

# Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung – Gleichgewicht und bewegte Grenzen.....	7
1.1 Forschungsgegenstand – Annäherungen an eine Hospitality-Community.....	10
1.2 Forschungsleitende Fragen und Vorgehen.....	12
2 Standortbestimmungen im europäisch-ethnologischen Diskurs.....	17
2.1 Europäische Ethnologie und Tourismusforschung.....	18
2.2 Europäische Ethnologie und Internetforschung.....	25
3 (De-)Konstruktion diskursiver Dualismen.....	33
3.1 Dualistische Wirklichkeiten – Virtuelle vs. reale Realität.....	34
3.2 Dualistische Lebensbereiche – Arbeit vs. Freizeit und Alltag vs. Urlaub.....	38
3.3 Dualistische Reisepraktiken – Touristen vs. Reisende und Distinktion durch Authentizität.....	46
4 Aufgelöste Dualismen, feine Unterschiede – Habitus, Feld und Kapital.....	55
5 Let's face it! Tourismus als Ausdruck soziokulturellen Wandels.....	65
5.1 Mehr Teilnahme – Das soziale Internet.....	67
5.2 Mehr Bewegung – Mobilität und transnationale Netzwerke.....	70
5.3 Mehr Ästhetik – Kosmopoliten und Alltag.....	72
6 Zwischenbilanz.....	79
7 Methodische Herangehensweisen – Ethnographie in Bewegung.....	83
7.1 CouchSurfing definieren.....	87
7.2 CouchSurfing erforschen.....	89
7.2.1 Teilnehmende Beobachtung.....	90
7.2.2 Qualitative Interviews.....	91
7.2.3 Qualitative Inhaltsanalyse.....	94
7.2.4 Quantitative Online-Umfrage.....	96
7.3 CouchSurfing (be-)schreiben.....	100
8 CouchSurfing als soziokulturelle Praxis.....	103
8.1 Die Spieler.....	107
8.1.1 Soziale Hintergründe – Wer wird CouchSurfer?.....	107

8.1.2 Motivationale Hintergründe – Warum wird man CouchSurfer?.....	111
8.1.3 Die Spieler und die Ästhetik des Alltags.....	119
8.2 Das Spiel.....	120
8.2.1 CouchSurfing online (1) – Profile dechiffrieren und beurteilen.....	122
8.2.2 CouchSurfing offline – Strategien der Urlaubs- und Alltagsbewältigung.....	127
8.2.3 CouchSurfing online (2) – Offline-Erlebnisse beurteilen und repräsentieren .....	131
8.3 Die Spielregeln – Reziprozität und (begrenzte) Offenheit.....	133
9 CouchSurfing und Dualismen – Spiele mit Ab- und Entgrenzung....	139
9.1 Spiele mit dualistischen Reisepraktiken – Transnationale Distinktion durch Authentizität.....	140
9.2 Spiele mit dualistischen Lebensbereichen – Alltag und Urlaub, Arbeit und Freizeit.....	145
9.3 Spiele mit dualistischen Wirklichkeiten – Online/Offline- Strukturen.....	152
10 CouchSurfing als Ausdruck soziokulturellen Wandels.....	159
11 Zusammenfassung und Ausblick.....	163
Danksagung.....	169
Literaturverzeichnis.....	170
Quellenverzeichnis.....	182