

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1
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
2	Die Strukturationstheorie in der IuK-Forschung.....	15
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
3	Soziale Interaktion über synchrone Kommunikationsmedien	45
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 interpersonalen 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
4	Fallstudie: Die Nutzung von Skype in dezentralen Teams.....	103
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

5	Ergebnisse der Fallstudie	147
5.1	Mesozoiologische 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 mesozoiologischen 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

6	<i>Interaction Design Patterns</i> für multimediale Interaktion über RTC-Systeme	215
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
7	Fazit: Multimediale Interaktion über RTC-Systeme.....	245
8	Bibliographie	249
9	Pattern Links	299
10	Anhang	300