

Inhalt

Geleitwort	9
1. Einleitung	17
1.1. Problemaufriss: Die Frage nach der Identität der Technik.....	18
1.2. Aufbau der Arbeit.....	24
2. Vom ›Wesen der Technik‹	27
2.1. Die Bestimmung des Technischen – Eine Bestandsaufnahme	27
2.2. Das Soziale steckt in der Technik, aber wie kommt es dort wieder heraus? – Von der Idee der Vergegenständlichung zur Widerständigkeit der Dinge.....	40
2.3. Zwischenfazit I	56
3. Technische Identitäten als Gegenstand innovationsbiographischer Forschung	61
3.1. Facetten einer Identität der Technik	62
3.2. Zwischenfazit II	121
4. Die narrative Herstellung technischer Identitäten	125
4.1. Eine kurze Geschichte der Narration	126
4.2. Narration – Facetten eines vielseitigen Begriffs	133
4.3. Narrationen in der Identitätsforschung – die Narrative Identität	142
4.4. Technik erzählen – Narrationen in der Technik- und Innovationsforschung	159
4.5. Konzept einer narrativen Identität der Technik	169
4.6. Zwischenfazit III	190
5. Fallstudie	195
5.1. Fragestellung, Untersuchungsgegenstand und methodisches Vorgehen	195
5.2. <i>What's the story?</i> – Die Geschichte der Augmented Reality-Technologie und ihrer technischen Identität	217
5.3. Die Innovationsbiographie der Augmented Reality-Technologie	286

6. Zusammenfassende Betrachtungen	291
6.1. Die Identität der Technik – <i>Knowing that and knowing how</i>	291
6.2. Lessons Learned – Von der Instandhaltung zum Monsterjäger	295
6.3. Quo Vadis?.....	299
Literaturverzeichnis	303
Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	339
Danksagung	341

»Wenn Euer Geist leer ist, ist er stets für alles bereit; er ist offen für alles. Im Anfänger-Geist gibt es viele Möglichkeiten, im Geist des Experten nur wenige.« (Suzuki 1999: 23)