

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die Komplexität von Software aus soziologischer Perspektive:	
	Modelle, Unsicherheiten und Rekursivität	25
2.1	Dimensionen der Komplexität von Software	28
2.1.1	Modellierung des Prozessors	31
2.1.2	Software-Lebenszyklus	39
2.1.3	Weiterentwicklung und Wiederverwendung	65
2.1.4	Fazit: Soziale Komplexität von Software	76
2.2	Soziologische Forschung zu Software	77
2.2.1	Arbeiten zur Übersetzungsdimension	81
2.2.2	Arbeiten zum Softwarelebenszyklus	89
2.2.3	Arbeiten zu Weiterentwicklung und Wiederverwendung	104
2.2.4	Fazit: Fragmentierte Soziologie der Software	114
2.3	Unsicherheitsreduktion als Mittel und Resultat von Kontrollversuchen	115
3	Spiele mit Expert*innensystemen	123
3.1	Theoretische Grundannahmen	124
3.1.1	Modelle als Expert*innensysteme	124
3.1.2	Strategische Organisationsanalyse	132
3.2	Vorgehen bei der Untersuchung des Umgangs mit Software	146
3.2.1	Identifikation relevanter Modellelemente	147
3.2.2	Rekonstruktion von Modellen über soziale Systeme der Konstruktion	148
3.2.3	Untersuchung der Performativität durch die Analyse von Spielen	150

3.2.4	Reichweite und Beschränkungen der Vorgehensweise	150
3.3	Forschungsrahmen der empirischen Untersuchung	152
3.3.1	Besonderheiten des Forschungsgegenstands	153
3.3.2	Fokussierte Modelle und Fragestellung	155
3.3.3	Datenerhebung und -auswertung	157
4	Die Rolle von eMed in der OP-Planung der Sanusklinik	161
4.1	Hintergrund: Die Sanusklinik und ihr Krankenhausinformationssystem	162
4.1.1	Diagnosis Related Groups und die Ökonomisierung der Krankenhäuser	162
4.1.2	Die chirurgischen Abteilungen in der Sanusklinik	165
4.1.3	Vorgeschichte: Einführung von eMed und Reorganisation	167
4.2	OP-Planung und -Dokumentation mit eMed	170
4.2.1	Das allgemeine Handlungsproblem in der OP-Planung	171
4.2.2	Modell der OP-Planung in eMed nach dem Customizing	174
4.2.3	Die Praxis der OP-Planung in der Sanusklinik	181
4.3	Modelle des Organisierens im Krankenhausinformationssystem	185
4.3.1	ERP-Kern: Die Ebene der generischen Organisationssoftware	187
4.3.2	IS-H: Die Ebene der Erweiterung der generischen Software für das Gesundheitswesen	193
4.3.3	i.s.h.med: Die Ebene der Ergänzung für Krankenhäuser	198
4.4	Das konkrete Handlungssystem der OP-Planung	201
4.4.1	Planungsspiele in der Allgemeinen Chirurgie	204
4.4.2	Spiele um die Steuerung des OP-Bereichs	212
4.4.3	Planungsspiele in der Speziellen Chirurgie	222
4.4.4	Spiele um die chirurgischen Karrieren	227
4.5	Modelle des Organisierens in Organisationsspielen	232
5	Zur Soziologie der Software	239
	Anhang	251
	Literaturverzeichnis	257