

Widmung	10
Danksagung	11
Vorwort	12
Einleitung	14

TEIL I: PERSÖNLICHE KREATIVITÄT

27

Überblick über Teil I

28

Kapitel 1: Das Spektrum der Kreativität

31

Überblick über Kapitel 1

31

1.1: Allgemeine Frames der Kreativität	32
1.2: Neurolinguistisches Programmieren	45
1.3: Vorannahmen des NLP	52
<i>Das Gesetz der erforderlichen Vielfalt</i>	53
1.4: Persönliche Kreativität	61
<i>Übung: Die Entdeckung der eigenen Kreativität</i>	62
<i>Hinweise für den Prozeß</i>	62
1.5: Die Makro-Struktur kreativer Erfahrungen: <i>Das T.O.T.E-Modell</i>	70
1.6: Kreativität und die Ebenen der Erfahrung	75
<i>Die verschiedenen Ebenen von Kreativität und Innovation</i>	75

Kapitel 2: Die Struktur des kreativen Prozesses

81

Überblick über Kapitel 2

81

2.1: Modellieren und Kreativität	82
2.2: Die Struktur einer kreativen Leistung	87
<i>Übung: Die Struktur eines kreativen Prozesses</i>	88
2.3: Die Struktur der an der Kreativität beteiligten kognitiven Prozesse: <i>Das R.O.L.E.-Modell</i>	92

6 • Zukunftstechniken

Das R.O.L.E.-Modell	93
Übung: Mikro-Analyse des T.O.T.E.-Fragebogens	95
Fragebogen: Das R.O.L.E.-Modell	96
2.4: Verschiedene Arten von Kreativität	104
2.5: Die Entwicklung von Kreativität	111

Kapitel 3: Physiologie und Kreativität

Überblick über Kapitel 3	113
3.1: Kreativität und innere Zustände	114
3.2: Einfluß von Mikro-Verhaltensweisen auf die Kreativität: <i>Das B.A.G.E.L.-Modell</i>	118
3.3: Mikro- und Makro-Zugangshinweise der Kreativität	125
<i>Körperhaltung und Kreativität</i>	127
<i>Gesten und Kreativität</i>	128
<i>Augenposition und Kreativität</i>	129
<i>Sprachmuster und Kreativität</i>	130
3.4: Physiologiemangement zur Förderung von Kreativität	134

Kapitel 4: Die Entwicklung Ihrer Kreativität

Überblick über Kapitel 4	141
4.1: Walt Disney und die drei Phasen der Kreativität	142
<i>Mikro-Analyse: Disney als Träumer</i>	143
<i>Mikro-Analyse: Disney als Realist</i>	145
<i>Mikro-Analyse: Disney als Kritiker</i>	147
4.2: Entwicklung eines eigenen Kreativitäts-Zyklus: Disney-Strategie	153
<i>Überblick über Disneys Kreativitätsstrategie</i>	153
<i>Anwendungsübung: Disneys Kreativitätsstrategie</i>	154
<i>Die Installation des Kreativitäts-Zyklus nach Walt Disney</i>	156
<i>Träumer</i>	157
<i>Realist</i>	157
<i>Kritiker</i>	157
<i>Mitschrift einer Demonstrationssitzung</i>	157
4.3: Wohlgeformtheitsbedingungen für die Bewertung neuer Ideen	169
<i>Übung: Story-Board</i>	170
<i>Die Wunsch-Phase – der Träumer</i>	171
<i>Die Wie-Phase – der Realist</i>	171
<i>Die Chancen-Phase – der Kritiker</i>	172
4.4: Zusammenfassung: Prinzipien der Kreativität	176

TEIL II: KO-KREATIVITÄT	185
Überblick über Teil II	186
Kapitel 5: Kreativität und Problemlösung	189
Überblick über Kapitel 5	189
5.1: Problemraum und Lösungsraum	191
<i>Kreativität und das Lösen von Problemen</i>	192
5.2: Schlüsselemente eines Problemraums: <i>Das S.C.O.R.E.-Modell</i>	196
5.3: Kreativität und die erweiterte Wahrnehmung eines Problemraums	203
5.4: Elementare Techniken des Ko-Coaching	210
<i>Die Wahl der zu kontrastierenden Kontexte</i>	211
<i>Was soll transferiert werden?</i>	212
<i>Der Transfer von Ressourcen auf verschiedenen Ebenen</i>	212
<i>Die Bedeutung der Physiologie</i>	214
5.5: Transfer einer erfolgreichen Kreativitätsstrategie auf andere Kontexte	223
Ziele	224
Evidenzen	225
<i>Operationen und die Reaktion auf Schwierigkeiten</i>	225
Vorannahmen	225
<i>Die Anwendung von Kreativitätsprinzipien</i>	226
<i>Die Struktur der Übung</i>	226
<i>Checkliste T.O.T.E.-Elizitiering</i>	228
<i>Demonstration des T.O.T.E.-Utilisationsprozesses</i>	228
5.6: Die Beurteilung von Kreativitätsfortschritten	242
Kapitel 6: Die Entwicklung multipler Perspektiven	247
Überblick über Kapitel 6	247
6.1: Die Repräsentation eines Problemraums	248
6.2: Aufdecken der Vorannahmen zu einem Problemraum	252
<i>Strategien für das Entdecken unbewußter Vorannahmen</i>	253
<i>Übung: Das Aufdecken von Vorannahmen mit Hilfe symbolischer Metaphern</i>	254
6.3: Multiple Perspektiven eines Problemraums	257
<i>Übung: Intervision</i>	258
6.4: Einfluß von Vorannahmen und Repräsentationsweisen auf die Problemlösung	261

Kapitel 7: Förderung des lateralen Denkens	265
Überblick über Kapitel 7	265
7.1: Die Eröffnung eines Lösungsraums	267
7.2: Prozesse zur Förderung von Kreativität	271
7.3: Übung: Die Ermittlung von Vorannahmen und Repräsentationsweisen	274
<i>Übung: Anwendung von symbolischen Metaphern und lateralem Denken</i> <i>bei der kreativen Problemlösung</i>	276
7.4: Zusammenfassung: Definition von Zuständen und Pfaden innerhalb eines Problemraums: <i>Das S.O.A.R.-Modell</i>	280
7.5: Zusammenfassung: Einen Pfad definieren	286
TEIL III: DAS MANAGEMENT VON TEAMKREATIVITÄT	291
Überblick über Teil III	292
Kapitel 8: Kreativität und Problemlösung in Unternehmen	295
Überblick über Kapitel 8	295
8.1: Typische Probleme in Gruppen und Organisationen	297
<i>Zusammenfassung: Problemlösung in Unternehmen</i>	298
8.2: Die Denkstile anderer erkennen und koordinieren	304
8.3: Elementare Einstellungen und Erfahrungsfiler (Metaprogramme)	308
<i>Metaprogramm-Patterns</i>	308
<i>Das Management der Übergangszustände</i>	310
<i>Zusammenfassung: Metaprogramme bei der Lösung von Problemen</i>	311
<i>Metaprogramme zur Lösung von Unternehmensproblemen</i>	311
8.4: Die Koordination von Zielen, Evidenzen und Operationen im Rahmen der Ko-Kreativität	320
8.5: Management des kreativen Zyklus einer Gruppe	325
8.6: Die Entwicklung von Konsens in einem Team	332
<i>Übung: Entwicklung von Konsens in einem Team</i>	333
Kapitel 9: Förderung und Management kreativer Denkprozesse in einem Team	337
Überblick über Kapitel 9	337
9.1: Die Dynamik der Kreativität eines Teams	339
9.2: Verschiedene Kommunikationsstrategien	345
<i>Ebenen der Kommunikation</i>	345
<i>Beziehungsfragen</i>	346

<i>Der Einfluß der Repräsentationskanäle</i>	347
<i>Denkstile</i>	348
<i>Das S.C.O.R.E.-Modell</i>	349
9.3: Das Management von Kreativität über komplementäre versus symmetrische Rollen	359
9.4: Botschaften und Meta-Botschaften	363
9.5: Anregungen zur Erweiterung mentaler Landkarten	368
9.6: Die Rollen im kreativen Zyklus eines Teams	374
9.7: Die Beobachtung eines Teams	380
<i>Das „TransTech“-Rollenspiel</i>	381
 Kapitel 10: Zusammenfassung und Ausblick	 399
 Anhang: Kommunikationsmatrix	 407
 <i>Literatur</i>	 409
<i>Personen- und Stichwortverzeichnis</i>	410