

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	7
<b>Einleitung</b> .....	9
<b>Forschungsstand und Quellenlage</b> .....	13
<b>Forschungsgegenstand</b> .....	21
<b>A) Begriffsbestimmung und Differenzierung vernetzter Medien</b> .....	<b>25</b>
1    Begriffliche Grundlagen .....	25
1.1    Dimensionen des Begriffs ‚Medium‘ .....	27
1.2    Dimensionen des Begriffs ‚Medienkommunikation‘ .....	32
1.3    Zusammenfassung .....	40
2    Technologische Grundlagen .....	43
2.1    Computertechnologie .....	43
2.2    Zusammenfassung: Vernetzte Medien als computer- basierte, vernetzte, dynamische Bildschirmmedien .....	56
3    Funktionale Potentiale .....	59
3.1    Multimedialität .....	60
3.2    Interaktivität .....	71
3.3    Virtueller Raum .....	78
3.4    Zusammenfassung: Systematisierung der funktionalen Potentiale .....	83
3.5    Beispielhafte Differenzierungen vernetzter Medien .....	85
<b>B) Einfluss der funktionalen Potentiale auf Rezeption und Nutzung</b> .....	<b>99</b>
1    Erkenntnisse der Medienwirkungs- und Rezeptionsforschung .....	99
1.1    Medienwirkungsforschung .....	100
1.2    Rezeptionstheorie .....	107
1.3    Allgemeine interdisziplinäre Erkenntnisse .....	116
1.4    Zusammenfassung .....	127
2    Nutzung oder Rezeption: Implikationen der funktionalen Potentiale .....	131
3    Intermedialität als Kontextualisierung des Rezeptionsprozesses .....	135
3.1    Intermedialität und Nutzungsformen .....	136
3.2    Intermedialität und Medienaneignung .....	140
4    Wahrnehmungsraum .....	145
4.1    Ästhetische Multimedialität: Auswirkungen auf den Rezeptionsprozess .....	145
4.2    Technische Interaktion: Auswirkungen auf den Rezeptionsprozess .....	151
4.3    Zusammenfassung: Bedeutung komplexer Wahrnehmungsräume .....	159

5	Sozialraum.....	161
5.1	Interpersonale Interaktion .....	161
5.2	Identität .....	169
5.3	Vernetzte mediale Gemeinschaften.....	184
5.4	Zusammenfassung: Bedeutung komplexer Sozialräume.....	190
6	Verbindung komplexer Wahrnehmungs- und Sozialräume.....	193
6.1	Synergieeffekte .....	193
6.2	Virtuelle Wirklichkeit .....	195
7	Zusammenfassung: Einfluss der funktionalen Potentiale auf Nutzung und Rezeption .....	207
<b>C) Empirische Untersuchung des Online-Rollenspiels</b>		
	<b><i>World of Warcraft</i>.....</b>	<b>213</b>
1	Auswahl und Einordnung des Untersuchungsgegenstandes .....	213
2	Methoden.....	217
2.1	Voruntersuchung: Beobachtung des Spiel- und Spielerverhaltens.....	217
2.2	Inhaltsanalyse der funktional-medialen Räume .....	218
2.3	Befragung der Nutzer von <i>World of Warcraft</i> .....	223
3	Ergebnisse der strukturierten Inhaltsanalyse der medialen Funktionsräume von <i>World of Warcraft</i> .....	229
3.1	Wahrnehmungsraum .....	229
3.2	Sozialraum .....	245
3.3	Intermediale Elemente .....	251
3.4	Zusammenfassung: <i>World of Warcraft</i> als integratives vernetztes Medium.....	254
4	Ergebnisse der Befragung hinsichtlich des Einflusses von Wahrnehmungs- und Sozialraum auf Rezeption und Nutzung .....	271
4.1	Nutzermerkmale und Subgruppenbildung.....	271
4.2	Allgemeine Nutzungsdaten .....	274
4.3	Mediale Bindung.....	279
4.4	Motivationen und erhoffte Gratifikationen .....	289
4.5	Emotionen .....	301
4.6	Soziale Beziehungen und Gemeinschaften .....	314
4.7	Zusammenfassung: Ergebnisse der Befragung der Spieler von <i>World of Warcraft</i> .....	327
5	Zusammenführung der Ergebnisse .....	337
	<b>Fazit.....</b>	<b>341</b>
	<b>Quellenverzeichnis .....</b>	<b>343</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>351</b>