merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Claudia Bullerjahn: Nicht Subtext, sondern Hauptdarsteller

Beitrag aus Heft »2010/01: Musik – Die schönste Nebensache«

In der Medienwirkungsforschung spielt Musik trotz ihrer Allgegenwart in den Medien bislang eine untergeordnete Rolle. Im Alltagsdiskurs überwiegt die Sorge um negative Effekte, wie sie etwa durch die journalistische Berichterstattung im Nachgang von jugendlichen Selbstmorden und Amokläufen geschürt werden. Es sollen im Gegensatz hierzu die Chancen akzentuiert werden, die sich für Jugendliche aus der Beschäftigung mit Musik in neuen und neuesten Medien ergeben.

Literatur

Arsenault, Dominic (2008). Guitar Hero: “Not like playing guitar at all”? In: Loading... 2, 2. journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/32 [Zugriff: 10.11.2009]

Bullerjahn, Claudia (2001). Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Augsburg: Wißner.Bullerjahn, Claudia (2008). Musik und Bild. In: Bruhn, Herbert/Kopiez, Reinhard/Lehmann, Andreas C. (Hrsg.), Musikpsychologie. Das neue Handbuch. Reinbek: Rowohlt. S. 205-222.

Bullerjahn, Claudia (2009). Der Song als durchgängig bedeutender Bestandteil der Filmmusikgeschichte. In: Jost, Christofer/Neumann-Braun, Klaus/Klug, Daniel/Schmidt, Axel (Hrsg.), Die Bedeutung populärer Musik in audiovisuellen Formaten. Baden-Baden: Nomos. S. 103-125.

Eschrich, Susann/Münte, Thomas F./Altenmüller, Eckart O. (2008). Unforgettable f ilm music: The role of emotion in episodic long-term memory for music. BMC Neuroscience, 48, 9 www.biomedcentral.com/1471-2202/9/48 [Zugriff: 15.11.2009]

Jünger, Ellen (2009). When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen. In: Mosel, Michael (Hrsg.), Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg: Hülsbusch. S. 13-28.

Klingler, Walter (2008). Jugendliche und ihre Mediennutzung 1998 bis 2008. Media Perspektiven, 12, S. 625-634.

Lindley, Siân/Le Couteur, James/Bianchi-Berthouze, Nadia (2008). Stirring up experience through movement in game play: effects on engagement and social behavior. In: CHI 2008 Proceedings, April 5-10, 2008, Florence, Italy, S. 511-514.

Lipscomb, Scott D./Zehnder, Sean M. (2004). Immersion in the Virtual Environment: The Effect of a Musical Score on the Video Gaming Experience. Journal of Physiological Anthropology and Applied Human Science, 23, S. 337-343.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2009). JIM 2009. Jugend, Information, (Multi-)Media.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.

Münch, Thomas/Schuegraf, Martina (2009). Medienkonvergente und intermediale Perspektiven auf Musik. In: Schramm, Holger (Hrsg.), Handbuch Musik und Medien. Konstanz: UVK, S. 575-604.

Neuhoff, Hans (2007). Zwischen Manipulationsverdacht und Autonomieproposition. Medienbasierte Musikrezeption im Lichte klassischer und moderner Wirkungstheorien. Medien & Kommunikationswissenschaft, 55, Sonderband 1 „Musik und Medien“, S. 174-192.

Schlemmer, Mirjam (2005). Audiovisuelle Wahrnehmung. Die Konkurrenz und Ergänzungssituation von Auge und Ohr bei zeitlicher und räumlicher Wahrnehmung. In: de la Motte-Haber, Helga/Rötter, Günther (Hrsg.), Musikpsychologie. Laaber: Laaber, S. 173-184.

Svec, Henry Adam (2008). Becoming Machinic Virtuosos: Guitar Hero, Rez, and Multitudinous Aesthetics. In: Loading..., 2, 2 journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/30 [Zugriff: 10.11.2009]

Unz, Dagmar/Schwab, Frank/Mönch, Jelka (2008). Filmmusik und Emotionen. In: Weinacht, Stefan/Scherer, Helmut (Hrsg.), Wissenschaftliche Perspektiven auf Musik und Medien. Wiesbaden: VS Verlag, S. 177-191.