

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 9

Voraussetzungen und Umfeld lassen sich zusammenfassen 11

- Gedanken verlangen Engagement – 12
- Woher kommt eine Idee? – 15
- Wie unterscheiden sich Innovation und Kreativität? – 17
- Basis-Innovation oder Verbesserungs-Innovation – 22
- Was ist ein Stoff, was ist ein Produkt? – 24
- Ist Kreativität ein Ergebnis des Lernens am Erfolg? – 27

Stadium des Entstehens 35

- Eine Idee wird zur Aufgabe – 36
- Orientierungsrahmen – 38
- Erste gedankliche Wertung einer Innovation – 40
- Kreativität des Einzelnen und des Teams – 43
- Experimente als Prüfsteine der Gedanken – 46
- Mit Fakten Interessenten informieren und mobilisieren – 47
- Experimente zur Festlegung von technischen Übersetzungs-
parametern – 49
- Planung bereitet die Entscheidung vor – 52

Stadium des Entscheidens 57

- Grundlagen für die Entscheidungsfindungen – 58
- Zeitraumen und menschliches Potential – 63
- Interne Kontrolle – 65
- Externe Kontrolle – 66

Stadium des Verwirklichens 69

- Die Entscheidung fällt – 71
- Latenzzeit einer Innovation – 78
- Interdisziplinäres Arbeiten – 79
- Abwicklung der Innovation – 82
- Erste Nutzung durch die Allgemeinheit – 84

Hat die Innovation Zukunft? – 85

Lizenzvergabe an fremde Firmen – 89

Gesellschaftliche Innovationsprozesse 91

Grenzen eines Analogieverständnisses – 92

Ein pädagogischer Innovationsprozeß – 94

Weitere Beispiele gesellschaftlicher Innovationsprozesse – 96

Begrenzungen eines Innovationsprozesses 105

Seltenheit der Innovation – 106

Grenzen durch Technik, Markt, Ordnungspolitik
und Zeitgeist – 109

Ältere Fallbeispiele von Basis-Innovationen 115

Hunger und Nahrung – 116

Exkurs 1 – Zur Frage der Wertung – 121

Auto – Symbol für individuellen, beliebigen Ortswechsel – 125

Wasser – Hygienische Schlüsselrolle bei der Gesundheit – 131

Glas – ein Material zum Verständnis des Kosmos – 138

Kälte – der Januskopf zwischen Nahrungsmittel
und Anwendungstechnik – 142

Beton – der Fels aus Menschenhand – 147

Exkurs II – Personen- und Zeitabhängigkeiten – 150

Grenzen der Innovation 153

Kennzeichnende Elemente der Kreativität – 154

Funktion des Geldes – 157

Grenzen aus der Umwelt und des Zeitgeistes – 158

Grenzen des Perspektivblicks – Prognosespekulationen – 166

Unsinnige Innovationen. Auch das gibt es! 173

Die Wasserstoff-Bombe (H₂-Bombe) ist die unsinnigste
Innovation der Menschheit überhaupt – 174

Die unsinnigste Innovation bedarf einer drastischen
Erläuterung – 175

Rennwagen mit dem Leistungsziel 1600 km/pro Stunde – 177

Leichen-Tiefgefrierung zwecks späterer Wiederauferstehung – 177

Armbanduhren mit Tausendstel-Sekundenmessung – 178

**Sterotype Dissens zwischen Geisteswissenschaften
und Naturwissenschaften 181**

Stein gewordene Symbole der Kultivierung – 182

Wie kommt Wertschätzung zustande?

Wertschätzung für Wertschöpfung! – 183

Wertung von Geistes- und Naturwissenschaften – 185

Welche Ursachen liegen dem generellen Fortschritt
zugrunde? – 186

Exkurs III – Auseinanderklaffen der Denkschulen – 191

Ausblick 193

Literaturhinweise 197

Personenverzeichnis 201

Stichwortverzeichnis 203