

Steckbrief: Brainstorming

Charakterisierung,
Beschreibung

Die Regeln des Brainstormings bestehen aus einem Satz von Verhaltenweisen, die in einem Gruppenprozess die Entfaltung von Kreativität fördern bzw. Kreativitätsblockaden abbauen sollen. Die Kernregeln sind:

1. Trenne die Phase der Ideenfindung von der Phase der Ideenbewertung („Keine Kritik“).
2. Höre gut zu; greife Ideen anderer Teilnehmer auf und entwickle sie weiter.
3. Sei mutig genug, um alle Ideen zu äußern, die Dir in den Sinn kommen, auch wenn sie sehr spekulativ und unfertig erscheinen („Freie Phantasie“).
4. Lege den Ehrgeiz ab, nur möglichst gute Ideen hervorbringen zu wollen und versuche stattdessen, möglichst viele Ideen zu produzieren – dann werden auch ausreichend viele gute darunter sein.
5. Fordere als Moderator die Gruppe immer wieder auf, noch weitere und insgesamt möglichst viele Ideen einzubringen.

Brainstorming ist sozusagen der „Prototyp“ kreativer Gruppenarbeit. Die Regeln sollten auch bei der Anwendung anderer Kreativitätstechniken befolgt werden.

Typische Aufgabenstellungen

Alle Probleme, die auf die Entwicklung neuer Lösungen zielen.

Komplexe Probleme sollten in unabhängig lösbare Teilprobleme zerlegt werden, die dann in separaten Brainstormings behandelt werden.

Zeitbedarf

Reine Ideenfindungsphase: 20-40 Minuten, in seltenen Fällen auch länger – je nach Ideenspielraum des behandelten Problems und der kreativen Qualitäten der Teilnehmer. Auch bei Aufgaben, für die die Ideen grafisch dargestellt werden müssen (Konstruktion, Design) kann die Sitzung länger dauern.

Notwendige Erfahrung

Eine gewisse Gruppenfähigkeit sowie die Befähigung, sich vom „bewährten Stand der Technik“ innerlich zu befreien.

Mögliche Probleme bei Erstanwendung

Man fällt in „alte“ Verhaltensweisen zurück, insbesondere bei der Bewertung vorgebrachter Ideen.

Die Regel „Freie Phantasie“ wird missverstanden; man produziert zu bewusst Absurditäten.

Empfohlene Gruppen- größe und -struktur	5-7 Teilnehmer; Mischung aus Experten und Vertretern aus solchen Fachgebieten, aus welchen sich interessante Impulse für das gestellte Problem erwarten lassen. Empfehlenswert: Rollen der Moderation und der Protokollführung getrennt besetzen.
Einzelanwendung	Es ist durchaus sinnvoll, die Regeln 1, 3 und 4 auch beim individuellen Ideenfinden zu beachten.
Besondere Vorteile	Die Breite der bearbeitbaren Aufgabenstellungen; die Regeln sind für jeden einsichtig.
Anwendungsklappen	<ul style="list-style-type: none"> • Vor allem die Regeln 1 und 3 werden nur an der Oberfläche, nicht aber in voller „Verinnerlichung“ beachtet. • Das gewählte Problem ist zu komplex • Der Protokollant hält Ideen nur in Stichworten, nicht aber in den hervorgebrachten kreativen Details fest. Es besteht die Gefahr, dass der kreative Kern der Idee verloren geht. • Bei technischen Problemen werden Ideen nicht ausreichend visualisiert.
Erfinder	Alex S. Osborn, ca. 1935
Weiterführende Literatur	Helmut Schlicksupp: Ideenfindung. 6. Auflage, Würzburg 2004