

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung .....</b>	<b>9</b>
<b>1. Die Vielfalt der Lebenswelt .....</b>	<b>15</b>
1.1. Die Alltagswelt als Ausgangspunkt .....	15
1.2. Wirklichkeitsbestimmungen .....	19
1.3. Spiele als Sinnwelten .....	24
<b>2. Das Spiel: Formen, Dimensionen, Theorien.....</b>	<b>31</b>
<b>3. Entwicklung und Struktur der Freizeit und des Spiels.....</b>	<b>41</b>
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
<b>4. Gesellschaftsstruktur und Sinnkonstitution .....</b>	<b>65</b>
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
<b>5. Untersuchungsdesign und Methode.....</b>	<b>87</b>
5.1. Fragestellung.....	91
5.2. Die hermeneutische Wissenssoziologie .....	95
5.3. Datenerhebung .....	103
5.3.1. Prämissen soziologischer Ethnografie .....	106
5.3.2. Ethnografische Forschung im Rahmen neuer Medien.....	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
<b>6. Feldeinstieg und Spielbeginn .....</b>	<b>151</b>
<b>7. Neues entdecken .....</b>	<b>171</b>
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
<b>8. Wirklichkeitserfahrungen in Medienkulturen .....</b>	<b>231</b>
<b>9. neues Entdecken .....</b>	<b>243</b>
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
<b>10. Sinnwelten und Sinneswahrnehmung.....</b>	<b>293</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>305</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>327</b>

Neues Entdecken

Online-Rollenspiele und die Ordnung der Sinne in  
Medienkulturen

Schmidl, A.

2015, VIII, 321 S. 22 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-10308-8