracking*, Cham: Springer 2018.
- Liebe, Michael: »Die Dispositive des Computerspiels«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 73-94.
- Maasø, Arnt: *Lyden av levende bilder. IMK-Report Nr. 14*, Oslo 1994.
- Maempel, Hans-Joachim: »Medien und Klangästhetik«, in: Herbert Bruhn/Reinhard Kopiez/Andreas C. Lehmann (Hg.), *Musikpsychologie. Das neue Handbuch*, Reinbek: Rowohlt Taschenbuch 2008, S. 231-252.
- Maresch, Rudolf: »Medien der Gewalt – Gewalt der Medien«, in: Florian Rötzer (Hg.), *Virtuelle Welten – reale Gewalt*, Hannover: Heise 2003, S. 169-188.
- Masters, Edgar L.: *Spoon River Anthology*, New York City, NY: Macmillan 1915.
- Masuyama, Hiroshi: »Push Any Button«, in: Georg Hartwagner/Stefan Iglhaut/Florian Rötzer (Hg.), *Künstliche Spiele*, München: Boer 1993, S. 39-49.
- Mattheson, Johann: »Der Vollkommene Capellmeister«. Urspr. 1739. Aus: Johann Mattheson, *Der Vollkommene Capellmeister (1739)*, Hamburg., in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 100-119.
- Matuschek, Stefan: »Der Weltenbaum Yggdrasil«, in: Christoph Jamme/Stefan Matuschek (Hg.), *Handbuch der Mythologie*, Darmstadt: Philipp von Zabern Verlag 2014, S. 198.
- Mäyrä, Frans: *An introduction to game studies: Games in culture*, Los Angeles, CA/London/New Delhi/Singapore: SAGE Publications 2008.
- McLuhan, Marshall: »The Medium is the Message«, in: Meenakshi G. Durham/Douglas M. Kellner (Hg.), *Media and Cultural Studies. Keywords*, Malden, MA, Oxford, Carlton: Blackwell Publishing 2006, S. 107-116.
- Medina-Gray, Elizabeth: »Modularity in Video Game Music«, in: Michiel Kamp/Tim Summers/Mark Sweeney (Hg.), *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, Bristol, CT und Sheffield: Equinox Publishing Ltd 2016, S. 53-72.
- Mersch, Dieter: »Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 19-42.
- Mies, Paul: »Über die Tonmalerei [1]«, in: *Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft* 7 (1912), S. 397-450.
- Mogk, Eugen: *Germanische Mythologie*, Berlin u. a.: Göschen 1913.

- Montembeault, Hugo/Deslongchamps-Gagnon, Maxime: »The Walking Simulator's Generic Experiences«, in: *Press Start 5* (2019), S. 1-28.
- Montfort, Nick: *Twisty little passages: An approach to interactive fiction*, Cambridge, MA/London: The MIT Press 2005.
- Moormann, Peter: »Foreword«, in: Peter Moormann (Hg.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 7-9.
- Moormann, Peter (Hg.): *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013.
- Mosel, Michael: »Game Noir – Subjektivierung auf allen Ebenen«, in: Michael Mosel (Hg.), *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 85-136.
- Mosel, Michael (Hg.): *Gefangen im Flow?: Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009.
- Motte-Haber, Helga de la: »Funktionale Musik«, in: Günther Rötter (Hg.), *Handbuch Funktionale Musik*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017, S. 3-28.
- Müller-Lietzkow, Jörg: »Game Studies und Medienökonomie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 448-478.
- Munday, Rod: »Music in Video Games«, in: Jamie Sexton (Hg.), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2007, S. 51-67.
- Mundhenke, Florian: »Resourceful Frames and Sensory Functions – Musical Transformations from Game to Film in Silent Hill«, in: Peter Moormann (Hg.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 107-124.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*, New York, NY: Free Press 1997.
- Nabokov, Vladimir: *Pale Fire*, New York City, NY: G.P. Putnam's Sons 1962.
- Nägeli, Hans G.: »Vorlesungen über die Musik mit Berücksichtigung der Dilettanten«. Urspr. 1826. Aus: Hans Georg Nägeli, *Vorlesungen über die Musik mit Berücksichtigung der Dilettanten (1826)*, Stuttgart und Tübingen, S. 22-49, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 173-189.
- Neitzel, Britta: »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«, in: *Hamburger Hefte zur Medienkultur* o. J. (2007), S. 8-28.
- Newman, James: *Videogames*, London: Routledge 2004.

- Newman, Michael Z.: »Indie Culture: In Pursuit of the Authentic Autonomous Alternative«, in: *Cinema Journal* 48 (2009), S. 16-34.
- o. A.: »Art & Music«, <https://humanorigins.si.edu/evidence/behavior/art-music>
- o. A.: »Video game:Max Payne 2: The Fall of Max Payne – A Film Noir Love Story«, Rochester, NY 2003, <https://artsandculture.google.com/asset/video-game-max-payne-2-the-fall-of-max-payne-a-film-noir-love-story/kgFIsQcy3UEHPg>
- O'Connor, J. E.: »Image As Artifact: Historians and the Moving-Image Media«, in: *OAH Magazine of History* 16 (2002), S. 23-24.
- ornvik481: »Score – Videogame music with the Swedish Radio Symphony Orchestra« 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=-PkdLMIZ-Ys>
- Orwell, George: *1984*, München: Wilhelm Heyne Verlag 2002.
- Parker, Abby: »Edward Condon — Complete Biography, History, and Inventions« 2022, <https://history-computer.com/people/edward-condon/>
- Pérez Latorre, Óliver: »Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games«, in: *Anàlisi* o. J. (2016), S. 15-30.
- Philipp, Michael: *Läppische Schildereyen?: Untersuchungen zur Konzeption von Programmusik im 18. Jahrhundert*, Frankfurt am Main: Lang 1998.
- Phillips, Winifred: *A composer's guide to game music*, Cambridge, MA und London: The MIT Press 2014.
- Pietschmann, Daniel: *Das Erleben virtueller Welten: Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2017.
- Platon: »Politeia«. Urspr. ca. 390-370 v. Chr. Aus: Platon. Sämtliche Werke 3: Phaidon, Politeia, aus dem Griechischen übersetzt von Friedrich Schleiermacher, hrsg. von Walter F. Otto et al. (1958), Hamburg., in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 13-20.
- PsyVinny: »Video Game Music in Concert« 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=E5ygo36\\_g\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=E5ygo36_g_4)
- RabidRetrospectGames: »HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME – No Commentary« 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=N4ETcl1ZmF0>
- Redecker, Björn: *Immersion und interdisziplinäre Betrachtungsweisen von Computerspielen*. Masterarbeit, Bielefeld 2015.
- : »Sounding the Atmosphere«, in: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus et al. (Hg.), *Mental Health, Atmospheres, Video*

- Games. New Directions in Game Research II*, Bielefeld: transcript 2022, S. 209-226.
- Redecker, Björn/Ganguin, Sonja: »Gamemusik und Geräusche – eine populäre Allianz für Game Audio Design der Zukunft«, in: Gabriele Hooffacker/Benjamin Bigl (Hg.), *Science MashUp. Zukunft der Games*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2020, S. 89-100.
- Rettinghaus, Klaus: »Sidology. Zur Geschichte und Technik des C64-Soundchips«, in: Christoph Hust (Hg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Bielefeld: transcript 2018, S. 269-280.
- : »Going full-talkie. Der Wettlauf zur Sprachausgabe bei Computerspielen«, in: Gabriele Hooffacker/Benjamin Bigl (Hg.), *Science MashUp. Zukunft der Games*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2020, S. 81-87.
- Rosenfelder, Andreas: *Digitale Paradiese: Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*, Köln: Kiepenheuer & Witsch 2008.
- Rötter, Günther (Hg.): *Handbuch Funktionale Musik*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017.
- Rötzer, Florian: »Kunst Spiel Zeug. Einige unsystematische Anmerkungen«, in: Georg Hartwagner/Stefan Iglhaut/Florian Rötzer (Hg.), *Künstliche Spiele*, München: Boer 1993, S. 15-38.
- : »Einleitung – Angst vor dem neuen Medium«, in: Florian Rötzer (Hg.), *Virtuelle Welten – reale Gewalt*, Hannover: Heise 2003, S. 9-25.
- Rousseau, Jean-Jacques: »Essai sur l'origine des langues«. Urspr. 1781. Aus: Jean-Jacques Rousseau, Sozialphilosophische und Politische Schriften, aus dem Französischen übersetzt, kommentiert und hrsg. von Eckhart Koch et al. (1981), München, in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 120-135.
- Ruland, Jim/Bad Religion: *Do What You Want: The Story of Bad Religion*, New York City, NY: Hachette 2021.
- Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace textuality: Computer technology and literary theory*, Bloomington: Indiana University Press 1999.
- Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël: »Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 9-27.
- Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015.
- Salinger, Jerome D.: *The Catcher in the Rye*, Boston, MA: Little, Brown and Company 1951.

- Sandner, Wolfgang: »Populärmusik als somatisches Stimulans. Adornos Kritik der ›leichten Musik‹«, in: Otto Kolleritsch (Hg.), *Adorno und die Musik*, Graz: Universal-Ed 1979, S. 125-132.
- Schartner, Christian: »Dornröschen ist tot – Anmerkungen zur Ästhetik der Computerspiele«, in: Jürgen Maaß/Walter Aulehla (Hg.), *Computerspiele. Markt und Pädagogik*, München: Profil 1996, S. 146-154.
- Schell, Jesse: *The Art of Game Design: A book of lenses*, Amsterdam: Elsevier 2008.
- Scherer, Stefanie: *Musik und Sound in Videospielen. Funktion, Interaktion, Atmosphäre*. Masterarbeit, Graz 2015.
- Schmitz, Petra/Graf, Michael: »Anspruchslosigkeit von Game of Thrones – Lame of Thrones – Ist das noch ein Spiel?« 2014, <https://www.gamestar.de/artikel/anspruchslosigkeit-von-game-of-thrones-lame-of-thrones-ist-das-noch-ein-spiel,3080962.html>
- Schönberg, Arnold: »Style and Idea«. Urspr. 1930-1945. Aus: Arnold Schönberg: *Stil und Gedanke. Aufsätze zur Musik, aus dem Englischen übersetzt und hrsg. von Ivan Vojtech (1976)*, Frankfurt am Main., in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 286-296.
- Schröder, Eberhard: *Mathematik im Reich der Töne*, Leipzig: Teubner 1990.
- Schwingeler, Stephan: »Digitale Spiele: Kunstdiskurse«, in: Christoph Hust (Hg.), *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Bielefeld: transcript 2018, S. 35-46.
- ShroomFilmsBonus: »Bioshock – ALL Plasmid and Vigor videos« 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=uQcMIQFX2Dk>
- Smith, Jennifer: *Worldbuilding Voices in the Soundscapes of Role Playing Video Games*. Dissertation, Huddersfield 2020.
- Spector, Warren: »Next-Gen Storytelling Part One: What Makes a Story?« 2007, <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/70852-Next-Gen-Storytelling-Part-One-What-Makes-a-Story>
- Speise, Brian D.: »From Grapefruit to Plastic Surgery: Experiments in Contemporary Musique Concrète«, in: *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 6 (2014), o. S.
- Square Enix France: »Daughter x Life is Strange« 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_0fyfE4eMtM](https://www.youtube.com/watch?v=_0fyfE4eMtM)
- Stampfl, Nora S.: *Die verspielte Gesellschaft: Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*, Hannover: Heise 2012.
- Star, Susan L./Griesemer, James R.: »Institutional Ecology, ›Translations‹ and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of

- Vertebrate Zoology, 1907-39«, in: *Social Studies of Science* 19 (1989), S. 387-420.
- Sterbenz, Benjamin: *Zur Theorie der Computerspiel-Genres: Versuch einer Klassifikation*. Diplomarbeit, Wien 2011.
- Stingel-Voigt, Yvonne: *Soundtracks virtueller Welten: Musik in Videospielen*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2014.
- : »Folge dem Klang. Musik und Sound in Audiogames«, in: Camille Hongler/Christoph Haffter/Silvan Moosmüller (Hg.), *Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen*, Bielefeld: transcript 2015, S. 163-172.
- : »Funktionen von Sound in Computerspielen«, in: *SPIEL* o. J. (2017), S. 163-184.
- Ström, Folke: *Loki: Ein Mythologisches Problem*, Goeteborg: Almqvist & Wiksell 1956.
- Strötgen, Stefan: »P(l)aying Music and Games«, in: Peter Moormann (Hg.), *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 191-214.
- Summers, Tim: *Understanding Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press 2018.
- : »Analysing Video Game Music. Sources, Methods and a Case Study«, in: Michiel Kamp/Tim Summers/Mark Sweeney (Hg.), *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, Bristol, CT und Sheffield: Equinox Publishing Ltd 2016, S. 8-31.
- Sweeney, Mark: »Isaac's Silence. Purposive Aesthetics in Dead Space«, in: Michiel Kamp/Tim Summers/Mark Sweeney (Hg.), *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, Bristol, CT und Sheffield: Equinox Publishing Ltd 2016, S. 172-197.
- Sweet, Michael: *Writing interactive music for video games: A composer's guide*, Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley 2015.
- Sziborsky, Lucia/Adorno, Theodor W.: *Adornos Musikphilosophie: Genese, Konstitution, pädagogische Perspektiven*, München: Fink 1979.
- Tagg, Philip: *Everyday Tonality II: Towards a tonal theory of what most people hear*, New York/Liverpool: The Mass Media Music Scholars' Press 2014.
- Tekrø, Even Å. N.: *Playing the Sound of Silence: Immersion, Loneliness, and Analysis of Multimodal Intertextuality in 21<sup>st</sup> Century Video Game Music*. Masterarbeit, Oslo 2018.
- Théberge, Paul: *Any sound you can imagine: Making music/consuming technology*, Hanover, NH: Wesleyan University Press 1997.

- Thies, Wolfgang: »Der Computer – ein neues Musikinstrument?«, in: Günther Batel/Günter Kleinen/Dieter Salbert (Hg.), *Computermusik. Theoretische Grundlagen. Kompositionsgeschichtliche Zusammenhänge. Musiklernprogramme*, Laaber: Laaber-Verlag 1987, S. 131-157.
- Thon, Jan-Noël: *Transmedial narratology and contemporary media culture*, Lincoln/London: University of Nebraska Press 2016.
- : »Game Studies und Narratologie«, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 104-164.
- Tomaz de Carvalho, Alice: »The Discourse Of Home Recording: Authority Of ›Pros‹ And The Sovereignty Of The Big Studios«, in: *Journal on the Art of Record Production* (2012), o. S.
- Truelove, Stephen: »The Translation of Rhythm into Pitch in Stockhausen's Klavierstück XI«, in: *Perspectives of New Music* 36 (1998), S. 189-220.
- Tugny, Rosângela P. de: »Spectre et série dans le Klavierstück XI de Karlheinz Stockhausen«, in: *Revue de musicologie* 85 (1999), S. 119-137.
- Unger, Alexander: »Wenn Spieler Spiele umschreiben«, in: Kai-Uwe Hugger (Hg.), *Digitale Jugendkulturen*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2014, S. 69-87.
- van Elferen, Isabella: *Gothic music: The sounds of the uncanny*, Cardiff: University of Wales Press 2012.
- : »Analysing Game Musical Immersion. The ALI Model«, in: Michiel Kamp/Tim Summers/Mark Sweeney (Hg.), *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, Bristol, CT und Sheffield: Equinox Publishing Ltd 2016, S. 32-52.
- Vancsa, Max: »Zur Geschichte der Programmmusik«, in: *Die Musik* 2 (1903), S. 323-343.
- VelvetRolo: »Pac- Intermissions« 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=v8BT43ZWSTY>
- Venus, Jochen: »Gewalt«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 331-342.
- von Scheffer, Thassilo: »Programm-Musik«, in: *Die Musik* 9 (1910), S. 71-75.
- Wagenhäuser, Rainer: »Gewalt und Konfliktlösung bei PC-Spielen«, in: Jürgen Maaß/Walter Aulehla (Hg.), *Computerspiele. Markt und Pädagogik*, München: Profil 1996, S. 26-30.
- Wagner, Richard: »Über Franz Liszt's symphonische Dichtungen«. Brief an M.W., in: *Gesammelte Schriften und Dichtungen*, Leipzig: E.W. Fritsch 1872, S. 235-256.

- WatchMojo.com: »Top 10 Unfinished Games That Came Out Anyway« 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=mYsptbFby3w>
- Weske, Jörg: *Digital Sound and Music in Computer Games*. Forschungsbericht, Chemnitz 2000.
- Weßel, André/Groen, Mareike: »The Good, the Bad, and the Inbetween. Using Digital Games for Ethics Education«, in: Clash of Realities (Hg.), *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6<sup>th</sup> and 7<sup>th</sup> Conference*. Tagungsband, Bielefeld: transcript 2017, S. 323-338.
- Whalen, Zach: »Play Along – An Approach to Videogame Music«, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 4 (2004), o. S.
- : »Case Study: Film Music vs. Videogame Music: The Case of Silent Hill«, in: Jamie Sexton (Hg.), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2007, S. 68-81.
- WhatCulture Gaming: »7 Unfinished Video Games That Got Released Anyway« 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=C3pwR\\_YS\\_aA](https://www.youtube.com/watch?v=C3pwR_YS_aA)
- Widra, Thomas: »Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹«, in: Michael Mosel (Hg.), *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009, S. 29-60.
- Winkler, Hartmut: »Mediendefinition«, in: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews* 21 (2004), S. 9-27.
- Wolf, Luise: *Tiefenresonanz: Klang, Körper und die Erfahrung sonischer Materialität von Drone Music*, Bielefeld: transcript 2022.
- Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hg.): *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge 2003.
- Zarlino, Gioseffo: »Institutioni harmoniche«. Urspr. 1558. Aus: Gioseffo Zarlino, *Theorie des Tonsystems*. Das erste und zweite Buch der ›Institutioni harmoniche‹ (1573, 3. Aufl.), aus dem Italienischen übersetzt, kommentiert und hrsg. von Michael Fend (1989), Frankfurt a.M., in: Werner Keil (Hg.), *Basistexte Musikästhetik und Musiktheorie*, Paderborn: Fink 2007, S. 52-81.
- Zierold, Kirsten: *Computerspielanalyse: Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen*, Trier: WVT Wiss. Verl. Trier 2011.
- Zimmermann, Felix/Huberts, Christian: »From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre«, in: *Press Start* 5 (2019), S. 29-50.