
Medienkulturen im digitalen Zeitalter

Herausgegeben von

K. Hahn, Salzburg, Österreich

R. Winter, Klagenfurt, Österreich

Fortgeschrittene Medienkulturen im 21. Jahrhundert zeichnen sich dadurch aus, dass alle Kommunikation durch Erfahrungen mit „neuer“, digitaler Medientechnologie beeinflusst ist. Es kommt nicht nur zu vielfältigen Transformationen von Praktiken und Identitäten. Überdies entstehen neue Identifikationen und Gebrauchsweisen. Auch die Medien selbst werden verändert, weil Inhalte leichter verfügbar sind, sich Plattformen und Produzenten vervielfältigen und multiple Konvergenzen herausbilden. Die Verknüpfung von traditionellen und neuen Medien führt immer mehr zur Entfaltung komplexer und intensiver Medienkulturen, die unser Leben maßgeblich prägen. Dabei ist Medienkommunikation immer bereits in spezifische Kulturen eingebettet und wird eigensinnig implementiert.

Die Reihe enthält empirische und theoretische Beiträge, die gegenwärtige Medienkulturen als spezifische Facette des sozialen Wandels fokussieren. Die damit verbundenen medialen Transformationen sind gleichzeitig Untersuchungskontext als auch Gegenstand der kritischen Reflexion. Da Medien in fast allen sozialen Situationen präsent sind, gehen wir nicht von einem Gegensatz zwischen Medienkultur und Nicht-Medienkultur aus, sondern eher von einem Kontinuum bzw. einem Spektrum an Veränderungen. Während bisher die Erforschung der medienbasierten Fernkommunikation überwiegt, gibt die Reihe auch der face-to-face oder ko-präsenten Kommunikation und Interaktion in Medienkulturen ein Forum. Die Beiträge basieren damit auf Untersuchungskonzeptionen, in deren Zentrum die soziologische Analyse von Medienkulturen steht.

Herausgegeben von

Kornelia Hahn
Universität Salzburg
Österreich

Rainer Winter
Alpen-Adria-Universität Klagenfurt
Österreich

Alexander Schmidl

Neues Entdecken

Online-Rollenspiele und die Ordnung
der Sinne in Medienkulturen

Alexander Schmid
Salzburg, Österreich

Medienkulturen im digitalen Zeitalter

ISBN 978-3-658-10308-8

ISBN 978-3-658-10309-5 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-658-10309-5

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2015

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Fachmedien Wiesbaden ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media (www.springer.com)

Für Maria-Jolanta

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
1. Die Vielfalt der Lebenswelt	15
1.1. Die Alltagswelt als Ausgangspunkt	15
1.2. Wirklichkeitsbestimmungen	19
1.3. Spiele als Sinnwelten	24
2. Das Spiel: Formen, Dimensionen, Theorien.....	31
3. Entwicklung und Struktur der Freizeit und des Spiels.....	41
3.1. Räumliche Ordnung: Domestizierung des Vergnügens	46
3.2. Zeitliche Ordnung: Eingrenzung und Selbstbestimmung	50
3.3. Soziale Ordnung: Vom gesellschaftlichen Ereignis zum inneren Erleben	55
4. Gesellschaftsstruktur und Sinnkonstitution	65
4.1. Individualisierung der Lebensführung	67
4.2. Sinnbasteln in einer Multioptionsgesellschaft	72
4.3. Pluralisierung der Lebenswelt.....	76
4.4. Kulturproduktion und Medienaneignung.....	78
5. Untersuchungsdesign und Methode.....	87
5.1. Fragestellung.....	91
5.2. Die hermeneutische Wissenssoziologie	95
5.3. Datenerhebung.....	103
5.3.1. <i>Prämissen soziologischer Ethnografie</i>	106
5.3.2. <i>Ethnografische Forschung im Rahmen neuer Medien</i>	113
5.4. Die reflexive Haltung im Forschungsprozess	120

5.5. Datenauswertung	131
5.5.1. <i>Codierverfahren und Sequenzanalyse</i>	136
5.5.2. <i>Die Omnipräsenz der Kamera und ihre Implikationen</i>	138
5.5.3. <i>Analyse visueller Daten</i>	141
5.5.4. <i>Prozessstruktur der Auswertung</i>	144
6. Feldeinstieg und Spielbeginn	151
7. Neues entdecken	171
7.1. Die reine Sinnfigur: Der gierige Konquistador	178
7.2. Postmoderne und mediale Mehrfachrahmungen.....	181
7.3. Die Grenzen des Körpers in Medienkulturen.....	188
7.3.1. <i>Das Schauspiel mit zweitem Körper</i>	189
7.3.2. <i>Zwischen Identitätskultur und Posthumanismus</i>	194
7.4. Die kontextualisierte Sinnfigur: Der neugierige Entdecker	205
7.4.1. <i>Das kulturelle Gedächtnis der Gesellschaft</i>	209
7.4.2. <i>Geschichte als immer erweiterbare und</i> <i>überarbeitbare Fassung</i>	214
7.4.3. <i>Medialisierung des Reisens und des Erzählens</i>	218
8. Wirklichkeitserfahrungen in Medienkulturen	231
9. neues Entdecken	243
9.1. Der Körper aus Sicht der phänomenologischen Soziologie	244
9.2. Die Schulung der Sinneswahrnehmung in Medienkulturen	248
9.2.1. <i>Seh-Techniken</i>	248
9.2.2. <i>Hören, riechen und schmecken in einer visuellen Kultur</i>	257
9.2.3. <i>Medialisierung der Wahrnehmung</i>	261
9.2.4. <i>Der Rausch, die Sinne und das Spiel</i>	264
9.3. Augmented Reality	267
9.4. Von Landkarten über Spielbretter zu Bildschirmen.....	285
10. Sinnwelten und Sinneswahrnehmung.....	293
Literaturverzeichnis	305
Abbildungsverzeichnis.....	327