

Marcel Woznica

Videographie im Wandel

Zur Analyse des mediatisierten Alltagsraumes mittels mobiler Erhebungsinstrumente

Using new methods of Videography

An Analysis of the mediatized space of everyday life.

Zusammenfassung

Im vorliegenden Beitrag wird ein videographisches Forschungsdesign vorgestellt und auf das populäre Augmented Reality (AR) Mobile Game Pokémon GO angewendet. Dabei wird herausgearbeitet, wie ein mediatisiertes Phänomen methodisch untersucht werden kann, welches sich vor allem durch seine kleinteiligen, an die Spiel- und/oder Alltagsrealität gerichteten Interaktionsformen sowie seine flüchtige Spielpraxis auszeichnet. Es wird eine phänomenologische und dramatologische Perspektive eingenommen, um eben diese methodischen Kernprobleme herauszuarbeiten. Das Datenmaterial, das mit einer mobilen GoPro Kamera erhoben wurde, wird mit Hilfe der (sequenzanalytischen) Rahmenanalyse (Goffman 1977) ausgewertet. Bei der Vorstellung der Ergebnisse kommt das Konzept der synthetischen Situation (Knorr-Cetina 2009) zur Anwendung und wird um den Aspekt des mediatisierten Alltagsraumes und seiner interaktiven und körperlich-performativen Herstellung erweitert.

Schlagwörter: Videographie, Methoden der qualitativen Sozialforschung, Mediatisierung, Rahmenanalyse, Phänomenologie

Abstract

The following paper introduces a videographic research design, which explores the popular augmented reality (AR) mobile game Pokémon GO. Two problems distinguish this mediatized phenomenon: 1) Different forms of interaction with the game and everyday reality. 2) The cursory game practices. By taking on a phenomenological and dramatological perspective, the complexity of these two methodical main problems can be identified. These problems will be solved by using a mobile GoPro Camera and analysing the hereby generated video data material with the help of Goffman's (sequence analytical) Frame-Analysis (1977). As a result, the aspect of the mediatized space of everyday life and its interactive and performative fabrication can be added to the concept of synthetic situation (Knorr-Cetina 2009).

Keywords: Videography, Methods of Qualitative Research, Mediatization, Frame Analysis, Phenomenology

1 Einleitung

Der vorliegende Beitrag stellt ein videographisches Forschungsdesign vor, mit dessen Hilfe die Spielpraxis um das Augmented Reality (AR) Mobile Game Pokémon GO untersucht wurde, welche sich durch Interaktionsordnungen im mediatisierten Raum der Öffentlichkeit auszeichnet und die qualitative Sozialforschung in besonderem Maße vor neue Herausforderungen stellt. Um diese Probleme darzustellen, bedarf es zunächst einer schrittweisen Annäherung an den Fall sowie einer Vorstellung der Methode, um anschließend deren Relevanz anhand der eigenen Forschung zu verdeutlichen. In einem ersten Schritt wird die Spielpraxis vorgestellt, um anschließend spielspezifische Interaktionsordnungen im *Raum der Alltagsrealität* herauszuarbeiten, ohne dabei den Aspekt der Mediatisierung explizit zu behandeln. Die Untersuchung der Interaktionsordnung orientiert sich hier stark an Erving Goffmans *Rahmenanalyse* (1977) und leitet diese entsprechend ein, indem das Phänomen auf grundlegende Analysekonzepte hin untersucht wird (vgl. Raab 2014, S. 71f.). Die Untersuchungen zentrierter und nicht zentrierter Interaktion, der Vorder- und Hinterbühne, Partizipations- und Fortbewegungseinheiten sowie natürlicher und sozialer Primärrahmen stehen im Vordergrund des vorliegenden Beitrags. Es geht hier also

Abb. 1: Pokémon GO



„um die Situation, um das, dem sich ein Mensch in einem bestimmten Augenblick zuwenden kann; dazu gehören oft einige andere Menschen und mehr als die von allen unmittelbar Anwesenden überblickte Szene“ (Goffman 1977, S. 16).

Diese erste Annäherung an die Untersuchung der Spielpraxis wird anschließend um die *Dimension der Spielrealität* erweitert. Hier spielt das sozio-technische Phänomen der AR eine zentrale Rolle, da es zu einer Kopplung zwischen Spiel- und Alltagsrealität kommt: Der Bildschirm erweitert die Alltagsrealität um die des Spiels. Dieser Komplexitätssteigerung entspricht die Hinzunahme einer phänomenologischen Perspektive und des Konzepts der *synthetischen Situation* nach Knorr-Cetina (2009) – u.a. um die medial hergestellte Spielrealität als eigenen *Raum in Reichweite* (Schütz/Luckmann 2017) zu begreifen. Im weiteren Verlauf wird das videographische und anschließend sequenzanalytische Vorgehen entlang der zentralen Forschungsfrage erläutert, wie die Spiel- oder Alltagsrealität als primärer Rahmen hergestellt wird, und es werden Ergebnisse der eigenen Forschung und methodische Schlussfolgerungen präsentiert.

Bei Pokémon GO handelt es sich zunächst um eine Spielpraxis, bei der sich Spielende, mit einem mobilen Endgerät ausgestattet, durch den Raum der Alltagsrealität bewegen, um mit verschiedenen virtuellen Objekten im Raum der Spielrealität zu interagieren. Ein zentrales Element ist dabei die *virtuelle Repräsentation* der spielenden Person, die in Form eines Avatars auf dem Bildschirm zu sehen ist (vgl. Abbildung 1). Um diesen Avatar herum ist der Raum der Spielrealität zu sehen, nicht aber die Avatare anderer Spielender. Der Standort des Avatars ist gekoppelt an das GPS-Signal des mobilen Endgeräts, welches die Spielenden mit sich tragen. So ist die Spielrealität im Stil eines Navigationssystems abstrahiert auf dem Bildschirm zu sehen. Der Avatar repräsentiert also die spielende Person im Raum der Spielrealität. Dieser Raum zeigt einerseits Objekte der Alltagsrealität, bspw. Denkmäler, in abstrahierter Weise. Andererseits lässt der Spielalgorithmus sog. Pokémon-Figuren zufällig im Raum der Spielrealität erscheinen. Es handelt sich hierbei also um einen virtuellen Raum, der mittels AR-Technik an die Alltagsrealität gekoppelt und auf dem Bildschirm abgebildet wird. Die *Kopplung zwischen Spiel- und Alltagsrealität* ist insofern zentrales Element des Spiels, als Spielende in die Lage versetzt werden, unterschiedliche Spielpraktiken in Interaktion (mit virtuellen Objekten) auszuführen. Dabei können sie alleine oder in einer Gruppe unterwegs sein und sie können die Spielpraxis von zu Hause aus oder unterwegs vollziehen. Die Darstellung des Raums der Spielrealität mit den verschiedenen virtuellen Objekten konstituiert *Mobilität* als ein zentrales Element der Spielpraxis: Um mit den permanent neu entstehenden virtuellen Objekten der Spielrealität interagieren zu können, die sich meist außerhalb der (Interaktions-) Reichweite des Avatars befinden (vgl. dazu Abschnitt 2), müssen sich Spielende durch den Raum der Alltagsrealität bewegen. Sie müssen sich ‚in die Nähe‘ anderer oder neuer virtueller Objekte begeben, um bestimmte Spielpraktiken einzuleiten.

Über diese konstitutiven Elemente der Spielpraxis hinaus fallen unterschiedliche Arten der Zusammenkunft im Raum der Alltagsrealität auf: So können ganze Versammlungen mit bis zu mehreren hundert Spielenden beobachtet werden, die sich bereits nach wenigen Minuten wieder auflösen. An besonderen Events kann man in Großstädten hunderte Spielende beobachten, die mehrere Stunden spezifische Routen ablaufen. Auf der anderen Seite gibt es immer wieder auch Kleingruppen oder Einzelpersonen, die im öffentlichen Raum unterwegs sind und als Spielende kaum auffallen, da das Verhalten (bspw. Körperhaltung oder Medienutzung) sich – zumindest auf den ersten Blick – nicht von anderen Personen des öffentlichen Raums unterscheidet. Während sich Spielende alleine durch den öffentlichen Raum bewegen, ist es kaum möglich, sie als Partizipationseinheiten (vgl. Goffman 1982, S. 27ff.) einer bestimmten Spielpraxis wahrzunehmen. Als Fortbewegungseinheiten (ebd.) im Raum der Öffentlichkeit, die der Spielpraxis alleine nachgehen, bleiben sie für das Auge der Forschenden unsichtbar. Erst wenn sie mit anderen Spielenden zusammenkommen, können sie als solche erkannt werden. Die Untersuchung unterscheidet sich deutlich von bisherigen Face-to-Screen-Analysen, da Spielende sich hier stärker in zwei Welten verorten. Daraus entsteht nicht nur ein forschungspraktisches, sondern vielmehr ein grundlegend methodisches Problem, wie man die nötigen Daten aller interaktionsrelevanten Ereignisse erhalten kann.

Zur Lösung dieses Problems wird ein videographisches Forschungsdesign vorgestellt, welches der multidimensionalen Komplexität des Falls gerecht werden kann (siehe dazu Abschnitt 4.). Dafür wurde in erster Linie ein Zugang gewählt,

der sich durch die Nutzung neuer videographischer Mittel auszeichnet: Die Spielpraxis wurde mithilfe einer mobilen GoPro Kamera aufgezeichnet. Mit dieser Kamera, die an der Stirn des Forschers befestigt wurde, war es möglich, den Sichtbereich videographisch aufzuzeichnen. Auch der Bildschirminhalt des Smartphones wurde während des Spiels mithilfe einer Software aufgenommen. Die Kombination beider Erhebungsverfahren ermöglichte die Generierung von Videodatenmaterial, welches die Alltags- und Spielrealität audio-visuell erfasst. So konnte untersucht werden, wie mediatisierte Phänomene in Interaktionsordnungen spielender und nicht-spielender, im öffentlichen Raum teilnehmender Personen integriert werden.

Im vorliegenden Beitrag werden also neue Formen der Datenerhebung mithilfe einer mobilen Kamera und der darauf basierenden Analyse von Videodatenmaterial besprochen. Der Beitrag zeigt, wie mittels dieser Methoden Phänomene untersucht werden können, deren zentrales Merkmal die Auflösung der Online-Offline-Dichotomie ist. Solche neuen, durch die Mediatisierung bedingten Phänomene können nicht mehr in vollem Umfang mit ‚alten‘ Methoden untersucht werden, und die Nutzung neuerer Instrumente bedarf eigener Reflexion. Diese Nutzung entfaltet dann ihr volles Potenzial, wenn sich das methodische Vorgehen an den Fall selbst anlehnt: Die verschiedenen Formen der Spielpraxis können mithilfe der GoPro Kamera besser eingefangen und mit den Bildschirminhalten systematisch in Verbindung gebracht werden. Der in der qualitativen Forschung häufig geäußerten Kritik, die Kamera nehme nur einen bestimmten Ausschnitt der Alltagswelt und ihrer Praktiken auf, kann so zumindest etwas entgegengesetzt werden (vgl. Schindler/Liegl 2013, S. 52), da sie hier als drittes Auge fungiert, mit dem der Sichtbereich der Forschenden aufgenommen und – mehr als es den Augen und dem Gedächtnis des Forschenden alleine möglich wäre – gespeichert werden kann. Durch die Befestigung der Kamera am Körper können sich Forschende freier bewegen und müssen während der Feldforschung keine Zeit damit verbringen, eine Kamera zu halten oder einen bestimmten Sichtwinkel einzustellen (mehr dazu in Abschnitt 4.). Die Mobilität der Kamera ist entscheidend, da es mit ihr möglich ist, ein Phänomen zu untersuchen, dessen Spannungsverhältnis sich aus den im öffentlichen Raum vollzogenen, spielspezifischen Interaktionsordnungen und der im öffentlichen Raum geltenden sozialen Ordnung ergibt. Die Bildschirmaufnahme ermöglicht es darüber hinaus, Veränderungen der Spielrealität im Allgemeinen oder spezifische Praktiken im Konkreten zu rekonstruieren: Welche Formen der Interaktion sind mit unterschiedlichen virtuellen Objekten der Spielrealität möglich? Handelt es sich dabei um Interaktionen im klassischen Sinne oder doch vielmehr um Interaktivität mit virtuellen Objekten (vgl. dazu Abschnitt 3)? Das daraus folgende videographische Forschungsdesign ergibt sich aus dem Untersuchungsgegenstand und einer zentralen, an diesen Gegenstand gestellten Frage: Inwiefern ist die Spiel- und/oder Alltagsrealität überhaupt handlungs- und bedeutungskonstituierend, und wie werden diese Bedeutungen und Handlungen praktisch und/oder interaktiv hergestellt?

2 Der mediatisierte Alltagsraum als neue Herausforderung für die qualitative Sozialforschung

Zu Beginn des Beitrags wurde auf die Mediatisierung des öffentlichen Raumes aufmerksam gemacht. Mediatisierung wird dabei als Metaprozess der Gesellschaft verstanden (vgl. Hepp/Krotz 2014; Krotz/Despotović/Kruse 2014, 2017; Kalina et al. 2018). Die damit einhergehende theoretische Einordnung des Phänomens eignet sich hier besonders gut, da der Mediatisierungsansatz „[...] kurz gesagt nach dem Wandel von Alltag, Kultur und Gesellschaft und von allen menschlichen Lebensbereichen im Kontext des Wandels der Medien [fragt]“ (Krotz 2018, S. 35). Der vorliegende Text liefert also nicht nur einen methodologischen Beitrag zur qualitativen Sozialforschung, sondern trägt auch zur Mediatisierungsforschung bei. Zudem wird der Versuch unternommen, das Konzept der synthetischen Situation von Knorr-Cetina um den Aspekt des *mediatisierten Alltagsraumes* zu erweitern. Knorr-Cetina definiert eine synthetische Situation wie folgt:

„Synthetic situations are situations that include electronically transmitted on-screen projections that add informational depth and new response requirements to the ‚ecological huddle‘ (Goffman 1964, S. 135) of the natural situation.“ (Knorr-Cetina 2009, S. 61)

Was genau ist nun damit gemeint, wenn vom mediatisierten Alltagsraum gesprochen wird? Um diese Frage zu beantworten, werden die Mundanphänomenologie von Alfred Schütz (Schütz/Luckmann 2017) und die Rahmenanalyse Goffmans (1977) miteinander kombiniert und auf den Fall angewandt. Zunächst soll die Verknüpfung der Spiel- und Alltagsrealität aus phänomenologischer Perspektive untersucht werden (vgl. Liberati 2018). Mit dieser Perspektive ist es möglich, das komplexe Raumverhältnis zwischen beiden Realitätsebenen konkreter zu fassen. So kann die Spielrealität in einem ersten Schritt als mediatisierte Erweiterung der Alltagswelt (vgl. Krotz/Hepp 2012) verstanden werden, die sich durch die Nutzung sog. skopischer Medien (vgl. Knorr-Cetina 2009) konstituiert. Skopische Medien machen „einen Bereich menschlichen Handelns sichtbar, der mit bloßen menschlichen Sinnen nicht einsehbar wäre“ (Reichmann 2018, S. 94). Die Welt in Reichweite“ (Schütz/Luckmann 2017, S. 71ff.) wird mithilfe skopischer Medien erweitert. Während Spielende sich durch den Raum der Alltagsrealität bewegen, wandert und verschiebt sich auch ihre Welt in Reichweite (vgl. Ayaß 2018a). Im Falle der mediatisierten Spielsituation drängt sich schnell die Frage auf, inwiefern auch die Spielrealität als eine eigene Welt in Reichweite verstanden und deshalb vielmehr von *zwei Welten in Reichweite* gesprochen werden muss. Medialität wird hier besonders stark an den Raum der Alltagsrealität geknüpft. Ähnlich hebt es auch Ruth Ayaß hervor:

„Das Verhältnis des Menschen zu seiner Welt des Alltags ist so elementar von der Existenz und der Verwendung von Medien geprägt, dass es statthaft und notwendig ist, von den medialen Strukturen der Lebenswelt zu sprechen.“ (Ayaß 2018b, S. 287)

Dass es sich beim vorliegenden Fall um eine spezifische Form von Medialität handelt, die v.a. durch eine Untersuchung der Spielpraxis rekonstruiert werden kann, wurde schon in der Einleitung angedeutet: Für Spielende wird die Spielrealität zunächst über den Bildschirm hergestellt. Die auf dem Bildschirm abgebilde-

te Spielrealität befindet sich insofern in aktueller Reichweite, als Spielende den Raum und verschiedene virtuelle Objekte sehen können. Darüber hinaus gibt es für Spielende allerdings auch eine Welt außerhalb ihrer aktuellen Reichweite. Mithilfe der Bildschirmaufnahmen konnte die Struktur der Spielrealität genauer herausgearbeitet werden.

Es gibt zwei Typen von virtuellen Objekten, die im Raum der Spielrealität zu sehen sind: 1. ‚Fixe‘, virtuelle Objekte, die im Raum der Spielrealität stets an einem festen Standort auffindbar sind. 2. ‚Zufällig verteilte‘, virtuelle Objekte, die zufällig im Raum der Spielrealität erscheinen und nach einiger Zeit wieder verschwinden. Die fixen, virtuellen Objekte im Raum der Spielrealität können zwar skopisch gesehen werden, es ist allerdings nicht möglich, mit ihnen zu interagieren, wenn man sich nicht aktuell in ihrer Nähe befindet. Eine Ausnahme ist die Fokussierung fixer, weit entfernter Objekte in Sichtweite durch ‚Anklicken‘, wodurch der Name sowie ein Bild des Objektes auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sind Spielende in der Nähe eines solchen Objektes, können sie an und mit ihm weitere Spielpraktiken vollziehen. Anders verhält es sich bei den zufällig verteilten, virtuellen Objekten. Diese erscheinen nur unmittelbar um den Avatar herum. Sobald Spielende diese also sehen, sind sie in der Lage, die entsprechende Spielpraktik auszuführen. Außerdem verschwinden diese entweder nach 45 Minuten oder nach dem Vollzug der genannten Praktik. Hier spielt also auch die Zeitdimension eine nicht zu unterschätzende Rolle. Die Gemeinsamkeit beider Objekttypen ist, dass sämtliche Spielpraktiken mit ihnen nur möglich sind, wenn Spielende sich aktuell in der Nähe befinden.

Analytisch lässt sich der vorliegende Fall nun folgendermaßen zusammenfassen: Die Spielenden können auf zufällig generierte oder fixe virtuelle Objekte reagieren, sie sehen den durch den Bildschirm vermittelten Raum der Spielrealität, sie wissen aber auch, dass ihnen neue Objekte zufällig gegenüber treten können und zeitgleich, über ihre Seh-, Hör- und Reichweite hinaus, potentiell relevante virtuelle Objekte zu finden sind. Durch den Aspekt der Mobilität entsteht dabei eine Dynamik, die den Raum der Spielrealität relevant werden lassen kann – Spielende bewegen sich durch Räume der Spiel- und Alltagsrealität und können jederzeit und immer wieder alten und neuen virtuellen Objekten begegnen. Die Kopplung der Spiel- und Alltagsrealität und die damit erhöhte Informationalisierung der Situation zeigen, wie stark sich die Spielrealität auf Spielende im Raum der Alltagsrealität auswirken kann. Die Frage, inwiefern die Spiel- oder Alltagsrealität als primäre Rahmen hergestellt werden, kann erst dann beantwortet werden, wenn im nächsten Schritt die unterschiedlichen Interaktionsformen untersucht wurden.

3 Zwischen face-to-Face-Interaktionen und Interaktivität mit virtuellen Objekten: Die Herstellung primärer Rahmen als methodisches Problem

Nachdem nun die Dimension der Spielrealität und ihre Kopplung an die Alltagsrealität als methodisches Problem hervorgehoben wurde, gilt es in ähnlicher Weise die verschiedenen Interaktionsformen darzustellen. Inwiefern die Rekonstruktion der Interaktionsordnungen als methodisches Problem betrachtet werden kann, wird so noch stärker deutlich: Ausgehend von der Einleitung ist die Frage „*What is going on?*“ zunächst nicht eindeutig zu beantworten. Begibt man sich ins Feld, so bekommt man den Eindruck, dass all jene, die auf ein Smartphone schauen, potentiell nicht-spielende Teilnehmende des öffentlichen Raumes sind. Es scheint auf den ersten Blick schier unmöglich, Spielende zu erkennen, geschweige denn die Spielpraxis auf ihre Interaktionsordnungen hin zu untersuchen, da die im öffentlichen Raum ausgeführte Spielpraxis sehr subtil vollzogen werden kann. Zugleich kann zwischen Spielenden immer auch medial vermittelte Kommunikation stattfinden: Spielende sprechen sich mithilfe unterschiedlicher Nachrichtendienste (bspw. WhatsApp oder Telegram) ab. Diese Absprache mit anderen Spielenden ist ein wesentliches Element der Spielpraxis, da bestimmte Herausforderungen nur mit Hilfe anderer teilnehmender Personen bewältigt werden können. Auf solchen Versammlungen lässt sich die Spielpraxis besonders gut beobachten.

Die Untersuchung dieser spezifischen Face-to-Face-Interaktionen soll nun unter Rückgriff auf Erving Goffman erfolgen. Insbesondere Goffmans Werke *Interaktion im öffentlichen Raum* (1963) und *Das Individuum im öffentlichen Austausch: Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung* (1982) ermöglichen es, Interaktionsordnungen im öffentlichen Raum genauer zu fassen. Dass neben Face-to-Face-Interaktionen zwischen Spielenden auch eine Interaktivität zwischen Spielenden und der Spielrealität hergestellt wird, ist eine Konsequenz der im vorherigen Abschnitt dargestellten Kopplung zwischen Spiel- und Alltagsrealität. Um im Folgenden den Rahmenwechsel zwischen Spiel- und Alltagsrealität zu rekonstruieren, gilt es neben den Face-to-Face-Interaktionen auch Formen der Interaktivität zu untersuchen. So spreche ich im Weiteren dann von Interaktivität, „wenn die Beziehung zwischen Mensch und technischem Objekt durch Komplexität, durch Kontingenz und durch symbolisch vermittelte Kommunikation gekennzeichnet ist“ (Rammert 2016, S. 34). Mithilfe dieser Unterscheidung ist es möglich, die Interaktivität zwischen den Spielenden und der Spielrealität zunächst einmal kategorisch von Face-to-Face-Interaktionen zu differenzieren. An dieser Stelle wird auch deutlich, dass die Konzeption Goffmans neu – und d.h. hier in einem mediatisierten Kontext – gedacht werden muss. So ist ein zentrales Element Goffmans die körperliche Anwesenheit mehrerer Akteure bei einem räumlichen Zusammenreffen (vgl. Goffman 1969, 1963). Dass diese Anwesenheit im Kontext mediatisierter Gesellschaften nicht immer gegeben sein muss, wurde und wird weiterhin vielfach diskutiert (vgl. exemplarisch Hitzler 1992, Laube 2016, Reichmann 2018). Knorr-Cetinas Arbeit kann hier als federführend betrachtet werden, da sie Goffmans Situationsbegriff in ihrem Konzept der synthetischen Situation um die

Face-to-Screen-Interaktion erweitert hat (Knorr-Cetina 2009). Mit Hilfe der Rahmenanalyse wird nun ein Instrumentarium geboten, um zu rekonstruieren, inwiefern die Spielrealität a) eine Situation entweder vollständig dominiert, b) andere primäre Rahmen irritiert, c) als Artikulationshinweis zur Definition einer Situation beiträgt oder d) auf einem wahrgenommenen aber nicht relevanten Nebenkanal verläuft (vgl. Schmidl 2017, S. 2). Goffman selbst definiert (primäre) Rahmen als

„ein System von Gegenständen, Postulaten und Regeln; andere [primäre Rahmen] – und zwar die meisten – scheinen keine deutliche Gestalt zu haben und führen nur zu einem Verstehen, liefern einen Ansatz, eine Perspektive“ (Goffman 1977, S. 31).

Nicht nur soll mithilfe der Rahmenanalyse der untersuchte Fall entsprechend rekonstruiert werden. Auch wird mit der Untersuchung eines mediatisierten Phänomens die Möglichkeit geboten, die Rahmenanalyse aus einer methodologischen Perspektive heraus zu erweitern: Konkret braucht es hierfür ein bestimmtes Forschungsdesign, mit dessen Hilfe auch medientechnologische Phänomene, die sich durch *Kleinteiligkeit und Flüchtigkeit* auszeichnen, rahmenanalytisch untersucht werden können. Wie dieses videographische Forschungsdesign im Konkreten aussieht, wird im folgenden Abschnitt erläutert.

4 Zur Reflexion der Forschungspraxis: Die GoPro Kamera als Erhebungsinstrument der videographischen Methode

Mithilfe der Nutzung einer GoPro Kamera und der Aufnahme des Bildschirms ist es möglich, andere Spielende in der Praxis aufzunehmen und dabei 1) die natürliche Situation abzubilden und 2) nicht nur einen Ausschnitt der Alltagsrealität, sondern in diesem Fall zusätzlich die Spielrealität mit aufzuzeichnen. Inwiefern diese beiden, immer wieder als Kritikpunkte gegenüber dem Umgang mit der Kamera genannten Punkte weiterhin gültig sind, wird ebenfalls besprochen. Grundsätzlich fristet die Videoanalyse als Erhebungs- und Analyseverfahren innerhalb der Soziologie immer noch eine randständige Existenz, und wird erst in den letzten zehn Jahren verstärkt diskutiert (vgl. Knoblauch et al. 2006; Raab 2008; Reichertz/Englert 2011; Knoblauch 2013; Tuma 2013). Knoblauch beschreibt sie als ein jüngeres Beispiel der Ausdifferenzierung qualitativer Methoden (vgl. Knoblauch 2013, S. 259). Dennoch spielt sie v.a. im Kontext der hermeneutischen Wissenssoziologie, der visuellen Soziologie sowie der Ethnomethodologie eine immer größere Rolle (vgl. hierzu Schnettler/Knoblauch 2009; Boll/Schindler 2011; Goerigk 2018; Lehn 2018). Sie muss zudem in Verfahren differenziert werden,

„die sich mit der Deutung von Videos beschäftigen, die von Wissenschaftlern zum Zwecke wissenschaftlicher Forschung gedreht wurden, [...] Verfahren, die sich um die Deutung von Videos bemühen, die von Amateuren zur Dokumentation von besonderen Festen und Anlässen erstellt wurden (v.a. Raab 2008), und [...] Verfahren [...], welche die Analyse von Videos angehen die von (Halb-)Professionellen erzeugt wurden, um [verkauft] zu werden“ (Reichertz/Englert 2011, S. 8).

Die hier durchgeführte Methode zeichnet sich v.a. durch ihre Forschungspraxis aus. So wurde das Videodatenmaterial 1) vom Forscher 2) im Feld und 3) mithilfe der mobilen GoPro Kamera und der Bildschirmaufnahme generiert. Dieses Videodatenmaterial ist deshalb von besonderem Wert, da es mit ihm möglich war, auf die o.g. Herausforderung zu reagieren und Daten der interaktionsrelevanten Ereignisse zu generieren. Die Nutzung solch visueller Medien in Kombination mit einer ethnografischen Forschungshaltung schreiben Tuma, Schnettler und Knoblauch der visuellen Soziologie, hier v.a. der Methode der Videographie zu (Tuma/Schnettler/Knoblauch 2013; vgl. auch Knoblauch 2001). Die durchgeführte Methode ähnelt der Videographie in vielfacher Hinsicht, wenngleich einige Aspekte, v.a. durch die Nutzung der GoPro Kamera, stärker reflektiert bzw. gesondert hervorgehoben werden müssen. Trotz dieser kleinen Abweichungen kann und soll die vorgestellte Methode als eine Variante innerhalb der Videographie verstanden werden. In der späteren Sequenzanalyse (vgl. Rosenthal 2011; Sammet/Erhard 2018) wird dann die Frage beantwortet werden, wie die Spiel- und Alltagsrealität als primäre Rahmen hergestellt werden.

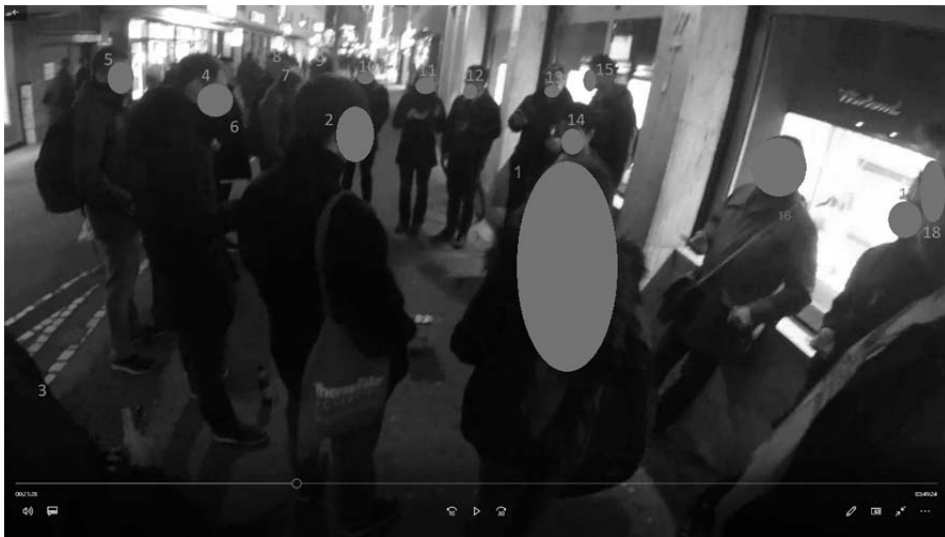
Die *Technikkompetenz* ist ein wesentliches Element im Umgang mit der Video- und Bildschirmaufnahme: Zum einen muss eine spezielle Software genutzt werden, die den Bildschirminhalt laufend aufzeichnen kann. Durch die zusätzliche Ausführung der Spielapplikation kann die Funktionsfähigkeit eines Smartphones durchaus belastet werden. Um zusätzlich die GoPro Kamera nutzen zu können, kann mittels einer weiteren Software eine Verbindung zu dieser Kamera hergestellt werden. So ist es möglich zu sehen, was die an der Stirn (oder einem anderen Körperteil) befestigte Kamera aufnimmt. Außerdem kann die Aufnahme immer wieder überprüft werden. Sollte bspw. die Verbindung zwischen Kamera und Smartphone getrennt werden, so nimmt die Kamera weiterhin auf, und die Verbindung kann vergleichsweise einfach wiederhergestellt werden. Dennoch – und deshalb ist eine gewisse Technikkompetenz hier eine wichtige Voraussetzung – braucht es einige Zeit, bis die forschende Person in der Lage ist, die Technik ‚im Hintergrund laufen zu lassen‘, um sich auf die Spielpraxis konzentrieren zu können.

Stärker noch als das Erlernen technischer Kompetenzen muss die *Nutzung der GoPro Kamera im Feld* reflektiert werden. Die Frage, inwiefern natürliche Situationen durch eine solche Nutzung beeinflusst werden, wurde während des Forschungsprozesses durchgängig reflektiert. Das eigene Wissen über das Feld half dabei, eben diesen Aspekt entsprechend einzuordnen: Bekannte Pokémon GO-Spieler*innen machen den Video-Livestream ihrer Spielpraxis einem breiten (Online-)Publikum zugänglich, andere nehmen ihr Spiel auf und laden es auf YouTube hoch – innerhalb der Community von Spielenden ist die Nutzung einer GoPro Kamera also durchaus üblich. Ein solches Vorgehen wird damit nicht nur aufgrund der Komplexität des Falls, sondern auch aus dem Feld selbst heraus beantwortet. So kann die Kamera als *Erweiterung des Körpers* verstanden werden (vgl. McLuhan 2003), dessen Potential als Erhebungsinstrument sich hier entfaltet. Durch das Anbringen der Kamera am Körper können mehrere Probleme im Umgang mit herkömmlichen Kameras gelöst werden: Da die Spielpraxis sowohl zu Hause als auch unterwegs vollzogen werden kann, war es mithilfe der GoPro Kamera möglich, einen kompletten Spielverlauf aufzunehmen. So lief ich während des Spiels z.T. alleine durch die Mainzer Innenstadt, ich traf andere Spielende, um mit ihnen gemeinsam an Herausforderungen teilzunehmen und fuhr mit dem Bus nach Hause. Dabei war es wichtig, unterschiedliche Spielpraktiken aufzu-

nehmen, um ein möglichst vollständiges Bild zu erhalten. Obwohl das Problem nicht vollends gelöst wurde, zeitliche Ereignisse möglicherweise zu verpassen (vgl. Schindler/Liegl 2013, S. 52), ist es mit der GoPro Kamera dennoch möglich, gerade eine solch flüchtige und kleinteilige Praxis entsprechend aufzunehmen.

Ein weiterer Vorteil liegt in der Aufmerksamkeit, die der Kamera während der Praxis geschenkt werden muss: Anders als mit herkömmlichen Kameras kann die forschende Person mit wenig Aufwand bestimmen, welcher Bereich aufgenommen wird. So bestimmt der Körper im Raum – und in diesem Fall die Blickrichtung – den aufgenommenen Bereich. Um dieses Potenzial allerdings vollständig entfalten zu können, bedarf es ebenfalls einer Menge Übung. Insbesondere das von Schindler und Liegl formulierte Problem, eine Kamera könne Interaktionen weniger gut folgen als das Auge (vgl. ebd.), kann bearbeitet werden, indem die forschende Person übt, den Kopf in die Richtung des vom Auge fokussierten mitzubewegen. Vereinfacht wird dies durch die richtige Positionierung des forschenden Körpers im Raum. So ist es mir möglich gewesen, mich bei der o.g. Versammlung so zu positionieren, dass alle 18 Personen aufgenommen werden konnten und ich trotzdem als Mitspieler erkannt wurde und daher problemlos als spielende Person im Feld teilnehmen konnte (vgl. Abbildung 2).

Abb. 2: Mitspieler*innen



Wo liegen nun die Grenzen des oben skizzierten videographischen Vorgehens? Trotz guter Kameraauflösung kann die Videoaufnahme die relevanten Mikrointeraktionen nicht immer erfassen. In manchen Fällen ist im Videodatenmaterial schwer erkennbar, wohin genau eine Person blickt. Dies ist v.a. im Kontext einer sequentiellen Interaktionsanalyse wichtig, die sich für die Rekonstruktion der unterschiedlichen Interaktionsformen und deren Spezifika besonders gut eignet. Trotz der technischen und praxisbezogenen Voraussetzungen überwiegen gleichwohl die Vorteile. Ich war in der Lage, als forschende Person das Feld zu betreten und die Spielpraxis aufzunehmen, ohne der Kamera dabei viel Aufmerksamkeit schenken zu müssen. Durch das geringe Gewicht der Kamera konnte sie problem-

los mitgetragen werden. Auch den Problemen der Flüchtigkeit und Kleinteiligkeit konnte so entgegengewirkt werden. Die unterschiedlichen Interaktionsformen konnten mithilfe des dabei entstandenen Videodatenmaterials fast problemlos sequenzanalytisch untersucht werden. Die Ergebnisse dieser Analyse werden im Folgenden vorgestellt.

5 Die sequentielle Rahmenanalyse des mediatisierten Alltagsraumes: Ergebnisse und Überblick

Das Videodatenmaterial wurde sequenzanalytisch untersucht. Dafür wurde es zunächst im Sinne der Videoanalyse und mit Hilfe der Video-Transkriptionssoftware ELAN transkribiert. Um die Interaktionsordnung auch im Hinblick auf die Relevanz der Spielrealität anhand des körperlichen, aber auch sprachlichen Vollzugs zu rekonstruieren, wurde mit drei Transkriptionszeilen gearbeitet: 1. Beschreibung, 2. Audio Transkript, 3. Interpretation (vgl. Abbildung 3). Die Kombination aus Beschreibung und Audio-Transkript ermöglichte eine Sequenzanalyse, die Aspekte der objektiven Hermeneutik und der Konversationsanalyse verknüpft: Die Generierung von Lesarten wurde entlang der Beschreibungen *und* des Audio-Transkripts vollzogen. Dadurch konnte herausgearbeitet werden, inwiefern die Spielrealität im sprachlichen und interaktiven Vollzug einerseits, als latente Fallstruktur andererseits hergestellt wurde. Die Orientierung an beiden Analyseverfahren bot sich an, da das primäre Ziel der Herausarbeitung einer Interaktionsstruktur beiden Vorgehensweisen gemein ist.

In Kombination mit der Rahmenanalyse Goffmans konnte so herausgearbeitet werden, dass die Spiel- oder Alltagsrealität abhängig vom Grad der Involviertheit unterschiedlich stark als primärer Rahmen hergestellt werden (vgl. Goffman 1963, S. 49ff.). Diese Herstellung orientiert sich dabei an drei Faktoren: Der Interaktivität mit der Spielrealität, der körperlich-performativen Spielhaltung und den Face-to-Face-Interaktionen mit anderen Spielenden. Wenn der Spielrealität mit allen Sinnen die volle Aufmerksamkeit geschenkt wird, ist der Blick permanent auf das Smartphone gerichtet. In der Analyse des Videodatenmaterials konnte herausgearbeitet werden, dass der Grad der Involviertheit maßgeblich durch Personen und Objekte im Raum der Alltagsrealität beeinflusst wird, solange Spielende in Bewegung sind. Dabei kann zwischen zwei Modi unterschieden werden: 1. Der Bewegung durch den Raum der Alltagsrealität, um ein virtuelles Objekt in potentieller Reichweite zu erreichen, oder 2. der Interaktivität mit der Spielrealität durch Face-to-Screen-Interaktion, also der potentiellen Interaktionsmöglichkeit mit virtuellen Objekten in unmittelbarer Reichweite während der Bewegung durch den Raum der Alltagsrealität. Vor allem der zweite Modus – Spielende, die gebannt auf das Smartphone schauen, während sie sich durch den Raum der Alltagsrealität bewegen – verlangt ein hohes Maß an Koordination, da es nicht zu Zusammenstößen und somit zur Verletzung von Raumansprüchen anderer Fortbewegungseinheiten im öffentlichen Raum kommen darf (vgl. Raab 2014, S. 82). Denn diese „interpersonellen Alltagsrituale bilden gleichsam die

Kommt es zu Versammlungen, entstehen so Interaktionsordnungen, die in anderen Kontexten sanktioniert werden würden: Spielende begrüßen sich kurz und knapp, es werden in einer Gruppe von bspw. sieben Leuten nur wenige Worte gewechselt, dafür umso öfter Blicke auf das Smartphone gerichtet. Die Analyse des Verhältnisses zwischen Blickabfolge und (körperlichem) Vollzug der Spielpraxis nimmt dabei einen besonderen Stellenwert ein, wobei letzteres bspw. die Nutzung des Daumens zur Ausführung von Wisch- oder Kreisbewegungen auf dem Bildschirm meint. Diese Spielpraktiken konnten mit Hilfe des Videodatenmaterials in ihrer Abfolge und ihrem Verhältnis zur Situation untersucht werden. Was damit gemeint ist, wird im Folgenden erläutert.

Durch die körperliche Performance wird angezeigt, dass die Anwesenden ‚über die Situation Bescheid wissen‘. Dieses Wissen zeigt sich auch anhand der Anordnung der Körper im öffentlichen Raum, worauf der o.g. Ausschnitt u.a. aufmerksam machen möchte: Hier werden Spielende nun auch als Partizipationseinheiten, als Darsteller auf einer Bühne, gegenüber den kopräsenten Fortbewegungseinheiten, dem Publikum, im öffentlichen Raum wahrgenommen. Diese Modulation von Fortbewegungs- zu Partizipationseinheit findet im Raum der Alltagsrealität durch die an die Spielrealität gerichtete zentrierte Interaktion genau dann statt, wenn es zu einer Zusammenkunft kommt. Die Zusammenkunft im öffentlichen Raum wird über den Standort eines virtuellen Objektes koordiniert. Es gelten andere, spielspezifische Regeln, die sich bspw. dadurch auszeichnen, dass zwischen Spielenden ein Mindestmaß an Interaktivität ausreicht, um die Spielpraxis zu vollziehen: So können Spielende bspw. auch im Auto sitzen bleiben, kein Wort mit anderen Spielenden wechseln, aber dennoch an der gemeinsamen Herausforderung im virtuellen Raum teilnehmen. Die Herstellung der Spielrealität als primärem Rahmen zeigt sich auch im Sprachvollzug: Virtuelle Objekte werden bei Konversationen zwischen Face-to-Face Anwesenden als anwesende Interaktionspartner mit eingebunden: „Was macht der denn?“, „man, der regt mich auf“ oder „schau mal, was das macht“ sind Aussagen, die man bei solchen Versammlungen in ähnlicher Weise immer wieder hört. Sowohl die körperliche Anordnung als auch die Sprachvollzüge orientieren sich an bzw. konstituieren die *Spielrealität* als primär vorherrschenden Handlungsraum. Diese Herstellung ruft vor allem im Hinblick auf die soziale Ordnung im öffentlichen Raum nicht selten Irritationen hervor: Spielende bleiben in der Fußgängerzone abrupt stehen, um auf virtuelle Objekte zu reagieren, eine Versammlung von mehreren Spielenden auf einem Bürgersteig ruft Unmut der kopräsenten Akteure im öffentlichen Raum hervor. Typischerweise kann es in solchen Situationen zu Kollisionen oder Zusammenstößen kommen. Sind Spielende nur mäßig in die Spielpraxis involviert, vollzieht sich eben diese auf Nebenkanälen. Das Irritationspotential ergibt sich durch die interaktive, sprachliche und körperliche Ausrichtung an der Spielrealität oder vielmehr: durch die Herstellung der Spielrealität als primärem Rahmen.

Mithilfe der Sequenzanalyse des Videodatenmaterials konnten verschiedene Interaktionsformen untersucht werden. Durch das Wissen über die technische Infrastruktur der Spielrealität kann diese den Spielenden als interaktives und somit handlungsrelevantes Gegenüber in Erscheinung treten, ohne dabei medienvermittelt, also in Face-to-Screen-Interaktionen, hergestellt werden zu müssen. Anschließend lässt sich eine solche Herstellung der Spielrealität an die Diskussion um Imagination, da das Imaginierte – virtuelle Objekte in unmittelbarer und potentieller Reichweite – auch einen realen Anteil beinhaltet (vgl. Herbrink 2013, S. 299ff.). Die

Spielrealität kann so im öffentlichen und privaten Raum durch ihre Kopplung an die Alltagsrealität als primärem Rahmen hergestellt werden. Die daraus folgenden Rahmenwechsel zwischen Spiel- und Alltagsrealität werden zwischen Spielenden, aber auch (in Interaktion mit virtuellen Objekten) der Spielrealität als Gegenüber praktisch und interaktiv vollzogen. Das von Knorr-Cetina entwickelte Konzept der synthetischen Situation hilft dabei, diese neuen Formen mediatisierter Situationen theoretisch einzuordnen, kann aber sogleich um den *mediatisierten Alltagsraum* erweitert werden. Nicht mehr werden Informationen primär durch die ‚Welt hinter den Bildschirmen‘ generiert (Reichmann 2018). Vielmehr reicht schon das Wissen über die technische Infrastruktur der Spielrealität, also das Wissen über die Kopplung zwischen Alltags- und Spielrealität, und die daraus folgende „Informationalisierung der Situation“ (Reichmann 2018, S. 90) aus, um die Spielrealität als ein interaktives Gegenüber zu konstituieren.

Durch die Nutzung der GoPro im Speziellen, der Durchführung einer Videographie im Allgemeinen konnte ein Phänomen untersucht werden, welches sich durch Interaktionsordnungen im öffentlichen Raum auszeichnet, die sich am Raum der Spielrealität orientieren. Um diese Verortung der Spielenden in zwei Welten entsprechend zu untersuchen, wurde Goffmans Rahmenanalyse herangezogen, um so das Verhältnis zwischen Spiel- und Alltagsrealität anhand spielspezifischer Interaktionsordnungen besser herauszuarbeiten.

Durch die Ausrichtung am Raum der Spielrealität und das Wissen über die technische Infrastruktur vollziehen Spielende körperliche Spielpraktiken und Face-to-Face-Interaktionen in mediatisierten Situationen, die auf Haupt- oder Nebenkanälen ablaufen können. So handelt es sich bei Blickabfolgen zwischen dem Bildschirm und dem Raum der Alltagsrealität, Ausführungen spielspezifischer Wischbewegungen mit den Fingern auf dem Bildschirm und beim Halten des Smartphones auf Hüft- oder Brusthöhe um Praktiken, durch die Spielende die Spielrealität als primären Rahmen sich nicht nur wechselseitig anzeigen, sondern auch herstellen. Dies zeigt sich auch in Face-to-Face-Interaktionen zwischen Spielenden, da dort die o.g. spielspezifischen Interaktionsregeln gelten. Das videographische Vorgehen ermöglichte es, interaktionsrelevante Ereignisse in einem ersten Schritt zu erfassen, um spezifische Praktiken durch die Analyse herauszuarbeiten, die konstitutiv für die Spielpraxis sind. Darüber hinaus reflektiert der vorliegende Beitrag einerseits die Nutzung der verschiedenen Erhebungsinstrumente und hebt andererseits die fallspezifische Notwendigkeit des Forschungskonzeptes hervor, um so einen ersten Einblick in die videographische Analyse der Spielpraxis um Pokémon GO zu geben.

Literatur

- Ayaß, R. (2018a): Diesseitige und jenseitige Lebenswelten. Die vielfältigen Realitätsstrukturen der mannigfaltigen Wirklichkeiten. In: Endreß, M./Hahn, A. (Hrsg.): *Lebenswelttheorie und Gesellschaftsanalyse. Studien zum Werk von Thomas Luckmann*. Köln, S. 241-275.
- Ayaß, R. (2018b): *Mediale Strukturen der Lebenswelt*. In: Staudigl, M. (Hrsg.): *Alfred Schütz und die Hermeneutik*. Konstanz, S. 285-308.
- Boll, T./Schindler, L. (2011): Visuelle Medien und die (Wieder-)Herstellung von Unmittelbarkeit. In: Ziehe, I./Hägele, U. (Hrsg.): *Visuelle Medien und Forschung. Über den wissenschaftlich-methodischen Umgang mit Fotografie und Film*. Münster, S. 219-231.

- <https://publications.ub.uni-mainz.de/opus/volltexte/2017/57430/pdf/57430.pdf> (01. November 2019)
- Goerigk, P. (2018): Handwerkliche Berufsbildung in Aktion. Eine ethnomethodologische Annäherung. In: Erhard, F./Sammet, K. (Hrsg.): Sequenzanalyse praktisch. Weinheim, S. 394-419.
- Goffman, E. (1963): *Interaktion im öffentlichen Raum*. Neuausgabe Frankfurt a.M.
- Goffman, E. (1969): *Where the action is. Three essays*. London.
- Goffman, E. (1977): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. 9. Auflage Frankfurt a.M.
- Goffman, E. (1982): *Das Individuum im öffentlichen Austausch: Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*. Frankfurt a.M.
- Hepp, A./Krotz, F. (Hrsg.) (2014): *Mediatized Worlds*. London.
<https://doi.org/10.1057/9781137300355>
- Herbrik, R. (2013): Das Imaginäre in der (Wissens-)Soziologie und seine kommunikative Konstruktion in der empirischen Praxis. In: Keller, R./Reichert, J./Knoblauch, H. (Hrsg.): *Kommunikativer Konstruktivismus. Wissen, Kommunikation und Gesellschaft (Schriften zur Wissenssoziologie)*. Wiesbaden, S. 295-315.
https://doi.org/10.1007/978-3-531-19797-5_13
- Hitzler, R. (1992): Der Goffmensch: Überlegungen zu einer dramatologischen Anthropologie. In: *Soziale Welt*, 43. Jg., H. 4, S. 449-461.
https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/document/5457/1/ssoar-sozw-1992-4-hitzler-der_goffmensch_uberlegungen_zu_einer.pdf. (01. November 2019)
- Kalina, A./Krotz, F./Rath, M./Roth-Ebner, C. (Hrsg.) (2018): *Mediatisierte Gesellschaften. Medienkommunikation und Sozialwelten im Wandel*. Baden-Baden.
<https://doi.org/10.5771/9783845292588>
- Knoblauch, H. (2001): Fokussierte Ethnographie: Soziologie, Ethnologie und die neue Welle der Ethnographie. In: *Sozialer Sinn*, 2. Jg., H. 1, S. 123-141.
<https://doi.org/10.1515/sosi-2001-0105>
https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/document/693/1/ssoar-sozsinn-2001-1-knoblauch-fokussierte_ethnographie.pdf. (01. November 2019)
- Knoblauch, H. (2013): Qualitative Methoden am Scheideweg: jüngere Entwicklungen der interpretativen Sozialforschung. In: *Historical Social Research*, 38. Jg., H. 4, S. 257-270.
https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/document/38352/1/ssoar-hsr-2013-4-knoblauch-Qualitative_Methoden_am_Scheideweg_jungere.pdf. (01. November 2019)
- Knoblauch, H./Schnettler, B./Raab, J./Soeffner, H.-G. (Hrsg.) (2006): *Video analysis. Methodology and Methods: Qualitative Audiovisual Data Analysis in Sociology*. Frankfurt a.M./Bern/Brüssel. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-02667-2>
- Knorr-Cetina, K. (2009): The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World. In: *Symbolic Interaction*, 32. Jg., H. 1, S. 61-87. <https://doi.org/10.1525/si.2009.32.1.61>
- Krotz, F. (2018): Medienwandel und Mediatisierung. Ein Einstieg und Überblick. In: Kalina, A./Krotz, F./Rath, M./Roth-Ebner, C. (Hrsg.): *Mediatisierte Gesellschaften. Medienkommunikation und Sozialwelten im Wandel*. 1. Auflage Baden-Baden.
- Krotz, F./Despotović, C./Kruse, M.-M. (Hrsg.) (2014): *Die Mediatisierung sozialer Welten. Synergien empirischer Forschung*. Wiesbaden.
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-04077-2>
- Krotz, F./Despotović, C./Kruse, M.-M. (Hrsg.) (2017): *Mediatisierung als Metaprozess. Transformationen, Formen der Entwicklung und die Generierung von Neuem*. Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-16084-5>
- Krotz, F./Hepp, A. (2012): Mediatisierte Welten: Forschungsfelder und Beschreibungsansätze – zur Einleitung. In: Krotz, F./Hepp, A. (Hrsg.): *Mediatisierte Welten*. Wiesbaden, S. 7-23. https://doi.org/10.1007/978-3-531-94332-9_1
- Laube, S. (2016): Goffman mediatisieren. Über das Zusammenspiel von Vorder- und Hinterbühne in digitalisierten Praktiken. In: Schäfer, H. (Hrsg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*. 1. Auflage Bielefeld, S. 285-300.

- Lehn, D. (2018): Ethnomethodologische Interaktionsanalyse. Videodaten analysieren und die Organisation von Handlungen darstellen. 1. Auflage Weinheim/Basel.
- Liberati, N. (2018): Phenomenology, Pokémon Go, and Other Augmented Reality Games. In: Human Studies, 41. Jg., H. 2, S. 211-232. <https://doi.org/10.1007/s10746-017-9450-8>
- McLuhan, M. (2003): Understanding media. The extensions of man. Critical ed. Corte Madera/Calif.
- Raab, J. (2008): Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeption und materiale Analysen. Konstanz.
- Raab, J. (2014): Erving Goffman. 2. Auflage Konstanz/München.
- Raab, J. (2008): Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeption und materiale Analysen. Konstanz.
- Rammert, W. (2016): Technik - Handeln - Wissen. Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-11773-3>
- Reichertz, J./Englert, C.J. (2011): Einführung in die qualitative Videoanalyse. Eine hermeneutisch-wissenssoziologische Fallanalyse. 1. Auflage Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-92053-5>
- Reichmann, W. (2018): Interaktion in mediatisierten Welten. Von Face-to-Face-Kommunikation zur Interaktion in »synthetischen« Situationen. In: Kalina, A./Friedrich, K./Rath, M./Roth-Ebner, C. (Hrsg.): Mediatisierte Gesellschaften. Medienkommunikation und Sozialwelten im Wandel. 1. Auflage Baden-Baden.
- Rosenthal, G. (2011): Interpretative Sozialforschung. Eine Einführung. 3. Auflage Weinheim/Basel.
- Sammet, K./Erhard F. (2018): Methodologische Grundlagen und praktische Verfahren der Sequenzanalyse. Eine didaktische Einführung. In: Sammet, K./Erhard F. (Hrsg.): Sequenzanalyse praktisch. 1. Auflage Weinheim/Basel.
- Schindler, L./Liegler, M. (2013): Praxisgeschulte Sehfertigkeit. In: Soziale Welt, 64. Jg., H. 1-2, S. 51-67. <https://doi.org/10.5771/0038-6073-2013-1-2-51>
- Schmidl, A. (2017): Verbreitete Realität und vertiefte Rahmen-Analyse. Beitrag zur Ad-Hoc-Gruppe »Medialisierte Dramatologie? Erving Goffmans Interaktionsordnung in technisch überformten Alltagswirklichkeiten«. In: Geschlossene Gesellschaften. Verhandlungen des 38. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Bamberg 2016, Bd. 38, S. 1-10.
- Schnettler, B./Knoblauch, H. (2009): Videoanalyse. In: Kühl, S. (Hrsg.): Handbuch Methoden der Organisationsforschung. Quantitative und qualitative Methoden. Bd. 12. 1. Auflage Wiesbaden, S. 272-297. https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8_14
- Schütz, A./Luckmann, T. (2017): Strukturen der Lebenswelt. 2. Auflage Konstanz/München.
- Tuma, R. (2013): Die kommunikative Video-(Re)Konstruktion. In: Keller, R./Reichertz, J./Knoblauch, H. (Hrsg.): Kommunikativer Konstruktivismus. Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz. Wiesbaden, S. 363-382. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19797-5_16
- Tuma, R./Schnettler, B./Knoblauch, H. (2013): Videographie. Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-18732-7>