

# Kreativitätstechniken

**Kreativitätstechniken** sind Methoden zur Förderung von [Kreativität](#) und gezieltem Erzeugen neuer [Ideen](#), um [Visionen](#) zu entwickeln oder [Probleme zu lösen](#). In Wirtschaft, Politik, Bildung usw. werden dafür gezielt Innovationsworkshops und Innovationsprojekte durchgeführt. Bei der Anwendung von Kreativitätstechniken darf man nicht außer Acht lassen, dass Kreativität in einer komplexen Interaktion von Begabung, Wissen, Können, Motivation, Persönlichkeitseigenschaften und Umgebungsbedingungen stattfindet.<sup>[1][2][3]</sup>

Am besten funktionieren laut einer [Meta-Analyse](#) Kreativitätstechniken, die die Technik der Analogiebildung hervorheben und solche, die einüben, Einschränkungen der Situation oder Umgebung zu identifizieren. Dagegen haben Techniken, die auf expressiven Aktivitäten (z. B. Malen von Emotionen, Tanzen nach Stimmungen) beruhen, stark negative Effekte auf die kreative Leistung.<sup>[4]</sup>

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Methoden](#)
  - [1.1 Ideen generieren](#)
  - [1.2 Vorteil der Gruppe](#)
  - [1.3 Allgemeiner Aufbau](#)
    - [1.3.1 Intuitive Methoden](#)
    - [1.3.2 Diskursive Methoden](#)
    - [1.3.3 Kombimethoden](#)
- [2 Wichtige Personen und Organisationen](#)
- [3 Siehe auch](#)
- [4 Literatur](#)
- [5 Weblinks](#)
- [6 Einzelnachweise](#)

## Methoden

Die im Folgenden beschriebenen Methoden eignen sich, Probleme zu präzisieren, die Ideenfindung und den Ideenfluss Einzelner oder von Gruppen zu beschleunigen, die Suchrichtung zu erweitern und gedankliche Blockaden aufzulösen. Bei schlecht strukturierten, offenen Problemen ist die Zahl und Art der möglichen Lösungen nicht vorgegeben; jedes Ergebnis des Lösungsprozesses ist nur eine relativ optimale Lösung zu einem bestimmten Zeitpunkt. Mit der Anwendung von Kreativitätstechniken wird die [Kreativität](#) der Beteiligten angeregt, um völlig neue, noch nicht realisierte Lösungen zu finden.

## Ideen generieren

„Ideenfindung“ wird als gesteuertes Generieren neuer Konzepte zu einem definierten Zeitpunkt verstanden. Für die Ideenfindung wurden zahlreiche Methoden entwickelt. Diese Methoden sind keine [Algorithmen](#), die korrekt angewandt auch garantiert zu einem „richtigen“ Ergebnis führen, wie beispielsweise schriftliches Addieren. Vielmehr sind sie [Heuristiken](#), d. h. Verfahren, die sich in der Praxis als zielführend erwiesen haben, aber bei jeder Anwendung unterschiedliche Ergebnisse von unterschiedlicher Qualität liefern. Die bekannteste Methode ist das [Brainstorming](#), das in den 1950er Jahren in den USA von [Alex Osborn](#) entwickelt wurde und seither als Inbegriff der Ideenfindung verstanden wird.

Ideenfindungs-Methoden eignen sich primär für [Probleme](#), bei denen der [Lösungsweg](#) noch unbekannt ist (sogenannte „schlechtstrukturierte“ Probleme), weniger für Probleme, für die es einen bekannten Lösungsweg gibt (sogenannte „wohlstrukturierte“ Probleme). Teilweise wird jedoch auch hier Ideenfindung eingesetzt, um bestehende Lösungen zu hinterfragen, denn geänderte Umstände oder Anforderungen können neue Lösungswege wünschenswert oder erforderlich machen, unabhängig von einer bereits vorhandenen, akzeptierten Lösung.

Qualität und Quantität der Ideen sind abhängig von der Aufgabe, der angewandten Methode, den Teilnehmern und insbesondere von deren innerer Einstellung. Die Ergebnisse sind vorher nicht bekannt. Die Qualität wird gesteigert, wenn die Teilnehmer [kreative Denkstrategien](#) anwenden.

## Vorteil der Gruppe

Die meisten Methoden sind als *Gruppen-Methoden* bekannt, können aber in der Regel auch von *Einzelpersonen* angewandt werden. Zur Ideenfindung in diesem Sinne werden in der Regel Gruppen von 7–14 Teilnehmern gebildet, die eine solche Methode anwenden. Je nach Methode dauert eine solche *Ideenfindungs-Sitzung* zwischen 30 und 60 Minuten. Die Gruppe hat den Vorteil, dass nicht nur eine große Zahl, sondern auch eine höhere Diversität von Lösungsideen zu erreichen ist. Die *Gruppen-Zusammensetzung* sollte daher möglichst heterogen sein. Damit die Gruppe effektiv arbeiten kann, ist für die Ideenfindung meist ein [Moderator](#) erforderlich, der die Methode kennt und die Teilnehmer entsprechend anleitet.

## Allgemeiner Aufbau

Die Methoden liefern in der Regel erste Grundideen, die dann zu Ideenkonzepten weiterentwickelt und konkretisiert werden müssen und danach zur Realisierung ausgewählt werden (*Bewertungsverfahren und Auswahlstrategien*).

Die Kreativitätsmethoden lassen sich in intuitive und diskursive Methoden aufteilen.

## Intuitive Methoden

Intuitive Methoden liefern in kurzer Zeit sehr viele [Ideen](#) (in 30 Minuten 100–400 Einzelideen). Sie fördern Gedankenassoziationen bei der Suche nach neuen Ideen. Sie sind auf Aktivierung des Unbewussten ausgelegt: Wissen, an das man sonst nicht denkt. Diese Techniken und Arbeitsformate sollen helfen, eingefahrene Denkgleise zu verlassen. Sie aktivieren das Potenzial ganzer Gruppen und legen eine breite Ideenbasis, bevor mit diskursiven Methoden weitergearbeitet wird.

Am bekanntesten ist wohl das in der Gruppe laut durchgeführte [Brainstorming](#), welches in einer Vielzahl von Varianten praktiziert wird. Die eher ruhige, schriftliche Form [Brainwriting](#) hat

wiederum viele Ableger nachgezogen. Weitere bekannte Formate sind die Analogie- und Verfremdungsmethoden, bei denen Lösungen eines Bereichs entsprechende Ideen für einen anderen Bereich liefern sollen, wie die [Bionik](#). Ein dritter Strang der intuitiven Formate arbeitet mit bewegten Stilelementen, wie z. B. die [Galeriemethode](#).

### laute Techniken

#### ruhige Techniken

- [Kreatives Schreiben](#)
- [Brainwriting](#)
- [Collective-Notebook](#)
- [6-3-5 Methode](#)
- [Brainwriting Pool](#)
- [ABC-Liste](#)
- [Mind Mapping](#)
- [KJ-Methode](#)
- [NM-Methode](#)
- [Cluster \(Kreatives Schreiben\)](#)
- [Ideen-Marathon](#)
- [Progressive Abstraktion](#)
- [Brainstorming](#)
- [Negativkonferenz](#)
- [Kopfstandtechnik](#)
- [Provokationstechnik](#)
- [Bisoziation](#)
- [Analogietechnik](#)
- [Zufallstechniken](#)
- [Superposition](#)
- [Semantische Intuition](#)
- [Bionik](#)
- [Synektik](#)
- [Tilmag-Methode](#)
- [CATWOE](#)
- [Force-Fit-Spiel](#)
- [Thinking at the Edge/TAE](#)

#### bewegte Techniken

- [Galeriemethode](#)
- [Kartenabfrage](#)
- [Pinnwandmoderation \(Metaplan-Technik\)](#)

### Diskursive Methoden

Diskursive Methoden liefern in 30 Minuten 10–50 Ideen. Sie führen den Prozess der Lösungssuche systematisch und bewusst in einzelnen, logisch ablaufenden Schritten durch (diskursiv = von Begriff zu Begriff logisch fortschreitend). Solche Methoden beschreiben ein Problem vollständig, indem es analytisch in kleinste Einheiten aufgespaltet wird, wie beim [Morphologischen Kasten](#), dessen Kriterien und Ausprägungen ein Problem eindeutig, vollständig und überschneidungsfrei (engl. Merkwort *MECE*: *mutually exclusive, collectively exhaustive*) beschreiben soll. Ebenso die [Relevanzbaumanalyse](#), die von Ast zu Ast präziser wird.

- [Morphologischer Kasten](#)
- [Osborn-Checkliste](#)
- [SCAMPER](#) bzw. [SCAMMPERR](#)
- [Ursache-Wirkungs-Diagramm](#)
- [Relevanzbaumanalyse](#)
- [Progressive Abstraktion](#)
- [Kraftfeldanalyse\[5\]](#)

### Kombimethoden

Daneben haben sich Kreativitätsansätze entwickelt, welche intuitive und diskursive Elemente vereinen:

- [Creative Problem Solving \(CPS\)](#) nach [Osborn](#)/ Parnes
- [Denkhüte von De Bono](#) oder Sechs Hüte

- [Wertanalyse](#) (Value Analysis, ISO genormte Funktionenanalyse)
- [Walt-Disney-Methode](#) mit drei Rollen
- [TRIZ](#): ein russisches System, sinngemäß übersetzt „Theorie des erfinderischen Problemlösens“
- [ARIZ](#): ein Schrittverfahren zur Lösung von Erfindungsproblemen
- [Zukunftswerkstatt](#): ein Kreativitätsansatz in 4 Phasen nach dem Zukunftsforscher [Robert Jungk](#)
- [Open Space](#): eine kreative Großgruppenmethodik nach [Harrison Owen](#)
- [World-Café](#)
- [BarCamp](#)

## Wichtige Personen und Organisationen

- [Alex Osborn](#), Entwickler des [Brainstormings](#) und der CPS-Methodik
- [Genrich Saulowitsch Altschuller](#), Hauptentwickler der TRIZ-Methodik
- [Tony Buzan](#), Erfinder der [Mind Map](#)
- [Edward de Bono](#), Erfinder der Denkhüte und des [lateralen Denkansatzes](#)
- [Ishikawa Kaoru](#), Erfinder des Ursache-Wirkungsdiagramms
- [Fritz Zwicky](#), Entwickler der Kreativ-Morphologie
- CEF (*Creative Education Foundation*), von Alex Osborn gegründete Kreativorganisation, die sich der Pflege, Weiterentwicklung und Verbreitung der Kreativität widmet
- [Eugene T. Gendlin](#) entwickelte Thinking at the Edge/TAE

## Siehe auch

- [Phasen des kreativen Prozesses](#)
- [Innovation](#)
- [Design Thinking](#)

## Literatur

- Ari Bosse: *Das kollektive Genie. Die Innovationsleistung rollengestützter Gruppen*. Tectum-Verlag, Marburg 2007, [ISBN 3-8288-9332-5](#).
- [Rainer M. Holm-Hadulla](#): *Kreativität. Konzept und Lebensstil*. 3. Auflage. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 2010, [ISBN 3-525-49073-9](#).
- Michael Luther, Jutta Gründonner: *Königsweg Kreativität. Powertraining für kreatives Denken*. Junfermann, Paderborn 2000, [ISBN 3-87387-379-6](#).
- Michael Luther: *Das große Handbuch der Kreativitätsmethoden*. ManagerSeminare, Bonn 2013, [ISBN 3-941965-47-6](#).
- [Alex F. Osborn](#): *Applied Imagination. Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*. Scribner, New York 1953; ebd. 1979, [ISBN 0-02-389520-9](#).
- Paul B. Paulus, Bernard A. Nijstad (Hrsg.): *Group Creativity: Innovation Through Collaboration*. Oxford University Press, London 2003, [ISBN 0-19-514730-8](#).
- Helmut Schlicksupp: *Innovation, Kreativität & Ideenfindung*. Vogel, Würzburg 1981, [ISBN 3-8023-0650-3](#); 5. überarbeitete und erweiterte Auflage ebd. 1999, [ISBN 3-8023-1786-6](#).

- Nadja Schnetzler: *Die Ideenmaschine: Methode statt Geistesblitz – Wie Ideen industriell produziert werden*. Wiley-VCH, Weinheim 2006, [ISBN 978-3-527-50269-1](#).
- Peter Thiesen: *Kreatives Spiel mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. BildungsverlagEins, Troisdorf 1995, [ISBN 3-8237-8112-X](#).
- Arthur B. VanGundy: *108 Ways to Get a Bright Idea and Increase Your Creative Potential*. Prentice Hall, 1983, [ISBN 0-13-634824-6](#).

## Weblinks

- [General Morphological Analysis: A General Method for Non-Quantified Modelling](#) (PDF; 847 kB) From the [Swedish Morphological Society](#) (PDF; 182 kB)
- [CreaPedia, die Kreativitäts-Online-Enzyklopädie](#) bietet eine sehr umfangreiche Sammlung von [Kreativitätstechniken](#)

## Einzelnachweise

- [Mihály Csíkszentmihályi](#): *Creativity*. Harper Collins, New York (NY) 1996.
- Mark Runco: *Creativity. Theories and Themes: Research, Development and Practice*. Elsevier Academic Press, Burlington 2007.
- Rainer M. Holm-Hadulla: *The dialectic of creativity: A synthesis of neurobiological, psychological, cultural and practical aspects of the creative process*. In: *Creativity Research Journal*. 25, Nr. 3, 2013, S. 293–299.
- Ginamarie Scott, Lyle E. Leritz, Michael D. Mumford: *The effectiveness of creativity training: A quantitative review*. In: *Creativity Research Journal*. Band 16, Nr. 4, 1. Dezember 2004, [ISSN 1040-0419](#), S. 361–388, [doi:10.1080/10400410409534549](#).
- 5. W. C. Miller: *The Creative Edge: Fostering Innovation Where You Work*. Addison-Wesley, Reading (MA.) 1987, S. 73.

### Kategorie:

- [Kreativitätstechnik](#)