

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Der Außenseiter vom Dorf	11
2.1	Persönlicher Werdegang	12
2.2	Selbstpräsentation: Der versteckte Mensch	22
2.3	Der fröhliche Regelbrecher: Goffman als Master of Unceremony	29
2.3.1	Inoffizielle Wahrheiten	30
2.3.2	Ehrerbietungsanmaßungen	32
3	Der wissenschaftliche Flaneur: Goffman im Alltag	39
3.1	Interaktionsordnung und face to face-Situationen	40
3.1.1	Interaktionsordnung	41
3.1.2	Face-to-face-Interaktion	42
3.2	Flaneurethnografie	46
3.2.1	Gegen Methode	47
3.2.2	Der stetige Sammler	50
3.3	Metaphern und Flaneurkategorisierung	57
3.3.1	Gegen Theorie als Geschäft	57
3.3.2	Metaphern	59
3.3.3	Goffman, der Täufer: Flaneurkategorien und Definitionen	63
3.4	Goffmans Eingängigkeit	68
4	Das Theater der Realität	71
4.1	Das Theater der Interaktion	73
4.1.1	Expressive Praktiken	76

4.1.2	Darstellungen als Sprache der Beziehung: Bindungszeichen	78
4.2	Looking-Glass Self: Darstellung vor Darstellern	80
4.3	„Arbeit“ an der Bedeutung: Beidseitiges Theater	83
4.3.1	Beidseitige Eindrücke	84
4.3.2	Beidseitige Bindung	87
4.3.3	Normalität	89
4.3.4	Rollendistanz	90
4.4	Soziale Darstellungen: Präsentation und Status	93
4.5	Teams	99
4.6	Pluralität der Welt: Regionsidentitäten, Vorder- und Hinterbühnen	101
4.7	Absicht und ihre Darstellung	107
5	Spiele mit dem rituellen Idiom: Bedeutungsmanagement im Alltag	113
5.1	Sprach- und Spielmetapher	114
5.2	Spiele mit Bedeutungen	116
5.2.1	Züge	117
5.2.2	Plays	117
5.2.3	Resolutionen	118
5.3	Spiele mit Bedeutungen	121
5.3.1	Spiele mit Gesichtern	122
5.3.2	Neuaushandlung von Beziehungen	127
5.4	Spiele herbeiführen	134
6	Die zerbrechliche Welt und Hingabe zur Stabilität	137
6.1	Zerbrechlichkeit	138
6.1.1	Zerbrechen als Handlung	139
6.1.2	Zuarbeit zur Handlung des Zerbrechens	143
6.2	Rettung vor dem Bruch	145
6.2.1	Civil inattention	147
6.2.2	Verstecken	148
6.2.3	Ehrerbietung und Auftreten	150
6.2.4	Involvierung	153
6.2.5	Cooling	156
6.3	Beidseitige Rettung	158
6.4	Korrektur der Realität	163

7	Das Kesselflickerhandwerk: Goffmans stetige Auseinandersetzung mit der Psychiatrie	169
7.1	Selbstverständliche Psychiatrie	170
7.2	Gemeinsame Realitäten und ihr Scheitern	173
7.3	Umgang mit dem Idiom außerhalb des Teams	178
7.4	Der Prozess der Naturalisierung chaotischer Spiele	181
7.5	Die andere Seite	184
8	Zur Aktualität Goffmanesker Arbeit: Ein unentdecktes Land?	189
8.1	Theoretische Globalrezeption	190
8.2	„Steinbruchrezeption“	194
8.2.1	Marketing	195
8.2.2	Politik	195
8.2.3	Internet	196
8.2.4	Film, Fernsehen, Medien	197
8.2.5	Medizin	199
8.2.6	Wissenschaft	201
8.2.7	Recht	203
8.2.8	Diversitätsmanagement	204
8.2.9	Emotion Work	206
8.2.10	Sonstiges	208
8.3	Goffmaneske Arbeit	209
8.3.1	Goffmans rote Pille	210
8.3.2	Nicht für die Vorderbühne	212
8.4	Eine einflussreiche, aber seltene Soziologie?	213
8.5	Die (für viele) unerträgliche Leichtigkeit des Goffman-Seins	215
	Literatur	219