

Ethnoprogramming

Natürliche Sprache, Natürliche Soziologie und Membership Categorisation

Patrik Dahl und William Housley

Beitrag zur Ad-hoc-Gruppe »Zur kategorialen Ordnung von Übergängen. Perspektiven der Membership Categorization Analysis«

Einleitung

In vorigen Arbeiten haben wir untersucht, wie eine Reihe von Strategien aus dem Feld des sogenannten *Prompt Engineering* Innovationen im Design von Prompts auch für technische Laien eröffnet haben, die häufig auf Social-Media-Plattformen geteilt und diskutiert werden (Housley und Dahl 2024). Vertreter*innen des *Prompt Engineering* beschreiben dieses als aufstrebendes Fachgebiet, das sich mit der ‚Optimierung‘ des Designs von Prompts befasst, um beim Einsatz generativer künstlicher Intelligenz (KI) möglichst ‚nützliche‘ Ergebnisse zu erzielen. Das *Prompt Engineering* umfasst eine Reihe prominenter Methoden wie *Shot Prompting*, *Train of Thought Prompting* oder *Role Prompting* sowie eine wachsende Sammlung von Beispielen, die zur Veranschaulichung dieser Methoden herangezogen werden.

In der Anfangsphase unserer Untersuchungen war Prompt Engineering noch in einer Vielzahl von Ad-hoc-Anleitungen und im Content einflussreicher Social-Media-Accounts zu finden, begann sich jedoch in Form von (digitalen) Büchern, Vorträgen und Online-Kursen zu formalisieren. Heute ist *Prompt Engineering* fest in Schulungen in verschiedensten Organisationen verankert und der *Prompt-Engineering*-Experte entwickelt sich zu einem anerkannten Berufszweig. Unlängst ist *Prompt Engineering* als Teil der generativen KI-Kompetenz zu einer Bildungspriorität in Debatten über den Inhalt und die Gestaltung künftiger Lehrpläne in Schulen und Hochschulen geworden. Es ist ein fester Bestandteil, nicht nur der kollektiven Imaginationen von Bildung und Wirtschaft, sondern auch alltäglicher Lebenswelten und Formen des Zusammenlebens mit Maschinen.

In einem früheren Artikel konzentrierten wir uns auf das *Role Prompting*, eine prominente Methode in der wachsenden Ratgeberwelt des *Prompt Engineering* (Housley und Dahl 2024). *Role Prompting* taucht dabei in *Prompt-Engineering*-Leitfäden und Spekulationen über System-Prompts („Du bist ein hilfreicher KI-Assistent“) auf, aber auch in Anwendungen, die versprechen, mithilfe generativer KI Aktivitäten wie Rechtsberatung, Recherche, Sprachkurse oder Therapie zu automatisieren. Methoden des *Prompt Engineering* beruhen dabei auf den Ressourcen der natürlichen Sprache und der Fähigkeit von Gesellschaftsmitgliedern (*members*), natürliche oder alltagssoziologische Beschreibungen zu produzieren und zu formalisieren, die auf den Methoden der *Membership Categorisation Analysis* (Housley und Fitzgerald 2015)

basieren. Aufbauend auf diesen und früheren Untersuchungen zeigen wir nun in diesem Beitrag, wie ein ethnomethodologisches Verständnis der natürlichen Sprache, informiert durch die *Membership Categorisation Analysis* (MCA), die Untersuchung der soziotechnischen Praxis des *Prompt Engineering* als eine Form des *Ethnoprogramming* ermöglicht. Im folgenden Abschnitt beginnen wir mit der Diskussion einiger Entwicklungen in der akademischen Literatur zu Prompts und skizzieren dann das Verständnis natürlicher Sprache, das den Kern der MCA, der Ethnomethodologie und verwandter Ansätze bildet. Anschließend betrachten wir in gebotener Kürze zwei Beispiele für *Prompt-Engineering*-Praktiken, um das Konzept des *Ethnoprogramming* empirisch zu illustrieren.

Prompt Engineering

Der aktuelle Hype um generative KI wird weitgehend von großen Sprach- und Text-zu-Bild-Generierungsmodellen angetrieben, die zunehmend in Plattformen und Interfaces wie ChatGPT, Copilot oder Claude integriert sind. Sie basieren auf dem maschinellen Training mit Datensätzen, die aus Texten und getaggtten Bildern bestehen, die online unter oft zweifelhaften Bedingungen geistigen Eigentums gesammelt wurden. *Large Language Models* (LLMs), auf denen hier unser Fokus liegt, basieren auf der stochastischen Vorhersage lexikalischer Elemente, die in Tokens gemessen werden. Die zugrunde liegenden Prozesse dieser Modelle bleiben größtenteils undurchsichtig, sowohl aufgrund ihrer Architektur (Burrell 2016) als auch aufgrund strategischer und wirtschaftlicher Interessen der Unternehmen. Diese Modelle sind eingebettet in kollektive Imaginationen (Bareis und Katzenbach 2022) und politische Initiativen, die die kontinuierliche Suche nach neuen Anwendungsfällen und Investitionen in die Entwicklung von KI-Kompetenz in Regierung und Industrie befeuern.

LLMs stehen dabei im Mittelpunkt der mehr oder weniger konzertierten Innovationsbemühungen der *Start-Up-Economy*. Zahlreiche Akteure sind damit beschäftigt, LLMs für eine Vielzahl von Anwendungen zu konfigurieren, darunter Lifecoach-Agenten, künstliche Begleiter und Therapie-Bots, Programmierassistenten, Lesehilfen und persönliche Tutoren. Die Konfiguration der Modelle für diese verschiedenen Anwendungen trotz der Undurchsichtigkeit ihrer inneren Funktionsweise beruht auf der Möglichkeit, sie mittels Prompts zu konfigurieren. Prompts sind textbasierte Eingaben, die in Interfaces wie ChatGPT oder LeChat dem existierenden Chat-Verlauf und damit dem Kontextfenster des LLM hinzugefügt werden. Die Berechnung der nächsten Textausgabe beruht dann auf der Kombination von Chat-Verlauf und Prompt. Prompts bedürfen so keiner formalisierten Ausdrücke wie in Programmiersprachen, sondern ermöglichen die Verwendung natürlicher Sprache.

Dies spiegelt sich in der viel und kritisch diskutierten Behauptung, Englisch sei die neue Programmiersprache¹. Dabei geht es nicht um Englisch, beispielsweise gegenüber dem Deutschen, sondern um natürliche Sprache im Unterschied zu formalen Programmiersprachen. Während Ansätze, mit denen Computersysteme natürliche Sprachen verarbeiten, Gegenstand umfangreicher Forschungsbereiche sind, bleibt natürliche Sprache im *Prompt Engineering* eine weitgehend unhinterfragte Ressource.

In der Literatur finden sich mittlerweile verschiedene Perspektiven auf Prompts und *Prompt Engineering*. Nupoor Ranade und Kolleg*innen (2025) konzeptualisieren das Verfassen von Prompts als rhetorische Aktivität und suchen in der Rhetorik nach Strategien zur Entwicklung effektiver und überzeugender Inhalte, die zur Bewertung und Verbesserung von Prompts verwendet werden können und entwickeln einen solchen Ansatz auf der Grundlage von Elementen der „rhetorischen Situation“ (Bitzer 1968).

¹ Diese Behauptung wurde beispielsweise von Andrej Karpathy 2023 auf seinem X Profil gepostet (<https://x.com/karpathy/status/1617979122625712128>) und vielfältig in traditionellen Medien diskutiert (<https://www.theguardian.com/technology/2025/mar/16/ai-software-coding-programmer-expertise-jobs-threat>).

Nataliia Laba (2024) hebt die Interaktion mit Technologie hervor und fasst das Schreiben von Prompts als eine soziotechnische Praxis, die sich an den Grenzen und Möglichkeiten (Affordanzen) der Technologie orientiert. Diese Orientierung findet sie in ihrer Untersuchung von Text-zu-Bild-Modell-Prompts und deren Anlehnung an typische *Tags* von Onlinebildern.

Die direkteste Auseinandersetzung mit der Rolle natürlicher Sprache in Prompts haben Sarah Burkhardt und Bernhard Rieder (2024) vorgelegt. Sie greifen auf Ferdinand de Saussures (1916) Begriff der „parole“, als Sprache, wie sie im Alltag verwendet wird, zurück (Burkhardt und Rieder 2024, S. 4), um den Doppelcharakter von Prompts als eine Kombination aus Elementen natürlicher und formaler Sprache zu beschreiben, die darauf beruht, dass die zugrundeliegenden Modelle mit Sprache als ‚parole‘ trainiert wurden. Prompts können daher als eine neue Form des ‚Programmierens‘ verstanden werden, die Chat-GPT und andere generalistische KI-Modelle für spezifische Anwendungen konfigurieren, indem in Prompts spezifiziert wird, wie Eingaben in Ausgaben transformiert werden sollen.

Das (rhetorische) Design von Prompts als kommunikativen Objekten, die Überschneidung „formeller“ und „natürlicher“ Sprache und die Orientierung an Affordanzen der Technologie sind verschiedene Elemente, die unser Ansatz, den wir in früheren Arbeiten vorgestellt haben (Housley und Dahl 2024), als Thema statt als Ressource (Zimmermann und Pollner 1970) aufgreift. Im folgenden Abschnitt werden wir diesen Ansatz entlang einer Auseinandersetzung mit der Idee natürlicher Sprache vorstellen und weiterentwickeln.

Natürliche Sprache und Natürliche Soziologie

In ihrem feldbegründenden Text für die Ethnomethodologie (EM), Konversationsanalyse (CA) und *Membership Categorisation Analysis* (MCA) schreiben Harold Garfinkel und Harvey Sacks (1970) über natürliche Sprache:

“We offer the observation that persons, because of the fact that they are heard to be speaking a natural language, somehow are heard to be engaged in the objective production and objective display of commonsense knowledge of everyday activities as observable and reportable phenomena.” (Garfinkel und Sacks 1970, S. 342)

Dieses Verständnis der natürlichen Sprache entfernt sich von kognitivistischen Kommunikationsmodellen und bewegt sich hin zu einem praxeologischen Verständnis von Sprache als Handlungen (Schegloff 1995), die als zurechenbare (*accountable*²) (Garfinkel 2020 [1967], S. 35), das heißt beobachtbare und berichtbare Phänomene produziert werden. Dieses Verständnis der natürlichen Sprache und der sich daraus ergebenden Maschinerie konversationaler Interaktionen ist zentral für konversationsanalytische und ethnomethodologische Studien zu Mängeln und Verbesserungen konversationaler KI-Anwendungen (Brand et al. 2023; Stokoe et al. 2024).

Die Idee der Zurechenbarkeit spielt auch eine zentrale Rolle in einflussreichen Studien zum Gebrauch von Programmiersprachen in der Softwareentwicklung (Button und Sharrock 1994). Diese haben gezeigt, dass die Zurechenbarkeit von Softwarecode und Softwarekomponenten ein zentrales Anliegen professioneller Programmierpraxis ist, unter anderem als Voraussetzung für Zusammenarbeit (Button und Sharrock 1995). Sowohl der Fokus auf Sprachgebrauch als praxeologischen Handlungsvollzug als auch die Frage, wie so vollzogene Handlungen ihre Zurechenbarkeit herstellen, sind entscheidende Bausteine für die Analyse von Prompts und *Prompt-Engineering*-Praktiken.

² Wir folgen hier der Übersetzung von Brigitte Luchesi in Garfinkel (2020, S. 20f.).

Dieses praxeologische Verständnis von Sprache als sozialer Handlung wurde durch eine Vielzahl konversationsanalytischer Studien erheblich weiterentwickelt. Zahlreiche Studien haben auf die zentrale Bedeutung von Merkmalen wie der sequenziellen Organisation für die Durchführung von Routinetätigkeiten aufmerksam gemacht, die die Grundlage für wechselseitige Beziehungen und soziale Solidarität bilden (siehe Schegloff 2007). Daneben weisen praxeologische Überlegungen zur natürlichen Sprache und alltagsweltlichen Navigation des sozialen Lebens auf die routinemäßige Inkarnation situierter Verständnisse (man könnte sagen: Kategorien) von „Gesellschaft“ in natürlichen Sprachaktivitäten und Handlungen hin. Rose (1960), zitiert in Watson (2009, S. 9), argumentiert:

“Terms such as ‘status’, ‘role’ or ‘society’ may now be seen as part of the technical vocabulary of society but they were originally part of ordinary, common-sense usage: this usage evolved through time and its evolved forms have worked to shape their current professional/analytical determinations. [...] Rose claims that this stock of ordinary words itself comprises a ‘natural sociology’, a set of shared common-sense conceptual understandings of society.” (Watson 2009, S. 9)

Diese „Inkarnation sozialer Struktur“ (Hester und Eglin 1997, S. 157) und ihr reflexives Zusammenspiel mit natürlicher Sprache und praktischem Denken kann daher als eine Form natürlicher oder alltagsweltlicher Soziologie verstanden werden. Wir können vermuten, dass es eine Fülle von natürlichen Soziologien gibt, die sowohl von professionellen als auch alltagsweltlichen Analysten als Mitgliedern einer Kultur oder Sprachgemeinschaft routinemäßig entdeckt werden oder noch entdeckt werden können. Dies wird besonders wichtig im Zusammenhang mit Formen des Zusammenlebens und Interagierens mit Maschinen, wo natürliche Sprache und damit verbundene natürliche Soziologien als routinemäßige Praxisformen mobilisiert und produziert werden.

Natürliche Sprache als praktische Ressource spielt also eine zentrale Rolle dafür, wie Gesellschaftsmitglieder sich mit generativer KI als disruptiver digitaler Technologie beschäftigen, die in der Integration von LLMs in eine Vielzahl kommerzieller Plattformen (z.B. ChatGPT, Gemini oder Copilot) ihren Ausdruck findet. Die soziotechnische Praxis, mit der wir uns hier auseinandersetzen, das *Role-Prompt-Engineering*, besteht aus beobachtbaren Praktiken, die eine Form des *Ethnoprogramming* darstellen, insofern als sie neue Beziehungen zwischen Ethno-Methoden und den Kapazitäten und Affordanzen komplexer Rechnersysteme herstellen. Folglich scheint es, dass mit dieser Relevantsetzung natürlicher Sprache und natürlicher Soziologie einige Aspekte von Programmieren als soziotechnischer Praxis der Ethnomethodologie regelrecht in den Schoß gefallen sind und nur darauf warten, genauer untersucht zu werden. Im nächsten Abschnitt legen wir deshalb unseren ethnomethodologischen Ansatz dar.

Membership Categorisation Analysis

In unserer Auseinandersetzung mit der im Vollzug produzierten Bedeutung von ‚natürlicher‘ und ‚formeller‘ Sprache, ‚rhetorischem Design‘ und der Orientierung an Affordanzen der Technologie beziehen wir wichtige Einsichten aus der Ethnomethodologie, Konversationsanalyse und insbesondere der *Membership Categorisation Analysis*. Diese sind verwandte Forschungsansätze, die ihre Wurzeln in den Arbeiten von Harold Garfinkel und Harvey Sacks haben. Während die Ethnomethodologie sich in erster Linie mit der Untersuchung von sozialer Ordnung als situative Leistung befasst, die durch die Zurechenbarkeit und Reflexivität sozialer Praktiken geleistet wird, baut die Konversationsanalyse auf den bahnbrechenden Arbeiten von Harvey Sacks, Emanuel Schegloff und Gail Jefferson (1974) und deren empirischer Entdeckung der sequenziellen Organisation alltäglicher Konversationen und Handlungen auf, die sich mittlerweile zu einem beeindruckenden und breit gefächerten akademischen Feld entwickelt hat

(Stokoe 2018). Die MCA (Fitzgerald und Housley 2015; Hester und Eglin 1997; Housley und Fitzgerald 2002; Stokoe 2012; Whitehead et al. 2024) ist ein ethnomethodologisch fundierter Ansatz zur Analyse von „culture-in-action“ (Hester und Eglin 1997) und untersucht empirisch, wie Gesellschaftsmitglieder sich an Kategorisierungen orientieren und diese praxeologisch innerhalb eines Spektrums alltäglicher Handlungsordnungen und -medien, einschließlich Konversation, Text und visuellen Medien, zum Einsatz bringen.

Unser Ansatz an die Untersuchung der spezifischen Konfiguration von Mensch-Maschinen-Interaktion, die wir als *Ethnoprogramming* bezeichnen, ist also informiert durch eine ethnomethodologische Sensibilität und den Fokus auf Kategorisierungspraktiken, die Aufschluss darüber geben, wie alltägliche Verständnisse sozialer Strukturen in alltäglichen Handlungen inkarniert, d.h. zum Einsatz gebracht, manifestiert, angezeigt oder vorausgesetzt werden. Es ist in diesen Kategorisierungspraktiken, dass unter anderem Merkmale des ‚Natürlichen‘ und ‚Formalen‘, rhetorisches Design und technologische Affordanzen als analysierbare Phänomene hervorgebracht werden. Hester und Eglin (1997, S. 3) stellen fest, dass der analytische Fokus auf Kategorisierungspraktiken als *member's phenomena*:

“[Directs] attention to the locally used, invoked and organized ‘presumed common-sense knowledge of social structures’ which members are oriented to in the conduct of their everyday affairs.” (Hester and Eglin 1997, S. 3)

Unsere Untersuchung von Prompt-Design-Praktiken legt also den Fokus darauf, wie diese routinemäßig auf Elemente der MCA und die damit verbundenen Ethno-Methoden (Housley 2021b) zurückgreifen, um die praktische Arbeit an der Konfiguration von Eingaben und Ausgaben von Maschinen zu vollziehen, die wir als *Ethnoprogramming* beschreiben. Wir zeigen, wie das Design von Prompts reflexiv und zurechenbar mit diesem kulturellen *apparatus* verbunden ist (Hester und Eglin 1997; Housley und Fitzgerald 2002, 2015; Stokoe 2012), um die Verständlichkeit von Prompts und den von ihnen erzeugten Outputs zu gewährleisten.

Obwohl diese Praktiken natürlich die oben erwähnte Komplexität und Undurchsichtigkeit von LLMs nicht auflösen, zeigen wir, wie die alltagsweltlichen Ressourcen der MCA und Ethno-Methoden eine lebensweltliche und routinemäßige Verwendung textgenerierender KI ermöglichen, die erkennbar sinnhafte Ergebnisse hervorbringt, unabhängig von Fachkenntnissen und Programmiersprachen. Die Kategorisierungspraktiken der MCA, die Maschinerie konversationaler Interaktion und die lokal produzierte Ordnung und alltagsweltlichen Verständnisse soziotechnischer Strukturen erlauben uns zu untersuchen, wie Gesellschaftsmitglieder undurchsichtige Technologien mit Hilfe von alltagsweltlichen Mitteln nutzbar, optimierbar und sogar in einem gewissen Sinne „programmierbar“ machen.

Therapie-Bots und Rollen-Prompts

Im Folgenden veranschaulichen wir dies anhand von zwei Beispielen empirisch. Wir greifen die Praxis des *Role Prompting* wieder auf und wenden uns deren Diskussion in Online-Communities zu, die sich mit der Konfiguration von LLM-Chatbots für verschiedene Zwecke befassen, darunter KI-Partner, Lebensberater und, wie wir in unseren Beispielen sehen werden, Therapeuten. Anhand zweier öffentlich zugänglicher, populärer Beiträge in einer lebhaften Online-Community zeigen wir, wie Gesellschaftsmitglieder die Optimierung von Prompts so verhandeln, dass sowohl ihre Orientierung an den Affordanzen der Technologie als auch ‚Formalität‘ und ‚Professionalität‘ zurechenbare Aspekte der Präsentation und Bewertung von Prompts werden.

Wir beginnen mit einem Beitrag auf der Plattform Reddit in einem Forum (*Subreddit*), das dem Austausch über die Nutzung von LLM-Chatbots als Therapeuten dient. Der von uns untersuchte Reddit-Post

ist ein Text-Post, im Gegensatz zum Beispiel zu einem Foto- oder Video-Post, der primär aus einem vom *Original Poster* (OP) hinzugefügten Text und einem offenen Kommentarbereich besteht. Der Post hat eine hohe Anzahl an Upvotes und Kommentaren, was auf Sichtbarkeit und Relevanz im *Subreddit* hindeutet. Er enthält den folgenden Text:

ORIGINAL POST

```

1  Title: The prompt I use to get the best results when using ChatGPT as a
2  therapist!
3
4  I cannot stress enough that ChatGPT is literally designed to kiss our
5  asses. So whenever I use it as a therapist, I like to first tell it to
6  not baby or coddle me. I usually type something like this in:
7
8  I need to vent to someone. So I'm going to vent to you. But first, I
9  need to ask you not to baby, coddle, or pacify me in any way. If I'm
10 right, tell me so. But if I'm wrong, I need to know that. Talk to me
11 like a mom or dad would talk to their adult child. Tell me what I need
12 to hear, not what I want to hear. It's very important that you follow
13 these instructions! I need to be held accountable when necessary. I
14 need to know when my thinking is distorted or inaccurate. Is that a
15 deal?
16
17 Not gonna lie, it usually works wonders. But you can tweak it to your
18 liking if you feel the need. Just thought I'd throw this out there as a
19 bit of advice for whoever wants it.
```

Der Titel des Beitrags (Z. 1–2) weist Merkmale einer *social media formulation* (Housley 2021a) auf. Er erfüllt ähnlich wie eine Schlagzeile eine wichtige Rolle für die Sichtbarkeit des Beitrags im *Subreddit*. Bevor Nutzer*innen den Text sehen, wird ihnen eine Liste mit Titeln und einigen zusätzlichen Informationen wie Benutzernamen und Metriken wie Upvotes und Kommentanzahl angezeigt. Im Titel positioniert sich OP als Nutzer*in und den geteilten Prompt als aus eigener Nutzungspraxis hervorgegangen und darin bewährt (Z. 1). Der Titel verspricht also einen optimierten „Prompt“ (Z. 1) und liefert zugleich eine Validierung dieses Versprechens mit Bezug auf OPs Nutzer*innenposition.

Der Haupttext beginnt mit einer Beschreibung der technologischen Affordanzen von ChatGPT als Chatbot, dessen Design beschrieben wird als „literally designed to kiss our asses“ (Z. 4). Dies wird als Problem dahingestellt, für das der nächste Satz eine Lösung in Form einer Handlungsbeschreibung bietet, nämlich „tell it to not baby or coddle me“ (Z. 5–6). Diese Handlungsbeschreibung wird allerdings nicht als ausreichende Handlungsanleitung behandelt, sondern wird um die Weitergabe weiterer Elemente, nämlich den im Titel versprochenen Prompt ergänzt. Die Nutzung des Prompts wird als das Eintippen von „something like this“ (Z. 6) beschrieben, eine Beschreibung, die ein geringes Maß an Formalisierung oder Standardisierung impliziert, aber dennoch die Weitergabe eines kopierbaren Textes beinhaltet.

Der Prompt selbst beginnt mit einem „activity predicate“ (Hester und Francis 1997, S. 5), dem Bedürfnis, sich bei jemandem auszulassen („to vent“, Z. 8). Diese Beschreibung setzt den Nutzer und den Chatbot in eine kategoriale Beziehung, die in einer Therapiesituation, aber auch in alltäglichen Freundschafts- und Familiensituationen angesiedelt sein könnte. Es folgt eine Anweisung, die in restriktiven Begriffen formuliert ist: „not to baby, coddle, or pacify me in any way“ (Z. 9), die Merkmale dessen aufweist, was wir als die Instruktion einer „conversational stance“ (Housley und Dahl 2024) identifiziert haben. Diese wird in den beiden folgenden Sätzen weiter konkretisiert (Z. 9–10), wo ein „Ehrlichkeits“-predicate aufgerufen und mit dem Bedürfnis zu wissen, wenn man falsch liegt, verbunden wird (Z. 10).

Die Mehrdeutigkeit von „to vent to someone“ (Z. 8) als Aktivitätsbeschreibung wird dann durch die Angabe von Rollenkategorien aufgelöst, „like a mum or dad“ (Z. 11), aus deren Perspektive der Chatbot

zu sprechen instruiert wird, und eine „standardized relational pair“ relevante (Hester und Eglin 1997, S. 4, Sacks 1972) Rollenkategorie, die der so rollenkonfigurierte Chatbot adressieren soll, „their adult child“ (Z. 11). Diese Rollenkategorien werden dann mit Rollenprädikaten verknüpft, die beschreiben, wie Eltern mit ihren erwachsenen Kindern sprechen, wobei wiederum Ehrlichkeit als Prädikat gegenüber Präferenzen des Benutzers oder andere mit Höflichkeit verbundene „recipient design“ (Sacks et al. 1974) Merkmale priorisiert wird. Der Prompt endet mit einem umgangssprachlich formulierten Test-Prompt, der den Chatbot auffordert, seine Teilnahme zu bestätigen (Z. 14–15).

Sowohl der Kommentar, der den Prompt begleitet, als auch das Design des Prompts selbst weisen Merkmale der Informalität auf, die wir mit einer Laien-Position assoziieren können. Die rollenkonfigurierte Instruktion von ‚conversational stance‘ durch Positionierung im „membership categorization device“ (Sacks 1972) Familie distanziert den Prompt weiter von professionellen Kategorien, wie sie normalerweise mit einer Therapiesitzung in Verbindung gebracht werden. Wie wir im folgenden Beispiel sehen werden, steht dies im Gegensatz zu anderen vorgeschlagenen Promptdesigns im selben Forum, ja sogar im selben Reddit-Post.

Der folgende Text wurde als Kommentar unter dem oben genannten *Reddit-Post* hinzugefügt. Auch der Kommentar hat eine hohe Anzahl von Upvotes, sogar mehr als ein üblicher *Post* im *Subreddit*. Als Kommentar hat er keinen Titel, weist aber Merkmale eines *second turn* Gesprächsbeitrags auf, die sich am ursprünglichen Beitragstext als *first turn* orientiert (Sacks et al. 1974).

COMMENTS

1 **USER 2**

2

3

4 Instead, consider theory-driven models. Here's one:

5

6 **Prompt:**

7 I would like you to act as a therapist trained in Acceptance and
8 Commitment Therapy (ACT). Use ACT principles to guide our conversation.

9 Stay grounded in the ACT model and avoid being overly agreeable or
10 simply affirming everything I say. Your role is to gently challenge
11 stuck patterns and help me build psychological flexibility.

12

13 Your responses should reflect the six core processes of ACT:

14

15 **1. Cognitive Defusion** - Help me notice my thoughts as thoughts, not
16 literal truths. Support me in creating distance from unhelpful
17 thinking patterns without arguing with or suppressing them.

18 **2. Acceptance** - Encourage a willingness to experience discomfort, pain,
19 or emotion without avoidance or control strategies.

20 **3. Present Moment Awareness** - Help me return to the here and now,
21 especially when I'm caught in rumination or anxiety.

22 **4. Self-as-Context** - Remind me I am more than my experiences or inner
23 content. Help me take perspective on my thoughts and feelings.

24 **5. Values Clarification** - Guide me to reflect on what deeply matters to
25 me and what kind of person I want to be.

26 **6. Committed Action** - Encourage concrete, values-based steps—even if
27 they're small or difficult—in service of a meaningful life.

28

29 Please avoid reassurance, advice-giving, or trying to make me feel
30 better. Use ACT-consistent strategies like experiential exercises,
31 metaphors, and values-based questioning to support psychological
32 flexibility.

33

34 Begin by asking:
 35 "What's showing up for you right now that you'd like to explore
 36 together?"

Der Kommentar beginnt mit einer kurzen, fast minimalen Antwortorientierung, die die nachfolgende Aufforderung als vorgeschlagene Alternative positioniert. Auf diese Weise orientiert er sich am Beitrag und den Kommentaren als fortlaufender Konversation mit einem ersten und zweiten *turn*. Der Prompt wird in einem *membership categorisation device*, den „theory-driven models“ (Z. 4), platziert, was die Möglichkeit impliziert, weitere Prompts auf der Basis alternativer Theorien zu erstellen, wobei Theorie hörbar als *predicate* professionellen Handelns verwendet wird. Der Prompt selbst wird dann als Beispiel für Mitglieder des *device* theoriegeleiteter Modelle vorgestellt („Here's one:“ Z. 4).

Die Darstellung des Prompts weist Merkmale von Strukturierung und Formalisierung auf. Sie beginnt mit einer Überschrift, die einen „Prompt:“ ankündigt (Z. 6), gefolgt von einer rollenkonfigurierten Anweisung für eine *conversational stance*. Diese beginnt mit der Instruktion einer Rollenkategorie, „therapist“ (Z. 7), gefolgt von einer Spezifikation der Rollenkategorie („trained in Acceptance and Commitment Therapy (ACT)“, Z. 7–8), die einen Bezug zur in der Einleitung vorgestellten Theorie herstellt. Weitere „contextual particulars“ (Housley und Dahl 2024), die eine Orientierung an technischen Möglichkeiten und Grenzen anzeigen, werden in einschränkenden Begriffen („avoid being overly agreeable“, Z. 9), sowie als Instruktion hinzugefügt („gently challenge“, Z. 10). Am Ende wird ein in Fachbegriffen formuliertes Ziel eingeführt, „help me build psychological flexibility“ (Z. 11).

Auf diese allgemeinen Instruktionen folgt eine Reihe von Rollen-*predicates*, die mit der spezifizierten Rollenkategorie verbunden und als Teil eines Modells, „the six core processes of ACT“ (Z. 13), eingeführt werden. Die Formalität des herangezogenen Modells spiegelt sich in der Formatierung der *predicates* wider, die aus einem typographisch hervorgehobenen Fachbegriff und einer Anweisung für das Gesprächsverhalten zusammengesetzt sind. Dieses Fachbegriff-Anweisungs-Format der Rollen-*predicates* – eine Form des *normative-relational pairing* (Housley 2002) – schafft eine Unterscheidung zwischen dem Abstrakten (d.h. einem psychologischen Modell) und dem Konkreten (d.h. Verhaltensanweisungen) und stellt damit eine professionelle Logik zur Schau.

Diese professionelle Logik wird dann in einer weiteren Reihe von Anweisungen fortgesetzt, die auf die formatierte Liste folgen und einen direkten Kontrast zwischen laienhaften und professionellen Ansätzen herstellen. Hier werden zu vermeidende Gesprächshandlungen solchen Gesprächshandlungen gegenübergestellt, die in das *device* der „ACT-consistent strategies“ (Z. 30) einzuordnen sind. Am Ende wird das Ziel der Therapieinteraktion wiederholt, bevor in Z. 34–36 ein „ignition prompt“ (Housley und Dahl 2024) eingeführt wird, der als Frage formuliert ist, die der Chatbot stellen soll.

Fazit

Unsere Analysen haben gezeigt, wie beide Prompts Formen des alltagsweltlichen und professionellen soziologischen Denkens aufweisen, die durch Kategorisierungspraktiken realisiert werden. Ob es sich nun um Rollen-Kategorien aus dem *device* Familie handelt, die mit normativen Erwartungen daran verbunden sind, wie Familienmitglieder normalerweise miteinander umgehen, oder um professionelle Rollen-Kategorien wie Therapeut*in, die mit einer Reihe von professionellen Rollen-*predicates* verbunden sind – beide Prompts weisen Formen der natürlichen, aber auch praktisch notwendigen soziologischen Theoretisierung von Therapiebegegnungen auf. Während der erste Prompt Informalität und Flexibilität betont, stellt der zweite ein Modell professioneller Logik zur Schau, sowohl in der Verwendung von Kon-

zepten und der Wortwahl im weiteren Sinne als auch in der Art und Weise, wie der Prompt formatiert ist.

Zusammenfassend ist es wichtig, uns daran zu erinnern, dass wir hier Diskussionen in sozialen Medien auf einer Community-Social-Media-Website untersucht haben. Wir haben im Zuge der Analyse auf einige der Plattformfunktionen hingewiesen, aber auch darauf, wie der Kommentar als Antwort auf den ursprünglichen Beitrag konfiguriert ist. Die Zurechenbarkeit der Prompts und die Erkennbarkeit der instruierten Handlungen ist entscheidend für die fortlaufende Sichtbarkeit, Verständlichkeit und Zurechenbarkeit der Social-Media-Diskussion, an der ein Publikum jenseits der direkten Mitwirkenden beteiligt ist, das mit *Upvotes* und *Downvotes* eingreift und dadurch die Sichtbarkeit des Beitrags und der Kommentare beeinflusst. Diese Zurechenbarkeit beruht, wie wir dargelegt haben, auf den Methoden der MCA, die Gesellschaftsmitglieder bei der Erstellung und Präsentation, aber auch bei der Bewertung und Diskussion von Prompts als Teil der emergierenden kulturellen Praxis des *Ethnoprogramming* zum Einsatz bringen.

Literatur

- Bareis, Jascha, und Christian Katzenbach. 2022. Talking AI into Being: The Narratives and Imaginaries of National AI Strategies and Their Performative Politics. *Science, Technology, & Human Values* 47(5):855–881. <https://doi.org/10.1177/01622439211030007>
- Bitzer, Lloyd F. 1968. The Rhetorical Situation. *Philosophy & Rhetoric* 1(1):1–14.
- Brandt, Adam, Spencer Hazel, Rory McKinnon, Kleopatra Sideridou, Joe Tindale und Nikoletta Ventoura. 2023. From Writing Dialogue to Designing Conversation: Considering the potential of Conversation Analysis for Voice User Interfaces. *Proceedings of the 5th International Conference on Conversational User Interfaces*, 1–6. <https://doi.org/10.1145/3571884.3603758>
- Burkhardt, Sarah, und Bernhard Rieder. 2024. Foundation models are platform models: Prompting and the political economy of AI. *Big Data & Society* 11(2):1–15. <https://doi.org/10.1177/20539517241247839>
- Burrell, Jenna. 2016. How the Machine 'Thinks': Understanding Opacity in Machine Learning Algorithms. *Big Data & Society* 3(1):1–12. <https://doi.org/10.1177/2053951715622512>
- Button, Graham, und Wes Sharrock. 1994. Occasioned Practices in the Work of Software Engineers. In *Requirements Engineering: Social and Technical Issues*, Hrsg. Marina Jirotko und Joseph Goguen, 217–240. San Diego: Academic Press Professional Inc.
- Button, Graham, und Wes Sharrock. 1995. Practices in the work of ordering software development. In *The Discourse of Negotiation* Hrsg. Alan Firth, 159–180. Oxford: Elsevier Science Ltd.
- De Saussure, Ferdinand. 1916. *Cours de linguistique générale*. Lausanne, Paris: Payot.
- Fitzgerald, Richard, und William Housley, Hrsg. 2015. *Advances in membership categorisation analysis*. London: Sage Publications Ltd.
- Garfinkel, Harold. 2020. *Studien zur Ethnomethodologie*. 1967. Hrsg. Erhard Schüttpelz, Anne Warfield Rawls und Tristan Thielmann, Übers. Brigitte Luchesi. Frankfurt: Campus Verlag.
- Garfinkel, Harold, und Harvey Sacks. 1970. On Formal Structures of Practical Actions. In *Theoretical Sociology: Perspectives and Developments*, Hrsg. John C. McKinney und Edward A. Tiryakian, 337–366. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Hester, Stephen, und Peter Eglin, Hrsg. 1997. *Culture in Action. Studies in Membership Categorization Analysis*. Washington D.C.: University Press of America.
- Housley, William. 2002. Moral Discrepancy and 'Fudging the Issue' in a Radio News Interview. *Sociology* 36(1):5–21. <https://doi.org/10.1177/0038038502036001001>

- Housley, William. 2021a. Harvey Sacks, Membership Categorization and Social Media. In *On Sacks: Methodology, Materials, and Inspirations*, Hrsg. Robin James Smith, Richard Fitzgerald und William Housley, 208–221. Oxon: Routledge.
- Housley, William. 2021b. *Society in the Digital Age: An Interactionist Perspective*. London: Sage Publications Ltd.
- Housley, William, und Patrik Dahl. 2024. Membership categorisation, sociological description and role prompt engineering with ChatGPT. *Discourse & Communication* 18(6):848–858.
<https://doi.org/10.1177/17504813241267068>
- Housley, William, und Richard Fitzgerald. 2002. The reconsidered model of membership categorization analysis. *Qualitative Research* 2(1):59–83. <https://doi.org/10.1177/146879410200200104>
- Housley, William, und Richard Fitzgerald. 2015. Introduction to Membership Categorisation Analysis. In *Advances in membership categorisation analysis*, Hrsg. Richard Fitzgerald und William Housley, 1–22. London: Sage Publications Ltd.
- Laba, Nataliia. 2024. Beyond magic: Prompting for style as affordance actualization in visual generative media. *New Media & Society* 28(1):1–21. <https://doi.org/10.1177/14614448241286144>
- Ranade, Nupoor, Marly Saravia, und Aditya Johri. 2025. Using rhetorical strategies to design prompts: A human-in-the-loop approach to make AI useful. *AI & Society* 40(2):711–732.
<https://doi.org/10.1007/s00146-024-01905-3>
- Rose, Edward. 1960. The English Record of a natural sociology. *American Sociological Review* 25(April):68–81.
- Sacks, Harvey. 1972. On the Analyzability of Stories by Children. In *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*, Hrsg. John J. Gumperz und Dell Hymes, 325–345. New York: Rinehart & Winston.
- Sacks, Harvey, Emanuel Schegloff, und Gail Jefferson. 1974. A very simplest systematics for the analysis of turn taking in conversations. *Language* 50:696–735. <https://doi.org/10.2307/412243>
- Schegloff, Emanuel A. 1995. Discourse as an Interactional Achievement III: The Omnirelevance of Action. *Research on Language and Social Interaction* 28(3):185–211. https://doi.org/10.1207/s15327973rlsi2803_2
- Schegloff, Emanuel A. 2007. *A Primer in Conversation Analysis. 1, Sequence Organization in Interaction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stokoe, Elizabeth. 2012. Moving forward with membership categorization analysis: Methods for systematic analysis. *Discourse Studies* 14(3):277–303. <https://doi.org/10.1177/1461445612441534>
- Stokoe, Elizabeth. 2018. *Talk: The Science of Conversation*. London: Robinson.
- Stokoe, Elizabeth, Saul Albert, Hendrik Buschmeier, und Wyke Stommel. 2024. Conversation analysis and conversational technologies: Finding the common ground between academia and industry. *Discourse & Communication* 18(6):837–847. <https://doi.org/10.1177/17504813241267118>
- Watson, Rod. 2009. *Analysing Practical and Professional Texts: A Naturalistic Approach*. Farnham: Ashgate.
- Whitehead, Kevin A., Elizabeth Stokoe, und Geoffrey Raymond. 2024. *Categories in Social Interaction*. London: Routledge.
- Zimmerman, Don H., und Melvin Pollner. 1970. The everyday world as a phenomenon. In *Understanding Everyday Life: Towards a Reconstruction of Sociological Knowledge*, Hrsg. Jack D. Douglas, 80–103. Chicago: Aldine.