

Abgekürzte Synektik

Mit der Methode Synektik wird versucht, durch Kombinationen einzelner kreativer Grundelemente und -techniken einen kreativen Prozess zu simulieren.

Die Synektik wird ebenso wie Brainstorming in der Gruppe praktiziert, die zwischen 5 und 7 Teilnehmer umfassen soll; auch die weiteren Anwendungsbedingungen (z.B. Verhaltensregeln, fachliche und soziale Zusammensetzung der Gruppe) entsprechen denen des Brainstormings. Die Qualität der durch Synektik generierten Lösungsideen ist in der Regel höher als beim Brainstorming oder Brainwriting.

Der synektische Ablauf besteht aus folgenden Phasen:

- 1. Bekanntmachung des Problems,**
Klärung des Problemsachverhaltes
(Checkliste zur Problemklärung)
Klärung von Wirkungszusammenhängen evtl. Neuformulierung des Problems
(z.B. mit Hilfe der "Progressiven Abstraktion" oder "Relevanzbaummethode"),
Problemdefinition.

- 2. Der Sachverhalt wird verfremdet.**
Ziel dieses Schrittes ist es, sich von seinem Problemfeld,
indem man sich als lösungsunfähig erwiesen hat, zu lösen
(Deblockierung) und andere Felder zu finden, in denen ähnliche Prinzipien
vorhanden sind, die aber aufgrund völlig anderer situativer Daten andere
konkrete Bezüge und Lösungsmechanismen aufweisen
(funktionelle Analogien).

Die Deblockierung erfolgt mit Hilfe der Abstraktion:

prozessleitende Fragen:

Was ist das Wesentliche des Problems?

Worauf kommt es eigentlich an?

Ausgehend von der Abstraktion wird eine funktionelle Analogie zum ursprünglichen Problemfeld gesucht;

prozessleitende Frage:

Was ist ähnlich?

(z.B. in Bezug auf sein Verhalten, seine Eigenschaften,
seine Prozesse?)

3. **Die Gruppe versucht, sich möglichst intime Kenntnisse über die Analogie zu erwerben.**

Hierzu können drei "Basis"-Techniken alternativ eingesetzt werden:

Bei der **Verbindungstechnik** wird die Analogie mit einem zufällig gewählten Begriff, der möglichst weit entfernt sein soll, verbunden und die daraus entstehenden neuen Eigenschaften, Ereignisse, Zustände, Verhalten usw. durchgespielt; diese heißen dann Verbindungsideen.

(Diese Technik ist gut geeignet bei abstrakten Analogien).

Bei der **Umformungstechnik** wird die Analogie durch spielerisches Umformen, Zerhacken, Vergrößern, Verkleinern, Umdrehen, anderes Gewichten u.ä. intensiv betrachtet; die dabei gewonnenen Einsichten heißen Umformungsideen.

(Diese Technik ist gut geeignet für konkrete leblose Analogien).

Bei der **Identifikationstechnik** werden die einzelnen Gruppenmitglieder zur Analogie und erleben deren intentionales und emotionales Verhalten; die Erlebnisinhalte heißen Identifikationsideen.

(Diese Technik ist gut geeignet für wesenhafte Analogien).

4. **Bildung von Lösungsideen.**

Die Verbindungs-, Umformungs- oder Identifikationsideen werden mit der Problemstellung konfrontiert (= Force-Fit) und darin gewonnene Erkenntnisinhalte assoziativ zu Lösungsideen entwickelt.