

*Abstracts*

Min tiltrædelsesforelæsning tjente to formål. For det første gav den mig mulighed for at give et kort overblik over udviklingen af forskningen i computerspillyd inden for de sidste ti år, forskningens nuværende stade og overvejelser om den retning, den teknologiske udvikling af computerspillyd kan tage som følge af nyere forskning. Det andet formål var at markere et skift i min egen forskning og starten på et nyt forskningsfokus. Der er ikke tale om et fuldstændigt brud (jeg vil fortsat arbejde inden for computerspillyd-feltet), men snarere om en re-fokusering af min interesse for lyd i bredere forstand. Fokus vil her være på lydsemantik på et grundlæggende niveau (i modsætning til semantiske implikationer i musik og tale), og på hvordan eventuelle forskningsresultater kan anvendes til bredere lyddesign og interaktion.

This inaugural address served two purposes for me. Firstly, it provided the opportunity to present a brief overview of the development of academic research in computer game sound within the last ten years, the current state of the art, and speculation as to the direction the technological development of game sound might take as a result of recent research. The second purpose was to mark a personal shift in my research and the start of a new research focus. This is not a complete break (I will continue to work in the area of game sound) but, rather, a re-focusing of my wider concerns about sound. This will be a focus on the semantics of sound at a fundamental level (as opposed to the semantics of music and speech) and how any research findings might be applied to the wider field of sound design and interaction.