

Inhalt

Eine Leseanleitung als Vorwort | 7

1. Einleitung | 19

2. Problemaufriss | 31

- 2.1 Zur Grundfiguration von Subjekt, Akteur und Soziales | 32
- 2.2 Zum Verhältnis von Technisierung und Artifizialität des Akteurs | 57

3. Beobachtungskonstruktionen | 65

- 3.1 Die Beobachtung und Kybernetik zweiter Ordnung | 69
- 3.2 Die Praxis der Sprachspiele | 86
 - 3.2.1 Zweifel und Gewissheit beim späten Wittgenstein | 87
 - 3.2.2 Descartes' ‚methodischer‘ Zweifel | 96
 - 3.2.3 Humes ‚pragmatische‘ Gewissheit | 103
 - 3.2.4 Zusammenfassung: Die Praxis der Sprachspiele | 111
- 3.3 Der Nullwert als nicht hintergehbare Einheit der Differenz | 116
- 3.4 Zwischenbetrachtung: Beobachtungskonstruktionen | 124

4. Theorietechniken | 131

- 4.1 Klassische Ansätze | 133
 - 4.1.1 Karl Marx | 134
 - 4.1.2 Émile Durkheim | 143
 - 4.1.3 Max Weber | 153
 - 4.1.4 George Herbert Mead | 209
 - 4.1.5 Zusammenfassung: Klassische Ansätze | 222
- 4.2 Mittlere Ansätze | 223
- 4.3 Neuere Ansätze | 243
- 4.4 Zwischenbetrachtung: Theorietechniken | 257

5. Techniktheorien | 265

- 5.1 Radikale Ansätze der Technik- und Wissenschaftsforschung | 266
- 5.2 Ein Akteurmodell für Cyborgs | 285
- 5.3 Die Rekonfiguration von Subjektivität in Digitalen Spielen | 316
- 5.4 Zwischenbetrachtung: Techniktheorien | 343

6. Schluss | 349

Literatur | 361

Abbildungen | 399

Inhaltsverzeichnis mit indexikalischer Ebene | 403