

INHALTSVERZEICHNIS

| | | |
|------|--|-----|
| 1. | EINLEITUNG | 1 |
| 2. | METHODISCHES DESIGN | 3 |
| 3. | ERVING GOFFMANN | 7 |
| 3.1. | Die Interaktion | 7 |
| 3.2. | Die Theatermetapher | 9 |
| 3.3. | Der Rahmen | 11 |
| 4. | ANWENDUNG | 14 |
| 4.1. | Die Selbst-Inszenierung des Aufreißers als „Künstler“ in der virtuellen Community | 14 |
| 4.2. | Das Framing der Pickup Artists | 38 |
| 4.3. | Der Theaterrahmen im Game | 54 |
| 4.4. | Partizipationseinheiten im Game | 64 |
| 4.5. | Territorien und Überdetermination im Game | 72 |
| 4.6. | Beziehungszeichen im Game | 84 |
| 5. | FAZIT | 97 |
| 6. | LITERATUR | 104 |
| 7. | INTERNET-QUELLEN | 105 |