

Rocksmith 2014 – Spielend Gitarre lernen?

Ein Spielbericht aus musikpädagogischer Perspektive

INFORMATIONEN ZUR ARBEIT:

Universität:	<i>Justus-Liebig Universität Gießen</i>
Fachbereich:	<i>03 – Sozial- und Kulturwissenschaften</i>
Name der Veranstaltung:	<i>Musik in Computerspielen</i>
Dozent/in:	<i>Frau Prof. Dr. Bullerjahn</i>
Semester der Veranstaltung:	<i>SoSe 2015</i>
Abgabedatum:	<i>15.09.2015</i>

INFORMATIONEN ZUM VERFASSER:

Vorname, Name:	<i>Marcel Rudert</i>
Anschrift:	<i>Helgenstraße 14 35606 Solms</i>
Telefon:	<i>06442 218 97 92</i>
Email:	<i>info@marcelrudert.de</i>
Matrikelnummer:	<i>6006485</i>
Fachsemester:	<i>4</i>

INHALTSVERZEICHNIS

	1. Einleitung.....	1
	2. Fragestellungen und Definitionen.....	3
5	2.1. Fragenkatalog	3
	2.2. Ist Rocksmith 2014 ein Computerspiel? Definition nach Juul.....	5
	3. Spielbericht.....	7
	3.1. Spielverlauf	9
	3.2. Lerne einen Song.....	9
10	3.3. Session-Modus.....	12
	3.4. Lektionen.....	14
	3.5. ‚Guitarcade‘	15
	4. Musikpädagogische und Instrumentaldidaktische Reflektion	16
	5. Abbildungsverzeichnis.....	19
15	6. Danksagungen	19
	7. Literaturverzeichnis	19
	7.1. Literatur	19
	7.2. Internetquellen / Videoquellen.....	20

1. Einleitung

Geduld scheint schon lange nicht mehr gesellschaftsfähig zu sein; daher verspricht Ubisoft auf der Verpackung des Spiels *Rocksmith 2014* und in diversen Werbevideos zu diesem im Internet, dass es „Der schnellste Weg um Gitarrespielen zu lernen“ sei (Ubisoft 2013b). Dies stimmte mich nach
5 mittlerweile zwölf Jahren Erfahrung am Instrument eher stutzig. Habe ich tatsächlich so viel Lebenszeit einfach verschwendet, nur weil dieses Spiel¹ erst jetzt veröffentlicht wurde? Ich beruhige mich mit dem Gedanken, dass der schnellste Weg oftmals nicht der beste Weg ist – Menschen, die hin und wieder
10 handwerklich aktiv sind, wissen was ich meine – auch ist diese Behauptung mit einem Sternchen gekennzeichnet, was die bekannteste Variation eines Hakens ist, der der Aussage innewohnen könnte, allerdings findet sich die dazugehörige Fußnote weder auf noch in der Verpackung – es bleibt also Herauszufinden, was sich hinter Slogan und Sternchen verbirgt.

15 Eine kurze Recherche auf der Internetseite des Entwicklers Ubisoft schafft Abhilfe: Dies hat eine Landesweite (USA) Studie der Research Strategy Group Inc. festgestellt. Da stellt sich nicht nur die Frage, ob es einen Zusammenhang zwischen Auftraggeber und Ergebnis der Studie gibt, sondern auch ob diese Studie in Hinblick auf Stichprobengröße, Kontrollgruppe etc. den
20 Anforderungen an eine Aussagekräftige Studie entspricht – dies ist aber mangels veröffentlichter Details zur Studie nicht nachvollziehbar².

Das Spielmagazin 4Players übertrifft diese Behauptung sogar noch mit dem Untertitel des Testberichts zu *Rocksmith 2014* und fragt: „Mit Spiel und Spaß zum Gitarrengott?“ (Oertel 2014) und bezeichnet das Spiel als eine „Mischung
25 aus Gitarrenlehrer und Rhythmus-Spiel“. Eine journalistische Überspitzung zugunsten eines reißerischen Titels, die aber die Vermutung nahelegt, dass der/die Endverbraucher/in, bzw. der/die Gitarrelernende hier massiv Geld

¹ Ob es sich tatsächlich um ein Spiel, ein Lernspiel / Lernprogramm, eine Simulation oder etwas anderes handelt soll später geklärt werden. Bei allen geschilderten Erfahrungen beziehe ich mich ausschließlich auf *Rocksmith 2014 – All New Edition* (Ubisoft 2013).

² Details zu dieser Studie sind im Internet nicht zu finden (weder auf der Seite von Ubisoft, noch auf der Seite der Research Strategy Group Inc., noch von gängigen Suchmaschinen) und wurden bei Ubisoft angefragt, bislang habe ich leider keine Antwort erhalten.

Das Spiel unterstützt auch das Erlernen des Bassspiels, der Schwerpunkt dieser Hausarbeit liegt allerdings auf den (e-)gitaristischen Aspekten, nicht zuletzt, da meine Fähigkeiten am Bass rein autodidaktischer Natur sind und ich mich somit zu einer Bewertung des Spiels im Bezug auf die Didaktik / Methodik des Bassspielens nicht als qualifiziert erachte.

sparen kann, da die Software mit derzeit noch ca. 50€ günstiger ist, als ein Monat Gitarrenunterricht an einer Musikschule³. Also habe ich nicht nur Unmengen an Zeit, sondern auch Geld mit Gitarrenunterricht verschwendet?

Es erscheint intuitiv logisch, dass ein Computerspiel qualifizierten Gitarrenunterricht⁴ keinesfalls vollständig ersetzen kann⁵, wenn man berücksichtigt, dass das Spiel einem nicht tatsächlich auf die Finger gucken kann und in den seltensten Fällen in der Lage ist, den Unterricht bzw. die zu erfüllenden Aufgaben den individuellen Anforderungen und Bedürfnissen des bzw. der Lernenden anzupassen, schon gar nicht außerhalb der programmierten Erwartungen – entsprechend ist mit einem differenzierten Feedback nicht zu rechnen, was auch im eben erwähnten Test des Magazins bemängelt wird (vgl. Oertel 2014: Pro&Kontra). Dennoch scheint das Spiel einige gitarristische Fähigkeiten zu vermitteln, da ein Teilnehmer der Studie in einem dazugehörigen Video behauptete, in drei Wochen durch *Rocksmith 2014* mehr gelernt zu haben als in drei Monaten durch Gitarrenunterricht (vgl. Spieler Isidore in Ubisoft 2013a: 1m 3s).

Aus diesem Grund erscheint es sinnvoll, das Spiel *Rocksmith 2014* auf musikpädagogische und instrumentaldidaktische Tauglichkeit zu überprüfen. Dazu wird ein Fragenkatalog aufgestellt, der durch einen ausführlichen Spielbericht beantwortet wird, um nachzuvollziehen, was *Rocksmith 2014* als pädagogisches Werkzeug zu leisten imstande ist.

³ Vergleich nach Angaben aus persönlichen Erfahrungen: Ich habe für die PC-Version des Spiels inkl. Real Tone Cable im Fachhandel 44,99 € bezahlt, der letzte Gitarrenunterricht, den ich an einer privaten Musikschule hatte (bis November 2013) kostete monatlich 66,- € für 30 Minuten Einzelunterricht pro Woche. Die Kosten für eine E-Gitarre werden nicht berücksichtigt, da diese ohnehin für beides gekauft werden müsste.

⁴ Eine Analyse darüber, was qualifizierter (E-)Gitarrenunterricht ist, führt hier zu weit; in meinen Augen und in Anlehnung an den *Lehrplan Gitarre* des VdM bezeichnet qualifizierter Gitarrenunterricht eine Ausbildung zu musikalischer Selbstständigkeit am Instrument und nicht nur das beaufsichtigte Nachspielen von Kompositionen. Erstes kann eine nicht selbstständig denkende Maschine auch mit der besten Software nicht leisten, da die Fähigkeiten im Bereich Interpretation und Kreativität höchstens mit Zufallsalgorithmen simuliert werden können.

⁵ „Bei der (pädagogischen) Bewertung von Musikspielen am Computer sollte man [...] eine pauschale Abwertung vermeiden“ (Hübner 2011: 78). Dies soll auch keine pauschale Abwertung sein, Ubisoft selbst räumt auch in Werbevideos ein, dass *Rocksmith 2014* nicht den qualifizierten Gitarrenunterricht ersetzen soll bzw. kann auch wenn die Vermutung nahe liegt, sondern lediglich das nötige Handwerkszeug zum korrekten Nachspielen der mitgelieferten Songs vermitteln soll, auch wenn dies häufig ein großer Bestandteil des Gitarrenunterrichts bzw. alleiniger Bestandteil weniger qualifizierten Gitarrenunterrichts ist.

2. Fragestellungen und Definitionen

2.1. Fragenkatalog

Die zentrale Frage, die dieser Arbeit zu Grunde liegt, ist also nicht, ob das Spiel einen qualifizierten Gitarrenlehrer ersetzen kann, sondern viel mehr, welche
5 Aspekte des Gitarrespielens und des Musizierens tatsächlich vermittelt werden. Unter Berücksichtigung der elementaren Bestandteile von Musik – im Wesentlichen Melodie, Harmonie und Rhythmus, im weiteren Sinne Timbre, Struktur und Dynamik (vgl. Arsenault 2008: 2), zusammengefasst zu Interpretation – und ihrer Theorie, den technischen Anforderungen zum
10 Bedienen der E-Gitarre⁶, sowie den kreativ geprägten musikalischen Fähigkeiten, also Improvisation und Komposition, ergibt sich ein etwas größerer Fragenkatalog⁷:

1) Technik des Gitarrespiels:

- 15 a) Werden elementare theoretische Grundlagen des Instrumentes erklärt (Saitennamen, Bezeichnungen der Bauteile, Theorie zum Ändern der Tonhöhe durch Greifen etc.)?
- b) Werden elementare Grundlagen im Umgang mit dem Instrument abseits des aktiven Musizierens vermittelt (Stimmen der Saiten, Wechseln der Saiten, Pflege, ggf. Montage eines Gurtes, etc.)?
- 20 c) Werden Anleitungen zur Haltung des/der Spielenden sowie dem korrekten Halten des Instruments gegeben?
- d) Werden verschiedene Anschlagstechniken vermittelt, wenn ja, welche?
- e) Werden Dämpfungstechniken vermittelt, wenn ja, welche?
- f) Werden konkrete Anweisungen zum Einsatz der Greifhand gegeben,
25 wenn ja, welche?
- g) Ist das Spiel linkshändertauglich?
- h) Gibt es technische Übungen? Wenn ja welche?

⁶ In Anlehnung an den *Lehrplan Gitarre* des VdM. Für die E-Gitarre verweist Ersterer auf den für 2013 geplanten *Lehrplan E-Gitarre*, dieser ist aber auf den Internetseiten des Verlages nicht aufgeführt (Stand: 10.09.2015), ergo offenbar noch nicht erschienen.

⁷ Dass dieser Fragenkatalog nicht alle Facetten von Musik und Gitarrespiel vollständig abbildet, bedarf keinerlei Diskussion; ich begründe die Unvollständigkeit an diesem Punkt mit einer notwendigen didaktischen Reduktion, da ansonsten alleine der Fragenkatalog den Umfang einer Hausarbeit sprengt. Über die Kategorisierung wird nicht jeder meiner Meinung sein, nicht zuletzt da viele Übergänge zwischen den Kategorien fließend sind; ich betone an dieser Stelle, dass diese allein meinem Verständnis und meiner Logik von Musik entstammt.

i) Gibt es Anleitungen und Anregungen für das selbstständige Üben?

2) Melodie:

a) Welche Notationsformen für Melodien werden vermittelt bzw. auf welche Weise werden Melodien dargestellt?

5 b) Wird das Hören und Nachspielen von Melodien geschult, wenn ja, wie?

c) Welche Techniken des Solospiels werden vermittelt?

d) Werden die möglichen Töne für das Melodiespiel in einer bestimmten Tonart erklärt (Tonleitern / Pentatonika)?

3) Harmonie:

10 a) Welche Notationsformen für Harmonien werden vermittelt und auf welche Weise werden Harmonien dargestellt?

b) Wird der Intervallbegriff vermittelt (nicht zuletzt, um die Stimmung der Gitarre zu verstehen)?

c) Werden die Funktionen von Harmonien erläutert?

15 d) Werden Kadenz vermittelt?

e) Werden Tensions in der Notation beachtet und erläutert?

f) Melodie, Harmonie und Musiktheorie: Welche Tonarten werden vermittelt? Werden diese in ein übergeordnetes System eingeordnet (z.B. Quintenzirkel)⁸?

20 **4) Rhythmus / Tondauer:**

a) Trainiert das Spiel, das Tempo zu halten?

b) Werden gezielte Tempowechsel trainiert (Agogik)?

c) Welche Notationsformen für Rhythmik werden vermittelt bzw. auf welche Weise werden Rhythmen dargestellt?

25 d) Wie präzise kontrolliert das Spiel den Rhythmus?

e) Wie gut werden Pausen und Schlüsse berücksichtigt?

5) Interpretation:

a) Welche (gitarrenspezifischen) Gestaltungsmöglichkeiten für Töne bzw. Verzierungen werden vermittelt (Klangfarben je nach Auswahl des
30 Tonabnehmers oder Anschlagspunkt der Saite, Flageolets, Bendings,

⁸ Spätestens hier ist einer dieser in Fußnote 7 angesprochenen fließenden Übergänge. Tonarten und Tonleitern sind nach meinem Verständnis von Musik in diesem System nicht eindeutig zu kategorisieren; zweifelsohne hat das theoretische Verständnis von Musik auf der Ebene von Tonarten auf Melodie, Harmonie und Improvisation gleichermaßen starken Einfluss.

Einsatz des Vibratohebels, Tremolo⁹, Slides, Bindungen: Hammer-on und Pull of, Tapping etc.)?

b) Welche Formen der Artikulation werden vermittelt (Legato, Stakkato, Portato, Tenuto etc.) und wie werden diese bezeichnet?

5 c) Gibt es direkte gestalterische Aufgabenstellungen für Dynamik?

d) Wie werden die verschiedenen dynamischen Gestaltungsmöglichkeiten bezeichnet (Piano, Forte, Sforzato, Open, Palm Muted etc.)

10 e) Werden Struktur und Logik eines Musikstückes erfasst, analysiert, vermittelt und begrifflich festgehalten (Phrasierung, Sinnabschnitte, Motive, Thema, Refrain, Strophe etc.)

f) Wird das geordnete Zusammenspiel mit anderen Instrumenten bzw. anderen Musikern trainiert, wenn ja, wie?

6) Improvisation:

15 a) Welche Anregungen werden gegeben (Einbinden von Dreiklangs- oder Vierklangersarpeggien ggf. als Sweepings, Verwendung von alternativen Skalen und Blue Notes, Emanzipation des Geräuschs etc.)?

b) Welche hilfreichen theoretischen Grundlagen werden vermittelt (Tonleiterbegriff etc. s. 2d bzw. 3f)?

2.2. Ist Rocksmith 2014 ein Computerspiel? Definition nach Juul

20

Sollte die Software tatsächlich in der Lage sein, alle diese Fragen weitestgehend positiv bzw. mit hinreichendem Umfang zu beantworten, ist es dann überhaupt ein Spiel oder eine Lernsoftware bzw. ein Lernspiel?

25 Juul erklärt dazu: „Ein Spiel zu spielen ist eine Aktivität des Verbesserns von Fähigkeiten mit dem Ziel, [...] Herausforderungen zu bestehen, ein Spiel zu spielen ist deshalb zentral ein Lernprozess.“ (freie Übersetzung¹⁰; Juul 2005: 5) – ergo wohnt jedem Spiel ein Lernprozess inne, eine Unterscheidung zwischen Spiel und Lernspiel ist also überflüssig?

Juul bietet zudem eine Art Checkliste von sechs Punkten an, was ein Spiel ist:

30 1. Ein regelbasiertes formelles System

⁹ Der Begriff Tremolo(-system) hat sich im Bezug auf E-Gitarren (fälschlicherweise) als Bezeichnung für den Vibratohebel durchgesetzt, hier ist allerdings das tatsächliche Tremolo also die schnelle Repetition eines Tones gemeint.

¹⁰ Englisches Zitat: „Playing a game is an activity of improving skills in order to overcome these challenges, and playing a game is therefore fundamentally a learning experience.“ (Juul 2005: 5)

2. mit variablen und quantifizierbaren Ergebnissen
3. bei dem verschiedenen Ergebnissen verschiedene Werte zugewiesen werden;
4. bei welchem der / die Spielende Anstrengungen investiert um das Ergebnis zu beeinflussen;
5. der / die Spielende fühlt sich dem Ergebnis emotional verbunden
6. und die Konsequenzen der Aktivität sind nicht zwingend und überwindbar¹¹ (vgl. Juul 2005: 6f.).

Im Spiel *Rocksmith 2014* sind die Regeln einfach: Triff die Töne zum richtigen Zeitpunkt. Am Ende des Spiels wird eine Trefferquote mitgeteilt und im Spielmenü ist der Lernfortschritt für den jeweiligen Song in Prozent angegeben. Eine unterschiedliche Leistung führt zu einer unterschiedlichen Bewertung in Form einer Trefferquote. Strengt man sich nicht an (4), trifft man keine Töne. Man erhält am Ende des Durchlaufs ein Lob oder eine Kritik und freut sich im besten Fall über eine einhundertprozentige Trefferquote (5); liegt man total daneben kann man aber genau so gut weiterleben, wie mit einer guten Leistung – das Spiel wirkt sich nicht mit akuten Konsequenzen auf die Realität aus (6), mit der Einschränkung, dass man zwar tatsächlich – also in der Realität – Gitarre spielen lernt, dies wiederum zwingt jemanden noch lange nicht, das auch außerhalb des Spiels zu tun.

Sollte dies aber jemand tun wollen, liegt hier der zentrale Unterschied zwischen *Rocksmith 2014* und Spielen wie *Guitar Hero* oder *Rock Band* – diese bleiben definitiv für die Realität folgenlos, da diese fast keine gitarristischen Fähigkeiten vermitteln – wenn zwar bei genauerer Betrachtung mehr Ähnlichkeiten zu erkennen sind als bei oberflächlicher Betrachtung zu erwarten wären, diese sind aber ohne Vorkenntnisse nicht auf eine echte Gitarre übertragbar (vgl. Arsenault 2008), diese sind damit doch noch etwas mehr Spiel als *Rocksmith 2014* (vgl. Winkel 2013).

Auch die Bezeichnung Sequenzer-Programm, in die Musikspiele, insbesondere musikproduzierende Spiele gerne mal abweichen können (vgl. Hübner 2011:

¹¹ Alternative, freiere Übersetzung: Die Ergebnisse des Spiels haben nicht zwingend reale Konsequenzen. Englisch Zitat: „According to this model a game is

1. a rule-based formal system; 2. with variable and quantifiable outcomes; 3. where different outcomes are assigned different values; 4. where the player exerts effort in order to influence the outcome; 5. the player feels emotionally attached to the outcome; 6. and the consequences of the activity are optional and negotiable.“ (Juul 2005: 6f.)

67), ist trotz eines Jam-Session-Modus, bei dem eine virtuelle Band je nach Auswahl des Spielers mit unterschiedlichen Rhythmen begleitet, eher unpassend, da bei Rocksmith nicht das Produzieren der eigenen Musik im Vordergrund steht, zumal die Schlagzeugspuren nicht selbst editiert oder
5 eingespielt, sondern nur nach Kategorien abgerufen werden können, außerdem kann die Session nicht vom Spiel aufgezeichnet werden. Es ist – um ein Genre für *Rocksmith 2014* zu finden – ein Musikspiel, dabei primär ein Rhythmus-Reaktionsspiel mit gelegentlichen Zügen eines musikproduzierenden Spieles, sowie eines Geschicklichkeits- und Arkadespieles (vgl. Hübner 2011: 65-68).
10 Dass es sich also um ein Spiel mit erkennbarem Lerneffekt handelt, führt zu der wichtigeren Frage: Wieso wird hier so ein großartiger Lerneffekt erzielt, wenn man der Studie der Research Strategy Group und den Aussagen der Spielenden Glauben schenkt?
Insbesondere im Vergleich mit Gitarrenunterricht scheint der spielerische
15 Charakter von *Rocksmith 2014*, sowie die Implementierung mehrerer Arkadespiele zum Wiederholen technischer Übungen (*Guitarcade* genannt, näheres dazu später), einen großen Erfolg im Aufbauen intrinsischer Motivation zu erzielen (vgl. Wechselsberger 2010: 3). Das freiwillige Moment und die Folgenlosigkeit im Alltag (6) (vgl. Wechselsberger 2010: 9f.) sind also
20 wesentliche Kennzeichen, die *Rocksmith 2014* zudem von einem expliziten Lernspiel abgrenzen, welches per se als eine extrinsische Motivation für einen bestimmten Lerninhalt fungiert; das schließt allerdings nicht aus, dass *Rocksmith 2014* nicht auch als solches eingesetzt werden kann¹².

3. Spielbericht

25 Bevor es losgeht, braucht man allerdings zusätzlich zu einem Konto bei *Steam*¹³ noch ein Konto bei *UPlay*¹⁴. Nachdem dieses eingerichtet ist, begrüßt einen das Spiel verbal, und liest einem auch alle Fließtexte vor. Zunächst ist die Kopfform sowie die Halsrichtung (Rechts- oder Linkshändermodell – 1g¹⁵) der verwendeten Gitarre auszuwählen, dann wird der Input kalibriert, danach die
30 Gitarre gestimmt. Das Stimmgerät ist sehr präzise und auf die eben

¹² Ubisoft bietet z.B. die 60-Tage-Herausforderung an, bei der täglich (Mindestempfehlung: Drei mal pro Woche) eine Stunde *Rocksmith 2014* gespielt werden soll (vgl. Ubisoft 2013c: Website zu *Rocksmith*)

¹³ Digital Rights Management System von Valve, welche auch als Spielerplattform fungiert.

¹⁴ Spielerplattform von Ubisoft. Hier werden automatisch Ergebnisse hochgeladen, verglichen etc.

¹⁵ Verweis auf den Fragenkatalog.

ausgewählte Kopfform abgestimmt; es markiert farblich den Wirbel, an dem gedreht werden muss um die Stimmung der jeweiligen Saite zu korrigieren (1b). Dabei fehlt allerdings die Auswahlmöglichkeit für eine Gitarre, die nicht an den Wirbeln, sondern mithilfe von Feinstimmern an der Brücke gestimmt wird; ein System, das bei E-Gitarren mit Vibratohebel nicht selten Verwendung findet (z.B. Fender Stratocaster). Erst wenn die Gitarre gestimmt ist, lässt sich das eigentliche Spiel starten. Dies wird von einigen Spielern als unangenehm und nervig empfunden (vgl. Brück 2013)¹⁶, ist aber selbstverständlich notwendig, nicht zuletzt um die einwandfreie Funktion des Programms zu gewährleisten und frustrierenden Erlebnissen derart vorzubeugen, als dass immer wieder richtige Noten nicht als solche erkannt werden.

Nachdem alle Voraussetzungen geschaffen sind, gerate ich in ein übersichtliches Hauptmenü, hinter dem sich allerdings ein sehr umfangreiches Spiel verbirgt, wie sich später herausstellen soll. 50 zum Teil interaktive Videolektionen mit Übungstracks vermitteln den Umgang mit dem Instrument von den Basics bis zu Fortgeschrittenen- und Profitechniken, elf so genannte *Guitarcade* Spiele helfen bei dem Üben verschiedener Spieletechniken, ein Session-Modus ermöglicht eine virtuelle Jam-Session, ein Sound-Designer bietet einem die Möglichkeit verschiedene Gitarrensounds mit Effekten etc. zu erstellen, im Shop können weitere Songs und Gitarrensounds gekauft werden (DLC¹⁷), mithilfe der Auswahl ‚Pausenlos spielen‘ kann eine Playlist erstellt werden, die ohne Rückkehr zum Menü eine einstellbare Zeit lang läuft und ganz oben in der Auswahlliste steht ‚Lerne einen Song‘ – hier kann einfach drauf los gespielt werden – einen beliebigen aus 56 Songs aussuchen und los geht's. Daneben stehen noch diverse Werkzeuge zur Verfügung wie die sehr umfangreichen Handbücher zu Technik und Akkorden.

¹⁶ Nach seinem Bericht erkannte das Spiel eine Saite als nicht gestimmt an. Über die Ursachen kann hier nur spekuliert werden, meiner Erfahrung nach machen billige und/oder schlecht verarbeitete E-Gitarren immer wieder Probleme beim Stimmen, da sich das Drehen an den Wirbeln nicht immer gleichmäßig auf die Spannung der Saite auswirkt, gerade wenn die Saiten sehr alt sind und / oder nicht sauber auf dem Sattel aufliegen und von diesem eingeklemmt werden, ist ein gutes Ergebnis nahezu unmöglich.

¹⁷ ‚Downloadable Content‘ – Kostenpflichtig zu erwerbende Zusatzinhalte.

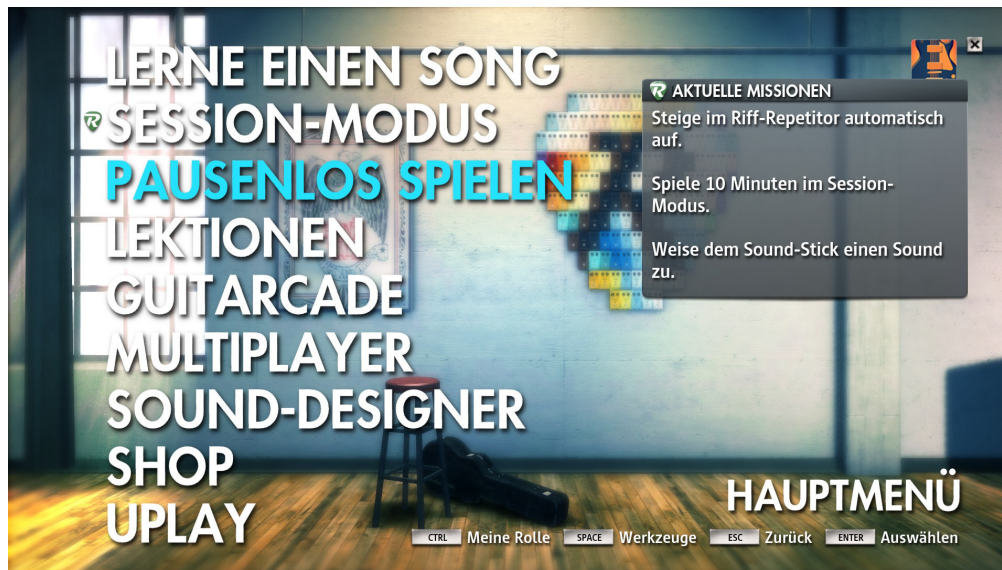


Abb. 1 - Hauptmenü

3.1. Spielverlauf

Im Unterschied zum Vorgänger ist bei *Rocksmith 2014* jeder beliebige Song, der nicht erst als DLC im spielinternen Shop (oder über *Steam*) gekauft werden muss, sofort spielbar, da der Karrieremodus, in dem man schwierigere Songs erst freispielen musste, in *Rocksmith 2014* abgeschafft wurde, was vielerorts für Begeisterung sorgt (vgl. Rössler 2013). Trotzdem wird der/die Spielende nicht alleine gelassen; das Spiel bietet einem immer drei Missionen an (s. Abb. 1 - Hauptmenü) die man lösen kann, wann man möchte. Diese Missionen bauen logisch aufeinander auf und helfen nicht nur dabei, die Übungen sinnvoll zu strukturieren, sondern auch das Spiel nach und nach zu entdecken, indem sie einen direkt auffordern, einen bestimmten Modus auszuprobieren, ein bestimmtes Menü zu verwenden, ein bestimmtes Guitarcade-Spiel auszuprobieren oder ähnliches. Das Spiel gibt einem also nicht (mehr) den Weg vor, den man zu gehen hat, sondern gibt nur noch Empfehlungen; so gibt es auch für jeden Song den man lernen möchte immer Empfehlungen, welche Lektionen man absolvieren kann, um ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen, bzw. sein Ergebnis zu verbessern.

3.2. Lerne einen Song

Nach der Auswahl eines Songs fordert das Spiel einen ggf. noch dazu auf, die Gitarre umzustimmen, sofern man sich einen Song aussucht der ein spezielles Tuning benötigt. *Rocksmith 2014* beachtet hierbei nicht nur die Originaltonarten

der Songs, was ich gutheißen mag¹⁸, sondern auch die Originaltunings und zwar aufs Hertz genau – so muss die Gitarre bevor man ‚You Really Got Me‘ von ‚The Kinks‘ spielen kann auf A461er Stimmung umgestimmt werden, möchte man danach ‚Hypnotize‘ von ‚System of a Down‘ spielen, ist der Referenzton A wieder bei 440Hz, allerdings ist die Gitarre nun einen halben Ton tiefer als Standard mit der tiefsten Saite auf Db, also im Dropped Tuning zu stimmen, was ich alles eher ungeschickt gelöst finde – hier wäre es technisch gewiss keine Schwierigkeit gewesen, das Umstimmen anzubieten, aber auch das Spielen im Standardtuning oder ggf. Dropped D zuzulassen und die gespielten Töne einfach umzurechnen, anstatt jedes mal den Hals der Gitarre durch variable Belastungen zu strapazieren¹⁹ – gerade bei Gitarren mit Vibrato gestaltet sich das Umstimmen von mehr als einer Saite gerne als komplexes und zeitaufwändiges Unterfangen²⁰.

Hat man es dann geschafft, das Instrument in die richtige Stimmung zu bringen oder sich einen Song im Standardtuning ausgesucht kann es losgehen. Auf dem Bildschirm werden nun die sechs Saiten untereinander²¹ mit Bündeln angezeigt, auf die an den entsprechenden Stellen, an denen gegriffen werden soll, kleine Quader zufliegen. Sobald der entsprechende Quader auf die Saite trifft, soll am entsprechenden Bund gegriffen und die entsprechende Saite angeschlagen werden (2a, 3a). Sogar ein Fingersatz wird mithilfe von Zahlen empfohlen (1f). Fliegt eine horizontale Linie auf eine Saite zu, ist die entsprechende Saite ungegriffen also als Leersaite zu spielen. Hier manifestiert sich ein weiterer wesentlicher Unterschied zu *Guitar Hero*, welches keine Leersaiten kennt (vgl. Arsenault 2008: 5).

Wird der Song das erste Mal gespielt hält sich das Spiel im Bezug auf die verlangten Töne zunächst sehr zurück und steigert dann bei guter Trefferquote zur nächsten Phrase den Schwierigkeitsgrad und verlangt schon mehr Töne.

¹⁸ Ich weiß nicht, ob ich tatsächlich absolut höre, ich weiß nur, dass ich es merke, wenn Songs nicht in der Originaltonart gespielt werden und meistens verlieren die Songs dadurch in meinen Ohren massiv an Qualität.

¹⁹ Für eine optimale Saitenlage sollte dieser bei einer starken Spannungsänderung durch ein stark alternierendes Tuning neu eingestellt werden..

²⁰ Ein Vibratosystem besteht aus mehreren Federn, die den Vibratohebel immer wieder in die Ausgangsposition zurückziehen, damit das Tuning vor und nach dem Gebrauch des Vibratohebels das gleiche ist. Diese Federn wirken als Gegenspieler zu den Saiten. Werden diese in ihrer Spannung stark variiert, zum Beispiel durch ein alternatives Tuning, müssen auch die Federn neu eingestellt werden. Wird nur eine Saite umgestimmt können das die anderen Saiten je nach System eventuell ausgleichen.

²¹ Ob die hohe e-Saite oben oder unten sein soll, kann nach belieben eingestellt werden.

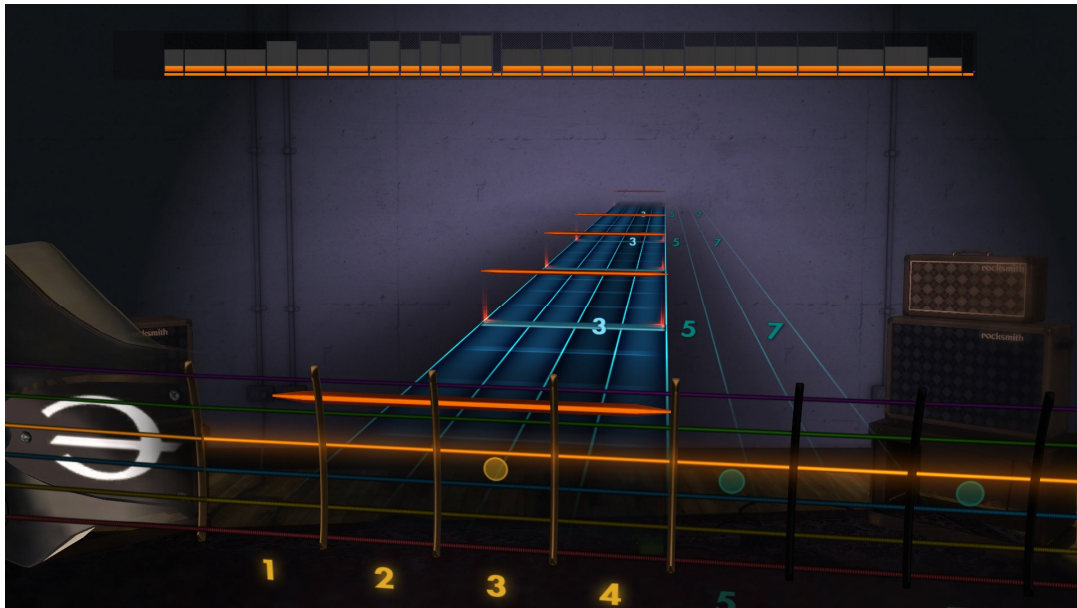


Abb. 2 - Lerne einen Song

Die Logik darüber, warum ausgerechnet welche einzelnen Töne nach dem Aussortieren zum Spielen übrig bleiben erschloss sich mir nicht immer, so lag ich gerade bei mir vertrauten Songs häufiger daneben, weil ich einen anderen Ton als das Spiel für wichtiger befand; mit steigendem Schwierigkeitsgrad entwickelte sich die verlangte Spielweise mehr und mehr in eine mir vertraute Richtung. Hier besteht das Spiel zum Glück nicht auf die empfohlene Spielweise, sondern akzeptiert auch andere Griffmuster für die gleichen Töne, da es ja nur letztere überprüfen kann.

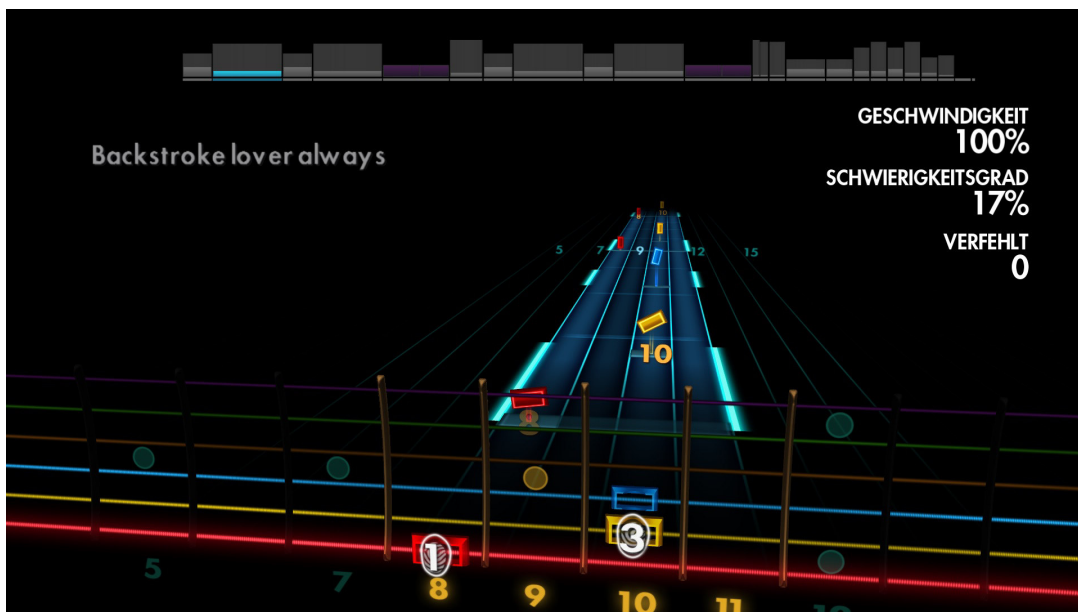


Abb. 3 - Riff Repetitor

Zum Üben bestimmter Passagen stellt einem das Spiel hierbei den Riff-Repetitor zur Seite, den man zu jedem Zeitpunkt im Song über die Leertaste

aufrufen kann, um die aktuelle Phrase noch einmal zu wiederholen. Dabei kann man sich nach Belieben die Geschwindigkeit, Schwierigkeit bzw. Anzahl der Töne und die Fehlertoleranz, sowie die automatische Anpassung von Schwierigkeit und Geschwindigkeit je nach richtig gespielten Tönen selbst wählen, um eine Phrase bis zur Perfektion zu üben.

5

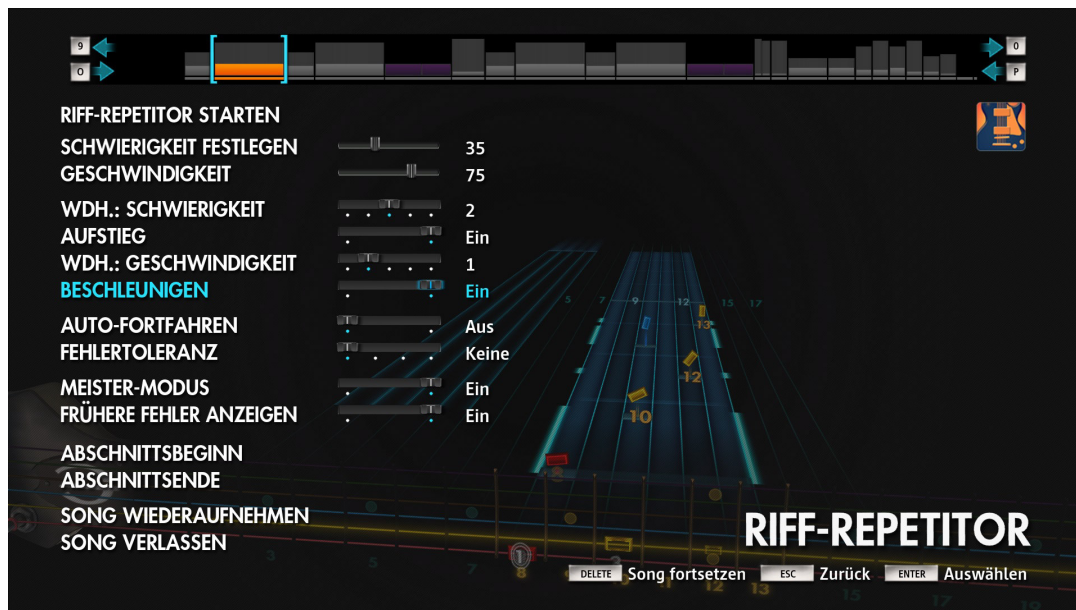


Abb. 4 - Riff Repetitor - Einstellungen

3.3. Session-Modus

Der Session-Modus soll eine Jam-Session mit einer virtuellen Band simulieren (5f). Zunächst wählt man die Instrumente aus, die in der Band mitspielen sollen, wahlweise kann man eine bestehende Band laden, dann sucht man sich einen beliebigen Grundton, eine aus elf Tonleitern²² und die Komplexität²³ der Begleitung aus, aus der eventuelle Wechsel des Grundtones und der Tonleiter folgen können. Eine eigene Akkordfolge kann allerdings nicht eingestellt werden.

15

Dann sind noch Tempo²⁴, Groove²⁵ und der Raum²⁶ zu wählen und ob sich das Tempo während der Session ändern soll (4b). Los geht es, sobald man anfängt zu spielen, dann folgt einem die Band in der Dynamik. Die zu dem aktuellen Akkord – der allerdings nicht angezeigt wird – passenden Töne werden auf

²² Bezeichnungen im Spiel: Moll-Pentatonik, Dur-Pentatonik, Ionisch (Dur), Dorisch, Phrygisch, Lydisch, Mixolydisch, Äolisch (natürlich Moll), harmonisch-moll, phrygisch Dominant und Blues.

²³ Jam, Radiofreundlich, 12 Bar, Progressiv oder Über die Wechsel spielen.

²⁴ 70 – 150 bpm.

²⁵ Roboterhaft, Treibend, Relaxed oder Shuffle

²⁶ Studio, Club, Saal, Kathedrale oder Arena

einem Griffbrett am unteren Rand des Bildschirms aus allen in der jeweiligen Tonleiter enthaltenen Tönen hervorgehoben.



Abb. 5 - Session Mode - Einstellungen

- 5 Sollte die Band sich entscheiden, den Grundton zu ändern wird das vorher angekündigt und eingezählt, indem der Grundton viermal aufleuchtet. Welcher Grundton und welche Tonleiter als nächstes kommen werden, wird vorher nicht angezeigt und warum der Grundton vorher ausgerechnet viermal aufleuchtet, bleibt auch ein Rätsel. Es gibt auch keine Möglichkeit, das zu ändern, also eine andere Taktart als 4/4 einzustellen²⁷.
- 10

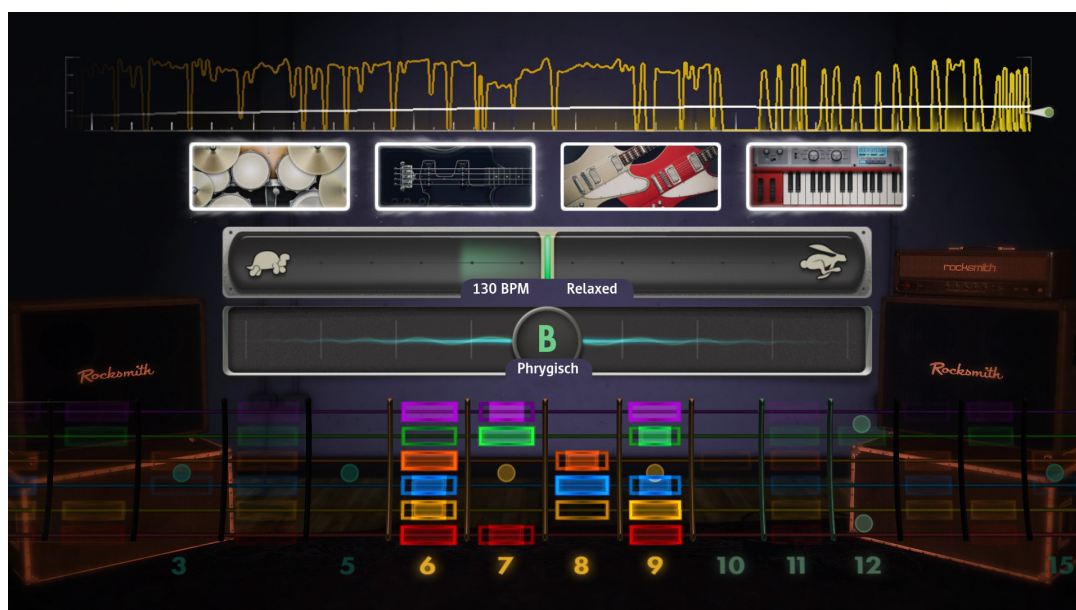


Abb. 6 - Session Mode

²⁷ Generell werden Taktarten im Spiel nicht erklärt. Zwar fallen Begriffe wie ‚Offbeat‘ und ‚Zählzeiten‘ und es gibt eine Lektion zu Synkopierung, was Takte sind und wie diese gezählt werden wird nicht vermittelt.

Nun wird improvisiert. Ein Feedback jenseits dessen, ob der gespielte Ton in der ausgewählten Tonleiter enthalten war, fehlt völlig. Auch weitere Anregungen zur Improvisation gibt es nicht (2a, d, 3f, 5f, 6a, b).

3.4. Lektionen

- 5 Jede Lektion beginnt mit einem Video, die 34 davon beinhalten einen Übungstrack sowie kleinere Übungen zwischen den Videos, sofern die Lektion aus mehreren Abschnitten besteht. Die Lektionen bauen bei der entsprechenden Sortierung nach Empfehlung des Spiels logisch aufeinander auf und beinhalten diverse Themen rund um die Gitarre:
- 10 - Befestigung des Gurtes und Haltung des Instruments (1b, c)
- Anschlag mit dem Plektrum (1d)
- Verschieben von Motiven (Lagenwechsel) (1f)
- Stilmittel: Sustains, Slides, Bendings, Legato (Hammer-ons und Pull-offs), Tremolo, Palm Muting, Flageolettöne (natürliche und künstliche,
- 15 auch durch Einsatz der Anschlaghand), Akzente, Dämpfen mit der Greifhand, Vibrato, beidhändiges Tapping (1e, h, 2c, 5a, b, c, 6a)
- Akkorde (korrekte Fingerhaltung wird erwähnt, kann aber nicht kontrolliert werden) (3a)
- Synkopierungen (4)
- 20 - Saitenwechseln (1b)
- ‚Sonderthemen‘: Gitarren-Grundausrüstung, Gitarre spielen ohne Rocksmith, Stimmen ohne Tuner²⁸ und der Einsatz des Kapodasters²⁹ (1b)

25 Die Lektionen vermitteln eine gute Übersicht über die Möglichkeiten einer Gitarre und demonstrieren viele unterschiedliche Spieltechniken, wenngleich – wie schon öfter bemängelt – die musikalische bzw. musiktheoretische Logik völlig fehlt (2a, d, 3b, c, d, e, f, 4c, 5d, e, 6b).

²⁸ Hierbei werden Notennamen erwähnt, allerdings nur im Kontext der Saitennamen – ‚wenn Du am fünften Bund der A-Saite spielst erhältst Du ein D‘ – auch hier fehlt eine logische Begründung. Auch das Stimmen über Flageolettöne wird demonstriert.

²⁹ Wie genau sich die Tonarten und Akkorde ändern kann auf Grund fehlender Vorkenntnisse gar nicht sinnvoll erläutert werden. ‚Mit Kapodaster im zweiten Bund wird das G zum A, das C zum D und so weiter.‘ Auch hier fehlt einfach wieder die Logik in Form einer sinnvollen Ordnung der Akkorde hinter der Erklärung.

3.5. ‚Guitarcade‘

Dieser Modus besteht aus drei Teilen: Technik-Spiele, Score Attack und Bestenlisten-Herausforderung. In letzten Beiden werden Songs und Technik-Spiele mit dem Ziel eine größtmögliche Punktzahl zu erreichen gespielt.

- 5 Das Konzept der Technik-Spiele ist äußerst bemerkenswert. In elf Minispielen, die wie Arkadespiele aus den neunziger Jahren aufgemacht sind, werden verschiedene Techniken geübt.

Gone Wailin’! (Lautstärkedynamik) (1d, e, h, 5c)

- 10 Bei diesem 2-D-Arkadespiel steht man auf dem Rücken eines Wales. Je nach Lautstärke des Anschlages schießt der Wal den Spieler mit einer entsprechend starken bzw. hohen Wasserfontäne aus seinem Blasloch in die Höhe. Auf diese Art und Weise muss man Hindernissen ausweichen und Bananen einsammeln. Akkorde und Töne sind hierbei egal, allein die Lautstärke ist entscheidend.

String Skip Saloon (String Skipping) (1h)

- 15 Auch dieses Spiel ist zweidimensional aufgebaut. Durch die Türen eines Saloons im Wilden Westen kommen immer wieder Banditen auf bestimmten Spuren auf den Spieler zugelaufen, welche durch das Spielen der entsprechenden Leersaite erschossen werden müssen, bevor sie die Theke erreichen, hinter der sich der Spieler versteckt.

20 **Ducks ReDux** (Greifen) (1f, h)

Durch das Greifen bestimmter Bündel auf bestimmten Saiten sollen Enten, die über die entsprechenden Bündel rennen, an der Flucht gehindert werden.

Ninja Slide N (Slides) (1h, 2c, 5a, 6a)

- 25 Hier spielt man einen Ninja, der sich durch die entsprechenden Slides von Bund zu Bund auf einer Saite von Turm zu Turm fortbewegt. Slidet man zu langsam bewegt sich der Ninja nicht, slidet man zum falschen Bund, fällt man runter.

Scale Warriors (Tonleitern) (1h, 2d)

- 30 Hier bekämpft man Schurken, indem man sie mit dem richtigen Ton einer Tonleiter attackiert – möglichst, bevor sie einen angreifen können.

Return to Castle Chordead (Akkorde) (1h, 3a)

Ein 3-D-Arkadespiel, bei dem man automatisch läuft und auf seinem Weg Zombies mit den entsprechenden Akkorden abschießen muss, bevor sie einen erreichen.

Hurtlin Hurdles (Tremolo) (1d, h, 5a)

Je schneller das Tremolo, desto schneller rennt die Figur auf der Spur der jeweiligen Saite – durch Abstoppen wird Gesprungen um Hindernissen auszuweichen.

5 **Temple of Bends** (Bendings) (1f, h, 5a)

Durch korrekte Bendings am entsprechenden Bund werden Lianen zum Erreichen der nächsten Ebenen gezogen – dies sollte schnellstmöglich und möglichst exakt geschehen, sonst wird man zwischen den Ebenen zerquetscht.

Scale Racer (Tonleitern) (1h, 2d)

10 Die Tonleitertöne werden der Reihe nach gespielt und man fährt mit seinem Auto auf der Spur des zuletzt gespielten Bundes. Nur der richtige Bund auf der richtigen Saite führt zu einem Spurwechsel. Wird dieser nicht rechtzeitig vollzogen, baut man einen Unfall.

Star Chords (Akkorde) (1h, 3a)

15 Mit seinem Raumschiff gilt es andere Raumschiffe mithilfe der richtigen Akkorde abzuschießen, bevor diese dasselbe tun können.

Harmonic Heist (Flageolettöne) (1f, h, 5a, 6a)

20 Als Dieb in einem Museum versteckt man sich hinter den richtigen Gegenständen, zu denen man durch das Spielen des richtigen Flageoletttones gelangt.

In allen Spielen gilt es gleichermaßen immer schneller und/oder präziser zu werden, um den Highscore immer wieder neu aufzustellen. Nebenbei trainiert man mit außergewöhnlich hohem Spaßfaktor die entsprechenden Techniken.

4. Musikpädagogische und Instrumentaldidaktische

25 Reflektion

Auch wenn *Rocksmith 2014* den Gitarrenunterricht nicht ersetzen kann, was – wie in der Einleitung erwähnt – auch nie zur Debatte stand, sind dennoch einige Vorteile gegenüber dem Gitarrenunterricht zu erkennen. Insbesondere die hohe Flexibilität der Zeiteinteilung kann Gitarrenunterricht selten leisten. Außerdem

30 ist das Üben jederzeit angeleitet und die Anzahl der angeleiteten Wiederholungen unbegrenzt, was im Gitarrenunterricht eher nicht üblich ist.

Dies allerdings lehrt nicht das selbstständige Üben (1i) insbesondere spielfremder Inhalte bzw. Riffs sowie das eigenständige Erarbeiten

(Raushören) der zu spielenden Töne und der bestmöglichen Umsetzung auf dem Griffbrett (2b). Auch wird das gemeinsame Musizieren nur bedingt trainiert – der Multiplayer Modus bietet zwar Möglichkeiten des gemeinsamen Musizierens, auch kann man in der Jamsession mit einer virtuellen Band spielen, allerdings folgt einem die virtuelle Band – es gibt also keine gegenseitige Verständigung – und in jedem Falle halten die virtuellen Bandmitglieder das vorgegebene Tempo mit einer Präzision, zu der Anfänger eher selten im Stande sind (4a, b, 5f).

Das mit Abstand größte Manko von *Rocksmith 2014* ist jedoch, dass mir im gesamten Spielverlauf nicht eine einzige Note begegnet ist³⁰, weder Violinschlüssel noch Bassschlüssel zeigten sich mal oder wurden zumindest erwähnt (2a, 4c). Dies führt zu einem weiteren Defizit – es wird keine musikalische Logik aufgebaut (3f). Zwar werden Akkorde mit Notennamen bezeichnet, aber der Unterschied zwischen bspw. Fis-Dur und Ges-Dur wird nicht erläutert, wie auch eine Vielzahl von Akkorden mit Tensions zum Lernen angeboten werden, was aber immer nur über Griffbilder geschieht – was ein Akkord ist, wo der Unterschied zwischen Dur und Moll ist, warum da eine 7, 9, 11, 13 beigefügt ist, aus welchen Intervallen³¹ sich der Akkord zusammensetzt wird verschwiegen – nach Funktionsharmonik habe ich schon gar nicht mehr gesucht³² (3a-f). Auch alle Pentatonika und Tonleitern werden als Griffbilder vermittelt, auch hier fehlt die Logik dahinter völlig; die zu den Skalen gehörigen Griffbilder müssen folglich auswendig gelernt werden. Auch werden im Session-Modus keine Akkorde angezeigt, lediglich die ausgewählte Skala und der dazugehörige Grundton – welche Töne welcher Skala am Besten zu welchem Akkord passen, bleibt also ein Geheimnis (3f, 6b).

Generell bemerkt man bei dem Spiel schnell die Eigenheit, dass gerne Fachbegriffe unerklärt in den Raum geworfen werden; zum Beispiel bekam ich einmal die Empfehlung, den Refrain mithilfe des Riff-Repeaters zu üben – was genau aus welchem Grund der Refrain ist, muss man sich dann logisch aus

³⁰ Ich fange bei mangelnden Erklärungen schnell an, mich über Kleinigkeiten aufzuregen, wie zum Beispiel über die Formulierung: ‚Fügen wir eine weitere Note zu unserem Akkord hinzu‘. Wie das ohne Noten gehen soll ist mir schleierhaft; ich empfehle an dieser Stelle die Verwendung von Tönen.

³¹ Selbst der Intervallbegriff wird nicht erläutert, nur einmal wird die Oktave als ‚gleicher Ton in einer höheren Lage also 12 Bünde weiter‘ vorgestellt – das hat meines Erachtens auch nichts mehr mit didaktischer Reduktion zu tun.

³² Zitat aus einer Lektion zu Akkorden: ‚Glücklicherweise passen A-Moll und E-Dur gut zusammen.‘

dem erschließen, was man hört, sofern man ihn denn an anderen Stellen im Song wieder erkennt (5e).

All dieser Nachteile zum Trotz schafft das Spiel aber etwas, woran einige Lehrer leider oft scheitern: Nachhaltige Motivation, sei sie intrinsischer oder extrinsischer Natur, zu schaffen und aufrecht zu erhalten und somit Menschen zum Umgang mit einem Musikinstrument und der aktiven Auseinandersetzung mit Musik zu bewegen.

Es ist also festzuhalten, dass *Rocksmith 2014* nicht allgemeingültig als bessere oder schlechtere Methode zum Erlernen des Gitarrespiels angesehen werden kann – man lernt viel über die Gitarre und sehr wenig über Musik – es ist aber definitiv eine gute Methode zur spielerischen Heranführung an ein Musikinstrument und an das Musizieren, gerade wenn es um das Ausprobieren geht. Insbesondere in einem Zeitalter, in dem digitale Medien spürbar auf dem Vormarsch sind und auch entsprechend Einzug in die Kinderzimmer halten³³, bietet *Rocksmith 2014* trotz der vielen musiktheoretischen Defizite eine gute Möglichkeit, dass Jugendliche ihre Zeit vor dem Bildschirm musikalisch sinnvoll gestalten oder zumindest sinnvoller als mit gerne so bezeichneten Ballerspielen³⁴; nicht zuletzt, da das Spiel auch eine bildende Funktion in Bezug auf Kultur hat und gerade Jugendliche auch für das Entdecken von unbekannter Musik in besonderem Maße begeistern kann (vgl. Bullerjahn 2011: 33, 36, 39).

Auch fortgeschrittenen Gitarristen bietet das Spiel noch zahlreiche Anregungen neben dem hohen Spaßfaktor³⁵, sowie die Möglichkeit das Instrument auch noch mal von einer anderen Saite³⁶ her kennen zu lernen. So ist *Rocksmith 2014* eine abwechslungsreiche Ergänzung zum Gitarrenunterricht wie auch zum Musikunterricht in der Schule.

³³ Während 2003 lediglich etwas mehr als die Hälfte aller Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren einen eigenen PC und ca. ein Drittel aller Jugendlichen eine Spielekonsole hatten (vgl. JIM-Studie 2003: 17), waren es 2013 99% für einen PC und 75% für eine Spielekonsole (vgl. JIM-Studie 2013: 6).

³⁴ Umgangssprachlich; auch Ego-Shooter genannt, fachlich korrekt: First-Person-Shooter.

³⁵ Das Spiel bekam in diversen voneinander unabhängigen Testberichten auf den einschlägigen Portalen immer mindestens 80% der Höchstpunktzahl in der Gesamtwertung.

³⁶ Schlechter Wortwitz eines Gitarristen mit der Bitte um Nachsicht.

5. Abbildungsverzeichnis

	Abb. 1 - Hauptmenü	9
	Abb. 2 - Lerne einen Song.....	11
	Abb. 3 - Riff Repetitor	11
5	Abb. 4 - Riff Repetitor - Einstellungen	12
	Abb. 5 - Session Mode - Einstellungen.....	13
	Abb. 6 - Session Mode	13

Alle Abbildungen sind selbst erstellte Screenshots aus dem Spiel *Rocksmith 2014*.

10 6. Danksagungen

Vielen Dank an Florian Ostertag für ein zweites Paar Augen und Verbesserungsvorschläge!

7. Literaturverzeichnis

7.1. Literatur

- 15 • Arsenault, Dominic (2008). *Guitar Hero: "Not Like Playing Guitar At All?"*. In *Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, Simon Fraser University, Vol. 1, No. 2.
https://www.academia.edu/224765/_2008_Guitar_Hero_Not_Like_Playing_Guitar_At_All_journal_ (letzter Zugriff: 08.09.2015).
- 20 • Bullerjahn, Claudia (2011). *Musik in Computerspielen. Vermarktungspotential, Nutzung und Wirkung*. In Christofer Jost, Daniel Klug, Axel Schmidt & Klaus Neumann-Braun, (Hrsg.), *Populäre Musik, mediale Musik? Transdisziplinäre Beiträge zu Medien der populären Musik*. Baden-Baden: Nomos, S. 33–59.
- 25 • Hübner, Tobias (2011). »*Real guitars are for old people*«. *Wie die Zusammenarbeit von Pop- und Computerspielindustrie eine Generation prägt*. In Christofer Jost, Daniel Klug, Axel Schmidt & Klaus Neumann-Braun, (Hrsg.), *Populäre Musik, mediale Musik? Transdisziplinäre Beiträge zu den Medien der populären Musik*. Baden-Baden: Nomos, S.
- 30 61– 81.

- Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2003). *JIM 2003. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: mpfs 2003.
5 <http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2003.pdf> (letzter Zugriff: 13.09.2015).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2013). *JIM 2013. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: mpfs 2013.
10 <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf> (letzter Zugriff: 13.09.2015).
- Verband deutscher Musikschulen e.V. (2012). *Lehrplan Gitarre*. Kassel: Bosse.

15 **7.2. Internetquellen / Videoquellen**³⁷

- Brück, Dominik (2013). *"Rocksmith 2014" im Test: I wanna be a Rockstar*.
<http://www.stern.de/digital/games/-rocksmith-2014--im-test-i-wanna-be-a-rockstar-3653412.html> (letzter Zugriff: 12.09.2015).
- Oertel, Matthias (2014). *Test: Rocksmith 2014 (Musikspiel)*.
20 http://www.4players.de/4players.php/disppbericht/Allgemein/Test/34844/80858/0/Rocksmith_2014.html (letzter Zugriff: 14.09.2015),
http://www.4players.de/4players.php/disppbericht/Allgemein/Test/34844/80858/1/Rocksmith_2014.html (letzter Zugriff: 14.09.2015),
http://www.4players.de/4players.php/disppbericht/Allgemein/Test/34844/80858/2/Rocksmith_2014.html (letzter Zugriff: 14.09.2015),
25 http://www.4players.de/4players.php/disppbericht_fazit/Allgemein/Test/Fazit_Wertung/Allgemein/34844/80858/Rocksmith_2014.html (letzter Zugriff: 14.09.2015) und
http://www.4players.de/4players.php/procontra/Allgemein/Test/Fazit_Wertung/Allgemein/34844/80858/Rocksmith_2014.html (letzter Zugriff: 14.09.2015).
30

³⁷ Die meisten Spielberichte und Internetseiten enthalten eingebettete Videos, deswegen werden Internet- und Videoquellen nicht getrennt gelistet.

- Rössler, Erik (2013). *TEST ROCKSMITH 2014 EDITION - Der bessere Rocker*. <http://www.gameswelt.de/rocksmith-2014-edition/test/der-bessere-rocker,209353> (letzter Zugriff 14.09.2015) und <http://www.gameswelt.de/rocksmith-2014-edition/test/der-bessere-rocker,209353,2> (letzter Zugriff 14.09.2015).
5
- Ubisoft (2013a). *US National Study Finds Rocksmith is The Fastest Way To Learn Guitar [INT]* <https://www.youtube.com/watch?v=Nfr4UiZle-w> (letzter Zugriff: 12.09.2015).
- Ubisoft (2013b). *Rocksmith 2014 Website*.
10 <http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/de-de/home/> (letzter Zugriff: 14.09.2015).
- Ubisoft (2013c). *60-Tage-Herausforderung*. (Unterseite zur *Rocksmith 2014 Website*); <http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/de-de/60-day-challenge/index.aspx> (letzter Zugriff: 14.09.2015).
- 15 • Volkmer, Alexander (2013). *Rocksmith 2014*. <http://www.metal-hammer.de/reviews/rocksmith-2014/> (letzter Zugriff: 14.09.2015).
- Wechselsberger, Ulrich (2009). *Digitale Lernspiele*. Vorlesung: http://www.uni-koblenz.de/~cg/ws0910/VRAR/10_digitale_lernspiele.pdf (letzter Zugriff: 14.09.2015), Skript: [http://www.uni-](http://www.uni-koblenz.de/~cg/ws0910/VRAR/10_digitale_lernspiele_skript.pdf)
20 [koblenz.de/~cg/ws0910/VRAR/10_digitale_lernspiele_skript.pdf](http://www.uni-koblenz.de/~cg/ws0910/VRAR/10_digitale_lernspiele_skript.pdf) (letzter Zugriff: 14.09.2015).
- Winkel, Alexander (2013). *Rocksmith 2014 im Test: Wer spielen will greift zu Plastik-Gitarren. Wer rocken will holt sich Rocksmith!*.
25 <http://www.gamezone.de/Rocksmith-2014-Edition-Spiel-30643/Tests/Rocksmith-2014-im-Test-Wer-spielen-will-greift-zu-Plastik-Gitarren-Wer-rocken-will-holt-sich-Rocksmith-1098240/> (letzter Zugriff: 12.09.2015).