

Eisemann, Christoph

Methodenkombination in einer online-ethnografischen Grounded-Theory-Studie

Knaus, Thomas [Hrsg.]: *Forschungswerkstatt Medienpädagogik. Projekt – Theorie – Methode.*
München : kopaed 2019, S. 973-997. - (Forschungswerkstatt Medienpädagogik; 3)



Quellenangabe/ Reference:

Eisemann, Christoph: Methodenkombination in einer online-ethnografischen Grounded-Theory-Studie -
In: Knaus, Thomas [Hrsg.]: *Forschungswerkstatt Medienpädagogik. Projekt – Theorie – Methode.*
München : kopaed 2019, S. 973-997 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-173880 - DOI:
10.25656/01:17388

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-173880>

<https://doi.org/10.25656/01:17388>

in Kooperation mit / in cooperation with:



www.ftzm.de

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. der Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Die neu entstandenen Werke bzw. Inhalte dürfen nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergegeben werden, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public and alter, transform or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work. If you alter, transform, or change this work in any way, you may distribute the resulting work only under this or a comparable licence.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

**FORSCHUNGS
WERKSTATT
MEDIEN PÄDAGOGIK**

Thomas Knaus (Hrsg.)

PROJEKT – THEORIE – METHODE

Spektrum medienpädagogischer Forschung

Inhaltsverzeichnis

THOMAS KNAUS

Einleitung | Introduction

Eine Forschungswerkstatt für die Medienpädagogik –
Ausgangslagen, Begründungen und Ziele eines Publikationsprojekts 725

RALF BOHNSACK, ALEXANDER GEIMER

Dokumentarische Medienanalyse 775

RALF VOLLBRECHT

Biografieforschung 817

MARION WEISE

Kindern eine Stimme geben!?

Methodischer Diskurs zu (Un)Möglichkeiten von
Puppet Interviews mit Kindern im Alter von vier bis sechs Jahren 849

JOACHIM BETZ, JAN-RENÉ SCHLUCHTER

Gemeinsames Forschen von Menschen mit und ohne Behinderung –
Überlegungen zu Formen Partizipativer Forschung
in der Medienpädagogik 881

STEPHAN MÜNTE-GOUSSAR, NINA GRÜNBERGER

Medienbildung und die Kultur der Schule –
Praxistheoretische Zugänge zur Erforschung von
Schule in einer mediatisierten Gesellschaft 911

CHRISTINE DALLMANN

Medienpädagogische Deutungsmuster von
Lehrerinnen und Lehrern – Problemzentriertes Interview
im Rahmen eines Grounded-Theory-Ansatzes 943

CHRISTOPH EISEMANN

Methodenkombination in einer online-ethnografischen
Grounded-Theory-Studie 973

EIK-HENNING TAPPE

Prädiktoren der Intention zum didaktischen Einsatz
von digitalen Medien im Unterricht – Überführung der
Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)
in ein schulisches Untersuchungssetting 999

REBECCA KLOSE

Audio-Podcasts zur Untersuchung mathematischer
Begriffsbildungsprozesse im bilingualen Kontext 1029

SILKE SCHWORM, LISA HOLZER-SCHULZ

Design-Based Research in der medienpädagogischen
Forschung am Beispiel einer Blended-Learning-
Veranstaltung mit gamified Instruction 1059

Verzeichnis der Autorinnen, Autoren und Mitwirkenden 1083

Register der Schlagworte | Tags 1097

CHRISTOPH EISEMANN

Methodenkombination in einer online-ethnografischen Grounded-Theory-Studie

In diesem Beitrag werden die Erhebungsmethoden, die in der Studie C Walk auf YouTube – Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur kombiniert wurden, skizziert und reflektiert. Es handelt sich bei der hier besprochenen Dissertation des Autors um eine online-ethnografische Arbeit, die im Sinne der Grounded Theory Methodology (GTM) realisiert wurde. Eingesetzt wurden für die Erhebung ein Kurzfragebogen, eine leicht abgewandelte Form des episodischen Interviews nach Uwe FLICK, Beobachtung online und offline, eine kontextorientierte Form der Videoanalyse sowie ein Forschungstagebuch. Mit kritischen Reflexionen des Autors und einem Kommentar von Horst NIESYTO, dem Betreuer der Dissertation, soll der Artikel Einblicke in die Datengewinnung für die Generierung einer gegenstandsverankerten Theorie im Sinne der GTM ermöglichen. Insbesondere die hier exemplarisch beschriebene leicht abgewandelte Form des episodischen Interviews eignet sich nach Ansicht des Autors besonders gut für qualitative Online-Forschung.

This article outlines and reflects on the various methods of data collection that were combined in a research study entitled C Walk on YouTube – Appropriation and Development in a Digital Youth Culture (Original: C Walk auf YouTube – Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur). The online ethnographic study was carried out in accordance with Grounded Theory Methodology (GTM). Several methods were combined for its data collection: a short questionnaire, a slightly modified form of the episodic interview according to Uwe FLICK, online and offline observation, a context-oriented form of video analysis and a research diary. By critically reflecting the methods and by an added commentary by Horst NIESYTO, this article gives other researchers an insight into an example of data triangulation to establish a grounded theory. To conduct qualitative online research, the author particularly recommends the slightly modified version of the episodic interview used in the study.

Schlagworte | Tags: Grounded Theory Methodology, GTM, Qualitative Forschung, Triangulation, Within Method Triangulation, Methodentriangulation, episodisches Interview, narrativ-episodisches Wissen, semantisches Wissen, teilnehmende Beobachtung, kommunikative Validierung, Theoretisches Sampling, Forschungstagebuch, iterativ-zyklisches Vorgehen, Transkription, MAXQDA, Online-Forschung, Videoanalyse, offenes Codieren, Mediennutzung, Jugendkultur, Aneignungsprozesse, Social Web

1. Ziel und Motivation – Erforschung einer Jugendkultur in einer vernetzten Welt

Der vorliegende Artikel behandelt die Erhebungsmethoden, die in der Studie *C Walk auf YouTube – Sozialraumkonstruktion, Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur* (Eisemann 2015) angewendet wurden. So soll er der Leserin oder dem Leser einen exemplarischen Eindruck vom möglichen Einsatz und von der Kombination ausgewählter Erhebungsmethoden in qualitativen Studien zur Erforschung von Jugend- und Online-Kulturen geben. Im Mittelpunkt dieses Artikels steht das *Interview* als Erhebungsinstrument, da es sich als besonders geeignet erwies.

Die Untersuchung, auf die sich dieser Text bezieht, entstand als Dissertationsprojekt an der Abteilung Medienpädagogik des Instituts für Erziehungswissenschaft an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Ziel der *online-ethnografischen Studie* war es, das Phänomen *C Walk* als ein Beispiel jugendkulturellen Handelns in der vernetzten Welt zu untersuchen.

Zum untersuchten Phänomen C Walk

C Walk bezeichnet zunächst einmal eine tänzerische Ausdrucksform. Sie wurde im Milieu der 1969 gegründeten US-amerikanischen Straßengang *Crips* entwickelt. Für sie steht das „C“ im *C Walk*. Die *Crips* entwickelten neben anderen symbolischen Ausdrucksformen für ihre Gang-Zugehörigkeit spezifische Gesten – Fußbewegungen, um sich von Mitgliedern verfeindeter Gruppen abzugrenzen. Insbesondere von denen der Gang *Bloods*, die mit dem *Blood Walk* eine vergleichbare Ausdrucksform pflegten. Hip-Hop-Stars mit Verbindungen zu diesem Gang-Milieu integrierten

die Bewegungen später in ihre Performances. So trugen sie zur Verbreitung des C Walk auch außerhalb der Ursprungsgemeinschaft bei: Der C Walk fand Einzug in die kommerzialisierte Populärkultur. Daraus entwickelte sich, insbesondere dank der Vernetzung auf Video-Plattformen im Social Web, eine in der ersten Dekade der 2000er-Jahre schließlich international verbreitete Jugendkultur. Seither bezeichnet der Begriff *C Walk* daher auch die Gesamtheit jugendkultureller Aktivitäten, die um den Tanz herum praktiziert werden. Zum Beispiel die audiovisuelle Selbstdarstellung im Social Web und die Vernetzung von Praktizierenden online und offline (vgl. Eisemann 2015, S. 135–140).

Erkenntnisse aus der C-Walk-Studie

Die Erkenntnisse aus der Untersuchung der Jugendkultur C Walk geben einen Einblick in die Konstruktion von sozialem Raum, in Praktiken der Aneignung von Welt und in die Entwicklung junger Menschen in einer vernetzten Welt, in der physische Orte und solche im World Wide Web (WWW) miteinander verflochten sind (vgl. Eisemann 2015, S. 141–171).

Es zeigte sich, dass die Jugendkultur zu einer Dynamisierung verschiedener Aneignungsprozesse auf mehreren Ebenen beiträgt (vgl. Eisemann 2015, S. 287–320). Dabei wird unter anderem in Bezug auf die Kapitaltheorie von Pierre BOURDIEU (1976) deutlich, welche spezifischen Kapitalarten – unter anderem jugendkulturelles und virtuelles Kapital – Einfluss auf die Stellung der einzelnen Menschen in der Community der *C Walker* haben (vgl. Eisemann 2015, S. 171–208), wie Beziehungen geknüpft und gepflegt werden (vgl. Eisemann 2015, S. 208–257) und wie dazu mit symbolischen Objekten und Gesten Tauschhandel betrieben wird.

Dabei spielen auch Normen, zum Beispiel in Bezug auf Geschlechterrollen (vgl. Eisemann 2015, S. 261–287), eine wichtige Rolle, zum Teil wird deren Bedeutung neu verhandelt. Falldarstellungen veranschaulichen den Sinn jugendkulturellen Handelns aus der Subjektperspektive (vgl. Eisemann 2015, S. 88–102).¹

¹ In seiner kritischen Würdigung der hier besprochenen Studie geht Horst NIESYTO ebenfalls auf die Erkenntnisse der Studie ein (vgl. Kapitel 5).

2. Theoretische Basis

Die hier behandelte C-Walk-Studie wurde von Horst NIESYTO betreut, einem Medienpädagogen, der sich intensiv mit *audiovisuellen Eigenproduktionen* von Jugendlichen befasste (vgl. u. a. Niesyto 2001; Niesyto 2007). Während es sich dabei um Artefakte handelte, die in pädagogischen Settings entstanden waren, sollte es im Rahmen der vorliegend besprochenen Arbeit darum gehen, Eigenproduktionen Jugendlicher zu untersuchen, die ganz *ohne Anleitung* oder Impulse durch Erwachsene und in der vernetzten Umgebung eines jugendkulturellen Sozialraumes entstanden waren.

Für die Studie wurde ein methodischer Ansatz gewählt, der stark an das Forschungskonzept der *Grounded Theory Methodology* (GTM) nach Barney G. GLASER und Anselm L. STRAUSS (vgl. Glaser/Strauss 1967; Glaser/Strauss 1998) beziehungsweise nach Juliet M. CORBIN und Anselm L. STRAUSS (vgl. Corbin/Strauss 1996) angelehnt ist. Hier wird dieser Ansatz kurz skizziert – die Details sind in der Publikation der Studie von EISEMANN nachzulesen (vgl. Eisemann 2015).² Diese Verortung zumindest grob nachzuvollziehen ist insofern wichtig, als die GTM ein übergeordnetes Regelwerk vorgibt, in das die konkreten Erhebungsmethoden eingebunden sind.

Charakteristika einer Studie nach der Grounded Theory Methodology

Charakteristisch für eine Studie nach der GTM ist erstens das *iterativ-zyklische Vorgehen* von Datenerhebung, -auswertung und Theoriegenerierung: Die drei genannten Prozesse finden hier parallel statt, bis ein Zustand der *theoretischen Sättigung* (vgl. Glaser/Strauss 1998, S. 69) erreicht ist. Das ist der Fall, wenn keine neuen, für die Theorie relevanten Erkenntnisse mehr gewonnen werden (vgl. Glaser/Strauss 1998, S. 53–69; Eisemann 2015, S. 66–68; Eisemann/Tillmann 2018).

² Die ausführlichere Auseinandersetzung des Autors mit der GTM ist nachzulesen bei EISEMANN (Eisemann 2015, S. 64–73). Mit Qualitätskriterien, die an eine *Grounded Theory* (GT) anzulegen sind, befasste er sich gemeinsam mit Angela TILLMANN (vgl. Eisemann/Tillmann 2018, S. 253–275). In demselben Sammelband (vgl. Pentzold/Bischof/Heise 2018) geben weitere Autorinnen und Autoren Hinweise für die praktische Arbeit mit der GTM. Ebenfalls in deutscher Sprache sind die umfassenden Einführungen in die GTM von Franz BREUER, Petra MUCKEL und Barbara DIERIS (Breuer/Muckel/Dieris 2018) sowie von Friedrich KROTZ (Krotz 2005) erschienen.

Zweitens ist die Stichprobenziehung in einer GT-Studie speziell: Beim sogenannten *theoretischen Sampling* (vgl. Glaser/Strauss 1998, S. 53; Eisemann 2015, S. 88–102) erfolgt die Fallauswahl sukzessive und nicht anhand vorab festgelegter Kriterien. Es werden so lange neue Fälle in die Auswertung einbezogen, wie es zum Erreichen der *theoretischen Sättigung* notwendig ist.

Drittens ist in einer GT-Studie das *offene Codieren* (vgl. Corbin/Strauss 1996, S. 43; Eisemann 2015, S. 68–73 und S. 118–120) des Materials – das Codieren ohne vorab definiertes Codeschema – eine Voraussetzung zur Generierung von Theorie aus dem empirischen Material heraus.

Diese drei typischen Vorgehensweisen helfen einer Forscherin oder einem Forscher, sich einem Gegenstand möglichst *offen* zu nähern. Um diese Offenheit zu wahren, werden in der Regel auch keine konkreten Forschungsfragen definiert (vgl. allerdings zu dieser Möglichkeit Corbin/Strauss 1996, S. 21). Stattdessen wird das zu untersuchende Phänomen genau festgelegt. Denn das Ziel ist es, bislang Unbekanntes bezüglich des zu untersuchenden Phänomens zu ergründen – und zwar möglichst frei von Vorannahmen beziehungsweise, wenn dies nicht gänzlich möglich ist, indem diese Vorannahmen für Dritte zumindest nachvollziehbar dargestellt werden (vgl. Eisemann 2015, S. 54–56).

Zum Forschungsverständnis der Grounded Theory Methodology

Am Anfang eines Forschungsprozesses im Sinne der GTM wird ein zu untersuchendes Phänomen definiert. Es steht zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht fest, was die zentralen Erkenntnisse beziehungsweise welche die zentralen Kategorien sein werden. Es geht *nicht* darum, Thesen hinsichtlich des Untersuchungsgegenstandes zu *verifizieren* oder zu *falsifizieren*, sondern – im Gegenteil –, sich möglichst offen für ganz *neue* Erkenntnisse auch auf verborgene Dimensionen einzulassen.³ Das macht bestimmte Erhebungs- und Auswertungsmethoden ungeeignet – etwa solche mit einem vorab definierten Codesystem. Welche Erhebungsmethoden im Rahmen einer Grounded-Theory-Studie tatsächlich zum Einsatz kommen, ist

³ Ausführlich reflektieren EISEMANN und TILLMANN (vgl. Eisemann/Tillmann 2018, S. 253–275) das Forschungsverständnis der Grounded-Theory-Methodologie, insbesondere qualitätssichernde Strategien und Gütekriterien, im Lehrbuch *Praxis Grounded Theory* (vgl. Bischof/Heise/Pentzold 2018).

jedoch nicht festgelegt. Für die hier behandelte C-Walk-Studie wurde ein *ethnografischer Feldzugang* gewählt (vgl. Eisemann 2015, S. 60–87) und es wurden verschiedene Erhebungsmethoden kombiniert.

Der skizzierte Ansatz der GTM war in zwei Punkten besonders anschlussfähig an bisherige Arbeiten der Abteilung Medienpädagogik in Ludwigsburg und passte zum medienpädagogischen Forschungsverständnis: zum einen in Bezug auf die starke Kontext-Orientierung (Sensibilität für Kontexte, zum Beispiel bei der Entstehung von untersuchten Medienprodukten) und zum anderen in Bezug auf das Bemühen um Forschung aus der Subjektperspektive – gemeint ist das Sich-Einlassen auf Sichtweisen der Forschungsteilnehmerinnen und -teilnehmer.

3. Methodendiskussion

Die oben dargestellte offene Herangehensweise bei der Arbeit im Sinne der GTM provoziert die Frage nach den Gütekriterien von Forschung, die im Sinne der GTM durchgeführt wird. *Ein* Gütekriterium einer GT ist die *Perspektivenvielfalt* (vgl. Eisemann/Tillmann 2018, S. 258–261). Um diese zu erreichen, bedarf es unter anderem des Austausches mit möglichst GTM-erfahrenen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern. In Ludwigsburg wurden die Methoden und Ergebnisse der hier besprochenen Studie regelmäßig in Kolloquien diskutiert und es fand eine rege Diskussion innerhalb der Abteilung statt. Hilfreich war dabei besonders, dass sich andere Doktorandinnen und Doktoranden zeitgleich ebenfalls mit der GTM zu beschäftigen begannen. Wertvoll war darüber hinaus der Austausch mit GTM-erfahreneren Kolleginnen und Kollegen – zum Beispiel beim *Berliner Methodentreffen Qualitative Forschung*.

Perspektivenvielfalt kann also durch den Austausch mit anderen Forschenden über den Gegenstand und die eigene Theoriegenerierung hergestellt werden. Eine weitere Möglichkeit zur Herstellung von Perspektivenvielfalt bietet die Triangulation verschiedener Forschungsmethoden. Da jede Forschungsmethode zugleich den zu erforschenden Gegenstand konstruiert, ist es sinnvoll, ein Phänomen mit verschiedenen Arbeitsweisen aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten: Nicht mit dem Anspruch, am Ende ein objektives und totales Bild desselben zu erhalten, sondern,

um die Tiefe und Breite der entstehenden Theorie über ein Phänomen zu verbessern (vgl. Flick/Kardoff/Steinke 2017, S. 309–318). Auf die Bedeutung der Triangulation, insbesondere in der Online-Ethnografie, wies die Wissenschafts- und Techniksoziologin Christine HINE schon früh hin: Sie forderte, Online-Ethnografie im Sinne einer „Adaptive Ethnography“ (Hine 2000, S. 154) zu betreiben, indem kulturelle Praktiken im WWW zwar einerseits anhand von Artefakten im Netz (online) analysiert werden, indem aber andererseits dieses Handeln auch im Face-to-Face-Kontakt mit den Beforschten (offline) thematisiert wird. Nur so könnten Fehlinterpretationen vermieden werden. In diesem Sinne wurden in der C-Walk-Studie reaktive Verfahren – das sind solche, bei denen die Forscherin oder der Forscher bei der Datengenerierung und -erhebung dabei ist (vgl. Marotzki 1995, S. 55–89) – mit nicht-reaktiven Verfahren kombiniert – bei denen außerhalb von Forschungssettings entstandenes Material analysiert wird (vgl. Flick 2017, S. 313).

Wer eine Studie zur Erforschung einer Jugendkultur auf YouTube konzipiert, wird vermutlich die *Videoanalyse* als eine zentrale Erhebungsmethode in Betracht ziehen. Sie war auch für die C-Walk-Studie von Anfang an vorgesehen. In unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen wurden diverse Videoanalyseverfahren beschrieben (vgl. Englert/Reichertz 2011), jedoch nicht alle wären für diese Studie passend gewesen. Zur Auswahl einer passenden Methode muss zunächst der Charakter der zu untersuchenden Videos betrachtet werden:

- Es handelte sich hier erstens um Videos, die von Amateuren selbst erstellt wurden, nicht um professionelle Produkte, wie sie in der Videoanalyse von Film- oder TV-Produktionen betrachtet werden.
- Es handelte sich zweitens um Videos, die außerhalb eines Forschungssettings entstanden waren – deren Analyse wäre also eine nicht-reaktive Forschungsmethode.
- Drittens handelte es sich bei C-Walk-Videos um pragmatische Werke. Damit sind Medieninhalte gemeint, die in sozialen Interaktionen und in Kommunikation eingebettet Bedeutung erlangen, die also aus der Subjektsicht der C Walker bestimmte soziale Funktionen erfüllen sollen. Auch dies legt nahe, dass diese Produkte von Laien nur bedingt im kunstwissenschaftlichen Sinne ikonographisch oder ikonologisch zu

deuten sind, nämlich nur unter Berücksichtigung ihres jugendkulturellen (Entstehungs-)Kontextes (vgl. u. a. Englert/Reichert 2011, S. 16–19).

Angeknüpft werden sollte an ein kontextorientiertes Verfahren, das in Ludwigsburg entwickelt worden war (vgl. Niesyto 2006, S. 136; Niesyto 2011a; Niesyto 2011b). Allerdings spielte die Videoanalyse letztlich eine viel geringere Rolle, als es zu Beginn der Forschung erwartet wurde. Vielmehr wurde auf das Interview als zentrale Erhebungsmethode fokussiert, als deutlich wurde, dass die Bedeutung von C-Walk-Videos aus der Perspektive der C Walkers viel stärker in den sozialen Praktiken des Produzierens, Tauschens, Vernetzens, Kommentierens et cetera liegt als in den Artefakten selbst. Um diese Praktiken zu verstehen, bedurfte es zwar *auch* der Analyse der Videos – diese lieferte zum Beispiel wichtige Hinweise auf soziale und jugendkulturelle Codes, auch im Hinblick auf die in der Studie beschriebenen Kapitalsorten zur sozialen Verortung im jugendkulturellen Raum. Erkenntnisreicher war es aber, mit den Forschungsteilnehmenden *über* die Videos zu sprechen und sie beim Erstellen, Betrachten und Kommentieren zu beobachten.

Wie wurde eine adäquate *Interview-Methode* identifiziert? Nach einem Abwägen der Vor- und Nachteile verschiedener Interview-Techniken erschien dem Autor die vom Soziologen und Psychologen Uwe FLICK (vgl. Flick 1996) beschriebene Methode des *episodischen Interviews* als am besten geeignet (vgl. Eisemann 2015, S. 102–103). Diese reaktive Erhebungsmethode vereint im Sinne einer *Within Method Triangulation* (vgl. Flick 2017, S. 312) schon in sich verschiedene methodische Zugänge und wird damit dem Forschungsverständnis von GTM-Forschenden in besonderem Maße gerecht: Uwe FLICK geht – wie der kanadische Psychologe und Gedächtnisforscher Endel TULVING (vgl. Tulving 1972, S. 382–403) – davon aus, dass „Erfahrungen der Subjekte hinsichtlich eines bestimmten Gegenstandsbereichs in Form narrativ-episodischen Wissens und in Form semantischen Wissens abgespeichert und erinnert werden“ (Flick 2006, S. 158). Diese beiden Wissensbereiche⁴ – das erfahrungsnaher *narrativ-episodische*

⁴ TULVING betont, dass er die Differenzierung in episodisches und semantisches Wissen aus pragmatischen Gründen vornimmt, dass er aber nicht von einer ganz klaren strukturellen oder funktionalen Trennung der beiden Wissensbereiche ausgeht (vgl. Tulving 1972, S. 384 f.).

Wissen und das abstrahierte, verallgemeinerte *semantische Wissen* (vgl. u. a. Misoch 2015, S. 60) – will FLICK mit unterschiedlichen Gesprächstechniken erfassen. Dazu kombiniert er zwei bekannte Werkzeuge: Die *offene Befragung* (er setzt zielgerichtete Fragen ein, um semantisches Wissen abzurufen) und die *Narration* (mit Erzählanreizen erschließt er das episodisch-narrative Wissen). Diese kombinierte Methode erschien dem Forscher der vorliegend besprochenen Studie besonders geeignet, um Forschungsgespräche mit Jugendlichen zu führen. Denn er vermutete, dass die Ergänzung offener Fragen mit Erzählanreizen auch solche Forschungsteilnehmenden zu aussagekräftigen Aussagen animieren könnte, die sich in der ungewohnten Interviewsituation sonst unwohl fühlen würden oder sprachlich nur schwer äußern könnten.

Bei der Konzeption der C-Walk-Studie erschien aber noch eine Ergänzung der von Uwe FLICK vorgeschlagenen Gesprächs-Stimuli vielversprechend: In der *Online-Forschung* ergibt sich nämlich die Möglichkeit, die beforschten Sozialräume im WWW während eines Forschungsgesprächs spontan zu betreten. Da mit den Interviews auch bezweckt wurde, Artefakte wie die von den Forschungsteilnehmenden selbst produzierten Videos – wie von Christine HINE gefordert – im sozialen Kontext und aus der Subjektperspektive als pragmatische Werke zu begreifen (statt sie nach übergestülpten – zum Beispiel formal-ästhetischen – Kriterien zu interpretieren), lag es nahe, das episodische Interview um das Element gemeinsamer *Surf-Phasen* zu ergänzen und gemeinsam die Praktiken rund um die Videos im WWW zu erleben. Der Forscher vermutete, dass sich die Forschungsteilnehmenden beim gemeinsamen „Wandeln“ durch ihren jugendkulturellen Raum selbst wirkungsvolle Stimuli zur Aktivierung von Wissen setzen würden. Wie dies konkret umgesetzt wurde, wird im folgenden Kapitel 4 dargestellt.

4. Methodensetting und -beschreibung

Im Zentrum der Erhebung stand das *episodische Interview mit Surf-Phasen* – der Einsatz dieser Methode in der C-Walk-Studie wird im Folgenden aus-

föhrlich beschrieben.⁵ Im Anschluss daran werden die weiteren eingesetzten Methoden und deren konkrete Ausgestaltung in knapperer Form skizziert.

4.1 Ansprache verschiedener Wissensbereiche im episodischen Interview mit Surf-Phasen

In der C-Walk-Studie hatten die Forschungsteilnehmenden während der *episodischen Interviews* die Möglichkeit, auf konkrete Nachfragen und Erzählaufforderungen zu reagieren und zusätzlich – auch spontan und selbstgesteuert – am Computer im Internet zu *surfen*, um dem Interviewenden etwas zu zeigen (vgl. Eisemann 2015, S. 105). Solche in der C-Walk-Studie *Surf-Phasen* (vgl. Eisemann 2015, S. 102) genannten Momente animierten die Forschungsteilnehmenden als Gesprächsstimuli sowohl zu *Erklärungen und Beschreibungen* (also zum Ausdruck semantischen Wissens) als auch zu *Erzählungen* (also zum Ausdruck narrativen Wissens). Außerdem war während der Surf-Phasen das Handeln der Forschungsteilnehmenden beobachtbar. Im Prinzip wurden damit also im Sinne einer Triangulation Elemente *teilnehmender Beobachtung* integriert, durch die Verhalten im Online-Feld und weitere Kontextdaten erfassbar wurden. Dieses Vorgehen war auch zur *Validierung* von Erkenntnissen hilfreich, nämlich um Interpretationen des Forschers zu korrigieren. Die Surf-Phasen wirkten also als

- zusätzlicher Stimulus zur Erhebung narrativen und episodischen Wissens;
- Möglichkeit zur teilnehmenden Beobachtung;
- Möglichkeit zur Überprüfung von Interpretationen durch den Forscher (kommunikative Validierung).

Deutlich wird dies im folgenden Ausschnitt aus dem Transkript eines *episodischen Interviews* mit Surf-Phasen mit dem fünfzehnjährigen C Walker *Tai* (vgl. Eisemann 2015, S. 105–106). Das Transkript wurde hier mit Buchstaben gegliedert, um weiter unten die einzelnen Elemente benennen zu können:

⁵ Ausführlicher sind die Methoden in der Publikation zur C-Walk-Studie (vgl. Eisemann 2015, S. 53–120) dargestellt, dort wird auch auf eine explorative Vorstudie eingegangen.

-
- (a) Tai loggt sich nach *Asiarcy* zuerst auf *Kwick* ein. Auf seiner Startseite wird angezeigt, dass eine Nutzerin Geburtstag hat.
- (b) Tai: Die Chatrooms sind auch dafür, dass man weiß, wer Geburtstag hat und so.
- (c) Tai schreibt eine Nachricht ins Gästebuch der Nutzerin: „Alles Alles Gute zum bday. <3“. Dann zeigt er dem Forscher das Profil der Nutzerin.
- (d) Tai: Sie haben's gesehen, auch ihre persönlichen Daten stehen da drin. Ich habe drei Medienkommentare bekommen.
- (e) Tai ruft seine Fotos auf *Kwick* auf.
- (f) Tai: Apple da, mein Laptop!
- (g) Tai zeigt mit der Maus auf ein Foto, auf dem er hinter seinem Apple-Notebook zu sehen ist, und das von jemandem kommentiert wurde.
- (h) Interviewer: Kennst du den?
- (i) Tai: Ich schau mal.
- (j) Tai klickt auf den Nutzernamen und öffnet das Profil eines Mädchens
- (k) Tai: Nee, ich glaub, die kenn' ich nich.
- (l) Interviewer: Wird man da auch mal so angeflirtet oder so?
- (m) Tai: Ja, ich werd voll oft angeschrieben! {Tai lacht.} Ich schwör! Wen kennt die so?
- (n) Tai betrachtet die Namen derjenigen, die der Nutzerin Kommentare zu ihren Fotos hinterlassen haben.
- (o) Tai: Nee, kenn ich nich.

Surf-Phasen als Aktivierung des semantischen oder narrativen Wissens können sowohl von der Interviewerin oder dem Interviewer als auch von der befragten Person selbst angeregt werden. Sie eröffnen der interviewenden Person zahlreiche Möglichkeiten, weitere Erzählaufforderungen oder Nachfragen zu formulieren, auf die sie oder er von selbst vermutlich nicht gekommen wäre.

So stellt der Interviewer im Beispiel oben nach der Handlung (g) – dem Zeigen eines kommentierten Fotos – die Nachfrage, ob der Kommentar von einer Tai bekannten Person veröffentlicht worden sei (i). Mit dessen Aussage (i) und der Handlung (j) wird klar, dass Tai die Person zumindest nicht aufgrund ihres Profilenames und des Kommentars sofort erkennt. In der von der Handlung (j) ausgelösten Aussage (k) wird dann deutlich, dass Tai das Mädchen wahrscheinlich wirklich nicht kennt, wobei durch die Art der Formulierung und die weitere Handlung (n) sowie die anschließende Aussage (o) auch ausgedrückt wird, dass Tais Konzept von „jemanden kennen“ ein relativ weit gefasstes ist, sodass er sagen kann, nur zu „glauben“ sie nicht zu kennen beziehungsweise ein Konzept, laut dem „kennen“ auch bedeuten könnte, dass er nur über einige Kontakte hinweg mit ihr vernetzt ist. Dies deutet darauf hin, dass die Konzepte des Interviewten und des Forschers von „jemanden kennen“ nicht übereinstimmen. Diese Diskrepanz könnte nun in der Codierung und Auswertung weiterverfolgt und theoretisch gefasst werden.

Eine Fehlinterpretation des empirischen Materials durch den Interviewer wird in der Frage (h) mit dem Gebrauch des männlichen Demonstrativpronomens „der“ deutlich: Der Interviewer geht offenbar von einem (männlichen) Nutzer aus. Erst durch die Handlung (j) wird klar, dass es sich aber um eine Nutzerin handelt.

Dieser kurze Transkriptausschnitt verdeutlicht bereits, wie der Erkenntnisprozess in einem Forschungsgespräch verlaufen kann, wenn durch Handeln wie in den Surf-Phasen zusätzliche Impulse gesetzt werden. Die Kombination der verschiedenen Ansätze innerhalb der Interviewmethode hilft Forschenden, sich ein umfassenderes Bild von einem Gegenstand zu machen.

Idealerweise wären im oben zitierten Gespräch zur Vertiefung der angesprochenen Konzepte noch Nachfragen oder Erzählaufforderungen erfolgt.

Beispielsweise hätte es sich angeboten, nach der Aussage (m) eine Erzählaufforderung zu platzieren, um – zunächst über das (episodische) Wissen Tais – mehr zum Konzept des Flirtens innerhalb der C-Walk-Community zu erfahren. Auch hätte der Forscher mit einer Nachfrage zur Bedeutung des spontan ausgerufenen Markennamens *Apple* (f) das (semantische) Wissen Tais in Bezug auf die Wichtigkeit von Marken zur Selbstdarstellung im C Walk ansprechen können. Eine Erzählaufforderung hätte vielleicht Erfahrungen zu diesem Thema zutage gefördert, sodass Tais „Konzept“ von Marken als Selbstdarstellungs- und Identifikationsmittel besser hätte nachvollzogen werden können.

Mit der beschriebenen Methode des *episodischen Interviews mit Surf-Phasen* wurden Daten in den folgenden Formaten generiert:

- Gesprächsaufzeichnungen (Audio) und deren Transkriptionen (Textdateien);
- Surf-Protokolle (Videos, aufgezeichnet vom Desktop mit einem Screen Recorder), die mittels Time-Code-Notizen oder akustischen Signalen in den Gesprächsaufzeichnungen den passenden Stellen in den Transkripten zugeordnet wurden (vgl. den obigen Transkriptausschnitt);
- weitere Beobachtungsnotizen.

Die beschriebene Datenerfassung und -darstellung zur weiteren Nutzung in der Analyse war relativ zeitaufwendig. Inzwischen können neuere Methoden der Datenerfassung diese Arbeit erleichtern, zum Beispiel indem unterschiedliche Dateitypen (Text, Video, Audio) in aktuellen Versionen von Auswertungsprogrammen wie MAXQDA verknüpft und synchronisiert werden.

Festzuhalten bleibt, dass es sich in der C-Walk-Studie aus den folgenden Gründen als vorteilhaft erwies, den sprachlichen Ausdruck in Forschungsgesprächen mit Surf- respektive Handlungsphasen zu ergänzen:

- Befragte können auch Aspekte thematisieren, die sie nicht sprachlich ausdrücken können;⁶
- Gesprächsstimuli können jederzeit von Befragten selbst gesetzt werden;
- zusätzlich zum semantischen und episodischen Wissen wird auch praktisches Handeln und darauf bezogenes Wissen erhebbar (vgl. Eisemann 2015, S. 106);
- der Interviewerin oder dem Interviewer bieten Surf- beziehungsweise Handlungsphasen Anhaltspunkte für Nachfragen zur Validierung eigener Interpretationen im Sinne einer Triangulation;
- das Verhältnis zwischen Forschungsteilnehmenden und Forschenden wird aufgelockert, eine Befangenheit der Teilnehmenden gegenüber Forschenden und im Forschungssetting kann leichter überwunden werden;
- vermutlich entspricht das Surfen im Internet während eines Gesprächs der aktuellen (und vermutlich zukünftigen) Wissens- und Erinnerungsorganisation vieler junger Menschen. Schließlich sind sie es häufig gewohnt, spontan ausgelagerte Informationen abzurufen und in Narrationen beziehungsweise Reflexionsprozesse einzubinden.

Eine Herausforderung stellt die *Fokussierung* im Gespräch dar. Die oder der Forschende muss schnell reagieren, dabei genug Offenheit zulassen und an den passenden Stellen mit den richtigen Impulsen (Nachfragen, Erzählaufforderungen) nachhaken – das gilt allerdings auch für Gespräche ohne Handlungsphasen.

4.2 Einsatz weiterer Erhebungsmethoden in der C-Walk-Studie

Neben dem *episodischen Interview mit Surf-Phasen* wurden weitere Methoden angewandt, um in der C-Walk-Studie Daten zu erheben. Im Folgenden wird deren konkreter Einsatz skizziert.

⁶ Zum präsentativen Selbsta Ausdruck als Forschungsgegenstand vgl. unter anderem LANGER (Langer 1965); NIESYTO (Niesyto 2007); EISEMANN (Eisemann 2015, S. 45–51).

Kurzfragebögen

Im Anschluss an Forschungsgespräche oder bei Besuchen an Orten wie Jugendzentren oder bei C-Walk-Meetings wurden in einem *Kurzfragebogen* soziodemographische Daten und statistische Informationen zur Online- und C-Walk-Aktivität der (potentiellen) Teilnehmenden erfasst. Diese Informationen vorweg beziehungsweise außerhalb der Interviews zu erheben, erschien sinnvoll, weil befürchtet wurde, dass die Behandlung der darin gestellten Fragen den Gesprächsfluss und die Atmosphäre negativ beeinflussen könnte (vgl. Eisemann 2015, S. 106). Die bei der Akquirierung von möglichen Forschungsteilnehmenden ausgefüllten Kurzfragebögen waren auch beim *Theoretischen Sampling* hilfreich, wenn die jeweils nächsten Fälle ausgewählt wurden, die in die weitere Analyse einbezogen werden sollten. Das Theoretische Sampling erfordert zwar strenggenommen eine fallweise, sukzessive Erhebung und Auswertung, in der Praxis war es aber häufig so, dass auf einmal viele mögliche Forschungsteilnehmende zur Kontaktaufnahme zur Verfügung standen (zum Beispiel bei der teilnehmenden Beobachtung während eines C-Walk-Treffens), gleichwohl es ansonsten schwierig war, mögliche Forschungsteilnehmende ausfindig zu machen und erfolgreich zu kontaktieren. Mit Hilfe der Kurzfragebögen konnten zahlreiche erste Kontakte zu potentiellen Forschungsteilnehmenden geknüpft werden, die gegebenenfalls später für eine intensivere Auseinandersetzung angesprochen werden konnten.

Beobachtung online und offline

Eine Besonderheit der Forschung im Social Web ist die Möglichkeit, sich ortsungebunden ins Feld zu begeben.⁷ Eine allumfassende Beobachtung mit tiefem Eintauchen in die zu untersuchende Kultur im streng ethnografischen Sinn hätte aufgrund der Datenmenge und des gegebenen Zeitrahmens die Möglichkeiten des Forschers überstiegen. Der Versuch einer aktiven Teilnahme an der Jugendkultur hätte außerdem unglaublich gewirkt und wäre in der Community vermutlich auf Ablehnung gestoßen – darauf wurde daher bewusst verzichtet. Die *Beobachtung* fand aus diesem Grund punktuell offline (während Forschungsgesprächen in Surf-Phasen, auf der Straße beim Aufnehmen von Videos, bei C-Walk-Meetings et cete-

⁷ Zum ethnografischen Forschungsverständnis in der C-Walk-Studie und zum *Going Native*, dem „Eintauchen in die zu untersuchende Kultur“ vgl. EISEMANN 2015, S. 84–87.

ra) und online (vor allem auf der Plattform YouTube) statt, wobei der Forscher mittels einer persönlichen Vorstellung oder seiner Profilangaben in seiner Funktion erkennbar war.

Eine weitere Besonderheit der Forschung im Social Web ist die Tatsache, dass beinahe jede Aktion oder Interaktion von Beforschten im Social Web ihre Spuren hinterlässt, die – sofern diese für die Forscherin oder den Forscher zugänglich sind – gesammelt werden könnten. In der C-Walk-Studie wurde die sichtbare Aktivität der Forschungsteilnehmenden auf deren Kanälen im Social Web beobachtet (vgl. Eisemann 2015, S. 107). Dazu gehörte es auch, sich zum Beispiel von Forschungsteilnehmenden verlinkte Profile auf YouTube anzuschauen, ebenso wie geteilte Videos anderer Personen oder Profile von Nutzerinnen und Nutzern, die eine Spur auf einem beobachteten Kanal hinterlassen hatten.

Es stellt sich die Frage, worauf sich die Datensammlung bei der Beobachtung angesichts einer unermesslichen Datenfülle konzentrieren sollte.⁸ Das Theoretische Sampling im Sinne der GTM liefert darauf eine Antwort (vgl. Kapitel 2): So wurden beispielsweise solche Nutzerinnen- oder Nutzerkommentare in die Analyse aufgenommen, die zur *Verdichtung* einer bisher aus dem Material gewonnenen *Kategorie* beitragen konnten.⁹ Konkret wurden etwa solche Kommentare ausgewertet, in denen es um die Verhandlung von Männlichkeit und Weiblichkeit ging, weil diese einen Bezug zur bereits gebildeten Kategorie *Geschlechterrolle im C Walk* hatten. Daten in den folgenden Formaten wurden bei der Online-Beobachtung generiert:

- Screenshots von Webseiten (zum Beispiel von YouTube-Kanälen);
- Videodateien (YouTube-Videos), Kontextdaten in Textdateien und Screenshots;
- Kommentarverläufe in Textdateien und Screenshots;
- Einträge im Forschungstagebuch;
- Memos in MAXQDA.

⁸ In diesem Zusammenhang soll vor Generalisierungen gewarnt sein, die sich auf kleine Samples stützen (vgl. u. a. Lindlof/Shatzer 1998, zitiert nach Hine 2000, S. 21).

⁹ Zu Fragen bezüglich der Stichprobenziehung und Objektivität als (un-)mögliches Qualitätskriterium der GTM vgl. EISEMANN und TILLMANN (Eisemann/Tillmann 2018).

Bei der Beobachtung in der physischen Welt wurden folgende Daten generiert:

- Einträge ins Forschungstagebuch;
- Memos;
- Fotos;
- Videoaufnahmen;
- Kurzfragebogen.

Die Kombination der Forschung online und offline im Sinne einer *Adaptive Ethnography* wurde als sehr wertvoll empfunden, weil sich dem Forscher jeweils andere Kontexte erschlossen und Beobachtungen aus dem jeweils anderen Setting häufig in einem neuen Licht erschienen und neu interpretiert werden mussten (vgl. Eisemann 2015, S. 107).

Kontextbezogene Videoanalysen

Wie bereits erwähnt, rückte die Methode der *Videoanalyse* im Forschungsprozess etwas in den Hintergrund, weil deutlich wurde, dass die Bedeutung der C-Walk-Videos aus der Perspektive der C Walker stärker auf den sozialen Praktiken des Produzierens, Tauschens, Vernetzens, Kommentierens et cetera liegt als in den Produkten selbst. Ein besonderes Augenmerk muss bei der Erforschung einer Jugendkultur auf YouTube also auf den Kontexten der Entstehung und Einbettung der Videos in das jugendkulturelle Handeln der Akteure liegen. Nur so lässt sich die subjektive Bedeutung der C-Walk-Videos erfassen.¹⁰

Die C-Walk-Studie greift hier auf ein in Ludwigsburg entwickeltes Videoanalyseverfahren zurück (vgl. Niesyto 2006, S. 136; Niesyto 2011a; Niesyto 2011b), das besonders geeignet ist, die Kontexte der Videoproduktion aufzunehmen. Diese kontextbezogene Videoanalyse fand in der C-Walk-Studie in vier Schritten statt (vgl. ausführlich Eisemann 2015, S. 107–115):

- 1) Zunächst wurde der Ersteindruck des Gesamtkorpus an Videos einer oder eines Forschungsteilnehmenden festgehalten;

¹⁰ Zum Umgang mit dem Postulat der „Offenheit“ und dem damit einhergehenden Argwohn gegen Kontextwissen in der qualitativen Forschung insbesondere mit audiovisuellem Material vgl. ENGLERT und REICHERTZ (Englert/Reichertz 2011, S. 13).

- 2) dann wurde das Erstverstehen des einzelnen Videos schriftlich protokolliert;
- 3) es folgte eine Kurzbeschreibung des Inhalts beziehungsweise der Story, sofern eine solche erkennbar war (in der Regel war dies bei C-Walk-Videos nicht der Fall).
- 4) Besonders wichtig war die darauffolgende Detailanalyse in vier Schritten:
 - Sequenzierung und Formalanalyse nach Sequenzen;
 - Sammlung von Kontextdaten;
 - Bedeutungsanalyse;
 - Zusammenfassung.

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass eine „Übersetzung“ ins Schriftliche, wie sie aus der Aufzählung oben hervorgeht, nicht vollständig oder gar verlustfrei sein kann. Vielmehr geht es um die fallweise Protokollierung der Bedeutung eines Videos in seinem Kontext (vgl. Englert/Reichertz 2011, S. 21 f.).

Die Textdokumente, die bei der Videoanalyse entstanden, wurden in die offene Codierung mit dem Programm MAXQDA aufgenommen. Inzwischen erlauben neuere Versionen dieses Analyseprogramms die Codierung von Videos als Audiodateien *direkt im* Programm. So wäre es theoretisch möglich, auf die oben genannten Schritte zu verzichten und direkt mit der offenen Codierung zu beginnen. Allerdings ist anzunehmen, dass ein Fehlen der oben angeführten Schritte dazu führen könnte, dass manche Strukturen oder Konzepte nicht sichtbar werden, weil sie sich erst während dieser Phasen – in der intensiven Auseinandersetzung der oder des Forschenden mit dem Material und in der Verschriftlichung der einzelnen Aspekte in den genannten vier Phasen – offenbaren. Ergiebig wäre vermutlich eine Kombination aus den oben genannten Schritten mit einer direkten Codierung von Sequenzen oder Frames.

Forschungstagebuch

Als ein sehr persönliches Dokument wurde ein Forschungstagebuch geführt, das Raum bot für Arbeitspläne, Ideen, Beobachtungen, Reflexionen, persönliche Notizen mit Bezug zum Forschungsprojekt et cetera. Das Dokument wurde nicht veröffentlicht, einige Passagen fanden allerdings als Zitat Eingang in den Forschungsbericht (vgl. Eisemann 2015, S. 116). Das

Führen eines solchen Dokuments ist aus ethnografischer Sicht hilfreich: Es unterstützt als ständiger Begleiter die Reflexion der Beobachtungen durch die Forscherin oder den Forscher (vgl. Krotz 2015, S. 272).

Auswertung und Darstellung der Ergebnisse im Sinne der GTM

Die mit den oben beschriebenen Methoden generierten Daten wurden mit dem Analyseprogramm MAXQDA im Sinne der GTM ausgewertet. Dazu wurden die entsprechenden Dateien ins Programm geladen und dort offen codiert. Das bedeutet – grob gesagt –, dass *aus dem Material heraus* Codes gebildet wurden und dass nicht ein vorher bestimmtes Codierschema Verwendung fand (zur Definition des Begriffs „Code“ vgl. u. a. Eisemann 2015, S. 72). Dieses Vorgehen soll bei einer GTM-Studie sicherstellen, dass eine GT wirklich *grounded* – also gegenstandsverankert – entsteht.

Im Analyseprozess wurden Konzepte zunehmend zu Kategorien mit stärkerer theoretischer Aussagekraft verdichtet (vgl. Eisemann 2015, S. 72 und S. 118). Diese wurden immer wieder neu geordnet, hierarchisiert, mit Beschreibungen ergänzt und zueinander in Bezug gestellt, bis die endgültige Theorie über das Phänomen *C Walk* beschreibbar war (vgl. ausführlich Eisemann 2015, S. 68–73 und S. 118–120). Dabei war das von Juliet M. CORBIN und Anselm L. STRAUSS vorgeschlagene Kodierparadigma hilfreich – ein Schema, welches das Zueinander-in-Bezug-Setzen von Kategorien erleichtert (vgl. Corbin/Strauss 1996, S. 78).

5. Würdigung durch Horst NIESYTO

Die Dissertation von Christoph EISEMANN, auf die sich dieser Werkstattbeitrag bezieht, setzt sich mit Bedingungen *jugendkulturellen Handelns* auf der Videoplattform YouTube auseinander und analysiert die Bedeutungen, die dieses Handeln für Jugendliche hat. Dies erfolgt auf der methodologischen Basis der *Grounded Theory Methodology* (GTM) am Beispiel der Jugendkultur des *C Walk*.

Die Arbeit besticht durch eine konsequente Darstellung und Offenlegung des methodologisch-methodischen Vorgehens und kann eine Vielzahl konkreter Befunde herausarbeiten, die für die Theoriebildung zum jugendkulturellen Handeln in Offline- und Online-Welten fruchtbar gemacht werden. Im Fazit der Studie hebt EISEMANN unter dem Titel „Dynamisi-

sierung von Raumerweiterungs-, Aneignungs- und Identitätskonstruktionsprozessen“ (Eisemann 2015, S. 305–320) die sozialen und kommunikativen Praktiken hervor, die in den Selbstinszenierungen Jugendlicher beim *C Walk* in virtuellen und physischen Räumen deutlich werden und weist in diesem Kontext auf die vielfältigen Raumerweiterungs-, Aneignungs- und Identitätskonstruktionsprozesse hin. *C Walkern* gelinge es, sich mithilfe dieser Praktiken mit den gegebenen Verhältnissen zu arrangieren und ihrer Umwelt positive Seiten abzugewinnen (vgl. Eisemann 2015, S. 319). *C Walk* fördere für die Jugendlichen die Aneignung der ganz realen sozialen Welt, zum Teil über Milieugrenzen hinweg, und trage auch zum Einüben sozialer Rollen, zur Übernahme von Verantwortung und zu alltagsrelevanten Kompetenzen bei. Im *C Walk* finde allerdings kein ernsthafter Protest gegen bestehende, strukturelle Verhältnisse statt; die *C Walker* würden eher versuchen, sich im gesellschaftlichen Teilfeld des *C Walk* eine günstige soziale Position zu verschaffen. Die Teilnahme an diesen jugendkulturellen Praktiken – so EISEMANN – sei keine „Garantie“ für eine erfolgreiche Selbstsozialisation junger Menschen. Unterstützung sei insbesondere bei der kritischen Reflexion von Identitätsfindungsprozessen und der Übernahme von Rollenmodellen nötig (zu den Befunden im Einzelnen vgl. Eisemann 2015, S. 59–120).

Die Studie verzichtet auf einen abgeschlossenen Theorieblock, sondern entwickelt wichtige Teile der Theorie aus der konkreten Analyse des empirischen Materials heraus. Sie folgt damit einem wesentlichen Prinzip der *Grounded Theorie Methodology* (GTM). Dies betrifft auch die Forschungsfragen, die im Rahmen des offenen, nicht hypothesengeleiteten Forschungsprozesses teilweise modifiziert wurden, um den Forschungsgegenstand in seinen verschiedenen Aspekten zu erschließen. EISEMANN begründet seine Entscheidung für ein qualitatives Forschungsverfahren (Ethnografie und GTM) vor allem unter Bezug auf Arbeiten von Barney G. GLASER und Anselm L. STRAUSS (vgl. Glaser/Strauss 1967 und 1998), Juliet CORBIN und ANSELM L. STRAUSS (vgl. Corbin/Strauss 1996) sowie Friedrich KROTZ (vgl. Krotz 2015). Kernpunkte und zentrale Kategorien der GTM werden differenziert und prägnant dargestellt und für die eigene Studie präzisiert – wie beispielsweise die Begriffe *Phänomen* und *Kategorie* (vgl. Eisemann 2015, S. 71–73).

Die Arbeit bietet einen sehr anschaulichen und zugleich theoretisch reflektierten Einblick in die konkrete Forschungspraxis im Feld, die verschiede-

nen Versuche und Wege des Feldzugangs online und offline, der damit verknüpften Herausforderungen, Chancen und Schwierigkeiten (vgl. Eisemann 2015, S. 74–83). Erfahrungen werden detailliert dargestellt, die auch für weitere Forschungsprojekte ähnlichen Zuschnitts relevant sind, zum Beispiel die konkreten Hinweise für eine gelingende „Online-Kaltakquise“, für eine persönliche Offline-Akquise (Eisemann 2015, S. 74–83). Christoph EISEMANN beschreibt außerdem einfühlsam das Spannungsverhältnis zwischen „Going Native“ und „Coming Home“ (Eisemann 2015, S. 84–87) und reflektiert das Nähe-Distanz-Problem, welches in der ethnografischen Forschung in besonderer Weise zu beachten ist.

Kapitel 3.6 der Studie bietet kurze Falldarstellungen und Begründungen für das theoretische Sample, um die Ergebnisse der Studie besser nachvollziehen und einordnen zu können (vgl. Eisemann 2015, S. 88–102); die ausführlichen Falldarstellungen wurden bei der Einreichung der Dissertation in einem umfangreichen Anhang beigefügt. Auch werden in der (veröffentlichten) Studie die gewählten Erhebungsmethoden, die Dimensionen des Datenkorpus und die Auswertungsmethoden sehr übersichtlich und mit plausiblen Begründungen vorgestellt, insbesondere die episodischen Interviews mit Surf-Phasen, teilnehmende Beobachtung, die kontextbezogenen Videoanalysen und das von CORBIN und STRAUSS vorgeschlagene Kodierparadigma (vgl. Eisemann 2015, S. 68–120).

Im vorliegenden Beitrag legt EISEMANN den Schwerpunkt auf die Methode des Interviews als Erhebungsinstrument. Deutlich wird hier, wie durch ein triangulatives Vorgehen (Interview in Verbindung mit Surf-Phasen und teilnehmender Beobachtung) ein zusätzlicher Erkenntnisgewinn erfolgen kann.

Insgesamt überzeugt die Studie von Christoph EISEMANN durch die schlüssige Begründung des gewählten theoretisch-methodologischen Konzepts (*medienethnografische Exploration* in Verknüpfung mit dem Ansatz der *Grounded Theory Methodology*), die Offenlegung der methodischen Herausforderungen und Erfahrungen in der *praktischen Feldarbeit* (im virtuellen Raum und in sozialen Nahräumen), der konkreten Analyse einer Fülle von Teilbefunden in enger Verknüpfung mit theoriebildenden Überlegungen. Dabei werden vorhandene Theorieansätze gut synthetisiert und nicht eklektisch zusammengeführt. Der Hinweis auf die Kategorie „virtuelles soziales Kapital“ (Eisemann 2015, S. 201–208) ist zwar keine Neuformulie-

rung, benennt aber einen wichtigen Erkenntnisgewinn, der an verschiedenen Beispielen aus den jugendkulturellen Praktiken verdeutlicht wird.

Die Dissertationsstudie von Christoph EISEMANN erhielt im Jahr 2016 den Promotionspreis der Sektion Medienpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE). In der Laudatio hoben Ben BACHMAIR und Heinz MOSER bezüglich des methodischen Arbeitens hervor:

„Die Arbeit ist methodisch vor allem auch deshalb interessant, weil aufgezeigt wird, wie schwierig es ist, in der Anonymität des Internets Personen zu finden, die sich für eine Forschungsarbeit zur Verfügung stellen. Die Darstellung der Akquise bei Eisemann ist all jenen zur Lektüre zu empfehlen, die selbst im Internet forschen wollen. Von hohem Niveau ist aber auch die Reflexion auf die Merkmale einer ethnografischen Forschung, die sich auf den Onlinebereich stützt. Denn die ‚physische Ortsungebundenheit‘ bringt es mit sich, dass kein direkter Zugang zum Feld besteht, wie es in der klassischen Ethnographie möglich war. Die sorgfältige und emphatische Art und Weise, wie der Autor mit dieser Problematik umgeht, ist mit ein Teil der Qualität, welche die Preiswürdigkeit der Arbeit für uns ausmacht“ (Sektion Medienpädagogik der DGfE 2016).

Und in einer Rezension der veröffentlichten Studie für das Onlinemagazin *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* fasste die Soziologin Stefanie RHEIN zusammen:

„Eisemann gelingt das Kunststück, den zyklisch aufgebauten Forschungsprozess, wie er für die Grounded Theory charakteristisch ist, sowohl inhaltlich als auch strukturell im Aufbau der Arbeit nachvollziehbar abzubilden, aufgetauchte Probleme und die gefundenen Lösungen z. B. bei der Fallakquise sowie die von ihm angestellten Überlegungen bei der sukzessiven Fallauswahl bis hin zum Erreichen der theoretischen Sättigung anschaulich zu schildern. Mit anderen Worten: Wäre die Arbeit Eisemanns ein C-Walk-Video, würde ich wohl folgende Bemerkung unter sie setzen: +fav – was so viel heißt wie: Ich füge das Video meiner Favoritenliste hinzu“ (Rhein 2015, S. 3–4).

Literaturverzeichnis

- Bourdieu, Pierre (1976): Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyliischen Gesellschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Breuer, Franz/Muckel, Petra/Dieris, Barbara (2018): Reflexive Grounded Theory, Wiesbaden: Springer VS
- Corbin, Juliet M./Strauss, Anselm L. (1996): Grounded Theory – Grundlagen qualitativer Sozialforschung, Weinheim: Psychologie-Verlags-Union
- Eisemann, Christoph (2015): C Walk auf YouTube – Sozialraumkonstruktion, Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur (Schriftenreihe Digitale Kultur und Kommunikation, Band 3), Wiesbaden: Springer VS
- Eisemann, Christoph/Tillmann, Angela (2018): Qualitätssichernde Strategien und Gütekriterien, in: Pentzold, Christian/Bischof, Andreas/Heise, Nele (Hrsg.): Praxis Grounded Theory. Theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten – Ein Lehr- und Arbeitsbuch, Wiesbaden: Springer VS, S. 253–275
- Englert, Carina/Reichert, Jo (2011): Einführung in die qualitative Videoanalyse, Wiesbaden: Springer VS
- Flick, Uwe (2006): Qualitative Sozialforschung – Eine Einführung, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Flick, Uwe (2011): Triangulation – Eine Einführung, Wiesbaden: Springer VS
- Flick, Uwe/von Kardoff, Ernst/Steinke, Ines (2017): Qualitative Forschung – Ein Handbuch, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (1967): The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research, New York: De Gruyter
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (1998): Grounded Theory – Strategien qualitativer Forschung, Bern: Huber
- Hine, Christine (2000): Virtual Ethnography, London: Sage
- Krotz, Friedrich (2015): Neue Theorien entwickeln – Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung, Köln: Halem

- Marotzki, Winfried (1995): Forschungsmethoden der erziehungswissenschaftlichen Biographieforschung, in: Krüger, Heinz-Hermann/Marotzki, Winfried (Hrsg.): Erziehungswissenschaftliche Biographieforschung, Opladen: Leske+Budrich, S. 55–89
- Misoch, Sabina (2015): Qualitative Interviews, Berlin/München/Boston: De Gruyter
- Niesyto, Horst (2001): Jugendforschung mit Video – Formen, Projekte und Perspektiven eines Forschungsansatzes, in: Niesyto, Horst (Hrsg.): Selbstaussdruck mit Medien – Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung, München: kopaed, S. 89–102
- Niesyto, Horst (2006): Filmverstehen als Bestandteil des Pädagogik-Studiums, in: Barg, Werner/Niesyto, Horst/Schmolling, Jan (Hrsg.): Jugend – Film – Kultur. Grundlagen und Praxishilfen für die Filmbildung, München: kopaed, S. 117–155
- Niesyto, Horst (2007): Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand medienpädagogischer Praxisforschung, in: Sesink, Werner/Kerres, Michael/Moser, Heinz (Hrsg.): Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin (Jahrbuch Medienpädagogik 6), Wiesbaden: Springer VS, S. 222–245
- Niesyto, Horst (2011a): Kriterien für die deskriptive Filmanalyse (Formanalyse). Lehrmaterial der Abteilung Medienpädagogik, PH Ludwigsburg [unveröffentlichtes Manuskript]
- Niesyto, Horst (2011b): Leitfaden Videofilmanalyse. Lehrmaterial der Abteilung Medienpädagogik, PH Ludwigsburg [unveröffentlichtes Manuskript]
- Pentzold, Christian/Bischof, Andreas/Heise, Nele (2018): Praxis Grounded Theory. Theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten – Ein Lehr- und Arbeitsbuch, Wiesbaden: Springer VS
- Rhein, Stefanie (2015): C Walk auf YouTube – Rezension, in: Onlinemagazin Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, Ausgabe 18/2015 [Onlinedokument: ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe18/Veroeffentlichungen18.pdf, aufgerufen am 11. April 2019]

- Sektion Medienpädagogik der DGfE (2016): Laudatio von Ben Bachmair und Heinz Moser anlässlich der Vergabe des Promotionspreises 2016 an Christoph Eisemann [Onlinedokument: ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/Niesyto/Promotionspreis_Sektion_Medienpaedagogik_2016_Laudatio.pdf, aufgerufen am 11. April 2019]
- Tulving, Endel (1972): Episodic and Semantic Memory, in: Donaldson, Wayne/Tulving, Endel (Hrsg.): Organization of Memory, New York: Academic Press

Lizenz

Dieser Beitrag steht mit dem Einverständnis des Verlags unter folgender Creative Commons Lizenz: CC BY-NC-SA 4.0 (creativecommons.org) und darf unter den Bedingungen dieser freien Lizenz genutzt werden.