

Inhalt

AUFTAKT

Epistemische Neugier



Über die Lust am Neuen –
Neugier, Spieltrieb, Forscherdrang

6

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Rheinische Fachhochschule Köln gGmbH
University of Applied Sciences
Schaevenstraße 1 a – b
50676 Köln

GESCHÄFTSFÜHRER:
Prof. Dr. Martin Wortmann
Thore Eggert
Amtsgericht Köln HRB 58883
UStID-Nr. DE251559067

REDAKTION
Dr. Inga Freienstein, Alumni-Beauftragte
und Bereichsleiterin

GESTALTUNG
der schrittmacher, Köln
www.der-schrittmacher.de

FOTOGRAFIE
Philippe Moosmann, RFH Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit

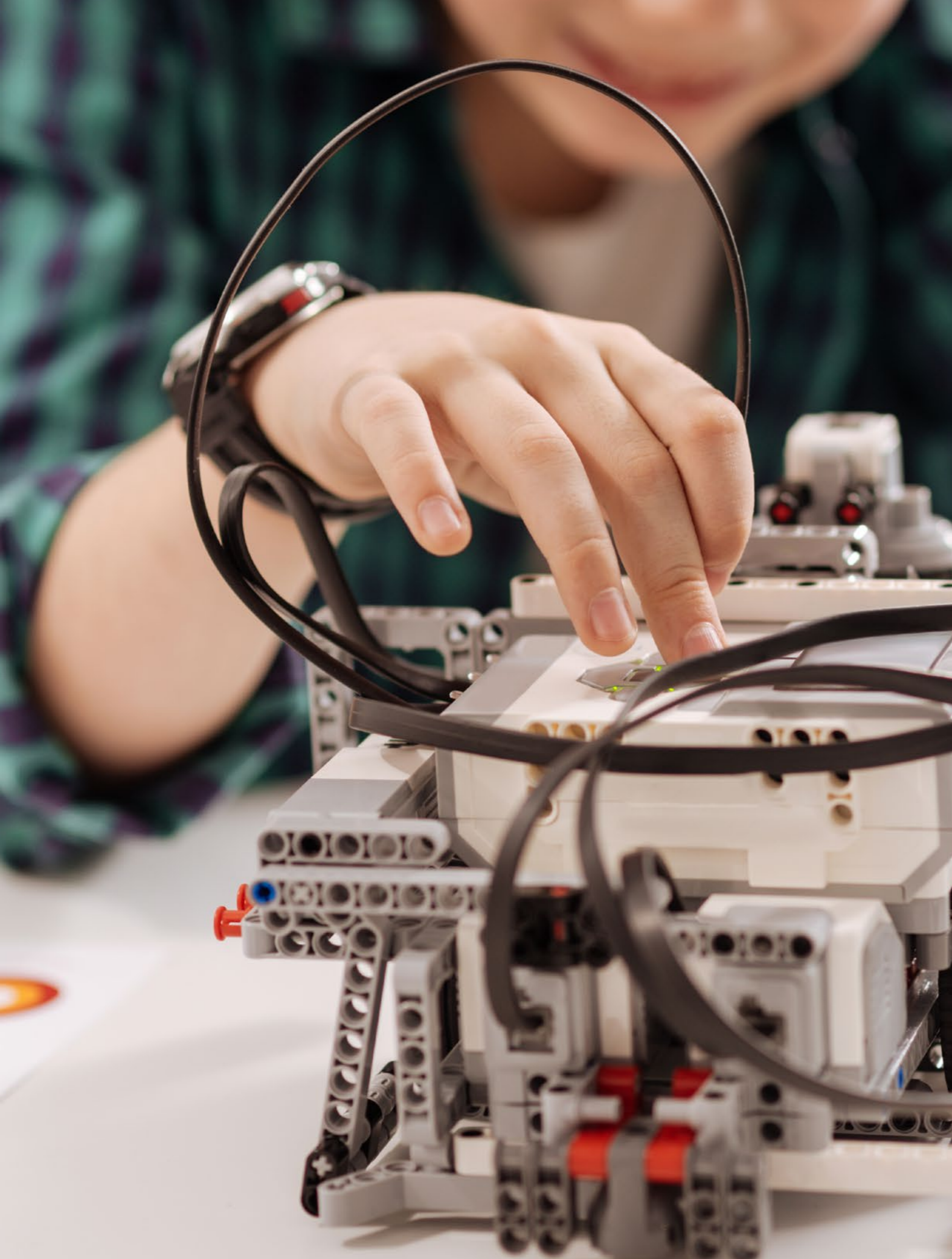
FOTOS
Dr. Inga Freienstein (Titel, S. 2, 9)

*Sie haben Fragen, Anregungen
oder Wünsche?*

KONTAKT
Rheinische Fachhochschule Köln gGmbH
C³ Cologne Career Center
Schaevenstraße 1 a – b
50676 Köln

Tel. 0221 20 30 22 600
Fax 0221 20 30 22 603

www.rfh-koeln.de
www.colognecareercenter.de
colognecareercenter@rfh-koeln.de



Über die Lust am Neuen –

Neugier, Spieltrieb, Forscherdrang



Das menschliche Gehirn hat eine überlebenswichtige Fähigkeit: Es vermag Lernerfahrungen als Muster zu speichern und bei häufigem Gebrauch zunehmend automatisiert abzurufen und anzuwenden. Wie wir die Welt sehen, unserer täglichen Arbeit nachgehen und Probleme wahrnehmen und zu lösen versuchen, beruht neuro- und kognitionspsychologischer Forschung zufolge in hohem Maße auf im Gehirn in neuronalen Netzen gespeicherten Mustern, die bevorzugt zum Einsatz kommen, wenn sie sich bewährt haben. Der Nobelpreisträger Daniel Kahneman spricht in diesem Zusammenhang von schnellem und langsamem Denken. „Schnell“ meint vorwiegend parallele, automatisierte, dadurch schnelle, ressourcenschonende, vorwiegend unbewusste Verarbeitung. „Langsames Denken“ beschreibt hingegen langsame, serielle, ressourcenbeanspruchende, schwerpunktmäßig bewusste Informationsverarbeitung.

Homo sapiens – der vernünftige Mensch?

Neurologischen Befunden zufolge laufen bis zu 90 Prozent unserer Denkprozesse automatisiert ab und sind dem Bewusstsein nicht oder nur sehr bedingt zugänglich. Das bedeutet auch: Nur ein Bruchteil unseres Denkens ist uns tatsächlich bewusst. Das hat seinen Preis: Die menschliche Tendenz, Bewährtes Neuem vorzuziehen, auf gewohnten Pfaden zu wandeln und gerne alte Lösungen für neue Probleme anzuwenden, hat oft fatale – weil unvorhergesehene – Folgen, insbesondere in hochkomplexen, vernetzten und dynamischen wirtschaftlichen ebenso wie technologischen Systemen. Außerdem kommt hinzu, dass unsere Arbeitswelt auf Standardisierung ausgerichtet ist und bevorzugt routinierte Arbeitskräfte und -abläufe erzeugt.

Homo ludens, der spielende Mensch – Erkenntnisgewinn nach dem Lustprinzip?

Es gibt da eine treibende Kraft, die dem Lustprinzip frönt und uns gleichzeitig aus der Komfortzone lockt: die menschliche Neugier. Sie genießt einen eher ambivalenten Ruf. Die Gier nach Neuem wird im Social Media Zeitalter schnell mit oberflächlicher Sensationslust und grenzüberschreitendem Verhalten assoziiert. Die positive Bewertung von Neugier ist ein vergleichsweise junges Phänomen und erhält in der Diskussion um Agilität, Innovation und Disruption Rückenwind. Genauer gesagt, geht es um die sogenannte epistemische Neugier (Berlyne, 1966; Schmid, 2008). Sie beschreibt den Drang des Menschen, Neues zu erkunden, zu erforschen, um Wissenslücken zu schließen und Lösungen für knifflige Probleme zu finden.

„ Epistemische Neugier meint das Streben nach Erkenntnisgewinn um der Erkenntnis willen. Sie ist ein entscheidender Bestandteil von Innovationskraft und Forscherdrang.“

Dr. Inga Freienstein, Leiterin des C³ Cologne Career Centers der RFH

Dem Neurowissenschaftler Irving Biederman zufolge habe das Erlernen und Verstehen neuer Zusammenhänge Suchtpotenzial und mache regelrecht „high“, da im Zuge der Erkenntnis im Gehirn körpereigene Opiate freigesetzt werden. Angesichts dessen lässt sich vielleicht auch die „Gier“ im Wort Neugier neu begreifen. Aber wie kommt es, dass Menschen das Lernen so unterschiedlich erleben und praktizieren? Die einen als Mittel zum Zweck oder gar als „Bulimielernen“ und andere positiv, obgleich anstrengend, und manchmal sogar

als „Flow“ mit diesem besonderen Hochgefühl, wenn man etwas Neues herausgefunden hat. Die Gründe für diese Unterschiede liegen wohl einerseits in der Lerngeschichte jedes Einzelnen begründet, also wie wir gelernt haben zu lernen, aber auch wie wir Wissen vermittelt bekommen. Neugier und Spieltrieb sind den meisten Säugetieren angeboren. Während aber bei den meisten Tierarten das Neugierverhalten mit der Geschlechtsreife endet, kann die Lust am spielerischen Lernen bei Menschen ein Leben lang genutzt werden, weshalb Konzepte des Game-based-Learning an Hochschulen und in der Erwachsenenbildung im Allgemeinen einen wichtigen didaktischen Stellenwert haben. Man denke beispielsweise auch an Simulationen oder Planspiele und an Kreativtechniken.

Neugierverhalten und Spieltrieb lassen sich bei Kleinkindern in Reinform beobachten. Ungerichtetheit des Verhaltens und das Fehlen einer Fokussierung auf ein konkretes Ziel sind beim Spielen im jungen Alter häufig kennzeichnend. Nach Heckhausen (1964) handelt es sich beim Spielen um eine zweckfreie Tätigkeit, die um ihres eigenen Anregungspotenzials willen aufgesucht und ausgeführt wird.

Als anregend wirken dabei Neuigkeit, Überraschungsgehalt, Komplexitätsgrad sowie Ungewissheit bzw. ein erlebter Konflikt oder Widerspruch. Das ist auch der Cocktail an günstigen Bedingungen, die Aufmerksamkeit erzeugen und neugierig machen. Folgt man dem Evolutionsbiologen Marc Bekoff (2001) von der University of Colorado, Boulder, dann liegt der evolutionäre Sinn von Spielfreude darin, in einer komplexen, dynamischen Umwelt spielerisch das Unerwartete zu trainieren. Im Idealfall erlernen wir so auch die Fähigkeiten für ein lebenslanges forschend-erkundendes und reflexives Erarbeiten von Lösungen. Indem Unerwartetes vorhersehbar bzw. lösbar wird, bilden sich im Gehirn wiederum neue neuronale Explorations- und Problemlösemuster, und der Kreis schließt sich.

Literatur zum Thema:

Berlyne, D. E. (1966). Curiosity and exploration. *Science*, 153, 25–33

Biedermann, I. & Vessel, E. (2006). *Brain Rewards Curiosity with Shot of Natural Opiate*. University of Southern California News, 21. June 2006 unter <http://bit.ly/2GNo6t3>

Heckhausen, H. (1964). *Psychologische Forschung. Entwurf einer Psychologie des Spielens* 27: 225, unter <http://bit.ly/2FSiDzH>

Kahnemann, D. (2012). *Schnelles Denken, langsames Denken*. Nobelpreis für Wirtschaft. München: Siedler

Schmid, Sebastian (2008). *Neugier und epistemisches Handeln*. Inauguraldissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Sozialwissenschaften. Unter <http://bit.ly/2FULyTT>

Špinko, M., Newbury, R.C., Bekoff, M. (2001). Mammalian Play: Training for the Unexpected. *Quarterly Review of Biology*, 141 – 168 unter <http://bit.ly/2G6WCjP>

Quelle: Ausschnitt Düsseldorf Radschläger, 1954, Bildhauer Alfred Zschorsch; der Radschlägerbrunnen ist eine Stiftung des Heimatvereins „Düsseldorfer Jonges“

