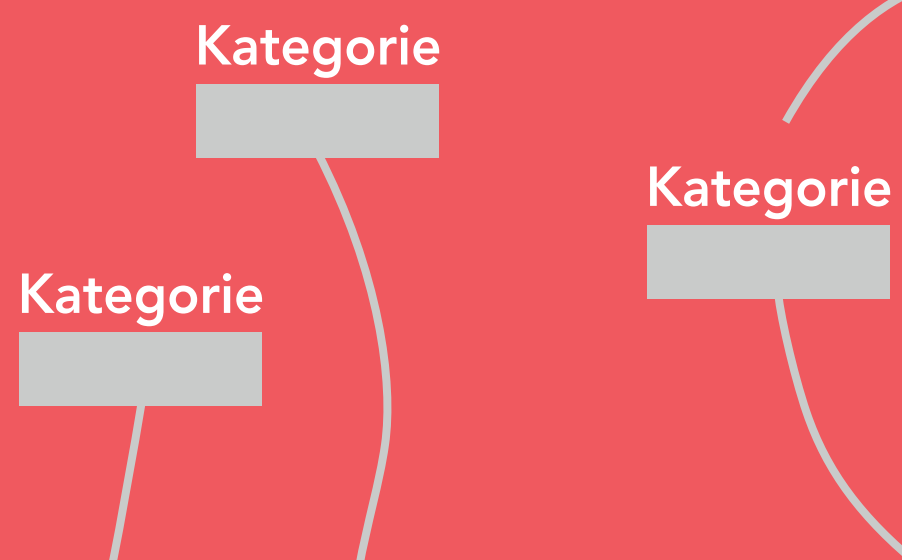


Das Grounded Model



Spielzüge

Geld



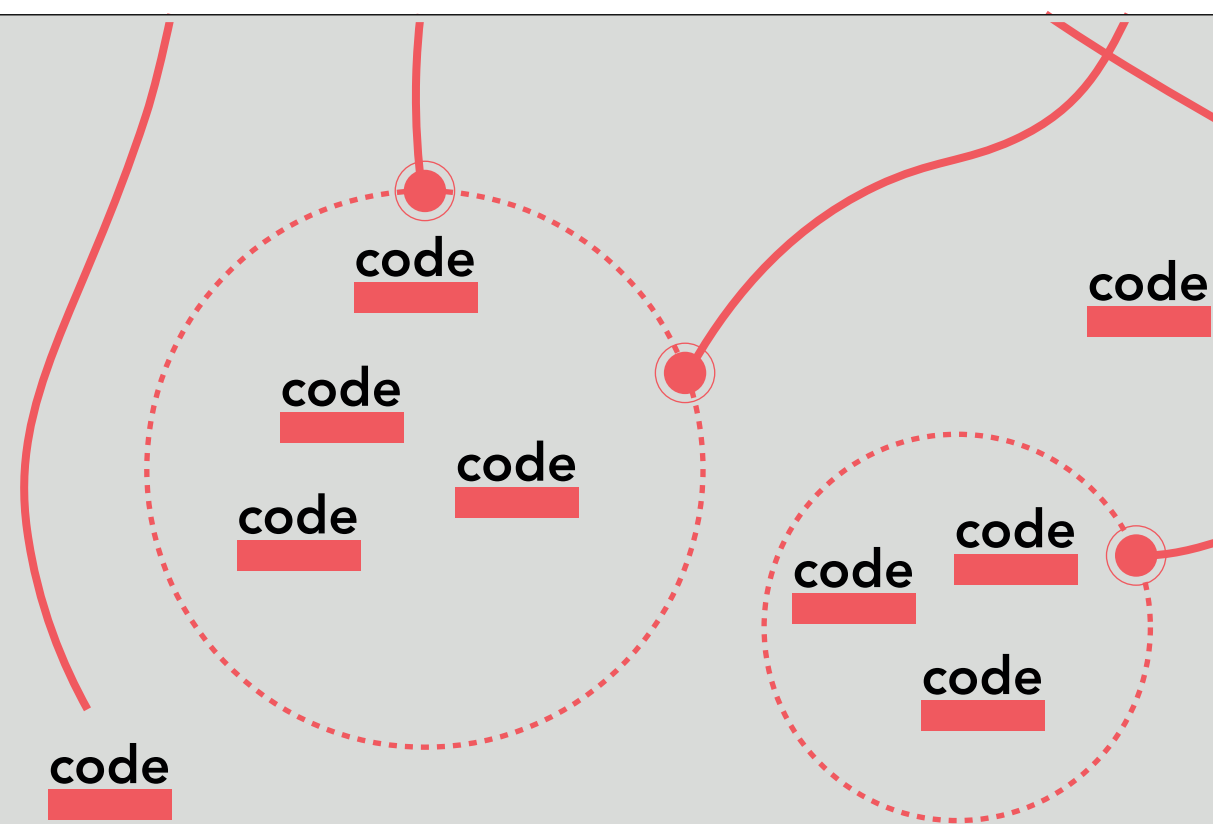
Kategorie

Kategorie

Kategorie

Botschaft

Innen



code

code

Außen

Subkategorie

Sekundäres Spiel

Sekundäre Lösungsansätze, Maßnahmen oder To Dos ausgearbeiteter Kategorien. Die Hebelkraft der Subkategorie ergibt sich aus der Kategoriedichte: Medien & Kontextrraum (Hierbei sind nicht alle Räume gänzlich ausgearbeitet)

Kategorie

Die Meta-Hashtags

Dichtere Codecluster oder Bündel zusammenhängender Codes, die einen höheren Abstraktionsgrad aufweisen. Die Wertigkeit der Kategorie ergibt sich aus der Dichte des Kontextrraumes (Innen - Außen)

Kernkategorie

Primäres Spiel

Primäre Lösungsansätze, Maßnahmen oder To Dos voll ausgearbeiteter Kategorien. Die Hebelkraft der Kernkategorie ergibt sich aus der Kategoriedichte: Medien- & Kontextrraum (Sind alle vier Räume vorhanden, handelt es sich um einen starken Hebel)

Code

Die "Hashtags" deiner Gedanken

Umgangssprachliche Deutungen oder konzeptuelle Bezeichnungen mit soziologisch konstruierten Begriffen

