

Sounds – und damit auch Musik – sind nicht einfaches Beiwerk digitaler Spiele, sondern treten aus deren virtuellen Welten an die Spieler\_innen heran. Dadurch können diese Sounds wichtige Informationen über die Aktionen der Spieler\_innen und über die Geschehnisse in deren virtuellen Welten vermitteln. Um dies zu ermöglichen werden Sounds in digitalen Spielen dynamisch angelegt, wodurch sie sich durch die Ereignisse in der virtuellen Welt verändern.

Wie sich nun diese dynamischen Sounds auf das Erleben der Spieler\_innen auswirkt ist Gegenstand dieser Präsentation. Hierzu werden die Konzepte von dynamischen Sounds mit dem Prozess der Immersion zusammengeführt. Grundlage hierzu bilden die Theorien zu dynamischen Sounds von Collins (2008) zu dynamischen Sounds und Calleja (2011) zum Erleben der Spieler\_innen („Inkorporation“). Beide Theorien sind aus den *Games Studies* entstanden und sollen in weiterführender Forschung mit Theorien anderer Forschungsrichtungen in Verbindung gebracht werden.

Johannes Rath studiert an der Karl-Franzens-Universität Musikologie und Psychologie. Seine Bachelor-Arbeit „Der Einfluss dynamischer Sounds auf Immersion in digitalen Spielen“ bildet die Grundlage dieser Präsentation. Als Weiterführung des Themas ist die Master-Arbeit in Planung.