

Erving Goffmans Rahmenanalyse

Der Begriff Rahmennalyse (*frame analysis*) geht auf den kanadischen Soziologen Erving Goffman (1922-1982) zurück¹, der sich dabei auf Gregory Bateson, *Eine Theorie des Spiels und der Phantasie bezieht* (1954)² bezieht: „Ich gehe davon aus, daß wir gemäß gewissen Organisationsprinzipien für Ereignisse – zumindest für soziale – und für unsere persönliche Anteilnahme an ihnen Definitionen einer Situation aufstellen; diese Elemente [...] nenne ich ‚Rahmen (frames)‘.“³ Ein Rahmen ermöglicht nach Goffman

„dem, der ihn anwendet, die Lokalisierung, Wahrnehmung, Identifikation und Benennung einer anscheinend unbeschränkten Anzahl konkreter Vorkommnisse, die im Sinne des Rahmens definiert sind. Dabei sind ihm die Organisationseigenschaften des Rahmens im Allgemeinen nicht bewusst, und wenn man ihn fragt, kann er ihn auch nicht annähernd vollständig beschreiben, doch das hindert nicht, dass er ihn mühelos und vollständig anwendet.“⁴

Rahmen sind demnach Interpretationsschemata für Alltagserfahrungen, die es ermöglichen, soziale Vorkommnisse und Ereignisse zu kategorisieren und zu verstehen.

„Wenn der einzelne in unserer westlichen Gesellschaft ein bestimmtes Ereignis erkennt, neigt er dazu – was immer er sonst tut –, seine Reaktion faktisch von einem oder mehreren Rahmen oder Interpretationsschemata bestimmen zu lassen, und zwar von solchen, die man primäre nennen könnte. Dies deshalb, weil die Anwendung eines solchen Rahmens oder einer solchen Sichtweise von den Betroffenen so gesehen wird, dass sie nicht auf eine vorhergehende oder ‚ursprüngliche‘ Deutung zurückgreift; ein primärer Rahmen wird eben so gesehen, dass er einen sonst sinnlosen Aspekt der Szene zu etwas Sinnvollem macht.“⁵

Wenn der einzelne das Geschehen in einem primären Rahmen wahrnimmt, hat er sich ein Bild davon gemacht, was vor sich geht. Über den primären Rahmen hinaus kann Geschehen moduliert werden. Goffman versteht unter einem Modul (*key*)

„das System von Konventionen, wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes gesehen wird. Den entsprechenden Vorgang nennen wir Modulation. Eine gewisse Analogie zur Musik ist beabsichtigt.“⁶

Signifikantes Beispiel ist die Modulation eines Spiels. Handlungsgefüge, die als „Spiel“ markiert sind, werden anders verstanden und es wird ihnen anders reagiert, als auf gleich aussehende Vorgänge in primären Rahmen. Anschauliches Beispiel ist der Schaukampf, wo in einer sozialen Interaktion nicht wirklich verletzungsrelevant, sondern nur „als ob“ zugeschlagen wird. Dies führt Goffman zur Frage nach deren Wirklichkeit:

„Von Handlungen, die ganz in einem primären Rahmen liegen, sagt man, sie seien wirklich, geschehen tatsächlich oder eigentlich. Werden solche Handlungen etwa auf der Bühne moduliert, so kommt etwas zustande, was nicht wirklich oder eigentlich geschieht. Trotzdem würde man sagen, diese Handlungen würden wirklich oder tatsächlich gespielt.“⁷

¹ Erving Goffman, *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1977.

² Gregory Bateson, *Ökologie des Geistes*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985, S. 241-261.

³ Goffman, *Rahmen-Analyse*, S. 19.

⁴ Goffman, *Rahmen-Analyse*, S. 31.

⁵ A.a.O., S. 31.

⁶ A.a.O., S. 55f.

⁷ A.a.O., S. 59.