

# Neues, Altes, Gewinner, Verlierer

Gedanken zu Erfolgen und Misserfolgen von Technologien

Prof. Dr. Kurt Möser

vorm. Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

Sursee, 1. September 2022

# Struktur

1 Innovationen: Stories und Mythen

2 Planismus

3 Kontexte und Nutzer

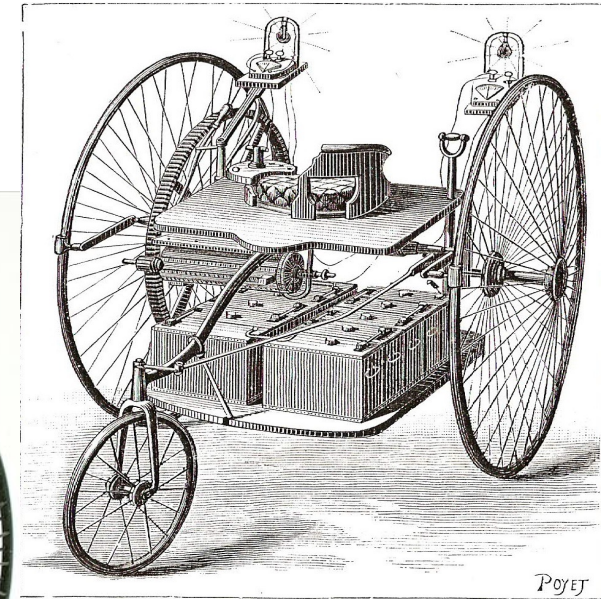
4 Scheitern

5 Neues und Altes

6 Kontingenzen

1 Innovationen

# Der Fall des Basispatents Benz1886



1 Innovationen

15 Jahre später ...

Panhard-Levassor und Daimler-Mercedes





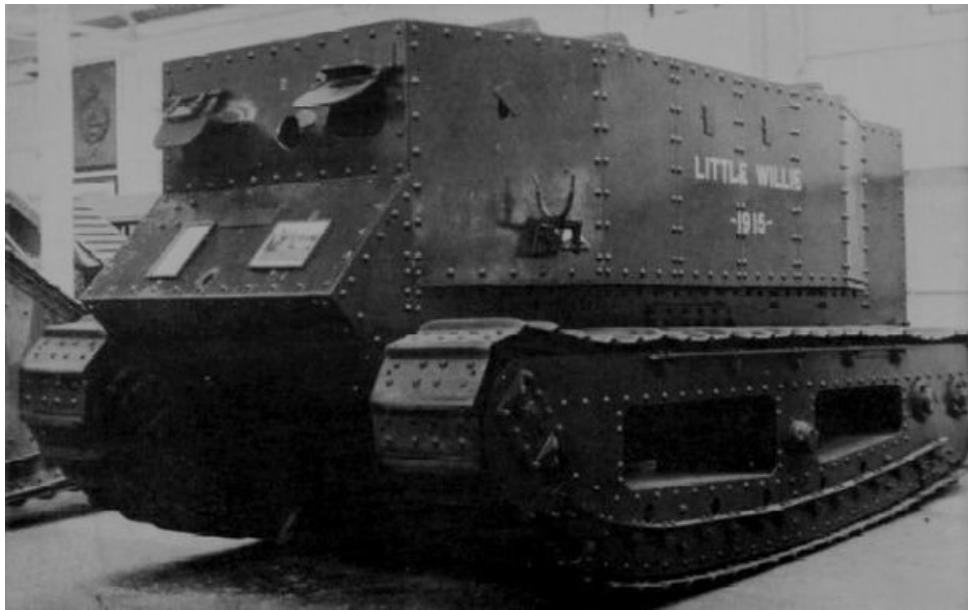
2 Planismus

# Großsysteme, Innovationsimplementierungen und Innovationsabbrüche



Bild 183-66855-0004 / Friedrich Gahlbeck (Bundesarchiv)

# Exkurs: Krieg, Planismus und Innovationen



## 2 Planismus

# Background

Kriegswirtschaft als Vorbild: „Kriegssozialismus“ im Ersten Weltkrieg

- „Sozialismus = Sowjetherrschaft plus Elektrifizierung des ganzen Landes“
- Technokratiebewegung in den Demokratien der Zwischenkriegszeit; technokratische Elemente im Nationalsozialismus
- Gipfelpunkt: Planismus der Kriegführenden 1937-50
- Wirtschafts- und Sozialplanung in F, NL nach 1945
- Utopien der Kontrolle von Energie- und Stoffströmen, Innovationen und Abbrüchen



# 3 Kontexte

- Kontexte als Rahmen für Produktion und Rezeption von Neuem
- Skepsis und Akzeptanz – Entstehung und Schaffung
- Zukünfte





3 Kontexte

# Kulturen von Enthusiasmus, Akzeptanz und Skepsis



# Perioden der Haltung zu Technik / Innovationen

- Um 1900: Materielle und konzeptionelle Beschleunigung; anything goes, Irritationen (Röntgen, Radiowellen, Luftfahrt, Relativitätstheorie, Unterbewußtsein ...)
- Zwischenkriegszeit: Technikbegeisterung und konservative Technikkritik
- 1950er/60er: abermalige Beschleunigung, „Amerikanismus“ und sozialistischer Fortschritt, Skepsis (Destruktionspotential; ambivalentes Atom)
- 1970er/90er: tendenziell Fortschrittsskepsis, Einhegungsutopien
- Ab 2000: Ambivalenz: Technikskepsis versus Vertrauen in „neue Technologien“



# 4 Scheitern, Enden und Beenden





# Die Mechanismen des Halb- Scheiterns

- Das Neue taucht auf; es kommen Probleme zum Vorschein (technische, nutzungsbezogene ...)
- Das Neue nimmt Elemente des Alten auf ,  
oder
- Das Alte bleibt, Neues wird eingekreuzt  
**: Hybridformen entstehen**

4 Enden und Beenden

# Elektroautomobile um 1910

**The 100 Mile  
Fritchle Electric**

The Only Electric Guaranteed to Go 100 Miles on One Charge,

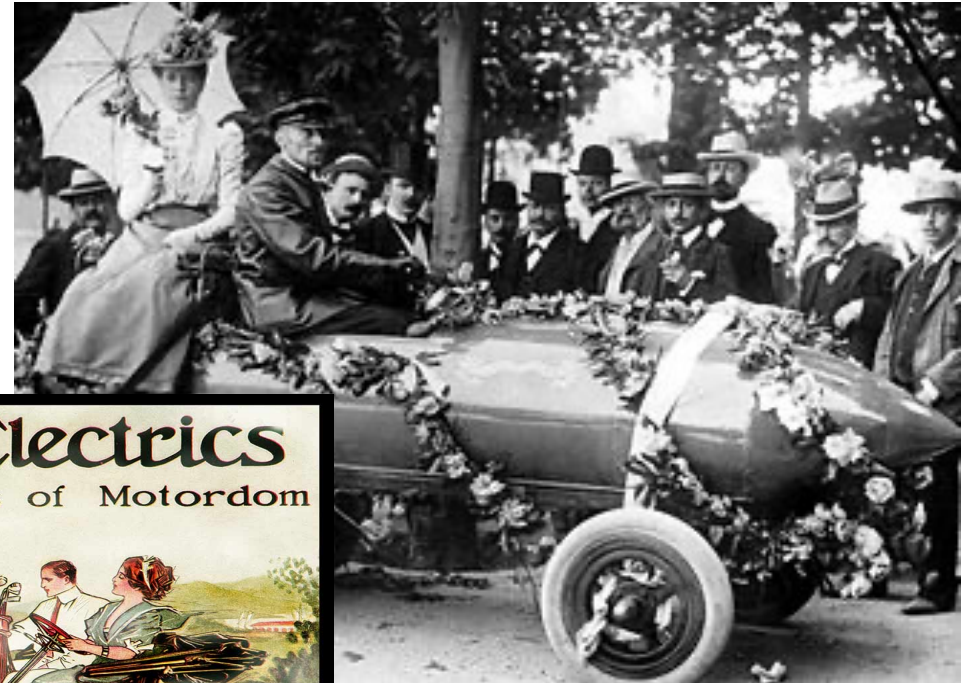


MODEL "A" VICTORIA PHAETON

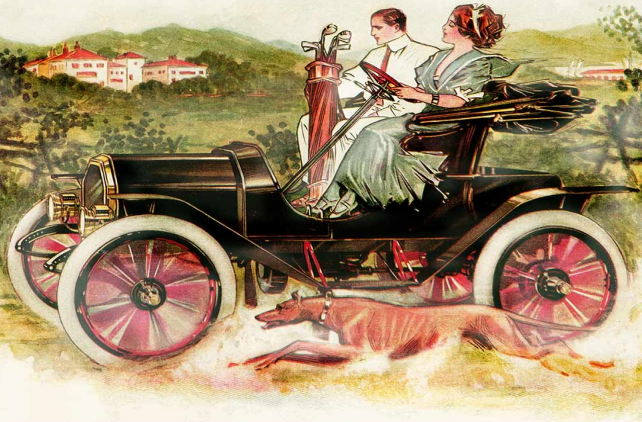
The Victoria Phaeton shown here, is an ideal city and country use. Its artistic and impressive body painting and upholstery make it the most attractive offered to the public.

**Harry L. Cort, Sole**  
Moore Theatre, Phone Main 610

Can deliver 10 days after order is placed. Guaranteed perfect parts, material and workmanship for one delivery.



**Baker Electrics**  
The Aristocrats of Motordom



# 5 Neues und Altes

Nichtverschwinden: Nischen, Techniknostalgie,  
Spezialanwendungen (auch Militär!)

Umnutzung, Subversivnutzung

Hybridtechnologien

creole technologies

Assimilationen

Reaktivierungen

Kurt Möser, Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik.  
Techniknostalgie und Retrotechnologie. Karlsruhe 2010, S. 17-39



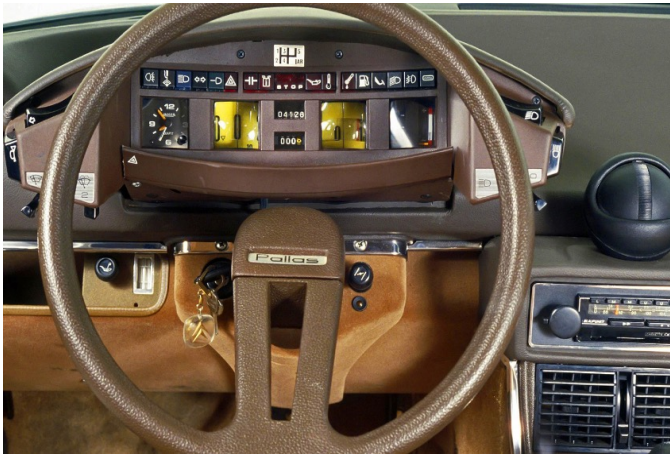
5 Neues und Altes

# The Sailing Ship Effect

- Groß-Frachtsegler werden ab 1860 durch die Konkurrenz des Dampfschiffs bedroht
- Defensiv: sie spielen ihre Stärken aus  
(Nettofrachtraum, Infrastrukturunabhängigkeit, Mannschaftsgröße ...)
- Offensiv: sie profitieren vom Neuen, kreuzen Elemente des Neuen ein (neue Materialien, Hilfsmaschinen, Rigauslegung ...)

# 5 Neues und Altes

## Beispiel: Digitalarmaturen



5 Neues und Altes

# Beispiel: Spaceshuttle vs Raketen





# 6 Kontingenzen

„Kontingenz ist etwas, was weder notwendig noch unmöglich ist; was also so, wie es ist (war, sein wird), sein kann, aber auch anders möglich ist.“ Niklas Luhmann

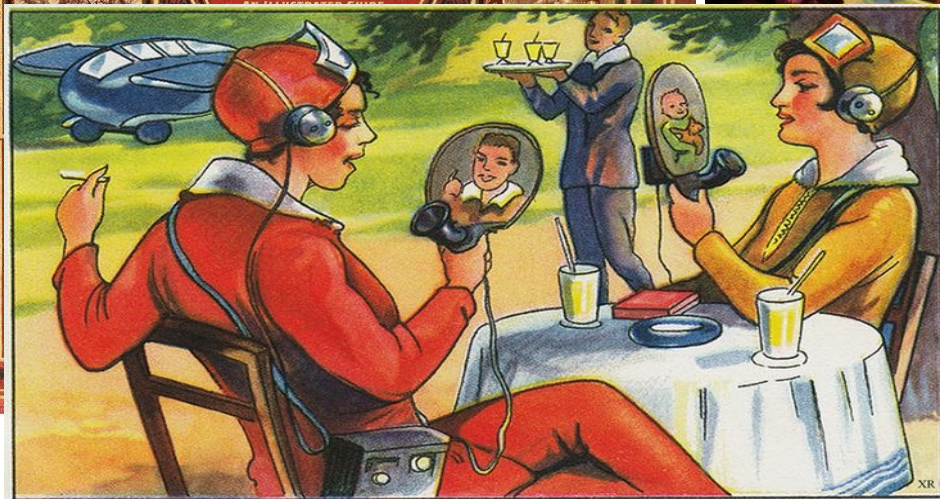
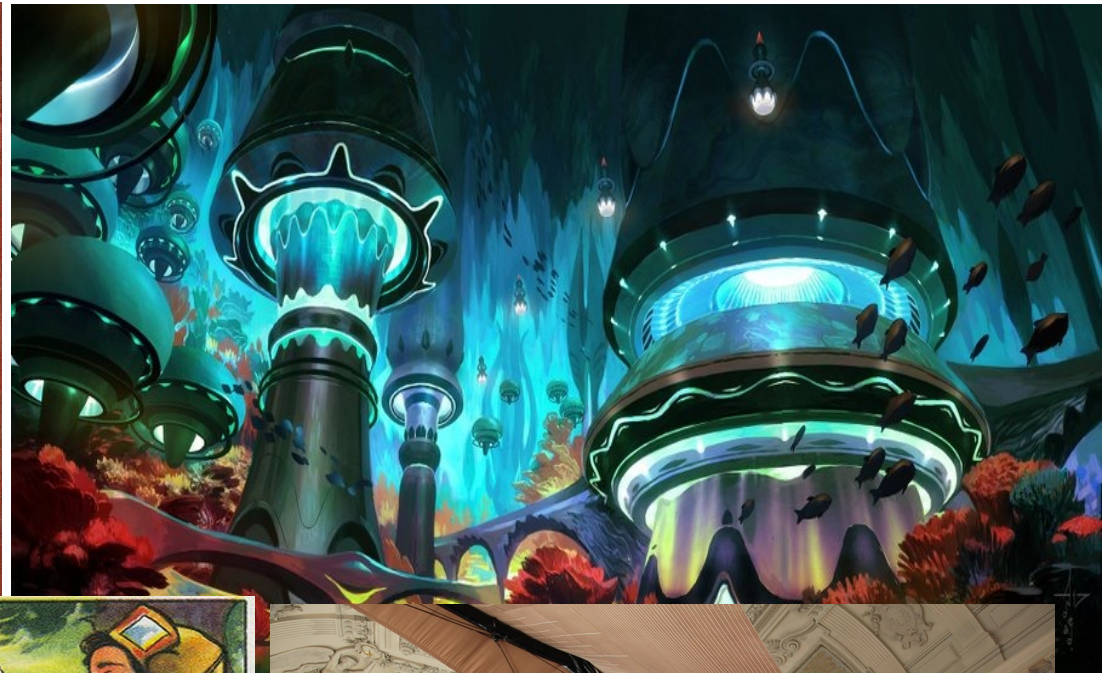
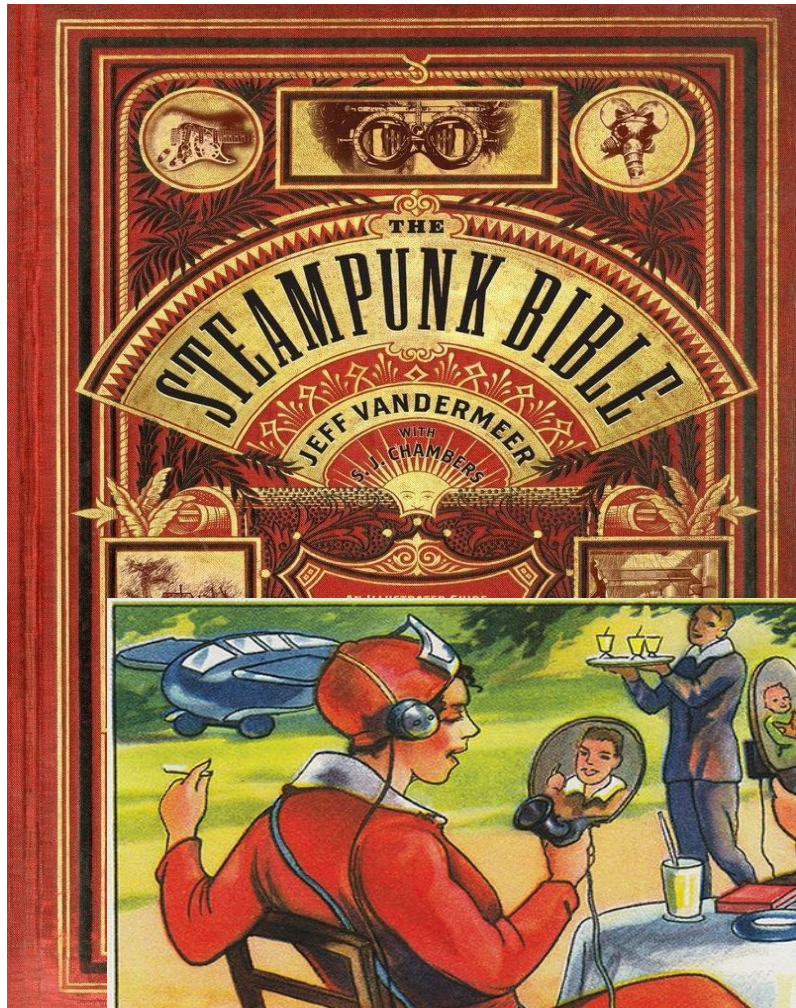
o Konventionen

# Nicht zweckrationale Technik, nichtrationale Technikwahl,





6 Kontingenzen  
„what if“: Alternative  
Technikwelten





# Orte der Erinnerung an Erfolg und Scheitern





# These: Illusionen im Umgang mit Technik

Illusion1: Technologien haben (nur; primär) vernünftige Zwecke;  
dagegen: Prestige, Lust, Risiko ...

Illusion 2: Technikimplementierung und -wahl erfolgt ausschließlich  
unter rationalen Kriterien; dagegen: komplexe Rezeptionskontexte

Illusion 3: Technikwahl wird als ausschließlich quantifizierbarer  
Vorgang analysiert; dagegen: Ernstnehmen von breiten kontextuellen,  
auch kulturellen („weichen“) Faktoren

:

Relevanz von **Kulturgeschichte der Technik**