

Carl Naughton

# NEUGIER

So schaffen Sie Lust auf Neues  
und Veränderung

Econ

# Inhalt

1	Veränderung ist Alltag . . . . .	7
1.1	Ohne Neugier kein Ketchup . . . . .	13
1.2	Die 3E-Regel und der Fall mit dem Apple . . . . .	18
1.3	Das hat alles Konsequenzen . . . . .	25
2	Welche Vorteile bringt mir Neugier? . . . . .	29
2.1	Mehr Freunde . . . . .	33
2.2	Mehr Erfolg . . . . .	35
2.3	Mehr Leben . . . . .	37
2.4	Mehr Intelligenz . . . . .	39
2.5	Mehr Lebensfreude . . . . .	42
2.6	Mehr Selbstvertrauen . . . . .	47
2.7	Mehr Sinn . . . . .	48
2.8	Mehr Ideen . . . . .	50
2.9	Mehr Gedächtnis . . . . .	59
3	Wie hoch ist mein Neugierfaktor? . . . . .	63
3.1	Erbliche Neugier . . . . .	66
3.2	Neugier messen . . . . .	68
3.3	Abwinken oder Anbeißen . . . . .	77
3.4	Wissbegierde von Berufs wegen . . . . .	80
3.5	Die dunkle Seite der Neugier . . . . .	80
3.6	Die Neugier der Freizeit . . . . .	85
3.7	i-Curiosity? . . . . .	89
4	Wie sieht Neugier aus? . . . . .	93
4.1	Beim ersten Mal tut's noch weh . . . . .	96
4.2	Neugier, Ziegelsteine und neue Ideen . . . . .	102
4.3	T-Wissen: Hinterm Tellerrand geht's weiter . . . . .	106
4.4	Das würden wir niemals tun . . . . .	111
5	Wer hat die Neugier auf dem Gewissen? . . . . .	123
5.1	Alle graben im Sandkasten an der gleichen Stelle . . . . .	126

5.2	<i>Sei nicht so neugierig!</i> . . . . .	129
5.3	<i>Kennmaschon</i> . . . . .	136
5.4	<i>Die Antwort – jetzt</i> . . . . .	137
5.5	<i>Er war's!</i> . . . . .	148
5.6	<i>Hey, wir sind in tune!</i> . . . . .	150
5.7	<i>Zu schnell zu sicher</i> . . . . .	151
5.8	<i>Nur nix Neues</i> . . . . .	155
5.9	<i>Neugierkiller entschärfen</i> . . . . .	164
6	<i>Kann ich andere neugierig machen?</i> . . . . .	167
6.1	<i>Situative Blödheit erzeugen</i> . . . . .	170
6.2	<i>Der Brainstormer: neugierig auf Veränderung</i> . . . . .	176
6.3	<i>Speed-Delphis: Wissensdrang durch Prognosen</i> . . . . .	179
6.4	<i>Neugier in der Praxis: Erleben vor Verstehen</i> . . . . .	188
6.5	<i>Von frechen Bienen und Shock-Novel-Reizen</i> . . . . .	192
6.6	<i>Der Future-Cube: Neugier und Relevanz dank Partizipation</i> . . . . .	196
6.7	<i>Was hilft gegen mentale Faulheit?</i> . . . . .	204
7	<i>Kann ich mich selbst neugieriger machen?</i> . . . . .	215
7.1	<i>Der Curiosity-Creator und die Folgen</i> . . . . .	217
7.2	<i>Kopfbefreier werden</i> . . . . .	222
7.3	<i>Brandstifter bleiben</i> . . . . .	234
7.4	<i>Missing Link spielen</i> . . . . .	240
7.5	<i>Verhandlungen pimpen</i> . . . . .	243
7.6	<i>Chef-Zerstörer für einen Tag</i> . . . . .	248
8	<i>Wie die Reise weitergeht</i> . . . . .	259
	<i>Danksagung</i> . . . . .	265
	<i>Literatur</i> . . . . .	267
	<i>Anmerkungen</i> . . . . .	283
	<i>Bildnachweis</i> . . . . .	291
	<i>Stichwort- und Personenregister</i> . . . . .	292