

ECG

Extended Creativity Group

Kreative Gruppensitzungen mit Verbrauchern

– Methodenbeschreibung –

© Copyright by Sinus Sociovision GmbH, Heidelberg

Die Nutzungs- und Urheberrechte liegen bei Sinus Sociovision GmbH. Zitate und Nachdrucke, auch auszugsweise, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung und Quellenhinweisen gestattet.

Wozu ECGs?

Die wachsende Konfrontation des Verbrauchers mit komplexen Bildern (Veränderung und Zunahme der visuellen Medien in den letzten Jahren) hat zur Folge, dass Aufnahme und Verarbeitung von Inhalten mehr und mehr bildhaft, ganzheitlich und wenig strukturiert erfolgen.

Die rationalen und begründbaren Wahrnehmungen von Objekten, Themen etc., werden so zunehmend von Bildern und Assoziationen überlagert. Natürlich existieren solche Bilder auch zu Themen, zu denen man sich verbal nicht äußern möchte oder kann.

Deshalb werden Methoden, die der Erhebung, Ausleuchtung und Interpretation dieser Bilder dienen, in Zukunft an Bedeutung gewinnen.

Bei der **Extended Creativity Group** handelt es sich um eine solche Methode. Ihr Einsatz bewährt sich besonders, wenn es darum geht,

- Produkt- und Markenbezogene Vorstellungs- und Gefühlswelten beschreibbar zu machen
- Erlebnislandschaften im Umfeld einer Marke in ihrer Komplexität und im Zusammenspiel der sie bestimmenden Faktoren umfassend und tiefgreifend auszuloten
- neue Sicht- und Erlebnisweisen aufzuspüren
- den sozialen Meinungsbildungs- und Gruppenprozess zu beobachten
- Chancen für veränderte Angebote, Um- und Neupositionierungen oder für Kommunikationsmittel und -wege auszuloten.

Wie funktioniert eine ECG?

Die ausgedehnten Sitzungen, die grundsätzlich von geschulten Moderatoren geleitet werden, führen zu einem dynamischen Erkenntnisprozess: Alle Ideen und Konzepte, die entstehen, sind zugleich Input für die folgenden Phasen, so dass sich im Verlauf einer Sitzung ein kumulativer Erkenntnisgewinn ergibt.

Die kreative Gruppensitzung dauert mehrere Stunden. Unter dem Eindruck, sehr viel Zeit zu haben, entwickeln die Gesprächspartner eine zunehmend gelöste Einstellung und die Bereitschaft, sich immer differenzierter und engagierter mit den Fragestellungen auseinanderzusetzen.

Diese Bereitschaft zur tiefergehenden Auseinandersetzung beinhaltet auch, dass die Akzeptanz nonverbaler Kommunikationsformen, das Eingehen auf „spielerische“ Ausdrucksformen, steigt.

In den kreativen Gruppensitzungen gelangen eine Fülle von assoziativen, projektiven und kreativen Techniken zum Einsatz (Pro- und Contra-Diskussion, Collagen, projektive Zeichnungen, freie Assoziationen, Brainstorming, Rollenspiele, Analogien, Metaphern etc.).

Wie die nachfolgende Grafik zeigt, ist es Ziel der ECG, durch den Einsatz unterschiedlichster Methoden über einen vergleichsweise langen Zeitraum hinweg von den bewussten, verbal und rational determinierten und unmittelbar verbalisierbaren Wahrnehmungsebenen auf vor- und unbewusste, primär emotional bestimmte zu gelangen.

Beispiel: Die Collagen-Technik

Stellt man – ohne vorherige Diskussion – die Aufgabe, in einer Collage alles, was die Sichtweise und das emotionale Umfeld eines Gegenstands / Themas beinhaltet, abzubilden, so vermischen sich bewusste, vor- und unbewusste Wahrnehmungsebenen (da keine isoliert aktiviert wird) und beeinflussen **gemeinsam** die Auswahl der in die Collage eingehenden Symbole und Bilder und deren Komposition. Darüber hinaus stellt die Collage eine Projektionsfläche dar, auf der man „gefahrlos“ auch Dinge abbilden kann, die sehr persönlich, unangenehm oder schwierig sind, da sie – einmal verfremdet – die eigene Person nicht mehr so stark betreffen.

Wird dann die Person, die die Collage geschaffen hat, aufgefordert, ihre Darstellung und deren Inhalt zu erklären, so gehen die un- und vorbewussten Inhalte mit ein und werden erkenn- und erklärbar. Es ist oft zu beobachten, dass Untersuchungspersonen über die Komplexität und Tiefe ihrer Darstellung sehr erstaunt sind, dieses aber, da die Collage allgemein gern als „Spiel“ gesehen wird, positiv aufnehmen und in der weiterführenden Diskussion in aller Regel dieses „erweiterte“ Bild zur Grundlage ihrer Argumentation machen.

In der Analyse bietet die Collage vier Ebenen:

- den Quervergleich: eine Untersuchung aller zu einem Thema erstellten Blätter auf dominante Kompositionsstrukturen und/ oder -elemente
- die Einzelinterpretation der erstellten Bilder
- die gemeinschaftliche Diskussion der erstellten Bilder in der Gruppe
- den Abgleich und die Gegenüberstellung der verbalen und der „bildhaften“ Äußerungen zu einzelnen Themenbereichen.

Ein charakteristischer, für den Verlauf der Gruppe und die Bereitschaft zur Mitarbeit jedoch nicht unerheblicher Effekt ist, dass die spielerische Situation bei der Erstellung von Collagen in aller Regel zu einer unverkrampften und freien Gruppensituation führt.

Bei ECGs eingesetzte Methoden

Die freie, spielerisch aufgelockerte Situation bei einer kreativen Gruppensitzung schafft eine Atmosphäre, in der Methoden wie das Rollenspiel, die gelenkte Traumreise oder auch die freie Psycho-Zeichnung einsetzbar sind. Diese Techniken sind außerordentlich schwierig, da sie ein hohes Maß an Ego-Involvement der Teilnehmer ebenso wie eine warme und vertrauensvolle Gruppensituation voraussetzen.

Wir möchten auf die Beschreibung der Methoden „Traumreise“ und „Psycho-Zeichnung“ verzichten, da sie nur bei sehr speziellen Fragestellungen zum Einsatz kommen und dann anhand der konkreten Thematik ganz unterschiedlich konzipiert werden müssen.

Die Methoden, die bei allen durch ECGs zu untersuchenden Themen eingesetzt werden, sind **Collagen** sowie die unterschiedlichsten Formen von **Pencil Papers** und **bildgestützten Projektionen**.

Die wichtigsten Methoden werden im folgenden kurz beschrieben:

Pro- und Contra-Diskussionen

Die Gesprächsteilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt und müssen in raschem Wechsel Pro- und Contra-Argumente zu einem bestimmten Thema liefern. Nach dem ersten Durchgang werden die Rollen getauscht. Diejenigen, die zunächst eine Pro-Argumentation abgaben, müssen nun aus der Contra-Perspektive diskutieren und umgekehrt. Dieser Wechsel wird solange fortgesetzt, bis das Thema ausgeschöpft ist.

Sinn einer solchen Diskussionskette ist es, über die vordergründigen, griffigen oder gängigen Gesichtspunkte hinaus zu Aspekten vorzudringen, die nicht sofort abrufbar und bewusstseinspräsent sind, sondern sich erst beim „zweiten Nachdenken“ erschließen.

Projektive Zeichnungen

Den Gesprächspartnern werden skizzenhafte Zeichnungen von Personen und/ oder Situationen vorgegeben, die diese dann mit entsprechenden Texten ergänzen. Entweder werden hierzu bestehende Vorlagen benutzt, oder jeweils vorher neue entwickelt. Gelegentlich ist es sinnvoll, nicht nur Dialoge erfinden zu lassen, sondern auch zwischen dem Dialog der Personen, d.h. ihren wörtlichen Äußerungen und ihren Gedanken, d.h. dem, was sie „eigentlich“ zu einem Meinungsgegenstand denken, zu unterscheiden. Eine projektive Typisierung ist auch möglich, indem man die Untersuchungspersonen bittet, die in den Skizzen abgebildeten Personen nach einer Vielzahl von Merkmalen zu beschreiben oder die Abbildungen ausmalen zu lassen.

Rollenspiele

In Abhängigkeit von der Flexibilität und dem Selbstbewusstsein der Gruppenteilnehmer werden Rollenspiele eingesetzt, bei denen die Untersuchungspersonen bestimmte Grundpositionen vertreten, die ihrer eigenen Auffassung nahe kommen und/ oder der eigenen Kreativität zugänglich sind.

Die spielerische Situation und der gleichzeitige Leistungsdruck führen dazu, dass zum Teil ganz grundsätzliche, zum Teil auch sehr individuelle Standpunkte formuliert werden. In der Regel greifen die Rollenspieler dabei auf die Argumente und Motive zurück, die sie selbst für die wichtigsten und überzeugendsten halten.

Derartige Rollenspiele können auch in modifizierter Form eingesetzt werden. Ähnlich wie bei der Pro- und Contra-Diskussion werden Parteien gebildet, die sich beraten, Argumente zusammentragen und einen Gesprächsteilnehmer bestimmen, der die Gruppenmeinung vertreten soll. Hierbei erfolgt in der Regel eine Komprimierung der Argumentationslinien auf die schlagkräftigsten Aspekte. Gleichzeitig findet eine Auseinandersetzung mit den „weichen Flanken“, d.h. den Schwachstellen der eigenen Position statt, aus denen eine überzeugende Gegenstrategie entwickelt werden kann.

Derartige Ansätze lassen zum einen erkennen, wo Stärken und Schwächen, Chancen und Probleme eines Produkts oder einer Strategie liegen. Zum anderen wird erkennbar, bei welchen Positionen die Identifikationsbereitschaft der Diskussionsteilnehmer am höchsten ist.

Collagen

In der Regel werden Collagen erst gegen Ende der Gruppensitzungen erarbeitet. Jeder Teilnehmer – bei schwierigen Themen auch kleine Gruppen von Teilnehmern – soll eine Aufgabe, z. B. das Image oder die Vorstellung zu einer Marke bildlich gestalten. In der Gesprächsrunde wird die Collage dann erklärt, das heißt, es wird erläutert, was mit dem Bild ausgedrückt werden soll.

Der Weg über die Collage vermeidet zunächst den Zwang zur Verbalisierung. Die subjektiven Erlebniswelten, Vorstellungen und Erfahrungen werden erst einmal sehr emotional umgesetzt. Dabei tauchen häufig neue Aspekte auf, die der Gesprächspartner bisher nicht oder nur unvollständig verbalisieren konnte. Bei seiner Erklärung der Collage stützt er sich dann auf die „Fakten“, die er selbst geschaffen hat und nun leichter ausführen kann.

Sowohl die bildliche Umsetzung als auch der Versuch der Interpretation sind für den geübten Betrachter außerordentlich aufschlussreich. Auf diese Weise werden sehr tiefliegende Bilder transparent, interessante Positionierungsmöglichkeiten sichtbar, ebenso aber auch absolute Barrieren, die zwar verbal-intellektuell möglicherweise übersprungen, im Verhalten jedoch nicht durchbrochen werden.

Beispiele für Collagen



