

Inhalt

1 Einleitung: Grundlegende Begriffe und Messprozesse	1
1.1 Die Problemstellung im Überblick	3
1.2 Begriffsdefinitionen	5
1.3 Messung und Messgrößen	10
1.3.1 Sensorische Ebene	13
1.3.2 Beurteilende Ebene	14
1.3.3 Propriozeptive Ebene	22
1.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen: Messung von Plausibilität im Kontext existierender Modelle	27
2 Wahrnehmung als strukturierender Prozess	31
2.1 Das Wahrnehmungsobjekt „Lautsprecher“	32
2.2 Invariantenbildung, Assimilation und Akkommodation	35
2.3 Klassifikation und Klasseninklusion	37
2.4 Inferente Klassenbeziehungen	39
2.5 Schlussfolgerungen: Die „innere Referenz“ als dynamisches System	41
3 Abbildung von Plausibilitätsbeurteilungsprozessen am Beispiel konkreter Szenarien	47
3.1 Einleitung	47
3.2 Versuch 1 – Elektroakustische Reproduktion als Zugang zur Wirklichkeit: Der Einfluss der Vorerfahrung auf das Plausibilitätsurteil	49
3.2.1 Versuchskontext und Hypothesen	49
3.2.2 Stimuli	51
3.2.3 Versuchsdurchführung	53
3.2.4 Ergebnisse	54
3.2.5 Diskussion	58
3.3 Versuch 2 – Plausibilitätsbeurteilung unbekannter Wahrnehmungsobjekte: Untersuchung am Beispiel der Beeinflussung einer elektroakustischen Simulation durch den Wiedergaberaum	62

3.3.1	Versuchskontext	62
3.3.2	Entwicklung des Messprozesses	64
3.3.3	Hypothesen	66
3.3.4	Stimuli	67
3.3.5	Versuchsdurchführung	69
3.3.6	Ergebnisse	71
3.3.7	Diskussion	75
3.4	Versuch 3 – Plausibilität als Distanzmaß im Ähnlichkeitsraum: Multidimensionale Skalierung	79
3.4.1	Versuchskontext und Hypothesen – Abbildende Verfahren für mentale Repräsentationen	79
3.4.2	Stimuli und Versuchsdurchführung	83
3.4.3	Ergebnisse	83
3.4.4	Diskussion	89
3.5	Versuch 4 – Untersuchung zu Merkmalen der Wahrnehmungsdimensionen für Stimuli aus Versuch 3	94
3.5.1	Versuchsdurchführung	94
3.5.2	Ergebnisse	95
3.5.3	Diskussion	96
4	Schlussfolgerungen und Diskussion: Messung, Realität und Wirklichkeit	99
5	Anhang	107
5.1	Grafische Benutzeroberflächen zu Versuch 1	107
5.2	Einzelergebnisse zu Versuch 1	110
5.3	Grafische Benutzeroberflächen zu Versuch 2	113
5.4	Daten der Stimuli und Einzelergebnisse zu Versuch 2	116
5.5	Grafische Benutzeroberflächen zu Versuch 3	134
5.6	Grafische Benutzeroberfläche zu Versuch 4	136
	Literatur.....	137
	Verzeichnis der verwendeten Audiomaterialien.....	143
	Sachverzeichnis	145