

Steckbrief: Walt-Disney-Methode

Charakterisierung

Walter Elias Disney, die Hollywoodgröße im Zeichentrickfilm, hat schon früh und unbewusst die Basis für eine Kreativitätstechnik gelegt, indem er ein eigenes festes Vorgehen entwickelte, mit dessen Hilfe er seine Kreativität förderte.

Robert Dilts griff das Vorgehen von Walt Disney auf und verfeinerte es bis hin zu einer selbstständigen Methode¹. Sie basiert auf dem Zusammenspiel von drei „Rollen“ (vgl. die Abbildung):

- dem Träumer (Visionär, Ideenlieferant)
- dem Realisierer (Realist, Macher)
- dem Kritiker (Qualitäts-Manager)

Das Rollenspiel, als eigentliches Grundkonzept der Methode, kann von einer Einzelperson, aber auch im Team angewandt werden. Bei einem Team, das sich nicht kennt, empfiehlt es sich, einen Moderator einzubeziehen, damit die Rollen nicht vermischt und unnötige Diskussionen unterbunden werden.²

Beschreibung, Vorgehen

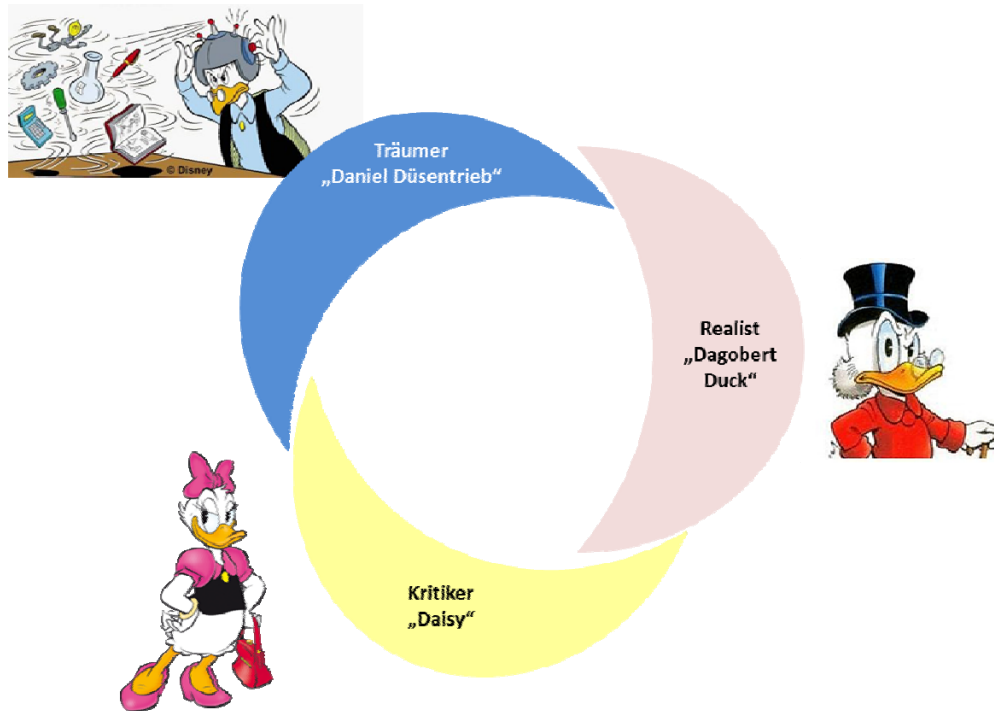
Disney selbst beherrschte alle drei Rollen perfekt. So hat er Ziele und Visionen erreicht, die für die damalige Zeit ungewöhnlich waren. Aber er bezog auch immer wieder seine Mitarbeiter als Team in den Ideenprozess ein. Disney unterstützte das Rollenspiel, indem er für jede einzelne Rolle – die des Träumers, des Realisierers und des Kritikers – einen eigenen Raum schuf, der entsprechend eingerichtet war. So war der Raum des Träumers groß, hell, bunt und mit Bildern und kreativen Sprüchen geschmückt. Dem Realisierer wurde ein Zimmer mit einem großen Zeichentisch und allen möglichen, modernen Hilfsmitteln zur Verfügung gestellt, um die Träume zu konkretisieren. Der Kritiker musste in einem kleinen, engen Zimmer die Entwürfe des Realisierers beurteilen und bewerten.³

Es müssen aber nicht zwingend einzelne Räume sein; es reichen auch drei Stühlegruppen, die in verschiedene Ecken eines Raumes gestellt werden. Natürlich unterstützt jede zusätzliche „Verschönerung“ der Träumerecke, wie z. B. Blumen oder Stoffe, die Kreativität und Ideenfindung des Träumers.

¹ Vgl. <http://www.chordata.de/Walt-Disney-Methode>

² Vgl. WIKIPEDIA, Die freie Enzyklopädie: <http://de.wikipedia.org/wiki/Walt-Disney-Methode>

³ Vgl. Nielsen: <http://www.nlp-nielsen.de/coachartikel04.htm>



Quellen:
<http://www.actionbored.de/blog/2009/03/19/daniel-dusetrieb-geller-typ/>
<http://dagobert-duck.hyves.nl/>
http://www.duckipedia.de/images/thumb/e/e4/Daisyduck_01.png/180px-Daisyduck_01.png

Abbildung 1: Die drei Rollen der Walt-Disney-Methode

Das Gruppenrollenspiel, beginnt mit einer **Vorbereitung**. Die Teilnehmer schlüpfen vorab, ohne das Thema zu kennen, in die drei verschiedenen Rollen, um sich „einzuleben“. In der Träumerecke sollten alle an einen wunderschönen und kreativen Moment in ihrem Leben denken, um den positiven Einfluss zu spüren. Nach einer kurzen Pause erfolgt der Wechsel zum Realisiererplatz. Dort muss sich jeder Teilnehmer an eine persönliche Situation erinnern, die er praktisch und clever gelöst hat. Zum Schluss, in der Kritikerecke, sollte eine Situation ins Bewusstsein geholt werden, die jeder Teilnehmer kritisch analysiert hatte.

Anschließend wird der Gruppe das zu lösende Problem bekanntgegeben. Nun beginnt das eigentliche Rollenspiel. Das Team begibt sich in die **Träumerecke**. Die Träumer entwickeln Visionen und Ziele. Hierbei darf richtig „gesponnen“ werden, ohne Grenzen, Vorgaben und Einschränkungen. Jeder noch so chaotische und verrückte Ansatz ist eine Chance für eine neue Idee.

Im Anschluss wandern die Teilnehmer zum **Realisiererplatz**. Die Realisierer ziehen sich mit den gewonnenen Ideen zurück und stellen sich folgende Fragen:

- Was muss getan oder gesagt werden?
- Was wird für die Umsetzung benötigt? (Material, Menschen, Wissen, Techniken etc.)
- Was fühlt man bei dieser Idee?
- Welche Grundlagen sind schon vorhanden?
- Kann der Ansatz getestet werden?

Die Realisierer prüfen wirklich jede Idee, bevor diese an die Kritiker weitergegeben wird. So entpuppen sich manche auf den ersten Blick noch so unrealistische Ideen als wirklich innovative Ansätze.

In der letzten Stufe haben die **Kritiker** die Aufgabe, sich konstruktiv mit den Ideen auseinanderzusetzen. Die Analyse beinhaltet folgende Fragen:

- Was könnte verbessert werden?
- Was sind die Chancen und Risiken?
- Was wurde übersehen?
- Wie denke ich über den Vorschlag?

Der Kreativitätsprozess gilt als abgeschlossen, wenn keine weiteren relevanten Fragen offen sind und abzusehen ist, dass ein weiterer Durchlauf keine Optimierung bringt.

Die Methode kann für eine ungeübte Gruppe, aber auch für eine ungeübte Einzelperson sehr anstrengend werden, wenn die Ergebnisse der einzelnen Rollen nicht eindeutig abgegrenzt werden. Ein Moderator ist daher sehr hilfreich. Sehr geübte Teilnehmer unterstützen sich innerhalb des Prozesses gegenseitig, indem jeder die Rolle verstärkt ausübt, in der seine persönlichen Stärken liegen. So entstehen sehr effektive und konstruktive Diskussionen, die zu neuen Lösungsansätzen führen.

Aufgabenstellungen

Die Walt-Disney-Methode kommt in der heutigen Managementwelt immer häufiger zum Einsatz. Speziell dort, wo es gilt festgefahrene Denkstrukturen zu lockern, bietet diese Methode die Möglichkeit, Probleme und Sachverhalte aus einem ganz anderen Blickwinkel zu sehen und zu lösen.⁴

Zeitbedarf

1-2 Stunden

⁴ Journal für die Frau, Ausgabe 1/2005, S. 61-62

Weiterführende
Literatur

Dilts R. B., et al. (1991): Tools for Dreamers. Strategies for Creativity and the Structure of Innovation. Capitola, CA (USA): Meta Publications

Wikipedia: [http://de. Wikipedia.org/wiki/Walt-Disney-Methode](http://de.wikipedia.org/wiki/Walt-Disney-Methode)