

Gesellschaft für **KREATIVITÄT**

Der radikalinkrementalkreativgeniale Innovationsspruch

Joachim Böttcher, MBA (OUBS)
Vorstandsmitglied

Gesellschaft für Kreativität / German Association for Creativity e.V.
www.kreativ-sein.de

1. Radikalinkremantalkretivgenial?
2. Kreativität – was ist das?
3. Die Zutaten
4. Rezepte zum Nachkochen



Radikalinkremantalkretivgenial?

Radikalinkrementalkreativgenial?

- Geniebegriff
- Schöpferische Begabung (um 1900)
- Korrelation mit Intelligenz bzw. IQ
- Persönlichkeits- und Zustandsabhängigkeit (Robert S. Woodworth, 1930er Jahre)
- "divergent thinking" (Joy Paul Guilford, 1950er Jahre)
- "lateral thinking" bzw. Querdenken (Edward de Bono, 1960er Jahre)
- Kognitions- und Hirnforschung (1990er Jahre)



Innovative und kreative Köpfe braucht das Land!

- Deutschland ist gemäß INSEAD Global Innovation Index 2009 und gemäß Inno Metrics immer noch eine der innovativsten der 'creative economies'.
- Der DIW Innovationsindex 2008 sieht Deutschland nur noch im Mittelfeld.
- Wir nehmen bei den öffentlichen und privaten Ausgaben für Forschung und Entwicklung nur noch einen mittleren Platz ein – Tendenz weiter fallend.
- Daneben fehlt es hier gemäß DB Research 08/2009 immer mehr an:
 - Risikobereitschaft von Individuen (kurz: an Unternehmergeist),
 - Zugang zu Hochtechnologien,
 - Zugang zu Wagniskapital und
 - in stark steigendem Maße an Bildung.
- OECD sieht Deutschland bei den Abschlüssen im Hochschulbereich abgeschlagen auf dem letzten Platz ...
- Daneben macht uns lokal und global das Thema Abwanderung zu schaffen.
- Wie sollen Innovation und Kreativität da in Zukunft gedeihen?

Bedeutende Innovationscluster

Bodenkultivierung



Mobilisierung

Minimalisierung

???



Nutzung von
Werkzeugen

Industrialisierung



Digitalisierung



Automatisierung

Kreativität – was ist das?

- ... die Fähigkeit, Wissen und Erfahrungen aus verschiedenen Lebens- und Denkbereichen unter Überwindung verfestigter Struktur- und Denkmuster zu neuen Ideen zu verschmelzen.
- **Innovation:** wirtschaftliche Umsetzung einer neuen Idee oder Erfindung und Abschluss des Innovationsprozesses:
 - Impulsphase
 - Bewertungsphase
 - Technologietransfer
- **Innovation ≠ Invention**

Linke Gehirnhälfte

Sprache und Schrift
Der logisch-analytische, realistische,
nüchterne und trockene Wissenschaftler
Denkt digital und in binären Strukturen
(Null / Eins, Top / Flop, Angriff / Flucht)
Arbeitet Aufgaben der Reihe nach ab
(linear, sequentiell und detailliert)
Liebt die Mathematik
Zeit und Zeitempfinden
Spricht das Wort
Konsequent
Wissen
Verwalter des aktiven Wissens
Bewusstes Beobachten und Handeln
Objektebene
Stellt Regeln und Vernunft
Das Leben besteht aus Kontrolle und Vernunft
Meidet Neues, um Fehler zu vermeiden
Schrittweise auf Basis von Argumenten artikulierend
Eher objektiv
Merkt sich Namen, vermag diesen jedoch
schwer die zugehörigen Gesichter zuzuordnen.

Rechte Gehirnhälfte

Musikempfinden
Der figurativ-holistische, neugierige, träumerische,
witzige und charismatische Weise
Denkt analog und ganzheitlich
(Gestalt)
Bearbeitet mehrere Aufgaben gleichzeitig
(multi-tasking, intuitiv und kreativ)
Liebt die Symbolik
Raum und Ewigkeit
Sieht das Bild
Inkonsequent
Glauben
Verwalter der Körperenergien
Unterbewusstes Fühlen und Handeln
Schwebt auf der Metaebene
Bricht gerne Regeln
Das Leben besteht aus Spiel, Genuss und Emotion
Mag Neues, um daraus und aus Fehlern zu lernen
Sprunghaft auf Basis von Erfahrungen artikulierend
Eher subjektiv
Merkt sich Gesichter, kann diesen jedoch
schwer die zugehörigen Namen zuordnen.

Das offene Problemlösungsmodell

Divergent thinking

1. Clarification
of the 'messy
problem'

2. Generation of ideas
Develop ideas and
potential solutions
to the problem:

- Many ideas
- Open to any
creativity technique
- In depth exploration
of topics associated
to the 'messy
problem'

Convergent thinking

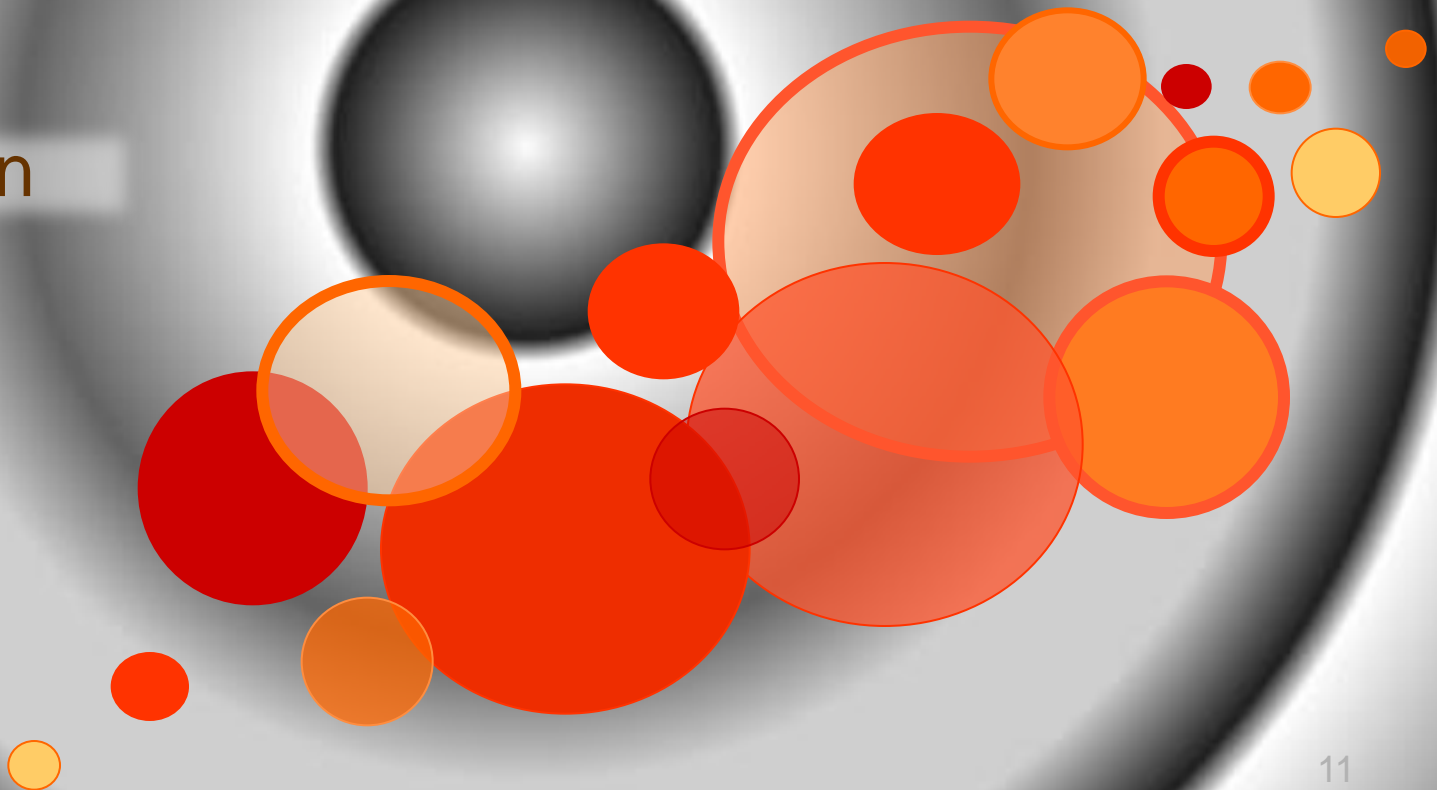
3. Selection
of ideas

Selection and
focussing:

- Few proposals
- Realistic
- Impact
- Efficient
- Economical value
adding

4. Decision and
planning of
implementation

Die Zutaten





... verrät uns zwölf 'Zutaten'
für Kreativität ...

- I. Bewusstsein
- II. Erhaltungswille
- III. Zugang zu Wissen
- IV. Offenheit und Mut
- V. Förderung
- VI. 'Befruchtung'
- VII. Gruppendynamik
- VIII. Technik
- IX. Erfolgserlebnisse
- X. Transfer der Ideen
- XI. Kreativität an sich ...
- XII. ... und nochmals Kreativität!



I.

Jeder Mensch
hat kreative
Fähigkeiten;
sie sind in Art
und Ausmaß
unterschiedlich



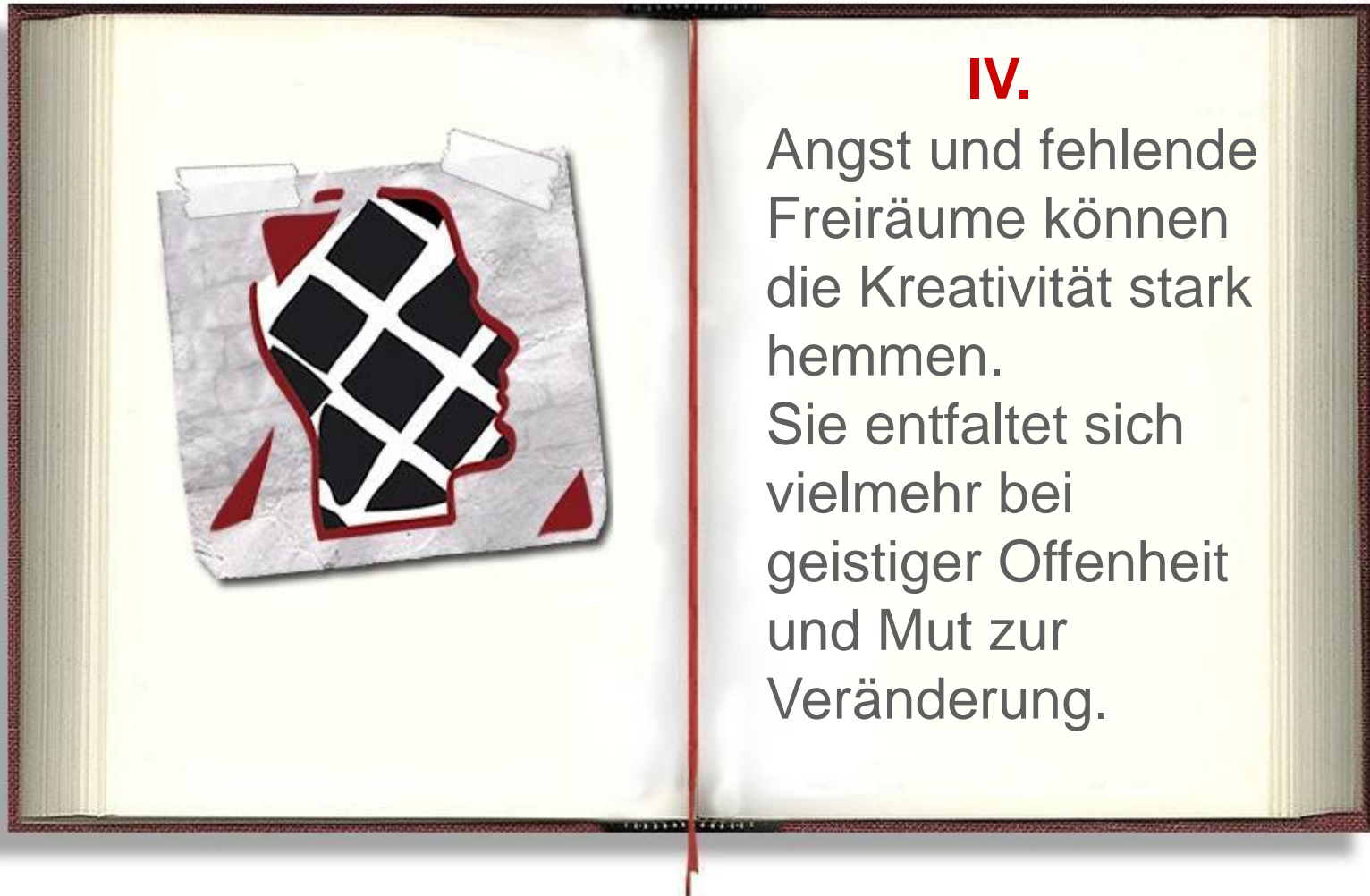


III.

Kreativität baut
auf Wissen und
Erfahrung auf -
sei der Zugang
bewusst oder
unbewusst.



- Nur ein geringer Prozentsatz (~ 6%) unserer Gedanken findet bewusst statt.
- Ein Großteil unserer Gedanken und somit auch Entscheidungen (mehr als 90%) findet unbewusst statt.
- Hauptaufgabe von Kreativitätstechniken ist zumeist, das Unbewusste bewusst zu aktivieren und es zu Tage zu fördern – es somit ins Bewusstsein zu rücken.



IV.

Angst und fehlende Freiräume können die Kreativität stark hemmen.

Sie entfaltet sich vielmehr bei geistiger Offenheit und Mut zur Veränderung.

■ **“Neugier”**

- Regeln entwickeln, um Regeln zu brechen
- Den Status quo erforschen
- Vom groben Bild immer tiefer ins Detail gehen

■ **“Vergebung”**

- Spielen als etwas Wertvolles schätzen
- Aufbauen, nicht einreißen
- Die Sache ruhig etwas lockerer nehmen

■ **“Netzwerke”**

- Es gibt sie schon – man muss sie nur nutzen
- Andere involvieren
- Netzwerke pflegen und für neue Kontakte empfänglich sein

■ **“Richtung”**

- Wissen, was und wohin man eigentlich will
- Innovationsziel Immer wieder überdenken und spät beenden
- Prozess aktiv managen



V.

Kreativität ist
entwicklungsfähig
und kann durch
Einsicht, Erleben
und Üben wie
jede Fähigkeit
gefördert werden.



VI.

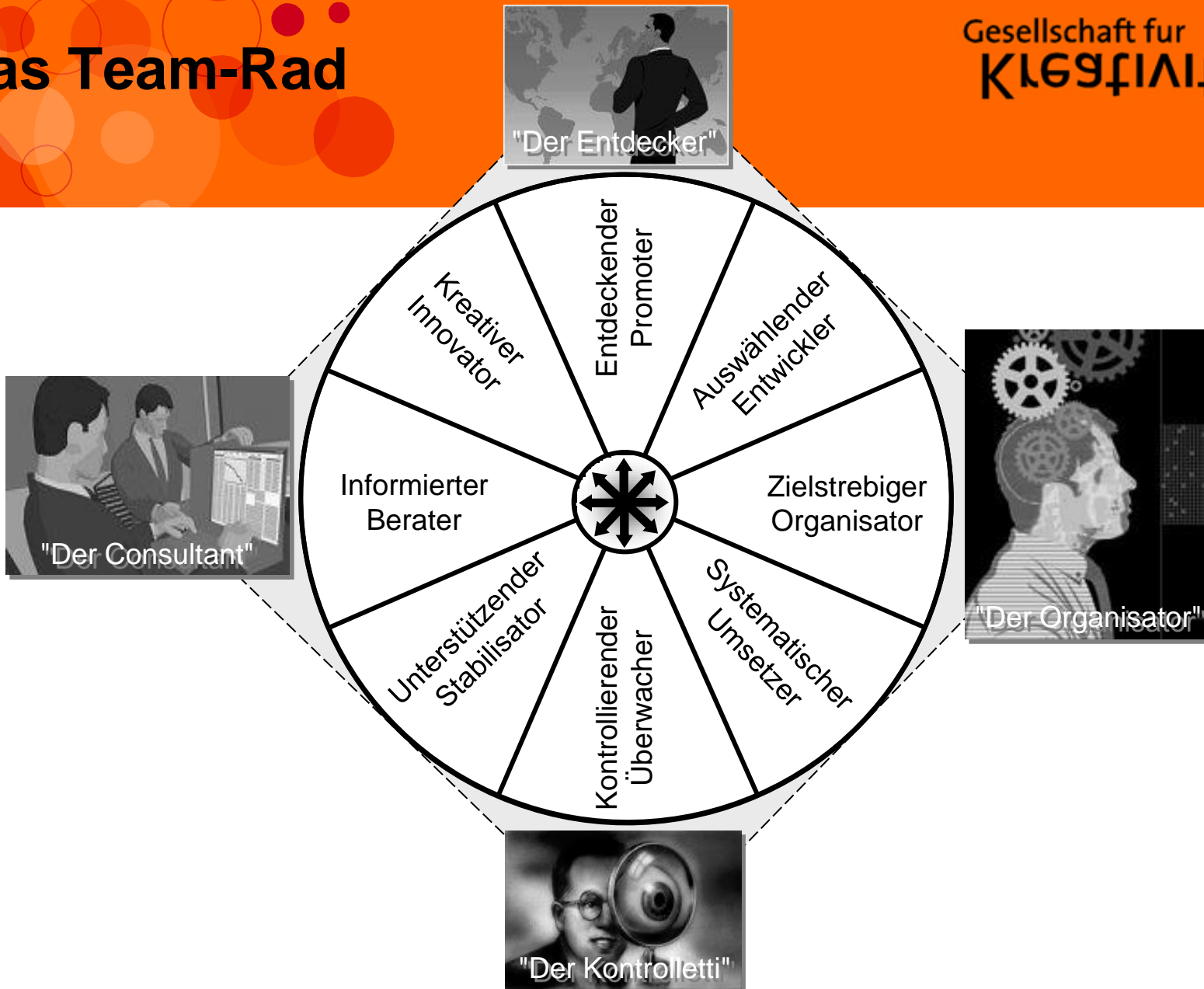
Aus der Auseinandersetzung mit weiteren Wissens- und Erfahrungsfeldern entstehen meist originellere und weiter führende Ansätze als durch weitere fachliche Vertiefung im engen Problemfeld.



VII.

Die kreativen Fähigkeiten werden in einer konstruktiven Gruppe angeregt und verstärkt.

Das Team-Rad





VIII.

Durch
Kreativitäts-
techniken lassen
sich Anzahl,
Originalität und
Qualität der Ideen
deutlich erhöhen.

Wo entsteht Kreativität?

Mitarbeiter bekommen **hier** ihre kreativsten Ideen...

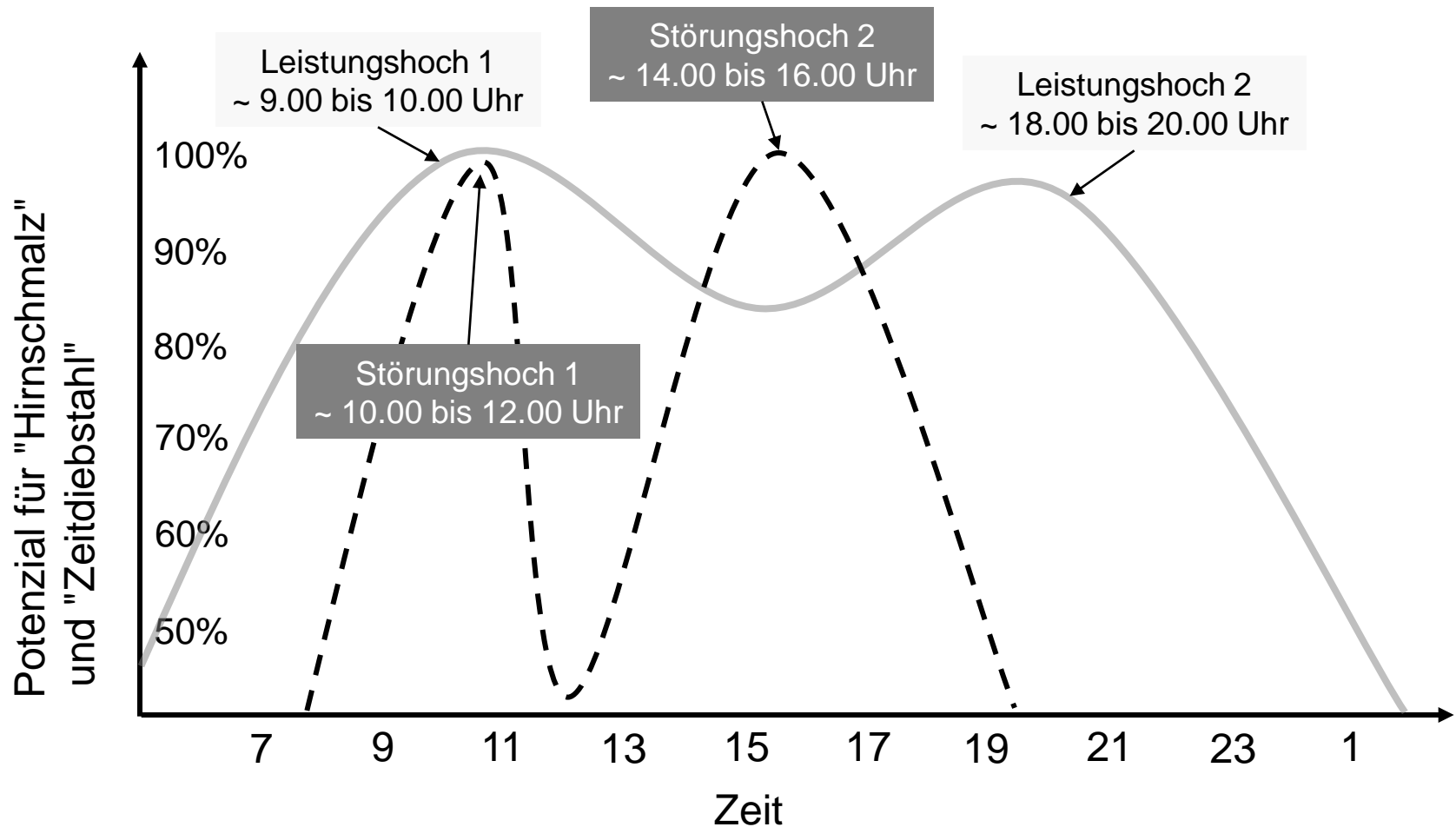
- In der Natur (28%)
- In den Ferien (13%)
- Auf Geschäftsreise (11%)
- In **langweiligen** Sitzungen (10%)
- In **anstrengenden** Sitzungen (6%)
- Beim Sport (5%)
- Beim Fernsehen (5%)
- Beim Essen (5%)
- Im Verein (4%)
- Spiel / Hobby (4%)
- Arbeitsplatz (4%)
- Pause (3%)
- Kreativitätstechniken (1%)



IX.

Kreatives Denken und Handeln motiviert und führt zu Erfolgserlebnissen. Der schöpferische Mensch findet Sinn und Erfüllung in seinem Leben.

Wann ist der Zeitpunkt für kreatives Schaffen günstig?





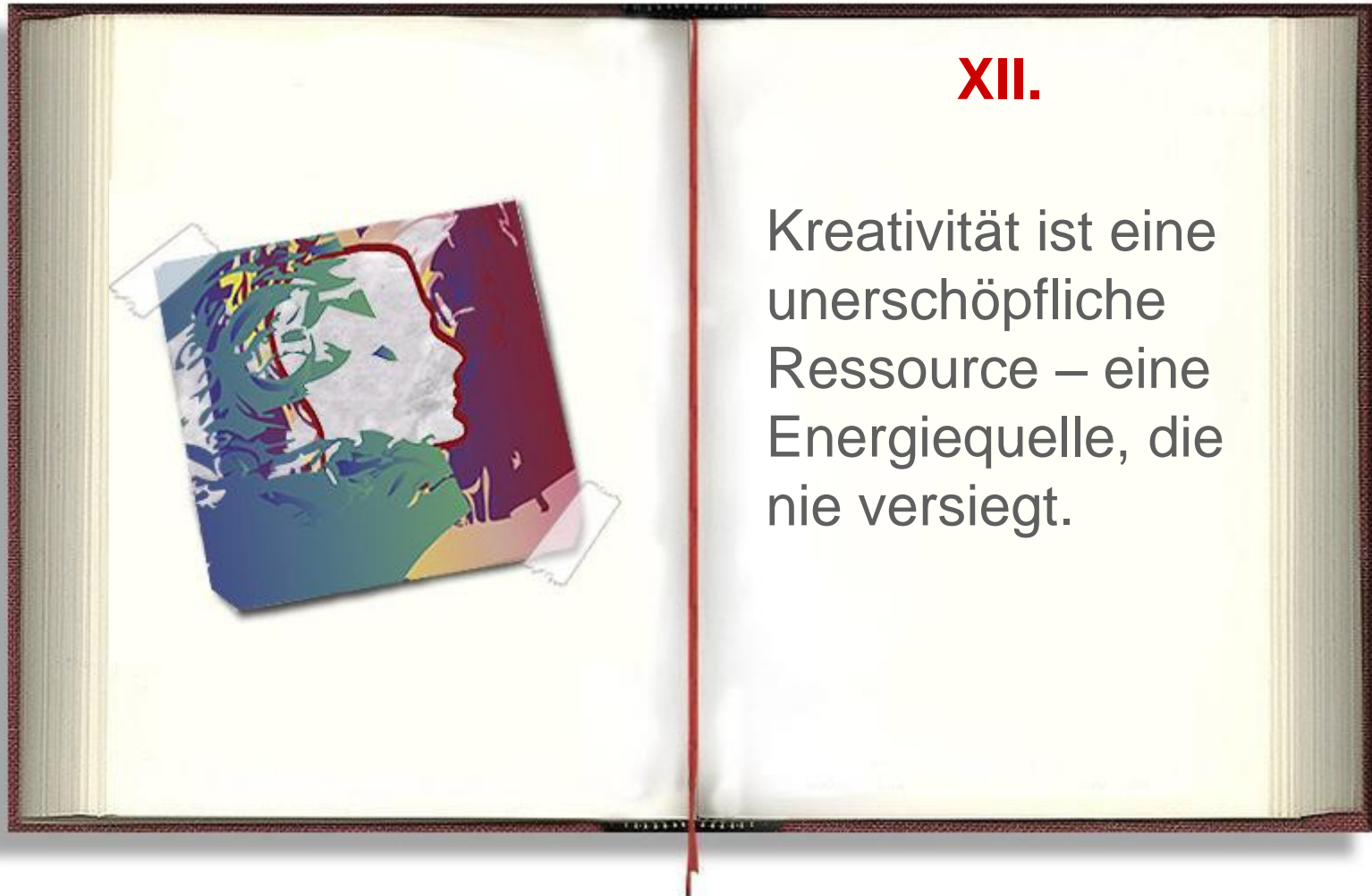
X.

Kreativität hilft
uns in allen
Bereichen:
Im Beruf, im
künstlerischen
Bereich und im
Privatleben.



XI.

Kreativität ist die
Quelle aller
Innovationen;
sie trägt wesentlich
zu Wohlstand und
Lebensqualität bei.

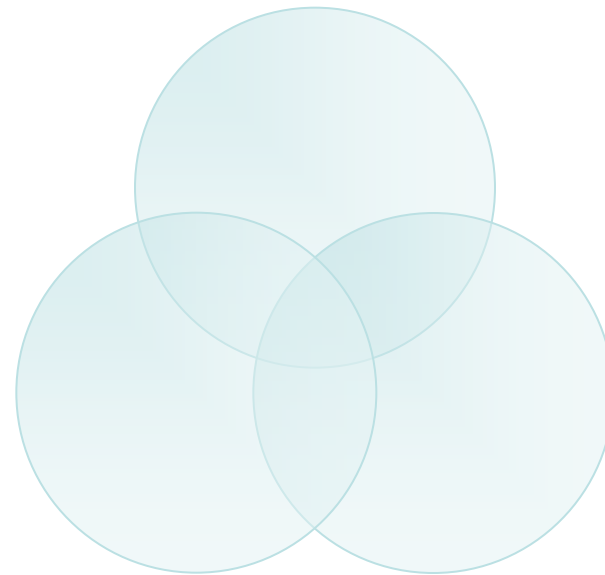


Rezepte zum Nachkochen

Die Disney-Methode

Gesellschaft für
KREATIVITÄT

Träumer



Kritiker



Realist



6 Denkhüte Edward de Bono's

- Verschiedenfarbige Hüte stehen für die im Kreativeationsprozess einzunehmende Rolle:
 - Weiß: Objektive Analyse und Konzentration auf Fakten
 - Rot: Subjektive Emotion und Konzentration auf Meinungen
 - Schwarz: Konstruktive Kritik, Ängste und Risikobewertung
 - Gelb: Spekulativer Optimismus und Idealismus ("Best Case")
 - Grün: Kreative Assoziation, Ideen und Kreativität
 - Blau: Moderierende Ordnung, Prozessdenken/"Big Picture"
- Es gehen auch Baseball-Mützen, Armbänder, T-Shirts oder farbige Sticker. Im Notfall reichen sogar verschiedenfarbige Zettel bzw. Tischaufsteller aus.

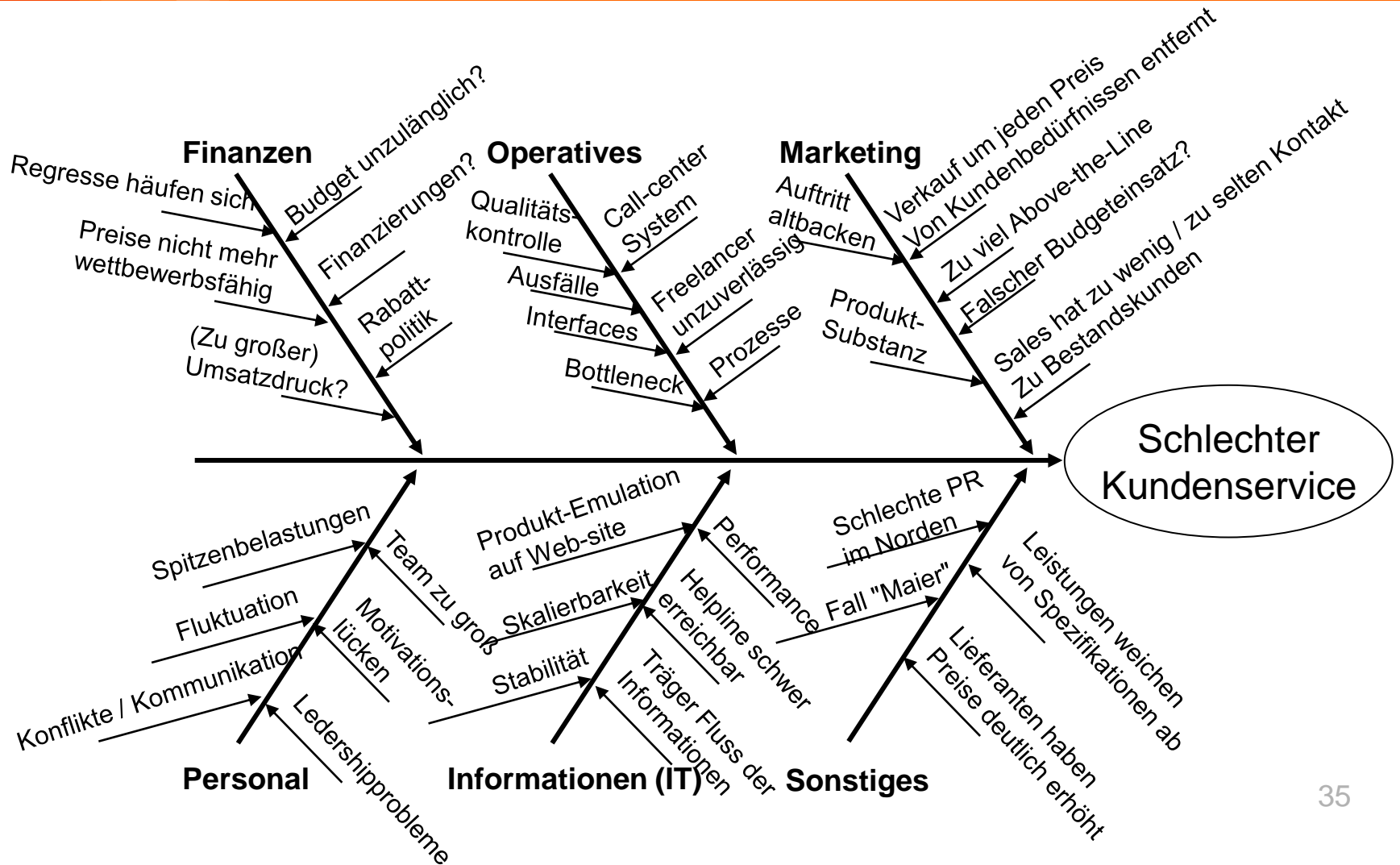
6 W's (Kipling's Liste)

"Ich habe sechs aufrichtige Diener.
(Sie haben mir all' mein Wissen beigebracht);
Ihre Namen sind **Was** und **Warum** und **Wann**
Und **Wie** und **Wo** und **Wer**."

Rudyard Kipling aus "The Elephant's Child"



Fishbone-Diagramm



- Förderung von Wissenschaft und Forschung sowie Bildung und Erziehung im Hinblick auf die Entfaltung kreativer Fähigkeiten in allen Bereichen von Gesellschaft und Wirtschaft
 - Lehr- und Forschungsvorhaben
 - Aufbau und Pflege eines Netzwerkes von Kontakten zu Personen, Unternehmen und Institutionen, die sich mit der Umsetzung von Kreativität in Innovationen beschäftigen
 - Durchführung von Symposien, Tagungen und anderen Veranstaltungen
 - Aufbau eines Archivs von Publikationen und Veröffentlichung eigener Publikationen

Kontakt

Gesellschaft für
KREATIVITÄT



Joachim H. Böttcher, MBA
Tools für kreative Querköpfe
Mollweg 2
D-65510 Idstein / Ts.

Tel. +49 (0)6126 2256884
Fax +49 (0)6126 2256885
www.joachimboettcher.com
info@joachimboettcher.com
Steuer-Nr. 004 807 01929



230 Seiten
Zweifarbig
Zahlreiche Abbildungen
Alertverlag, Berlin
ISBN 978-3-8280-2578-3
EUR 16,90