



# Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung)

*Tilo Hartmann*

 **Download**

 **Online Lesen**

**Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung)** Tilo Hartmann

 [Download Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel ...pdf](#)

 [Online Lesen Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispi ...pdf](#)

# **Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung)**

*Tilo Hartmann*

**Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung)** Tilo Hartmann

## **Downloaden und kostenlos lesen Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) Tilo Hartmann**

---

278 Seiten

### **Kurzbeschreibung**

Ziel der vorliegenden theoretischen Arbeit ist die Beschreibung und Erklärung der Selektion unterhaltsamer Medienangebote, wobei mit Selektion die transsituative systematische Auswahl von und Zuwendung zu den Angeboten gemeint ist. Als zu erklärendes Konstrukt liegt der Arbeit folglich auch nicht die singuläre situative Zuwendungsentscheidung, sondern vielmehr die Nutzungsintensität zugrunde. Die generellen Ausführungen zu der Auswahl unterhaltsamer Medienangebote werden im Verlauf der Arbeit jeweils am Beispiel der Selektion von Computerspielen spezifiziert. Zunächst wird hierzu ein Subjektmodell entwickelt, das moderne handlungs- und verhaltenstheoretische Annahmen integriert. Dem Subjektmodell zufolge hängt es von Person-mal-Umwelt-Konditionen ab, ob Verhalten (und damit auch die unterhaltungsorientierte Selektion) eher als heuristischer, automatisierter oder aber elaborierter Prozess zu konzipieren ist. Auf Grundlage des Subjektmodells wird die Zuwendung zu unterhaltsamen Medienangeboten in ‚innere‘ handlungsvorbereitende und ‚äußere/manifeste‘ handlungsrealisierende Prozesse unterteilt. Im Rahmen der inneren Selektionsprozesse werden eine motivationale und eine volitionale Phase unterschieden. Die Arbeit fokussiert dabei die motivationale Phase, in deren Verlauf die Zuwendungsintention gebildet wird. Diese wird in enger Anlehnung an psychologische und kommunikationswissenschaftliche Konzeptualisierungen als differenzierter Erwartungs-Wert-Prozess modelliert (und in syntaktisch-formalisierter Art expliziert). Somit wird die Intensität, mit der ein unterhaltsames Medienangebot genutzt wird, in Abhängigkeit der Zuwendungsintention, die im Erwartungs-Wert-Prozess gebildet wird, erklärt. Zudem wird in der Arbeit ein erweiterter Kreis an Erklärungsfaktoren diskutiert: So wird angenommen, dass individuelle Wissens-, Kompetenz- und Motivbestände auf den Erwartungs-Wert-Prozess Einfluss nehmen. Um die besondere Struktur und die ‚inhaltliche Füllung‘ des Erwartungs-Wert-Prozesses sowie dessen Einflussfaktoren herauszuarbeiten, wird ein Modell entworfen, das Unterhaltung als eine Folge bewusst erlebter Erholung und/oder erlebter Selbstelaboration konzipiert. Die Auswahl unterhaltsamer Medienangebote wird somit insgesamt als ein selbstbestimmter Prozess strukturiert, in dem angebotsspezifische (selbstelaborative und erholungsspezifische) Erlebensqualitäten vergegenwärtigt und soziale Implikationen und Kosten der Zuwendungsoption geprüft werden. Im Rahmen einer Abschlussdiskussion wird eine Forschungsagenda skizziert, die eine empirische Testung und Anreicherung der erörterten Konzeptualisierungen anstrebt.

Download and Read Online Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) Tilo Hartmann #01R7PUFNCSA

Lesen Sie Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann für online ebookDie Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann Bücher online zu lesen.Online Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann ebook PDF herunterladenDie Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann DocDie Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann MobipocketDie Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen (Unterhaltungsforschung) von Tilo Hartmann EPub