

WOLFGANG KIRK



Richtig Denken, richtig Arbeiten und richtig Leben

WOLFGANG KIRK

Richtig Denken, richtig Arbeiten, richtig Leben

Richtig Denken, richtig Arbeiten, richtig Leben

1 Einleitung

2 Richtig Denken

2.1 Problemerkfassung

2.2 Gesamtkontext

2.3 Problemlösung

2.4 Intelligentes Handeln

3 Richtig Arbeiten

3.1 Motivation

3.2 Soziales Verhalten

3.3 Verantwortung

3.4 Der arbeitende Mensch - Homo laborans

4 Richtig Leben

4.1 Leben

4.2 Richtig

Impressum

Quellenverzeichnis

1 Einleitung

Die *Ausrichtung* des Menschen auf ein richtiges Denken, Arbeiten und Leben erfolgt bereits mit Beginn der Sozialisierung. Spätestens mit der *Einschulung* ist es mit dem verpflichtungslosen Leben als ganz junger Mensch vorbei: der *Ernst des Lebens beginnt*. Trainiert werden Pünktlichkeit, Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit, um langsam aber stetig Teil der sozialen Gemeinschaft zu werden.

In den letzten drei Jahrzehnten hat sich viel verändert: in der Pädagogik, bei den Kinderrechten, in der Gesellschaft. Mit der Sozialisierung der heute älteren Menschen, die in den 1960er Jahren eingeschult wurden, hat das wohl nicht mehr viel gemein. Bis auf den Schulranzen und die Schultüte hat sich doch zu viel verändert.

Von der Perspektive *Zucht und Ordnung* wird abgewichen: die sogenannten Sekundärtugenden sind nicht mehr so relevant. Die Lehrer gehören auch schon den Generationen an, in denen die Neuausrichtung der Curricularen Planung gravierend verändert wurde.

Demnach wäre alles gut. Wären da nicht: Klagen über Überforderung, Stress, Aufmerksamkeitsstörungen.

Hat die schulische Ausrichtung auf den Menschen (Schüler) doch Schwächen, die nicht nur mit einer mangelhaften Ausstattung mit Sachmitteln zu hat?

Hinzu kommt, dass auch im Erwachsenenalter bei einem Teil der Menschen Probleme auftreten, die wir nicht immer gesellschaftlich wahrnehmen: Oberflächlichkeit, Egozentrik. Jedoch gilt auch: so etwas gab es auch früher und wird es wohl immer geben.

2 Richtig Denken

Unter denken wird verstanden:

Definition 2.1 *denken*

die menschliche Fähigkeit des Erkennens und Urteilens anwenden; mit dem Verstand arbeiten; überlegen. ¹

Im privaten und beruflichen Leben müssen wir regelmäßig Schwierigkeiten oder Probleme lösen. Unter Intelligenz (Denkfähigkeit) wird verstanden:

Definition 2.2 *Intelligenz 1*

ist die Fähigkeit zum Erkennen und Lösen von Problemen durch Denken und die Fähigkeit, das dafür nötige Wissen (= Vorstellungen über die Welt) zu erwerben und sinnvoll einzusetzen. ²

Um Probleme zu erkennen ist analytisches oder logisches Denken erforderlich:

Definition 2.3 *Analytisches Denken (Psychologie)*

bzw. Denkvermögen ist die Fähigkeit komplexe und unkomplizierte Probleme zu visualisieren, zu artikulieren, zu konzeptualisieren oder zu lösen, indem Entscheidungen getroffen werden, die angesichts der verfügbaren Informationen vernünftig sind. ³

Dieser Prozess vollzieht sich im Wesentlichen in drei Schritten:

1. Erfassung des Problems
2. Zusammenfügen der einzelnen Komponenten und Aspekte in einen Gesamtkontext und daraus
3. Herleitung der Lösung des Problems.

These

Intelligenz = Komplexe Problemlösefähigkeit + unbekannte Anforderungen

Definition 2.4 *Komplexe Problemlösefähigkeit*

ist ...die Fähigkeit, Prozesse kognitiv zu verarbeiten, um Problemsituationen zu verstehen und zu lösen, in denen die Lösungsmethode nicht unmittelbar auf der Hand liegt. ⁴

Diese Fähigkeit setzt sich aus der Fähigkeit zum Wissenserwerb und der Fähigkeit zur Wissensanwendung zusammen.

2.1 Problemerkfassung

Eine Person steht einem Problem gegenüber

...wenn sie sich in einem inneren und äußeren Zustand befindet, den sie aus irgendwelchen Gründen nicht für wünschenswert hält, aber im Moment nicht über die Mittel verfügt, um den unerwünschten Zustand in den erwünschten Zielzustand zu überführen. ⁵

Unter Problem wird nach Dörner ⁶ verstanden:

Definition 2.5 Problem (nach Dörner)

liegt dann vor, wenn die Mittel zum Erreichen des Ziels unbekannt sind, oder wenn die bekannten Mittel auf neue Weise zu kombinieren sind, aber auch dann, wenn über das angestrebte Ziel keine klare Vorstellungen existieren.

Ein Problem besteht aus drei Elementen: Einer Problemsituation, auch Istzustand oder Ausgangszustand genannt, einem Soll- oder Zielzustand und einem nicht unmittelbar einsichtigen Lösungsweg, d. h. die Zielerreichung ist durch eine *Barriere* blockiert.

Die Merkmale eines Problem sind somit:

1. Unerwünschter Anfangszustand s_a
2. Erwünschter Endzustand s_w
3. Barriere, die die Transformation von s_a in s_w im Moment verhindern.

Eine Aufgabe unterscheidet sich vom Problem darin, dass die Barriere fehlt.

Definition 2.6 Aufgabe

sind geistige Anforderungen, für deren Bewältigung Methoden bekannt sind. ⁷

Nach Dörner gibt es unterschiedliche Barrieretypen:

- Barrieretyp 1: Bei Problemen mit Interpolationsbarrieren sind die Zielsetzungen klar und die Zahl der zur Verfügung stehenden Mittel endlich und bekannt. Die Lösung gelingt durch das Kombinieren bzw. Anwenden der geeigneten Mittel.
- Barrieretyp 2: In Situationen, in denen zwar das Ziel, nicht aber die Menge oder die Art der Mittel bekannt sind, besteht die Herausforderung nicht nur in der Lösungsentwicklung, sondern darin, vorab einen Überblick über die Handlungsmöglichkeiten - sogenannte Operatoren ⁸ - zu gewinnen.
- Barrieretyp 3: Ein dritter Problemtyp ergibt sich, wenn der Zielzustand nicht ausreichend bekannt oder nur durch vage Kriterien definiert ist.
- Barrieretyp 4: Probleme, die sich dadurch kennzeichnen, dass sowohl die Mittel nicht bekannt sind und auch die Zielsituation nicht umfassend geklärt ist, weisen eine doppelte Barriere auf. Sie gelten als besonders komplex. ⁹

In der Praxis treten Schwierigkeiten auf beim Erkennen von komplexen Problemen. In der Literatur ¹⁰ werden folgende Definitionsmerkmale aufgeführt:

- **Komplexität**
als Indikator für die Menge beteiligter Variablen (im Unterschied zur Überschaubarkeit *kleiner*, nicht komplexer Probleme). Allerdings wäre es unzureichend, Komplexität allein an der Variablenanzahl festzumachen.
- **Vernetztheit**
als Indikator für die Tatsache, dass innerhalb der beteiligten Variablen zahlreiche Querverbindungen vorliegen (im Unterschied zu einer Situation, in der die beteiligten Merkmale untereinander nicht in Beziehung stehen).

- *Dynamik*
als Indikator für die zeitlichen Veränderungen, die in mehr oder minder kurzer Zeit zu einer Veränderung der ursprünglichen Problemlage führen (im Unterschied zu statischen Problemstellungen, die über die Zeit hinweg unverändert bestehen bleiben).
- *Intransparenz*
als Indikator dafür, dass nicht alle Informationen, die ein Problemlöser idealerweise benötigt, zur Verfügung stehen (im Unterschied zu Problemstellungen, in denen allen notwendigen Informationen bereitstehen).
- *Polytelie* (Vielzieligkeit)
als Indikator für die Notwendigkeit, auf mehr als einem Kriterium Optimierungen vorzunehmen (im Unterschied zu Problemen, bei denen genau ein Kriterium zu beachten ist).

Charakteristisch sind jedoch nur die Merkmale Vernetztheit und Dynamik, da alle anderen Merkmale auch bei einfacheren Problemen vorliegen können.

2.2 Gesamtkontext

Unter Kontext wird verstanden:

Definition 2.7 Kontext

inhaltlicher Gedanken-, Sinnzusammenhang, in dem eine Äußerung steht, und Sach- und Situationszusammenhang, aus dem heraus sie verstanden werden muss. ¹¹

Bei der Arbeit an komplexen Problemen können u.a. folgende Probleme auftreten: ¹²

- *Ungenügende Ziele*
Ziele nicht auf messbare Kriterien runter gebrochen, Zielkonflikte nicht aufgelöst
- *Ungenügende Situationsanalyse*
Zusammenhänge sind unklar, Annahmen nicht hinterfragt
- *Nichtberücksichtigung von Fern- und Nebenwirkungen*
man macht z. B. A um B zu erreichen, gleichzeitig verändert A aber noch C und D
- *Ungünstige Eingriffe ins System*
z. B. zu selektiv gehandelt
- *Nichtberücksichtigung der Ablaufgestalt von Prozessen*
v.a. Probleme bei exponentiellen Verläufen, zeitverzögerten Verläufen, negativen Rückkoppelungen
- *Eunuchenwissen*
können sagen, wie es geht, können es aber nicht umsetzen
- *Methodismus*
Methoden ohne Überprüfung der Situation angewandt
- *Mangel an Struktur und Reflexion*
nicht Konsequenzen der Handlungen reflektiert
- *Immunisierungen*
z.B. gute Absichten, Ballistisches Verhalten, Umdefinitionen/Verkapselung, Springen, Delegation, Zynismus, Werteumkehr, etc.
- *Besondere Probleme in Gruppen*
Gruppendenken, Konfliktvermeidung, blindes Folgen des Gruppenleiters

2.3 Problemlösung

Unter Problemlösen wird verstanden:

Definition 2.8 Problemlösung

ist eine Schlüsselkompetenz von Personen, die darauf abzielt, erkannte Probleme durch intelligentes Handeln mittels bewusster Denkprozesse zu beseitigen.

Funke hat 2003 den Begriff problemlösendes Denken eingeführt. Darunter wird verstanden:

Definition 2.9 Problemlösendes Denken

ist eine gedankliche Repräsentation, die den Weg vom Ausgangs- zum Zielzustand überbrückt. ¹³

Diese Denkart erfolgt, um Lücken in einem Handlungsplan zu füllen, der nicht routinemäßig eingesetzt werden kann. ¹⁴

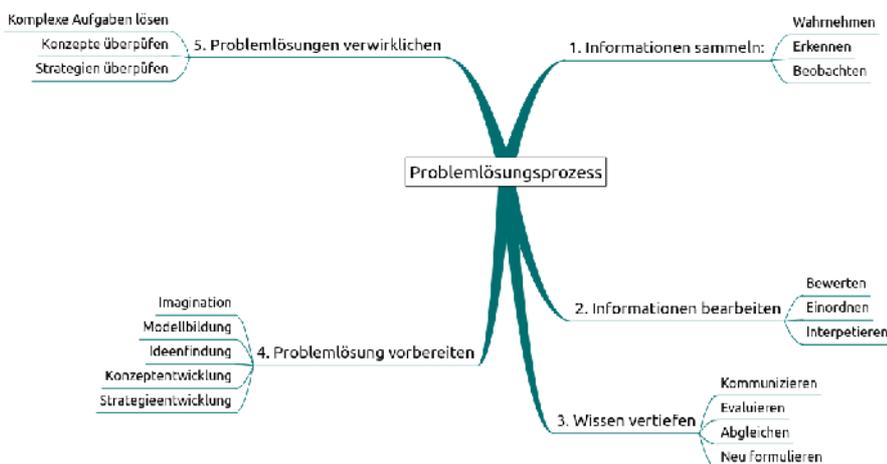
Der Problemlöser benötigt dazu folgende Eigenschaften: 1. Wissen, 2. Fähigkeiten, 3. Absichten, 4. Leistung. ¹⁵

Die Sichtweise des Problemlösens als Informationsverarbeitung wurde in den 1980er Jahren ergänzt durch Befunde der Expertiseforschung die den enormen Einfluss des Vorwissens und der *Vorerfahrung* auf Problemlöseprozesse überzeugend nachweisen konnte. Es stellte sich dabei heraus, dass das Problemlösen der Experten weniger durch aufwendige Suchprozesse in einem mentalen Problemraum gekennzeichnet ist als vielmehr durch Anwendung routinierter Problemlöseprozeduren bzw. in vielen Fällen auch durch direkten Abruf von (Zwischen-) Lösungen aus dem Gedächtnis.

Dagegen ist das Problemlösen von Personen, die kein Vorwissen zu einer Aufgabe mitbringen, in der Regel langsam und sehr fehleranfällig. Empirische Forschungen haben gezeigt, dass Personen in vielerlei Hinsicht *suboptimale Problemlöser* sind. So ist bereits die initiale Problemrepräsentation oftmals fehlerhaft und unvollständig. Dabei schleichen sich häufig stillschweigende *Zusatzannahmen* ein, die in der Problemstellung gar nicht gegeben wurden. Personen fällt es dabei besonders schwer, bei bekannten Problemen effizientere, aber neuartige Formen der Problemrepräsentation zu finden. Dies trifft auch auf die Lösungsschritte selbst zu, wobei Vorwissen eine zwiespältige Rolle spielt. Bei einer Vielzahl von Aufgabentypen hat sich gezeigt, dass einmal eingeübte erfolgreiche Lösungswege immer wieder versucht werden, auch wenn einfachere – und für unvoreingenommene Beobachter ganz offensichtliche – Lösungswege möglich sind. Als wissenschaftliche Antwort auf diese restringierten menschlichen Problemlösekapazitäten konnte mittlerweile eine Reihe effizienter *Trainingsprogramme* entwickelt werden.

Problemlösung ist Suche nach dem Weg zum Ziel: ¹⁶

- Nach dem Ziel:
Was genau ist eigentlich mein Zielzustand?
- Nach den Mitteln:
Welche Mittel stehen mir zur Verfügung, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen?
- Nach den Beschränkungen (*constraints*):
Auf welche Randbedingungen muss ich achten?
- Nach der geeigneten Abfolge von Operationen:
In welcher Reihenfolge setze ich bestimmte Maßnahmen ein?
- Nach der Art der Repräsentation (dem Problemraum):
Wird das Problem sprachlich und/oder bildlich (oder noch anders) repräsentiert?
- Nach der *Eleganz* der Lösung
z. B. in der Mathematik.



1. Informationen sammeln:

- Wie ist das Wahrnehmungsvermögen? (Beobachtungen)
- Was kann man erkennen und unterscheiden? (Wahrnehmungstraining)
- Wie steht es um den Wortschatz? (Grundbegriffe klären)
- Wie sammelt und ordnet man Beobachtungen und Begriffe? (Logbuch, Protokoll, Skizze)
- Signalwörter: beobachten, suchen und finden

2. Informationen bearbeiten:

- Wie kann man Informationen bewerten? (Messen, Vergleichen, Bewertungsrahmen, Diagramm)
- Wie kann man sie umordnen? (Systematik entwickeln)
- Wie kann man sie verknüpfen? (Eigenheiten definieren)
- Wie kann man versteckte Informationen für andere sichtbar machen? (Interpretationsansätze entwickeln)
- Signalwörter: zuordnen, bewerten, einschätzen, gewichten, klassifizieren, erkunden, interpretieren

3. Wissen vertiefen:

- Wie kann man das Wissen mit anderen austauschen? (Diskussion, kommentierte Linkliste)
- Wie kann man testen, ob man richtig gedacht hat? (Vergleich)
- Wie kann man eine Einschätzung mit anderen abgleichen? (Messprofil, Mind-Map)
- Wie formuliert man das Wissen? (in Wiki, Weblog, Aufsatz, Referat, Mind-Map)
- Signalwörter: verknüpfen, evaluieren, abgleichen, neu formulieren, zusammenfassen

4. Problemlösung vorbereiten:

- Was ist der Kern des Problems? (Inhalt)
- Mit welchen Helfern ist das Problem zu lösen? (Organisation)
- Wie soll die Problemlösung aussehen? (Event, Modell, Konzept, Strategie)
- Signalwörter: entwickeln, planen, gestalten, konzipieren, entwerfen, vorbereiten, modellieren

Der Punkt 4. ist der eigentliche Gestaltungsvorgang, für den die folgenden Merkmale charakteristisch sind:

- Problembewusstsein
- Verantwortungsbewusstsein
- Eigeninitiative
- Mündigkeit
- Gestaltungskompetenz

Mit der Gestaltungskompetenz werden (klassisch) Sach- und Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz zusammengefasst betrachtet. Die OECD hat 2005 folgende Kompetenzkategorien mit Teilkategorien anders formuliert:

1. interaktive Verwendung von Medien und Tools (früher: Sach- und Methodenkompetenz)

- T.1 Weltoffen und neue Perspektiven integrierend Wissen aufbauen
- T.2 Vorausschauend denken und handeln
- T.3 Interdisziplinär Erkenntnisse gewinnen und handeln

2. Interagieren in heterogenen Gruppen (früher: Sozialkompetenz)

- G.1 Gemeinsam mit anderen planen und handeln können
- G.2 An Entscheidungsprozessen partizipieren können
- G.3 Andere motivieren können, aktiv zu werden

3. Eigenständiges Handeln (früher: Selbstkompetenz)

- E.1 Die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren können
- E.2 Selbständig planen und handeln können
- E.3 Empathie und Solidarität für Benachteiligte zeigen können
- E.4 Sich motivieren können, aktiv zu werden

2.4 Intelligentes Handeln

Es gibt keine allgemeingültige Definition von Intelligenz. Deshalb wird folgende Erklärung als Arbeitsbegriff zugrunde gelegt:

Definition 2.10 *Intelligenz 2*

Fähigkeit [des Menschen], abstrakt und vernünftig zu denken und daraus zweckvolles Handeln abzuleiten. ¹⁷

Die Merkmale dieses Begriffs sind:

- Denken
 - abstrakt
 - vernünftig
- Zweckmäßigkeit
- Handeln

Im vorliegenden Kontext wird ein problemlösendes Denken (gedankliche Repräsentanz) grundlegend anerkannt als Voraussetzung für eine Problemlösung. Als These wurde formuliert, dass Intelligenz gekennzeichnet sei durch komplexe Problemlösefähigkeit bei unbekanntem Anforderungen. Als Merkmale einer Problemlösefähigkeit sind anerkannt:

- kognitive Prozessverarbeitung (Wahrnehmen, Denken, Entscheiden)
- Verständnis und Lösung von Problemsituationen
- unbekannt Lösungsmethode

Die Merkmale der zwei Intelligenzbegriffe und intelligentem Handeln sind in der folgenden Übersicht gegenübergestellt:

Tab. *Intelligenz vs. intelligentes Handeln* (Quelle: eigene Tabelle)

| Merkmal | Intelligenz 1 | Intelligenz 2 | intelligentes Handeln |
|------------|-------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| Denkart | problemlösend | - abstrakt - vernünftig | problemlösend |
| Ziel | Zweckmäßigkeit | Zweckmäßigkeit | Problemlösung |
| Prozess | Denkprozess | Denkprozess | kognitiver Prozess |
| Instrument | Wissenserwerb, -einsatz | Tun, Dulden, oder Unterlassen | unbekannte Lösungsmethode |

Die gemeinsamen Merkmale der Intelligenzbegriffe sind:

- Denken
- Instrumente
- Handelndie
- Zweckmäßigkeit

Intelligenz lässt sich daher wie folgt beschreiben:

Definition 2.11 *Intelligenz (eigener Definitionsversuch)*

ist die Fähigkeit, durch Denken und Einsatz bestimmter Instrumente zweckmäßig zu handeln.

Darüber hinaus kann intelligentes Handeln begrifflich bestimmt werden:

Definition 2.12 *intelligentes Handeln*

ist die Fähigkeit des Menschen, Probleme zu verstehen und durch problemlösendes Denken mit Hilfe unbekannter Methoden zu lösen.

3 Richtig Arbeiten

In diesem Text wird die Perspektive auf drei Merkmale konzentriert: 1. Motiv, 2. Soziales Verhalten, 3. Verantwortung.

3.1 Motivation

Unter Motivation wird verstanden:

Definition 3.1 Motivation

Gesamtheit der Beweggründe, Einflüsse, die eine Entscheidung, Handlung o. Ä. beeinflussen, zu einer Handlungsweise anregen. ¹⁸

Was uns antreibt, eine Erwerbstätigkeit auszuüben, ist sicherlich die Tatsache, durch Einkommen unseren Lebensunterhalt zu sichern. Aber es gibt auch nicht-kommerzielle Gründe:

- Kommunikation
- Selbstverwirklichung
- Autarkie

Generell lassen sich folgende Motivationstypen unterscheiden:

1. Typ 1: Intrinsische Motivation

Anreiz liegt in der persönlichen Entfaltung in der Arbeit: Eigenverantwortung, selbständiges Handeln

2. Typ 2: Extrinsische Motivation

Anreiz sind Faktoren, die im Umfeld des Arbeitsplatzes wichtig sind: Arbeitsklima, Stellung, Ansehen

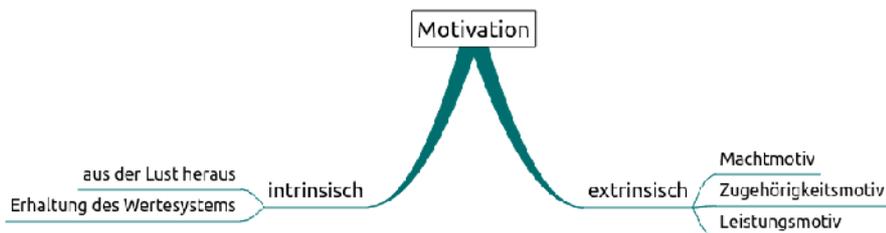


Abb. 3.1 Motivation

Die Arbeitsmotivation kann also wie folgt begrifflich bestimmt werden:

Definition 3.2 Arbeitsmotivation

beschreibt eine Beziehung des Menschen zu seiner Arbeit, die durch innere Beweggründe (Arbeitsethos) und äußere Anreize (Arbeitsumwelt) bestimmt wird.

3.2 Soziales Verhalten

In der Arbeitswelt gibt es soziale Normen.

Definition 3.3 soziale Norm

die soziale Norm bezeichnet eine allgemein geltende Vorschrift für menschliches Handeln. ¹⁹

Es werden unterschieden:

- implizite Regeln
nicht ausgesprochene Annahmen und Bewertungen, z.B. Dress-Code
- explizite Regeln
ausgesprochene bzw. vereinbarte Regeln des Verhaltens, z.B. Anwesenheit (am Arbeitsplatz).

Die Beachtung von sozialen Normen der Arbeit richtet sich in erster Linie nach den Gegebenheiten des sozialen Systems, in dem wir arbeiten (Organisation), aber auch nach den Gegebenheiten in der Gesellschaft (Zeitgeist).

Durch die Transformation zur digitalen Gesellschaft wird es notwendig, die sozialen Normen der Arbeit zu verändern:

- tradierte Vorstellungen und Bewertungen:
z.B. Sichtbarkeit: viele Arbeitsleistungen sind nicht mehr sichtbar.
- Verhalten: z.B. Anwesenheit: die Arbeit zu Hause wird zunehmen.

Es geht dabei um die Etablierung neuer sozialer Normen. Dazu braucht es

- Zeit,
- Vorbilder,
- Eigenverantwortung und
- Vertrauensvorschuss.

3.3 Verantwortung

Durch den digitalen Wandel entstehen neue Ansprüche an Arbeit und der Wunsch nach einem größeren Freiraum bei der Gestaltung der eigenen Arbeit. Dies setzt bei allen Beteiligten verantwortungsbewusstes Handeln voraus.

Unter Verantwortung wird verstanden:

Definition 3.4 Verantwortung

mit einer bestimmten Aufgabe, einer bestimmten Stellung verbundene] Verpflichtung, dafür zu sorgen, dass (innerhalb eines bestimmten Rahmens) alles einen möglichst guten Verlauf nimmt, das jeweils Notwendige und Richtige getan wird und möglichst kein Schaden entsteht. ²⁰

Die Merkmale dieses Begriffs sind: 1. Verantwortungsbewusstsein, 2. Prozessdenken, 3. zweckmäßiges Handeln, 4. Schadensminimierung. Aus der Zusammenfassung dieser Teilbegriffe lässt sich der Begriff *Gestaltung* ableiten, womit gemeint ist, dass die Bedingungen für Arbeit gesellschaftlich gestaltet werden müssen:

Definition 3.5 Gestaltung

ist ein kreativer Schaffensprozess, bei welchem durch die Arbeit des Gestaltenden eine Sache (ein materielles Objekt, eine Struktur, ein Prozess, eine Situation, ein Gedankengut usw.) verändert wird, d. h. erstellt, modifiziert oder entwickelt wird und dadurch eine bestimmte Form oder ein bestimmtes Erscheinungsbild verliehen bekommt oder annimmt. ²¹

Die Zuordnung von Verantwortung erfolgt durch die jeweilige Aufgabe im sozialen System:

- Makro-Ebene: Staat
setzt gesellschaftliche (rechtliche) Rahmenbedingungen für Arbeit
- Meso-Ebene: Organisation
setzt organisationale Rahmenbedingungen für Arbeit im sozialen System
- Mikro-Ebene: Mensch
wird beeinflusst durch die (Arbeits-)Bedingungen in sozialen Systemen (Familie, Organisation, Gesellschaft).

In den Makro- und Meso-Ebenen sind derzeit noch keine abschließenden Rahmenbedingungen ersichtlich. Die Arbeit 4.0 muss letztlich auch moralisch noch gestaltet werden. Es bedarf einer veränderten - in Teilbereichen neuen - Ethik in der Arbeitswelt. Die Stellung des Menschen ist derzeit dadurch noch nicht endgültig darstellbar (Mensch-Maschine-Problematik).

3.4 Der arbeitende Mensch - Homo laborans

Der heutige Mensch verändert sich und seine Lebenswelt in bis dahin nicht gekannter Weise und bis dahin unvorstellbarem Ausmaß: diese Wirkung wird oftmals als *radikal* bezeichnet. Er schafft durch seine Arbeit eine neue Welt nach seinen Vorstellungen. Und er erzeugt dadurch eine veränderte, differenzierte Gesellschaft und Kultur, die den Bedingungen seiner Arbeitsorganisation angepasst sind.

Der Sinn und Zweck von Arbeit unterliegt mithin dem gesellschaftlichen Wandel. Durch den digitalen Wandel wird Arbeit neu zu bestimmen sein. Dies sollte eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe sein, wenn man die Festlegungen von Verantwortung für Arbeit (s. Abschn. 3.3) als Maßstab nimmt.

Ob es den arbeitenden Menschen - homo laborans - im eigentlichen Sinne als *Glied der Arbeitsteilung* - um Güter und Werke zu produzieren - umfassend noch geben wird, ist durchaus fraglich. Schon heute steht fest: die Vollbeschäftigung wie in den 1970er Jahren wird es so nicht mehr geben.

Der Staat wird den Ausfall von Arbeitseinkommen durch Transferleistungen immer mehr ausgleichen müssen. Dies gebietet wohl auch der Kampf gegen Armut, wie ihn die Vereinten Nationen in ihrer *Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung* postuliert haben. Deshalb gibt es vermehrt wieder gesellschaftliche und politische Forderungen nach und Konzepte für eine finanzielle Absicherung des Menschen: (bedingungsloses) Grundeinkommen, Bürgergeld, etc.. Dies führt zwangsläufig auch zu einer verstärkten Diskussion über die Finanzierung solcher Modelle.

4 Richtig Leben

Das was als *richtig Leben* bezeichnet wird unterliegt dem jeweiligen Zeitgeist und auch dem gesellschaftlichen Wandel. In diesem Text wird kritisch betrachtet, was mit dem Begriff selbst gemeint werden soll. Anders ausgedrückt: gibt es überhaupt ein richtiges Leben?

4.1 Leben

Der Begriff *Leben* ²² wird mehrdeutig verwendet:

- körperlich
das Dasein
- zeitlich
die Dauer/Verlauf des Daseins
- förmlich
die Lebensweise/-formen
- inhaltlich
der Lebensinhalt

Definition 4.1 *Leben*

Allgemein/Philosophie: gebraucht im Sinne von Existieren, bzw. seine Existenz gestalten. Auch: An einem bestimmten Ort existieren (Wohnen).

Biologie: Stoffwechsel betreiben, sich vermehren, wachsen. ²³

Die Existenz wird jedoch relativiert: manche Menschen leben schon heute mehr in der Virtuellen Realität als im so genannten *echten* Leben. Die Menschen machen das, was Forscher für die Zukunft vorhersagen: wir werden wählen zwischen Realitäten, in denen wir uns aufhalten.

Unter relativ wird verstanden: die Wirklichkeit erhält eine andere Darstellungsform. Unsere Lebensweise ändert sich.

Definition 4.2 *relativ*

nur in bestimmten Grenzen, unter bestimmten Gesichtspunkten, von einem bestimmten Standpunkt aus zutreffend und daher in seiner Gültigkeit, in seinem Wert o. Ä. eingeschränkt. ²⁴

Wir werden künftig nicht nur eine Wirklichkeit haben, sondern auch künstlich geschaffene Realität(en):

Definition 4.3 *Wirklichkeit*

[alles] das, Bereich dessen, was als Gegebenheit, Erscheinung wahrnehmbar, erfahrbar ist. ²⁵

4.2 Richtig

Neben der analogen Lebensweise wird zunehmend eine digitale Lebensweise wichtig. In diesem Zusammenhang werden verschiedene Menschentypen charakterisiert:

1. Generation

- digitaler Einwanderer (*digital immigrant*)
jemand, der die digitale Welt erst im Erwachsenenalter kennengelernt hat.
- digitaler Eingeborener (*digital natives*)
jemand, der in der digitalen Welt aufgewachsen ist.

Dabei handelt sich nicht um vorherrschend anerkannte Bezeichnungen für Generationen von Menschen: sie dienen hauptsächlich für soziale Unterscheidung im Zusammenhang mit einer (digitalen) Lebensweise.

2. Computerfan (*Nerd*)

ist eine Bezeichnung für an Spezialinteressen hängende sehr intelligente Menschen mit sozialen Defiziten. Heute gilt: Nerds sind gefragt (*Zeitgeist*).

Die Bundesregierung hat zu einem guten Leben (in Familien) festgestellt:

Der zunehmende Gebrauch digitaler Technologien strukturiert den Lebensalltag von Familien: Er beeinflusst Arbeitswelt, Schule, Kindertagesstätte und das familiäre Zusammenleben. Dies bietet Chancen für eine partnerschaftliche Vereinbarkeit und ein gutes Familienleben, birgt aber auch Risiken. ²⁶

Was als richtig gilt, unterliegt ebenfalls dem gesellschaftlichen Wandel, der durchaus riskant sein kann. Es ist nicht immer sofort eindeutig, was richtig oder aber verkehrt ist.

Unter *richtig* wird hier verstanden:

Definition 4.4 *richtig*

als Entscheidung, Verhalten o. Ä. dem tatsächlichen Sachverhalt, der realen Gegebenheit entsprechend; zutreffend, nicht verkehrt. ²⁷

Die digitale Wende erfordert von uns mehr als bisher, richtig im Sinne von gut oder schlecht, somit moralisch zu bewerten. Die Erarbeitung von Ethiken

- für eine lebenswerte digitale Gesellschaft und
- für die einzelnen Sach- und Fachgebiete (spezielle Ethiken)

steht noch inhaltlich aus. ²⁸

Insoweit sind wir selber verantwortlich für die Schaffung der Rahmenbedingungen, um in der digitalen Welt richtig zu leben.

Damit kann abgeleitet werden:

These

Richtig Leben = Menschliches Verhalten + Verantwortung

Impressum

Verlag: Wolfgang Kirk, Essen

ISSN 2627-8758

ISBN 978-3-96619-068-8 (EPUB), DOI 10.2441/9783966190688

ISBN 978-3-96619-069-5 (PDF), DOI 10.2441/9783966190695

ISNI 0000 0004 5907 4303

©2019 Wolfgang Kirk (Text und Cover)

Der Text ist als Band 23 Teil von Veröffentlichungen in der Reihe *Digitale Gesellschaft in Deutschland*.

Durch Auflösung der DOI auf der Seite der deutschen [DOI-Agentur](#) können die elektronischen Dateien heruntergeladen werden.

Der Autor haftet insbesondere nicht für den Inhalt der vorgestellten Internet-Seiten. Die Verantwortung für Inhalt und Funktion der Links liegt bei den jeweiligen Betreibern.

Textsatz mit Typora in Markdown und mit Pandoc in das Zielformat konvertiert.

Stand: 2019-04-15

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#). Ausgenommen von dieser Lizenz sind alle Nicht-Text-Inhalte wie Fotos, Grafiken und Logos.



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

Quellenverzeichnis

1. Duden online: [denken](#)
2. Vgl. Vock, Hanna : [Was ist Intelligenz?](#) in: Institut zur Förderung hoch begabter Vorschulkinder - IHVO Handbuch
3. psylex: [Analytisches Denken](#)
4. Technische Universität München: PISA - [Komplexe Problemlösekompetenz](#)
5. Vgl. Dörner: Dietrich: Problemlösen als Informationsverarbeitung, Kohlhammer, 3. Auflage, Stuttgart u.a. 1987, S. 10.
6. Ebd.
7. Ebd.
8. Vgl. ebd., S. 15.
9. Vgl. ebd., S. 14.
10. Vgl. ebd., S. 18.
11. Duden online: [Kontext](#)
12. Vgl. Wessel, Daniel: Probleme von komplexen Problemlösen am Beispiel von Projektarbeiten; in: Blog wissensdialoge.de vom 29.01.2019 (Online: [Komplexe Probleme](#))
13. Vgl. Funke, Joachim: Problemlösendes Denken, Kohlhammer, Stuttgart 2003, S. 25.
14. Vgl. ebd.
15. Vgl. ebd., S. 21.
16. Vgl. ebd.
17. Duden online: [Intelligenz](#)
18. Duden online: [Motivation](#)
19. soziologie kompakt: [Soziale Normen](#)
20. Duden online: [Verantwortung](#)
21. wikipedia: [Gestaltung](#) und weiterführend: Kirk, Wolfgang Arbeit, Einkommen und Leben 20 - Gestaltung *kompakt*, DOI 10.2441/9783966190671.
22. Duden online: [Leben](#)
23. Interdisziplinäre Begriffsgeschichte des Leibniz-Zentrums für Literatur- und Kulturforschung - ZfL Berlin: [Leben](#)
24. Duden online: [relativ](#)
25. Duden online: [Wirklichkeit](#)
26. Vgl. BMFSFJ: Broschüre [Gutes Leben](#), Stand: 09/2016, S. 20.
27. Duden online: [richtig](#)
28. Vgl. Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben 13 - Ethik in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft, DOI 10.2441/9783966190534.