

Trojanisches Marketing®

Artikel: Planungshilfen von Wilfried Reiter



Was leisten Kreativitätstechniken?

Als ich vor ca. 30 Jahren das erste Mal von Kreativitätstechniken hörte, war ich spontan begeistert. Gab es doch nun etwas, das das wertvolle Gut der Kreativität steigern konnte. Ich fühlte mich entlastet. Ich stellte mir damals vor, dass die Methoden quasi die Kreativität verstärken würden. Doch wer glaubt, Techniken würden Kreativität verstärken, vergleicht mentale Kraft mit körperlicher Kraft, quasi im Sinne eines „Denkmuskels“. Dies ist eine unpassende Annahme. Ich habe hinzugelernt und möchte Ihnen ein anderes gedankliches Modell anbieten, welches mehr den mentalen Gegebenheiten entspricht. Ein Modell, das nebenbei auch viel besser zum Grundgedanken von „**Trojanischem Marketing**“ passt. Es ist vielmehr so, dass unsere Kreativität vermutlich unbegrenzt ist. Wir verarbeiten in jeder Sekunde Millionen von Informationen, verknüpfen sie, finden neue Zusammenhänge und Erkenntnisse, generieren unzählige Ideen.

Für unser tägliches Handeln, Gestalten und Entscheiden ist unsere Kreativität nicht zu gering, sondern vielmehr zu groß. Damit wir nicht handlungsunfähig werden, sorgen Filter, genauer gesagt Auswahlmechanismen dafür, dass die situationsadäquaten Ideen herausgefiltert werden und zur Anwendung kommen. Hierbei handelt es sich um einen höchst ökonomischen Prozess, einen mentalökonomischen Prozess sozusagen. Mit der Zeit entstehen so Denkgewohnheiten, welche uns für viele Fragestellungen schnelles und wirksames Denken und Handeln erlauben. Kurz gesagt, gehen wir also davon aus, dass wir unbegrenzte Kreativität besitzen und zusätzlich Mittel, die Ihnen erlauben, mit dieser mentalen Power umzugehen.

Nun gibt es allerdings auch Situationen, in denen die Wirkung der begrenzenden Denkgewohnheiten nachteilig wirken. Immer dann, wenn wir das gewohnte Terrain verlassen und neue ungewohnte Ideen nutzen möchten. Genau für diese Situationen sind Kreativitätstechniken entwickelt worden. Sie geben uns die Möglichkeit, in hilfreichem Maße auf die unbegrenzte Power unserer Kreativität zugreifen zu können. Kreativitätstechniken sind hilfreich, wenn für neue, bisher nicht gelöste Probleme und nicht beantwortete Fragestellungen Ideen und Lösungen gefunden werden sollen, sie helfen z.B.:

- die Fragestellungen genauer zu präzisieren
- die Anzahl erlaubter Ideen zu erhöhen
- neue, bisher unerlaubte Ideen zuzulassen
- Gedankliche Blockaden aufzulösen
- Problem- und Lösungsräume zu erweitern
- Suchrichtungen zu erweitern

- Geisteskraft freizugeben
- neue, bisher noch nicht gedachte Lösungen zu finden
- Gruppen bei der Ideenfindung
- den Ideenfluss Einzelner für die gesamte Gruppe nutzbar zu machen
- zurückhaltende Gruppenmitglieder zur Beteiligung am Kreativitätsprozess zu aktivieren

Die folgenden Kreativitätstechniken liefern Ihnen zusätzliche und ungewöhnliche Anregungen, welche neue Ideen und Verknüpfungen erzeugen lassen. Zu allen vorgestellten Techniken finden Sie in der vorgeschlagenen Literatur detaillierte Beschreibungen. Insbesondere möchte ich Sie hier auf die ausgewiesenen Internet-Links, besonders die Informationen in www.wikipedia.de hinweisen.

Regeln für den Kreativitätsprozesses

Zum genaueren Verständnis sollte beachtet werden, dass die meisten Kreativtechniken für die Anwendung in Gruppen konzipiert wurden. Sie können aber in der Regel auch von Einzelpersonen angewendet werden. Gruppen bieten den Vorteil, dass in ihnen eine große Zahl und eine große Vielfalt von Lösungsideen zur Verfügung stehen. Eine kreative Gruppe sollte daher eine Vielfalt unterschiedlicher Erfahrungen bieten und heterogen zusammengesetzt sein. Gruppen haben leider auch die Eigenart, dass sie die Individualität des Einzelnen hemmen, quasi einen Konformitätsdruck auslösen. Die einzelnen Techniken haben alle ihre Stärken und Grenzen. Unabhängig davon, welche speziellen Kreativitätstechnik eingesetzt werden sollen, sind bedeutende Regeln des Kreativitätsprozesses zu beachten:

Nutzen Sie bestehende Informationen: Neue Ideen entstehen aus der Verknüpfung bestehender Informationen.

Menge statt Güte: Je mehr Ideen für die Auswahl zur Verfügung stehen, desto größer ist die Chance, eine noch bessere Idee zu finden.

Perspektive wechseln: Mehrere Perspektiven, Rollen, Funktionen und Personen erhöhen den kreativen Freiraum und erweitern den Blick auf das Ganze.

Distanz schützt vor Blindheit: Schaffen Sie Abstand, damit sie den Wald trotz vieler Bäume sehen können.

Vorschnelle Urteile bremsen Kreativität: Viele Ideen werden zu früh verworfen. "Verrückte" Ideen enthalten oftmals wertvolle Denkanstöße. "Killerphrasen" zerstören Kreativität. Meiden Sie daher folgende Aussagen:

- „Das klappt doch nie!“
- „Das ist doch reine Theorie!“
- „Das haben wir noch nie gemacht!“
- „Das ist viel zu teuer!“

Verschiedene Arten von Kreativtechniken

Es gibt eine Vielzahl von Kreativitätstechniken, deren Abwandlungen und Kombinationen. Naturgemäß finden einfachere und weniger aufwendige Methoden mehr Anwendung. Vermutlich haben Sie schon einmal ein Brainstorming miterlebt oder Ihre Ideen auf Karten geschrieben und gesammelt.

Die einfacheren, schnelleren und weniger aufwendigen Techniken zielen überwiegend darauf ab, freier als gewohnt zu denken, genauer gesagt zu „assoziieren“, d.h. zu verknüpfen. Darüber hinaus sollen Sie den Konformitätsdruck von Gruppen reduzieren, indem sie Ungewohntes erlauben und fordern. Ich werde Ihnen einige dieser Techniken in der Kategorie „Ideen generieren durch Assoziieren“ vorstellen.

Eine weitere Art von Kreativitätstechniken hilft Ihnen durch komplexe Systematiken Einsichten, Erkenntnisse und Ideen zu gewinnen. Sie finden diese Techniken in der Kategorie „Ideen generieren durch komplexere Systematiken“. Mit der „Szenario-Methode“ möchte ich Ihnen außerdem eine aufwendigere Moderations-Methodik vorstellen.

Ideen generieren durch Assoziieren, Brainstorming (Alex Osborne): Ziel der Methode ist es, schnell eine möglichst vielfältige Sammlung von Ideen zu erhalten.

Brainstorming besteht aus vier abgegrenzten Schritten:

1. das Problem beschreiben: Um was geht es? Wofür wird eine neue Idee gesucht?
2. Eigentlicher „Gedankensturm“: Ideen werden auf Zuruf gesammelt oder auf Karten geschrieben und anschließend eingesammelt. Wichtige Regeln: Alles ist erlaubt. Verrückte Ideen fördern die Kreativität. Ideen anderer dürfen/sollen aufgegriffen werden. Diskutiert wird später. (Häufig bringt eine zweite Runde von Gedankensturm noch mal wertvolle Ideen)
3. Ideen werden gesichtet und besprochen
4. Ideen werden sortiert.

Aus den besten Ideen können nun Maßnahmen abgeleitet werden.

Die 6-3-5 Methode

Bei der Methode 6-3-5 erfolgt die Ideensammlung schriftlich, nach expliziten Regeln. **6** Personen erhalten ein Blatt Papier mit der Fragestellung. Sie schreiben **3** Lösungsvorschläge in den nächsten **5** Minuten nieder und geben das Blatt an den nächsten Teilnehmer weiter. Dieser lässt sich durch die niedergeschriebenen Ideen inspirieren und fügt seinerseits 3 Lösungsvorschläge in 5 Minuten hinzu, bis jeder auf jedes Blatt 3 Lösungsvorschläge notiert hat. Insgesamt entstehen so innerhalb von 30 Minuten mindestens ($6 * 3 =$) 18 und höchstens ($6 * 6 * 3 =$) 108 Ideen. Durch dieses Vorgehen, erhalten die Teilnehmer in jeder Runde Anregungen durch die anderen Teilnehmer. Sie können diese Anregungen aufnehmen und weiter treiben. Vorteil gegenüber dem klassischen Brainstorming: schüchterne Personen werden stärker eingebunden.

Mind Mapping

Bei dieser Methode, entwickelt von Tony Buzan, werden Ideen auf einem Plakat gesammelt bzw. geordnet. Begonnen wird mit dem Thema, welches in der Mitte des Plakates geschrieben wird. Jede Idee wird in Form eines Astes zu der Wolke hinzugefügt. Ideen können auch als Details zu den Hauptideen hinzugefügt werden und werden dann durch Unteräste dargestellt. Nach und nach entsteht so ein Baum von Ideen und Ihren Zusammenhängen. Die eigentliche Stärke von Mind Mapping liegt im Strukturieren von Informationen und Ideen. Dies kann schnell zu Diskussionen führen, wo eine Idee hingehört. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass kleinere Gruppen an großen Plakaten schnell zu vielen Ideen kommen, wenn alle Beteiligten simultan am Plakat schreiben. Im Internet finden Sie zahlreiche Beispiele und Graphiken, die Mind Maps vorstellen. Tony Buzan selbst nimmt an, dass Mind Mapping die visuellen Gehirnteile beim Erfassen der Ideen unterstützt und so neue Ideen angestoßen werden. Mind Mapping kann auch computerunterstützt am PC mit Hilfe der Software MindManager durchgeführt werden und ist damit für die Anwendung als Einzelperson interessant.

Ideen generieren durch zusätzliche Anregungen - Ideen generieren durch Analogien und andere Perspektiven

Bei diesen Techniken geht es darum, neue Sichtweisen, Perspektiven und Vergleichsmöglichkeiten zu nutzen. So können neue Ideen entstehen. Oft reichen einfache Fragen aus, um solche Perspektiven und Analogien aufzurufen. Einige Beispiele für solche Fragen:

- Wie gehen unsere Mitbewerber vor, was ist ähnlich, was anders?
- Welche Zusammenhänge bestehen in anderen Märkten, welche könnten wir übernehmen?
- Was, wenn wir die Sache mal von hinten aufzäumen? Oder einfach Ursache und Wirkung mal verdrehen?
- Was würde ein Alien vom Mars denken bei der Betrachtung unserer Aufgabe?
- Wie würden bekannte Persönlichkeiten an die Sache herangehen? Z.B. Albert Einstein, Charles Darwin, Marilyn Monroe ...
- Wie würden z.B. Wale oder Paviane mit dem umgehen?
- Angenommen, wir wären in einer Wüste oder Antarktis: was wäre am Problem anders?

Die Osborn-Checkliste

Ziel dieser Technik ist es, das kreative Denken gezielt in verschiedene, bewusst andersartige Bereiche zu lenken. Veränderungsmöglichkeiten eines Produktes oder Verfahrens werden systematisch ausgeleuchtet. Dadurch entstehen neue Zugänge zum Thema, und die Vielfalt der mentalen Verknüpfungen wird wirksam erhöht.

Fragenbereiche sind z.B.:

- *Verwendung*: Wofür kann ich es noch verwenden? Kann ich es anders einsetzen?
- *Ähnlichkeit*: Weist das Problem auf andere Ideen hin? Ist es etwas anderem ähnlich?
- *Veränderung*: Was lässt sich ändern? Welche Eigenschaften lassen sich umgestalten?
- *Vergrößerung*: Lässt sich etwas vergrößern, hinzufügen, vervielfältigen?
- *Verkleinerung*: Lässt sich etwas verkleinern, wegnehmen, verkürzen?
- *Ersetzung*: Was kann ersetzt werden? Welche Bedingungen können geändert werden?
- *Reihung*: Kann die Reihenfolge oder Struktur geändert werden?
- *Gegenteil*: Kann die Idee ins Gegenteil gekehrt werden? Kann der Ablauf umgekehrt werden?
- *Kombination*: Können Ideen kombiniert oder Personen verbunden werden?

Ideen generieren durch Reizworte

Unerwartete Reize sind oft die Quelle neuer Ideen. In diesem Sinne hilft die Reizwortanalyse, neue Zugänge zu Bekanntem zu öffnen. Die Quellen für solche absichtlich unsystematischen Reize sind vielfältig, z.B. durch das willkürliche Aufschlagen einer Lexikonseite oder das blinde Tippen auf eine zufällig aufgeschlagene Seite eines Versandhaus-Kataloges. Hierdurch werden unerwartete kreative Reize genutzt, die in der Folge weiterverarbeitet werden sollten, damit sie für die Fragestellung wirksam werden. Damit das Verfahren zu Ergebnissen führt, empfiehlt sich das schrittweise Vorgehen:

1. Fragestellung exakt formulieren.
2. Kurz-Brainstorming, damit alle schon vorhandenen Ideen gewürdigt werden.
3. Sammlung von Reizworten und Auswahl von ca. 5 Worten (gegenständliche Worte eignen sich mehr als z.B. abstrakte Worte)
4. Merkmalsanalyse für jedes Reizwort, z.B. welche Eigenschaften, Funktionen, Abläufe, Formen, Anordnungen etc. kennzeichnen den bezeichneten Gegenstand?
5. Gesamtauswertung: Welche Ideen und Lösungsansätze ergeben sich aus den gesammelten Merkmalen für die Problemstellung?

Die 6 Hüte von De Bono

Die 6-Denk Hüte-Technik nach Edward de Bono erlaubt es, in spielerischer Form spezifische Perspektiven einzunehmen. Sie eignet sich insbesondere für kreative Teams. Die "Hüte" haben eine bestimmte Farbe und signalisieren je einen Denkstil (z.B. objektiv, subjektiv, kritisch, kreativ, neutral, ...). Einen solchen Hut aufsetzen ist dabei wörtlich gemeint, Sie basteln sich z.B. einfach Hüte aus Papier in verschiedenen Farben. Wenn Sie einen Hut aufsetzen, verpflichten Sie sich, ausschließlich diesen Denkstil einzunehmen.

6 Hüte – 6 Farben – 6 Denkstile/Perspektiven:

- Der weiße Hut: Objektivität und Neutralität, sammelt Informationen, enthält sich jeder Wertung.
- Der rote Hut: subjektives Empfinden, persönliche Meinung.
- Der grüne Hut: Emotionen. Gefühle zulassen und aussprechen. Bauch statt Kopf. Neue Ideen, Kreativität und Alternativen.
- Der schwarze Hut: negative Aspekte, Bedenken, Zweifel, Risiken.
- Der gelbe Hut: positive Aspekte, Chancen und Vorteile, Hoffnungen und Ziele.
- Der blaue Hut: Chef sein, Kontrolle, Zusammenfassen der Ergebnisse.

Seien Sie kreativ beim Einsatz der Hüte, es können verschiedene Spiele gespielt werden. Mal haben alle denselben Hut auf, dann wieder alle einen anderen. Wechseln Sie die Hüte und nehmen Sie sich Zeit für das kreative Spiel. Sehr schnell werden Sie erkennen, dass jede Perspektive einen eigenen Gewinn birgt. Es ist oft hilfreich, einen Kreativitätsprozess mit der spielerischen Form der 6 Hüte zu beginnen und später weitere Kreativitätstechniken zu nutzen.

Ideen generieren mit Systematik: Synektik

Die Technik wurde von William Gordon entwickelt und in seinem Buch "Synectics: The development of creative capacity" (1961) vorgestellt. Gordon entwickelte diese Methode auf der Basis intensiver Studien über Denk- und Problemlösungsprozesse. Synektik bedeutet soviel wie Zusammenfügen, gemeint ist das Zusammenfügen von „Vertrautem mit Fremdem“. Die Methode wurde für Gruppen entwickelt und gilt als sehr anspruchsvolle und wirkungsvolle Kreativitätstechnik. Auch wenn Sie sie nicht anwenden werden, ist die Kenntnis der Technik wertvoll. Sie zeigt, wie systematisch an der Erweiterung und Anreicherung von Ideen und Erkenntnissen gearbeitet werden kann.

Schritte beim Vorgehen mit der Synektik (Beispiel aus www.wikipedia.de):

1. *Problembeschreibung*. Beispiel: Wie kann eine Glasplatte möglichst einfach auf einem flachen Rahmen befestigt werden?
2. *Spontane Lösungen*. Beispiel: Saugnäpfe, Klammern, Klebefolie ...
3. *Neu-Formulierung des Problems*. Beispiel: Wie kann erreicht werden, dass die Glasplatte leicht wieder abgenommen werden kann?
4. *Bildung direkter Analogien, z.B. aus der Natur*. Beispiel: Schlange streift Haut ab, Geweih wird abgestoßen, Schnee schmilzt ... Gruppe wählt: Schlange streift Haut ab.
5. *Persönliche Analogien, "Identifikationen"*. Beispiel: Wie fühle ich mich als häutende Schlange? Es juckt, alte Haut engt ein, endlich frische Luft ... Gruppe wählt: alte Haut engt ein.
6. *Symbolische Analogien, "Kontradiktionen"*. Beispiel: bedrückende Hülle, würgendes Ich, lückenlose Fessel... Gruppe wählt: lückenlose Fessel
7. *Direkte Analogien, z.B. aus der Technik*. Beispiel: Leitplanken der Autobahn, Druckbehälter, Schienenstrang ...
8. *Analyse der direkten Analogien*. Beispiel: Leitplanke: Blechprofil, verformbar, auf beiden Seiten

9. *Übertragung auf das Problem.* Beispiel: Profilrahmen, knetartige Kugeln zwischen Glasplatte und Rahmen, Rahmen nur an zwei Seiten, Druckbehälter: steht unter Spannung
10. *Entwicklung von Lösungsansätzen.* Beispiel: gekrümmter Rahmen erzeugt Spannung usw.

Morphologischer Kasten von Fritz Zwicky (1898-1974)

Die faszinierende Idee dieser Technik besteht darin, alle möglichen Lösungen für eine Problemstellung finden zu können. Dabei werden alle Merkmale, bzw. Eigenschaften eines Gegenstandes herausgefiltert und systematisch miteinander variiert. So entsteht eine mehrdimensionale Matrix, welche das Kernstück der morphologischen Analyse bildet. Einfacher verständlich wird die Technik, an einem Beispiel (www.wikipedia.de):

Es soll ein neuer Tisch erfunden werden. Die kennzeichnenden Merkmale eines Tisches sind z.B. die Anzahl der Beine, das Material, die Höhe des Tisches und seine Form. Natürlich können die Merkmale unterschiedliche Ausprägungen annehmen, z.B. mehr oder weniger Beine. Hieraus könnte sich folgende Tabelle ergeben:

Anzahl der Beine	0	1	3	4	5
Material	Holz	Glas	Plastik	Kork	Stoff
Höhe in Zentimetern	0	20	50	70	100
Form	rund	quadratisch	rechteckig		

Die Kombination aller Ausprägungen ergibt (Beine * Materialien * Höhen * Formen) = $(5 * 5 * 5 * 3 =)$ 375 Möglichkeiten. Eine Idee ist z.B.: keine Beine, Glas, 100 cm, rund. Der Tisch schwebt – wird z. B. von der Decke abgehängt. Eine weitere Idee ist z.B.: ein Bein, Kork, 100 cm, rechteckig: Ein Korkblock, der auf dem Boden steht. Vielleicht erscheint Ihnen diese Vorgehensweise nicht unmittelbar als kreativ, bei den 375 Möglichkeiten sollten allerdings einige sehr ungewöhnliche Ideen herauskommen. Viel bedeutsamer als die vollständige Anzahl aller Möglichkeiten ist die systematische Variation der Merkmale. Oft reicht es schon, einige ungewöhnliche Merkmalskonfigurationen zu probieren, wodurch grundsätzlich neue Ideen entstehen.

Progressive Abstraktion

Mit der progressiven Abstraktion wird versucht, einer gegebenen Fragestellung im wahrsten Sinne grundsätzlich auf den Leib zu rücken. Es wird versucht, den Wesenskern der Aufgabe herauszuarbeiten, hinderliche Voreinstellungen und Gewohnheiten zu umgehen und durch die Erweiterung der Systemgrenzen bisher unberücksichtigte Lösungen zu erfassen. Diese Vorgehensweise ist anspruchsvoll. Bei der Anwendung in Gruppen wird Erfahrung und Moderation empfohlen. Sie können die Denkschritte in der konzentrierten Einzelanwendung nutzen, um für Ihre Fragestellung tiefere Einsichten zu gewinnen. Die Stärke der Methodik besteht darin, die übergeordneten Zusammenhänge, in die ein Problem eingebettet ist, zu erkennen. Es soll geprüft werden, ob die aktuelle Problembeschreibung den wirklich wesentlichen Sachverhalt wiedergibt, oder ob nicht andere Beschreibungen gefunden werden können, die noch grundsätzlichere und weiter reichende Lösungen anregen. Insbesondere kann diese Technik für die **Entwicklung von Strategien Trojanischen Marketings** interessant sein, weil grundsätzlich neue und ungewöhnliche Ansätze gesucht werden.

Vorgehensweise:

1. *Darstellung des Problems in der Ausgangsformulierung.* Frage: „Wie haben wir die Fragestellung bisher formuliert?“
2. *Neuformulierung des Problems.* Frage: "Worauf kommt es bei dem Thema eigentlich an? Wie lautet die noch allgemeinere Formulierung der Fragestellung?“
3. *Suche nach neuen Lösungsideen.* Frage: „Welche Lösungen gibt es für die allgemeinere Fragestellung?“
4. *Zurück zur ersten Frage und weitere Abstraktion*

Szenario-Technik

Die Szenariotechnik ermöglicht die Untersuchung von Entwicklungsmöglichkeiten für einen größeren Zeitraum. Im Kern geht es darum, die Auswirkungen unterschiedlicher Entwicklungstrends zu formulieren und daraus Schlüsse für das aktuelle Vorgehen zu ziehen. Die vereinfachte Frage lautet: „Wenn sich die Situation besser oder schlechter oder so wie bisher entwickelt, was heißt das konkret, und wie können wir damit umgehen?“ Die Kenntnis unterschiedlicher Szenarien und ihrer Einflussfaktoren bieten zusätzlich die Chance, auf Trends Einfluss zu nehmen. In der Regel werden drei Grundtypen von Szenarien systematisch entwickelt:

1. *positives Extremszenario*: günstigste mögliche Entwicklung (best-case scenario)
2. *negatives Extremszenario*: schlechteste mögliche Entwicklung (worst-case scenario)
3. *Trend-Szenario*: Weitere Entwicklung wie bisher.

Die Szenariotechnik kann in fünf Abschnitte zerlegt werden:

- *Abschnitt I: Aufgaben- bzw. Problemanalyse*. Formulieren der Ausgangssituation. Um was geht es? Was gehört alles zur Fragestellung? Was gehört zum gesamten System der Fragestellung? Das Problemfeld sollte sachlich, zeitlich und räumlich eingegrenzt werden.
- *Abschnitt II: Einflussanalyse und Deskriptorenbestimmung*. Erstellen eines Gefüges, in dem die wichtigsten Einflüsse und Auswirkungen dargestellt werden. Zwei wesentliche Fragen müssen beantwortet werden: Was hat Einfluss auf die Entwicklung (Hebel, Aktoren)? Woran kann die Entwicklung erkannt werden (Anzeiger, Deskriptoren)? Häufig werden hier Methoden des vernetzten Denkens genutzt, vgl. Sensitivity-Matrix.
- *Abschnitt III: Trendprojektionen und Faktorenbündelung*. Formulieren der Entwicklung der Einflussfaktoren, jeweils im positiven und im negativen Sinn; und jeweils kurz-, mittel- und langfristig.
- *Abschnitt IV: Szenarioentwicklung und Szenariointerpretation*. Formulierung einer stimmigen und lebendigen Zukunft basierend auf den Trendprojektionen.
- *Abschnitt V: Maßnahmen und Handlungsmöglichkeiten*. Kern dieses Schrittes ist es, basierend auf der Ausgangssituation nach möglichen Maßnahmen und Handlungsalternativen zu suchen. Es stellen sich im Kern Fragen wie: Wie kann die reale Entwicklung frühzeitig erkannt werden? Welche Alternativen braucht es kurz-, mittel- und langfristig für die jeweiligen Entwicklungsverläufe?. In der Regel können in diesem Schritt gröbere Strategien gefunden werden, deren Vertiefung später notwendig wird.

Kreativtechniken – Ein paar Gedanken zum Abschluss

Worauf sollten Sie beim Einsatz der Kreativitätstechniken achten? Vor allem darauf, dass sich Kreativität durch gute Stimmung anlocken lässt. Machen Sie sich frei vom Kreativitäts-Druck, erlauben Sie sich eine spielerische Einstellung. Bringen Sie den Beteiligten ein paar wertschätzende Worte entgegen. Laden Sie zur angenehmen Stimmung ein: „Es darf Spaß machen!“ Achten Sie auf einen angenehmen Arbeitsrahmen, auf zeitlichen Abstand vom letzten und anschließenden Meeting. Machen Sie vor und nach der kreativen Einheit eine Pause. Gehen Sie ein paar

Schritte an die frische Luft, bevor Sie beginnen. Alle Kreativitätstechniken bieten für die Beteiligten eine Menge Unerwartetes. Machen Sie die Beteiligten auf das Unerwartete aufmerksam, bevor es zu Verwirrung und Widersprüchen kommt. Laden Sie die Beteiligten ein, Unerwartetes als willkommene Anregung zu nutzen. Kreativität verbraucht Energie. Achten Sie auf Pausen, z.B. zwischen den einzelnen Kreativitäts-Schritten. Ergebnisse wollen gesichert sein, jede Idee oder Anregung, die sichtbar mitgeschrieben wird, wirkt auch als öffentliche Anerkennung. Vor allem: sprechen Sie Ihre Anerkennung für die Ergebnisse aus, so bleibt der Prozess am Laufen.

Grundsätzlich können Sie für das Konzept „**Trojanisches Marketing**“ alle Kreativtechniken nutzen. In einem anderen Kapitel dieses Buches wird z.B. die Anwendung der Technik des Clustering präsentiert. Vielleicht möchten Sie diese Methode auch einmal mit der Methode der Reizworte verbinden, es werden schnell neue und unerwartete Ideen auftauchen. Freuden Sie sich auch mit den scheinbar aufwendigeren an. Die Umformulierungen und Analogien, wie sie z.B. die Synektik bietet, werden erstaunliche Lösungen aufzeigen. Machen Sie sich bei der Anwendung der Techniken vom Perfektionsdruck frei. Oft reicht es schon aus, einfach mit einer Methodik spielerisch und ganz für sich alleine zu beginnen, und schon stellen sich erstaunliche Ergebnisse ein. Ich wünsche Ihnen viel Spaß dabei!

Literatur:

Buzan T. & Buzan B. "Das Mind-Map-Buch . Die beste Methode zur Steigerung ihres geistigen Potenzials" Mvg-Verlag, 2005

De Bono, E. "De Bonos neue Denkschule. Kreativer denken, effektiver arbeiten, mehr erreichen", MVG Verlag, 2005

De Bono, E. "Six Thinking Hats" 1999, penguin books

Gordon, W. "Synectics: The development of creative capacity", Harper & Row, 1961

Luther, M., Gründonner, J. „Königsweg Kreativität“. Junfermann, Paderborn, 2000.

Osborn, A.F. (1957). Applied Imagination. New York: Charles Scriber's Sons.

Schlicksupp, H. „Innovation, Kreativität und Ideenfindung“. Vogel Verlag, 2004.

