

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