

# Inhalt

<b>Tabellenverzeichnis.....</b>	<b>9</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>11</b>
<b>Verzeichnis der Flashmeetingsequenzen.....</b>	<b>13</b>
<b>1 Einleitung – Einklammerung .....</b>	<b>15</b>
<b>2 Neue Medien .....</b>	<b>21</b>
2.1 Veränderungen der Interaktion durch den Einsatz Neuer Medien .....	21
2.1.1 Theorien reduzierter Signalübertragung und Theorien von Imagination und Konstruktion .....	23
2.1.2 Kopräsenz, Präsenz und Interaktivität als zentrale Elemente der computervermittelten Kommunikation .....	33
2.2 Interaktion oder Kommunikation mittels Neuer Medien? .....	41
2.2.1 Interaktion oder Kommunikation im Flashmeeting?.....	49
<b>3 Kultur und Neue Medien .....</b>	<b>55</b>
3.1 Neue Medien zwischen Homogenisierung, Kolonisierung und Hybridisierung .....	57
3.1.1 Neue Medien als Technologien mit deliberativem Potenzial.....	57
3.1.2 Neue Medien als Form der technologischen Kolonisierung .	59
3.1.3 Neue Medien und ihre kulturelle Hybridisierung.....	66
3.1.4 Synthese: Neue Medien zwischen Globalisierung und Lokalisierung .....	69
3.2 Kultur zwischen Statik und Anpassungsleistungen .....	72
3.2.1 Kultur als Struktur: funktionalistische Konzepte .....	75
3.2.2 Kultur als (Kon)Text und Praktik.....	87
3.3 Konsequenzen für die Analyse Neuer Medien.....	96
<b>4 Interaktion als soziologischer Forschungsgegenstand sui generis: Rahmen- und Konversationsanalyse .....</b>	<b>101</b>
4.1 Erving Goffman .....	106
4.1.1 Rahmenanalyse .....	119
4.1.2 Kanäle .....	129
4.1.3 Rahmenanalyse in Bezug auf Neue Medien.....	131
4.2 Das Gespräch: Gesprächsrahmen und Konversationsanalyse..	141
4.2.1 Neue Medien und die Konversationsanalyse .....	147
4.2.2 Erving Goffman und die Konversationsanalyse.....	150
4.3 Konsequenzen für die empirische Analyse .....	157

<b>5</b>	<b>Das Ich in der Geschichte: Positionsbestimmung, Operationalisierung und Methoden.....</b>	<b>161</b>
5.1	Forschungsansatz.....	161
5.2	Das Ich in der Geschichte .....	164
5.3	Methoden und Operationalisierung.....	167
5.4	Das (technologische) Setting .....	175
5.4.1	Die Fallauswahl.....	175
5.4.2	Die Sitzungen.....	182
<b>6</b>	<b>»It's too funny to be science« – Empirische Analyse der Interaktionen .....</b>	<b>191</b>
6.1	Flashmeeting – technischer Rahmen.....	198
6.1.1	Akustische Nachrichten empfangen.....	198
6.1.2	Technisches Setzen von Anfangs- und Endklammern .....	199
6.1.3	Notwendigkeit von Kontaktsignalen .....	201
6.1.4	Rückkopplung und rückwärtige Kanäle .....	203
6.1.5	Strategien für den Rahmenerhalt.....	208
6.1.6	Rahmenbruch und Fehlrahmung durch das Medium .....	212
6.2	Themen als Rahmen der Interaktion .....	216
6.2.1	Rahmenwechsel und parallele Rahmen.....	218
6.2.2	Rahmung der Sitzung durch die Teilnehmenden .....	223
6.3	Zwischenfazit I: Veränderungen der Interaktion durch das Medium.....	225
6.4	Kultur als Einflussfaktor auf Rahmung und Interaktion .....	227
6.4.1	Sprache.....	232
6.4.2	Anrede.....	236
6.4.3	Emoticons und Abkürzungen.....	239
6.4.4	Unterschiedliche Bedeutungsstrukturen von Begriffen.....	245
6.4.5	Chinesischer und deutscher Diskursstil: Stärken der eigenen Position und Dissensmarkierung.....	250
a)	Stützen der eigenen Position.....	254
b)	Die Äußerung von Dissens .....	260
6.5	Zwischenfazit II: Veränderung der Interaktion aufgrund von Kultur.....	270
<b>7</b>	<b>Schlussbetrachtung – Endklammerung.....</b>	<b>275</b>
	<b>Literatur .....</b>	<b>287</b>