

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung .....</b>	<b>1</b>
1.1	Interaktion in verteilten Teams .....	1
1.2	Medien für die Interaktion .....	5
1.3	Gestaltung neuer Medien für die Interaktion .....	8
1.4	Gang der Untersuchung.....	11
<b>2</b>	<b>Die Strukturationstheorie in der IuK-Forschung .....</b>	<b>15</b>
2.1	Einleitung .....	15
2.2	Motivation für den Rückgriff auf die Strukturationstheorie in der IuK-Forschung...	17
2.3	Anthony Giddens' Strukturationstheorie .....	22
2.3.1	Giddens und der Dualismus von Struktur und Handeln.....	22
2.3.2	Die Dualität von Struktur .....	23
2.3.3	Institutionen und soziale Systeme.....	27
2.3.4	Rezeption und Kritik .....	28
2.3.5	Die Strukturationstheorie in der empirischen Forschung.....	29
2.3.6	Giddens und Technologie .....	31
2.4	Die Strukturationstheorie in der IuK-Forschung.....	32
2.4.1	Historie und Forschungsstränge .....	32
2.4.2	Wichtige strukturationstheoretisch basierte IuK-Theorien .....	35
2.4.3	Zusammenfassung und Fazit.....	43
<b>3</b>	<b>Soziale Interaktion über synchrone Kommunikationsmedien .....</b>	<b>45</b>
3.1	Einleitung .....	45
3.2	Technische und soziokulturelle Innovationen in der Evolution von interaktiven Kommunikationsmedien .....	49
3.2.1	Telefonie: Das älteste interaktive Telekommunikationsmedium.....	49
3.2.2	Telekonferenzen und <i>Media Spaces</i> : Interaktion in der Gruppe.....	57
3.2.3	Instant Messaging .....	60
3.2.4	Multimediale, integrierte Kommunikationssysteme für <i>Real-Time-Collaboration</i> ...	63
3.3	Mediatisierung interpersonaler Interaktion aus mikrosoziologischer Perspektive ....	67
3.3.1	Mikroanalytische Betrachtung sozialer Interaktion .....	67
3.3.2	Persönliche Beziehungsnetzwerke und soziale Identität.....	74
3.3.3	Zusammenkünfte und Gewährsein.....	78
3.3.4	Globale Organisation von Konversationen .....	85

3.3.5	Lokale Organisation von Konversationen.....	94
3.4	Zusammenfassung und Fazit.....	101
<b>4</b>	<b>Fallstudie: Die Nutzung von Skype in dezentralen Teams.....</b>	<b>103</b>
4.1	Einleitung.....	103
4.2	Ethnographische <i>Workplace Studies</i> .....	104
4.2.1	Fallstudien und <i>Workplace Studies</i> .....	104
4.2.2	Ethnographie in der IuK-Forschung.....	105
4.2.3	Begründung des weiteren Vorgehens.....	111
4.3	Design der empirischen Feldstudie .....	112
4.3.1	Kontext und Hintergrund der Untersuchung.....	112
4.3.2	Vorgehen und Methoden.....	115
4.4	Kontext der Fallstudie: Die Organisation Foga .....	120
4.4.1	Einleitung.....	120
4.4.2	Organisatorische Rahmenbedingungen in Foga.....	121
4.4.3	Informations- und Kommunikationstechnik in Foga .....	125
4.4.4	Projektarbeit in Fogas virtuellen Teams .....	127
4.4.5	Zwischenfazit zum organisatorischen Kontext der Fallstudie .....	129
4.5	SKYPE .....	130
4.5.1	Einleitung.....	130
4.5.2	Historie und Einordnung von SKYPE als <i>Real-Time-Collaboration-System</i> .....	131
4.5.3	Eigenschaften und Funktionen von SKYPE .....	134
4.5.4	Exkurs: Netzeffekte bei der Diffusion und Nutzung von SKYPE .....	138
4.5.5	Private und berufliche Nutzung von SKYPE.....	141
4.5.6	Zwischenfazit zum untersuchten Kommunikationsmedium SKYPE .....	143
4.6	Zusammenfassung und Fazit.....	144

<b>5</b>	<b>Ergebnisse der Fallstudie .....</b>	<b>147</b>
5.1	Mesoz soziologische Analyse: Aneignung und Nutzung von SKYPE in Foga und <i>Technologies-in-Practice</i> .....	147
5.1.1	Diffusion von SKYPE in Foga.....	147
5.1.2	Individuelle und gruppenspezifische Aneignungsprozesse .....	151
5.1.3	Fazit der mesoz soziologischen Analyse .....	167
5.2	Mikrosoziologische Analyse: Soziale Interaktion über SKYPE.....	169
5.2.1	Verhandlung von Handlungsrahmen und Interaktionsroutinen in SKYPE .....	169
5.2.2	Persönliche Netzwerke und soziale Identität in SKYPE.....	172
5.2.3	Zusammenkünfte und Gewährsein.....	176
5.2.4	Multimediale Konversationen in SKYPE .....	182
5.2.5	Gruppeninteraktionen über SKYPE .....	192
5.2.6	Dokumentation von SKYPE-Konversationen.....	194
5.2.7	Fazit der mikrosoziologischen Analyse .....	195
5.3	Implikationen für das Design von RTC-Systemen .....	196
5.3.1	Reichweite und Relevanz der Ergebnisse aus der Fallstudie für das Systemdesign	196
5.3.2	Systematisierung von interaktionsorientierten RTC-Systeme .....	197
5.3.3	Integration der Telefonie in multimediale RTC-Systeme.....	198
5.3.4	Kontaktverwaltung in RTC-Systemen: Virtuelle Selbstinszenierung und Fremdbilder in Beziehungsnetzwerken.....	200
5.3.5	Nicht-zentrierte Interaktion bei Zusammenkünften in RTC-Systemen: Die wechselseitige Übermittlung aktueller Kontextinformationen .....	204
5.3.6	Begegnungen in RTC-Systemen: Die globale Organisation von multimedialen Konversationen .....	206
5.3.7	Gruppenkonversationen bei Zusammenkünften und sozialen Ereignissen in RTC- Systemen .....	208
5.3.8	Unterstützung von <i>Unified Communication</i> bei der mediatisierten Interaktion in RTC-Systemen .....	209
5.3.9	Zusammenfassung und Fazit.....	211

<b>6</b>	<b><i>Interaction Design Patterns</i> für multimediale Interaktion über RTC-Systeme</b>	<b>215</b>
6.1	Einleitung .....	215
6.2	<i>Pattern Languages</i> in der Architektur.....	216
6.3	<i>Pattern Languages</i> in der Softwaretechnik.....	219
6.4	<i>Interaction Pattern Languages</i> : Patterns für HCI und CSCW .....	219
6.5	Interdisziplinäres Modell für <i>Pattern Languages</i> nach Borchers .....	222
6.6	Einordnung der Patterns für multimediale Interaktion in die <i>Pattern Language for Computer-Mediated Interaction</i> .....	225
6.7	Patterns für multimediale Interaktion.....	228
6.7.1	PERSÖNLICHES ADRESSBUCH *	228
6.7.2	MULTIMEDIALE INTERAKTION.....	231
6.7.3	BUDDYLISTE ** .....	233
6.7.4	VIRTUELLES IMAGE ** .....	235
6.7.5	VERHANDLUNG VON KONVERSATIONEN .....	238
6.7.6	MEHRDEUTIGER KONTEXT * .....	240
6.7.7	VORSCHAU ** .....	242
<b>7</b>	<b>Fazit: Multimediale Interaktion über RTC-Systeme.....</b>	<b>245</b>
<b>8</b>	<b>Bibliographie .....</b>	<b>249</b>
<b>9</b>	<b>Pattern Links .....</b>	<b>299</b>
<b>10</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>300</b>