

Inhalt

Start me up – don't burn me out	11
I Strukturen der Moderne	23
1.1 Epochen	24
1.2 Konturen der Moderne	24
1.3 Epochenwandel: Vom Mittelalter zur Neuzeit	27
1.4 Die Moderne	29
1.5 Die zweite oder flüchtige Moderne – die post-industrielle Moderne	31
1.6 Die Folgen der zweiten, reflexiven Moderne	32
1.7 Marktwirtschaftliches ‚Miteinander‘ – die flüchtige Moderne	34
1.8 Patchworkidentitäten	36
1.9 Konsum ohne Ende	38
1.10 Das digitale Zeitalter	42
1.11 Mediatisierung	43
1.12 Informationsflut	44
1.13 Vom Konsum zur Selbstverwirklichung	48
1.14 Die neuen selbstverständlichen Wahrheiten und Grundüberzeugungen	50
1.15 Berufsjugendliche?	53
1.16 Erfahrungswissen vs. aktuelles Wissen	54
1.17 Sichtbare Unsichtbarkeit	55
1.18 kurzer Exkurs: Information und Kommunikation	56
1.19 Herausforderungen auf dem Weg zur Selbstverwirklichung	56
1.20 Schnelles Wissen, schnelles Vergessen	58

2	Der Trickster	61
2.1	Erste Annäherung	61
2.2	Ein kurzer Blick auf die akademische Rezeption des Tricksters	62
2.3	Wer oder was ist ein Trickster?	63
2.3.1	C. G. Jung über den Trickster	63
2.3.2	Der Trickster in der Lesart von Joseph Campbell	65
2.4	Der Trickster im digitalen Zeitalter	66
2.5	Trickster in zeitgenössischen Filmen	68
2.6	Beispiele für Trickster in Film und Fernsehen	70
2.6.1	Captain Jack Sparrow	70
2.6.2	James Bond	71
2.6.3	Indiana Jones	72
2.6.4	Mark Zuckerberg und Steve Jobs	73
2.6.5	John Keating	74
2.6.6	Charlie Harper	75
2.6.7	Dr. King Schultz	76
2.6.8	Hamlet und Hermes	78
2.6.9	Oceans Eleven, Unfassbar	78
2.6.10	Logue, Lightman, Eulenspiegel, Solo, Star-Lord	79
2.7	Trickster – der kreative Geist	81
2.8	Wie Kreativität funktioniert	82
2.9	Being betwixt and in between	85
2.10	Trickster und Humor	86
2.11	Ein Beispiel: die Startup-Szene	88
2.12	Selbstverständliche Wahrheiten und Grundüberzeugungen 4.0	91
3	Eine Metaerzählung der reflexiven, flüchtigen und digitalen Moderne	97
3.1	Spielen	97
3.2	Paidia	98
3.3	Megakomplexität	100
3.4	Welche Bildung?	107
3.5	Medienpädagogik	109
3.6	Medienkompetenz	111
3.7	Entfessele die Medienpädagogik	115
3.8	Medienpädagogik zur Förderung der Schlüsselkompetenz Kreativität	120
3.9	Konturen der Selbstdimension	124

4	Die Förderung der Selbstdimension – Trickstercoaching	127
4.1	Einsteigen	128
4.1.1	Wissensbestände klären	129
4.1.1.1	Filmbeispiele	130
4.1.1.2	Werkzeuge und Übungen um Wissensbestände zu klären	136
4.1.2	Storytelling	140
4.1.2.1	Filmbeispiele	142
4.1.2.2	Erste Werkzeuge für Ihr Storytelling:	145
4.1.2.3	Die vertrackte Sache mit dem Humor	153
4.1.3	Kreativbeschleuniger: Kooperation und Kollaboration	156
4.1.3.1	Filmbeispiele	158
4.1.3.2	Werkzeuge zum Teambuilding für kooperatives/kollaboratives Arbeiten	161
4.1.3.3	Grundlegende Vereinbarungen der Kooperation und Kollaboration	170
4.1.3.4	Vorsprachliches Kennenlernen	172
4.1.3.5	Wechselseitiges Kennenlernen	173
4.2	Spielen	182
4.2.1	Ablenkung oder die Verneblung der Sinne	183
4.2.2	Grenzen überschreiten	191
4.2.3	Welten erzeugen	201
4.2.3.1	Verstand schärfen	202
4.2.3.2	Spuren lesen	208
4.2.3.3	Schneller Denken	218
4.2.3.4	Kopieren, Transformieren, Kombinieren	227
4.2.4	Verschwinden	234
4.3	Machen	243
4.4	Reflexion → Trans-Formation	252
5	Die Differenz zwischen dem Trickster-Prinzip und dem Trickster	259
	Literatur	269