

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Einleitung: Künstliche Interaktionen</b>	<b>9</b>
1.1	Argumentatives Skelett, Phänomen und Titel der Studie	9
1.1.1	Das argumentative Skelett	9
1.1.2	Die Immigration der Artefakte	10
1.1.3	Künstliche Interaktionen	14
1.2	Interaktive Artefakte als Thema der Interaktions- und Techniksoziologie	15
1.2.1	Die Aufforderung der Artefakte zur Interaktion – ein Thema der Techniksoziologie	16
1.2.2	Das erweiterte „Zwischen“ der Interaktionssoziologie	18
1.3	Gegenstand, Fragestellung	21
1.3.1	Gegenstandsfeld: ‘Agenten’ – Intelligenz als ein Produkt der Interaktion	21
1.3.2	Fragestellung	26
1.4	‘Agenten’ auf der Spur – Annäherung an ein Forschungsfeld	28
1.4.1	Anfangsverdacht (Phase 1)	29
1.4.2	Orientierung (Phase 2)	30
1.4.3	Verdeckte Lektüre (Phase 3)	31
1.4.4	Ortstermine (Phase 4)	32
<b>2</b>	<b>Interaktivität technischer Artefakte als Thema soziologischer Theorie – Stand der Forschung</b>	<b>35</b>
2.1	Interaktivität	35
2.2	Aktor-Netzwerk-Theorie	37
2.2.1	Interaktivität in der symmetrischen Beobachtung von Aktor und Artefakt	40
2.2.2	Verschiebung der Identitäten in der künstlichen Interaktion	42
2.2.3	Interaktivität als Definitionsprozess und Handlungsdelegation	44
2.3	Systemtheorie	45
2.3.1	Kommunikationsbeteiligung von Menschen und technischen Artefakten	49
2.3.2	Künstliche Interaktion durch virtuelle Kontingenz	52

2.3.3	Interaktivität als Produkt von Überraschung und alltagsweltlicher Attribution .....	55
2.4	Ethnomethodologie .....	57
2.4.1	Das ethnomethodologische Verständnis von interpersonaler Interaktion .....	57
2.4.2	Die Interaktivität des technischen Artefaktes .....	59
2.4.3	Künstliche Interaktion als interaktive Asymmetrie .....	60
2.5	Bilanz und Position .....	62
2.5.1	Kritik der Ansätze .....	63
2.5.2	Empirisch kontrollierte Theorieentwicklung .....	65
<b>3</b>	<b>Forschungsansatz: Technografie</b> .....	<b>67</b>
3.1	Übersicht, Einleitung, Definition .....	67
3.1.1	Übersicht .....	67
3.1.2	Technografie .....	68
3.2	Ursprünge der Technografie: Die Ethnografie als Methode, Diskurs und Beobachtungsform .....	72
3.2.1	Ethnografie als methodischer Ansatz .....	73
3.2.2	Ethnografie als Diskurs .....	75
3.2.3	Ethnografie als eine Form der Beobachtung .....	77
3.3	Ethnografien naturwissenschaftlichen Wissens: Die Laborstudien .....	80
3.3.1	Orte des ingenieurtechnischen Such- und Probierhandelns .....	83
3.3.2	Soziotechnische Interaktivitätsräume .....	84
3.4	Technische Artefakte in ihrer symbolisch-kommunikativen und praktisch-materiellen Dimension .....	85
3.4.1	Die symbolisch-kommunikative Dimension von technischen Artefakten .....	86
3.4.2	Die praktisch-materielle Wirksamkeit von technischen Artefakten .....	87
3.5	Schlussbemerkung .....	89
<b>4</b>	<b>Kommunikative Konstruktionsweisen von Technik – ‘Agenten’ zwischen Konfusion, Visibilität und Visualisierung</b> .....	<b>91</b>
4.1	Einleitung, Übersicht .....	91
4.1.1	Einleitung .....	91
4.1.2	Übersicht .....	92

4.2	AgentList: ein translokales technowissenschaftliches Feld untersuchen	92
4.2.1	agent definition, even more on agent definition, agents defs – Konfusion	95
4.2.2	Kontrastierung, Metaphorisierung und Empirisierung der ‘Agenten’	100
4.3	Ergebnisse und Schlussbetrachtung	111
4.3.1	Ergebnisse: Konfusion, Visualisierung und Visibilisierung – die kommunikativen Effekte des ‘Agenten’	111
4.3.2	Schlussbemerkung – Das technische Artefakt als ein kommunikatives Konstrukt	112
<b>5</b>	<b>Mechanismen der Interaktivität</b>	<b>117</b>
5.1	Einleitung	117
5.1.1	Von der Interaktions- zur Interaktivitätsordnung	117
5.1.2	Der empirische Gegenstand	119
5.2	Virtual Reality als Bedingung der Möglichkeit der Interaktivität mit dem ‘Agenten’	122
5.2.1	Auflösung der Beobachterdistanz: Immersion und Interaktivität	123
5.2.2	Die Relationierungsfunktion der Virtual Reality	125
5.3	Die Konstruktion von Adressabilität und Nicht-Subjektivität	127
5.3.1	‘Agenten’: für die NutzerIn sichtbar und unsichtbar	128
5.3.2	Der ‘Agent’ Hamilton – eine kommunikative Adresse	130
5.3.3	Der Mensch ist nicht das Maß des ‘Agenten’	133
5.4	Mechanismen der Interaktivität	135
5.4.1	„Changing the perspective“	136
5.4.2	Konditionierung und Ritual	139
5.4.3	Die Zeigegeste – „Verständigung“ durch konzertierte Wahrnehmung	142
5.4.4	Reziprozität der Perspektiven	143
5.5	Schlussbemerkung: Die gemeinsam geteilte Welt und die gespaltene Aufmerksamkeit	147
<b>6</b>	<b>Künstliche Interaktionen – Praktiken, Symbole und Artefakte einer Ingenieurskultur</b>	<b>149</b>
6.1	Einleitung	149
6.2	Das lokale und das translokale Feld	150

6.2.1	Das lokale Feld: Die FU-Fighter im Kellerraum .....	151
6.2.2	Das translokale Feld der Künstliche-Intelligenz-Forschung .....	154
6.3	Die Interaktivität des Ingenieurshandelns .....	159
6.3.1	Testende Interaktivität .....	161
6.3.2	Experimentelle und testende Interaktivität .....	166
6.4	Künstliche Interaktion als Wettkampf und Schauspiel .....	168
6.4.1	Spielregeln künstlicher Interaktion .....	169
6.4.2	Schauspiel der Technik .....	174
6.4.3	Intraaktionen .....	176
6.5	Schlussbemerkung .....	181
6.6	Nachspiel .....	183
7	<b>Deutungshorizont: Hybridisierung der Gesellschaft .....</b>	<b>187</b>
	<b>Literatur .....</b>	<b>193</b>