

Inhalt

1.	Einleitung	7
2.	Nutztierproduktion: Tier-Werden/Medien-Werden	23
2.1	Analog: Zur Historizität der Domestikation von Nutztieren	24
2.1.1	Domestizierung als Kulturtechnik	24
2.1.2	Historisieren als Methode	30
2.2	Digital: RFID als Medientechnik	
	der elektronischen Tierkennzeichnung	32
2.2.1	Genese der Tierkennzeichnungen	32
2.2.2	Zur Mediengeschichte der RFID	35
2.2.3	Bestandteile und Funktionsweise eines RFID-Systems	
	bei der elektronischen Tierkennzeichnung	38
2.2.4	Zwei Herausforderungen:	
	Standardisierung und Zeitlichkeit	41
2.2.5	RFID und elektronische Tierkennzeichnung als Gegenstand	
	der Medien- und Kulturwissenschaft	44
2.3	<i>Human-Animal Studies</i> : Natur, Kultur und Agency	48
2.3.1	Anliegen und Forschungsfragen der <i>Human-Animal Studies</i>	49
2.3.2	Agency-Theorien und tierliche Wirkmacht	55
2.4	Zum <i>Animal Turn</i> in der Medienwissenschaft	61
2.4.1	Biologisierung der Medien	62
2.4.2	<i>Animal Turn</i> : Zur Wissensproduktion durch Tiere	65
3.	Tier-Technik-Interaktion	71
3.1	Der Kuhstall als Labor	73
3.1.1	Komponenten der Farmmanagement-Systeme	75
3.1.2	Interkorporales Gesundheitsmonitoring	87
3.2	Architekturen der Nutztieranlagen	97
3.2.1	Berechnung des Tierkörpers und der Tierbewegung	100
3.2.2	Berechenbarkeit der tierlichen Sinneswahrnehmung	109
3.2.3	Architektonische Gestaltung für und durch Tiere	115

3.3	Einfluss auf das tierliche Sozialverhalten	121
3.3.1	Das Unsichtbarwerden des Menschen	122
3.3.2	Zum sozialen Miteinander in Nutztierherden	129
4.	Ökonomisch-technische (Nutz-)Tierherden	139
4.1	Cash Cows	141
4.1.1	Bioökonomische Herdenbewirtschaftung	142
4.1.2	Ökonomisierung des Lebens	147
4.2	Zur Tier-Maschinen-Ethik	152
4.2.1	Tierethische Aspekte für Nutztiere in digitalen Umgebungen	154
4.2.2	Maschinenethische Aspekte für digitale Umgebungen von Nutztieren	160
4.2.3	Rechtsstatus und praktische Ausgestaltung von Tier-Technik-Interaktionen	164
4.3	Technische Tierumwelten und mediale Ökologien	166
4.3.1	Von geschlossenen Systemen zur <i>Farm of the Future</i>	169
4.3.2	<i>Mixed Societies</i> in technischen Umwelten	174
5.	Tierdaten – Datentiere	181
5.1	Smart Farming	182
5.1.1	Agrarmanagement und effiziente Bodenbewirtschaftung	182
5.1.2	Von der Überwachung des Einzelnen zu Herdenmanagementsystemen	189
5.1.3	<i>Big Data</i> in der smarten Präzisionslandwirtschaft	195
5.2	Internet der Tiere	200
5.2.1	Moving – Tracking – Tracing: Logistiken und Infrastrukturen	201
5.2.2	Tiere als Medienakteure in globalen Kontexten	205
5.3	Zukunftswissen	216
5.3.1	Von <i>physical</i> zu <i>virtual fences</i> : Zäune als epistemologische Verhandlungsorte	217
5.3.2	Lokomotion in realen und virtuellen Welten: Simulation von Tierbewegungen	228
5.3.3	Mit anderen Sinnen: Virtuelles Tier-Werden im Posthumanismus	235
6.	Fazit	245
7.	Literaturverzeichnis	253
8.	Abbildungsverzeichnis	291
Dank	299