

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: Hochtechnologien, Innovationsbiographien und technische Identitäten
  - 1.1 Problemaufriss: Die Frage nach der Identität der Technik
  - 1.2 Aufbau der Arbeit
2. Vom ‚Wesen der Technik‘ – Annäherungen an einen schwierigen Sachverhalt
  - 2.1 Die Bestimmung des Technischen – Eine Bestandsaufnahme
    - 2.1.1 Technik – eine Begriffskarriere
    - 2.1.2 Der Stoff, aus dem die Technik ist
    - 2.1.3 ‚Des Pudels Kern‘ – oder warum Technik mehr ist als die Summe ihrer Einzelteile
  - 2.2 Das Soziale steckt in der Technik, aber wie kommt es dort wieder heraus? – Von der Idee der Vergegenständlichung zur Widerständigkeit der Dinge
    - 2.2.1 Die Vergegenständlichung des Sozialen in der Technik
    - 2.2.2 Technik als soziale Konstruktion
    - 2.2.3 Formgebende Praxis – Vom praktischen Umgang mit der Technik
    - 2.2.4 Technik in Aktion – die andere Seite der Praxis
  - 2.3 Zwischenfazit I
3. Technische Identitäten als Gegenstand innovationsbiographischer Forschung
  - 3.1 Facetten einer Identität der Technik
    - 3.1.1 *It's a matter of matching* - Technische Identität als Aushandlungsprozess
    - 3.1.2 Der Körper der Technik
    - 3.1.3 ‚Ach wie gut, dass niemand weiß...‘ – Von der Bedeutung des Namens
    - 3.1.4 Und woher wissen wir, was wir eigentlich meinen? – Kern- und Teilidentitäten der Technik sowie die Herstellung von Kohärenz und Kontinuität
    - 3.1.5 Zwischen Vision und Realität – Identitätsprojekte und -arbeit
    - 3.1.6 Innovationsbiographien, technische Lebensläufe und Regime
  - 3.2 Zwischenfazit II
4. Die narrative Herstellung technischer Identitäten
  - 4.1 Eine kurze Geschichte der Narration
    - 4.1.1 Zwischen Struktur und Bedeutung – Strukturalismus und Hermeneutik
    - 4.1.2 Der *narrative turn* in den Sozialwissenschaften
  - 4.2 Narration – Facetten eines vielseitigen Begriffs
    - 4.2.1 Das Spektrum möglicher Definitionen
    - 4.2.2 Narration zwischen Repräsentation und Performanz
    - 4.2.3 Emplotment – Ereignisse in Beziehung setzen
    - 4.2.4 Narratives Personal – *humans* und *non-humans* in action
  - 4.3 Narrationen in der Identitätsforschung – die Narrative Identität

- 4.3.1 *Doing identity* – die praktische Herstellung von Identität in Narrationen
- 4.3.2 Identitätszuweisung durch Positionierung
- 4.3.3 Exkurs: Leben erzählen – theoretische und methodische Ansätze in der narrativen Biographieforschung am Beispiel des narrativen Interviews
- 4.4 Technik erzählen – Narrationen in der Technik- und Innovationsforschung
  - 4.4.1 Geschichten zwischen Bedeutungskonstitution und Selbstreflexion – Der ‚narrative turn‘ in der Organisations- und Wissenschaftsforschung
  - 4.4.2 *Telling Future* – Technikantizipation und Narration
  - 4.4.3 *It’s a visional thing* – Technik als Ergebnis von Erwartungs- und narrativen Infrastrukturen
- 4.5 Konzept einer narrativen Identität der Technik
  - 4.5.1 Grundannahmen
  - 4.5.2 Technik und Positionierung
  - 4.5.3 Die Narrative Identität der Technik
- 4.6 Zwischenfazit III
- 5. Fallstudie: Die innovationsbiographische Identitätsrekonstruktion der Augmented Reality-Technologie
  - 5.1 Fragestellung, Untersuchungsgegenstand und methodisches Vorgehen
    - 5.1.1 Annahmen und Fragestellung zu einer narrativen Identität der Technik
    - 5.1.2 Untersuchungsgegenstand Augmented Reality
    - 5.1.3 Methodisches Vorgehen
  - 5.2 *What’s the story?* – Die Geschichte der Augmented Reality-Technologie und ihrer technischen Identität
    - 5.2.1 Vorläufer: Von der Erweiterung des gesellschaftlichen IQs und virtuellen Welten (1960er Jahre bis 1991)
    - 5.2.2 ‚Hip‘: „Es lag in der Luft!“ (1992 – 1997)
    - 5.2.3 Aus ‚Hip‘ wird ‚Hype‘: „Was für ein enormes Potential!“ (1998 – 2003)
    - 5.2.4 ‚Hop‘: „Iii, ist das alles?“ (2004 – 2008)
    - 5.2.5 ‚Hype reloaded‘: Pokémon GO! (ab 2009)
  - 5.3 Die Innovationsbiographie der Augmented Reality-Technologie
- 6. Zusammenfassende Betrachtungen: Konzeption, Praxis und Zukunft technischer Identitäten
  - 6.1 Die Identität der Technik – *Knowing that and knowing how*
  - 6.2 Lessons Learned – Von der Instandhaltung zum Monsterjäger
  - 6.3 Quo Vadis?
- 7. Literaturverzeichnis
- 8. Darstellungsverzeichnis
- 9. Danksagung